

**DAMPAK PENGGUNAAN *MOBILE GAMES* TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA 3 SAMPAI 5 TAHUN
DI RT 09 RW 02 KELURAHAN SEMABUNG LAMA
KECAMATAN BUKIT INTAN PANGKALPINANG**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

Oleh:

NUPI SASMITA

NIM 1212031

FAKULTAS TARBIYAH

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Kepada:

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK

BANGKA BELITUNG

2019

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nupi Sasmita
N I M : 1212031
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Dampak Penggunaan *Mobile Games* terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 3 sampai 5 Tahun di RT 09 RW 02 Kelurahan Semabung Lama Kecamatan Bukit Intan Pangkalpinang”** ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri, dan bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali yang secara tertulis dijadikan acuan/kutipan dalam naskah skripsi ini.

Bangka, Juli 2019

Yang menyatakan



Nupi Sasmita

NIM. 1212031



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS TARBIYAH

Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung
E-Mail: stainbangkabelitung@kemenag.go.id, stain32_sasbabel@yahoo.co.id
BANGKA 33137

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi
Saudari Nupi Sasmita

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
di Bangka

Assalamu"alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, mencermati, dan melakukan beberapa kali bimbingan serta mengadakan perbaikan seperlunya, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nupi Sasmita
NIM : 1212031
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul : Dampak Penggunaan *Mobile Games* terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 3 sampai 5 Tahun di RT 09 RW 02 Kelurahan Semabung lama Kecamatan Bukit Intan Pangkalpinang

Telah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Harapan kami, semoga dalam waktu dekat skripsi ini dapat dimunaqasyahkan.

Demikian dan harap maklum. Atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu"alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

Dr. Cakrawala, M.Pd.I
NIP. 1971129 200604 1 002

Bangka, Mei 2019
Pembimbing II

Sriyati Dwi Astuti, M.Pd.I
NIP. 19820513 201503 2 004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS TARBIYAH

Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung
E-Mail: stainbangkabelitung@kemenag.go.id, stain32_sasbabel@yahoo.co.id
BANGKA 33137

NOTA DINAS KONSULTAN

Hal : Skripsi
Saudari Nupi Sasmita

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
di Bangka

Assalamu"alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan beberapa kali konsultasi dan mencermati hasil perbaikan, maka Kami selaku Konsultan berpendapat bahwa skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nupi Sasmita
NIM : 1212031
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul : Dampak Penggunaan *Mobile Games* terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 3 sampai 5 Tahun di RT 09 RW 02 Kelurahan Semabung lama Kecamatan Bukit Intan Pangkalpinang

Telah layak diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Harapan kami, semoga dalam waktu dekat skripsi ini dapat dimunaqasyahkan.

Demikian dan harap maklum. Atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu"alaikum Wr. Wb.

Konsultan I

Dr. Suparta, M.Ag.
NIP. 19770605 200604 1 003

Bangka, Agustus 2019

Konsultan II

Dwi Haryanti, M.Pd.I
NIP. 19900519 201503 2 009



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS TARBİYAH
 Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung
 E-Mail: humas@iainsasbabel.ac.id, Website: www.iainsasbabel.ac.id
 BANGKA 33173

PENGESAHAN

Nomor: 089.B9/FT/PP.00.9/9/2019

Skripsi dengan judul: Dampak Penggunaan *Mobile Games* terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 3 sampai 5 Tahun di RT 09 RW 02 Kelurahan Semabung Lama Kecamatan Bukit Intan Pangkalpinang

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Nupi Sasmita
 NIM : 1212031
 Fakultas : Tarbiyah
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

telah dimunaqasyahkan pada hari: Selasa, tanggal 30 Juli 2019 dengan nilai B (84.25), dan dinyatakan sah dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S.Pd.



DEWAN SIDANG MUNAQASYAH

Pembimbing I, Pembimbing II,

Dr. Cakrawala, M.Pd.I NIP. 19751129 200604 1 002
 Sriyati Dwi Astuti, M.Pd.I NIP. 19820513 201503 2 004

Penguji I, Penguji II,

Dr. Suparta, M.Ag NIP. 19770605 200604 1 003
 Dwi Haryanti, M.Pd.I NIP. 19900519 201503 2 009

Ketua Panitia



Ela Isnani Munawwaroh, M.Pd NIP. 19910716 201801 2 001

Bangka, 12 September 2019
 Fakultas Tarbiyah,



Hidarrah, M.Ag NIP. 19671222 200212 2 002



HALAMAN MOTTO

Manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial (*zoon politicon*). Namun untuk mewujudkan potensi tersebut ia harus berada dalam interaksi dengan lingkungan manusia-manusia lain (Plato)

Mari bijak menggunakan teknologi (gadget) dan biarkan perkembangan interaksi sosial anak berkembang tanpa hambatan
(Jane Gindy)

#HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah...Alhamdulillah...Alhamdulillahirobbil'alamin...

Sujud syukurku kusembahkan kepadamu Tuhan yang Maha Agung dan Maha Tinggi nan Maha Adil nan Maha Penyayang, atas takdirmu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa berpikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal bagiku untuk meraih cita-cita besarku

Lantunan Al-fatihah beriring shalawat dalam silahku merintih, mengadakan doa dalam syukur yang tiada terkira, terima kasihku untukmu. Kupersembahkan sebuah karya kecil ini untuk Ayahanda dan ibundaku tercinta, yang tiada pernah hentinya selama ini memberikan semangat, doa, dorongan, nasehat dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga aku selalu kuat menjalani setiap rintangan yang ada didepanku.,, Ayah,, Ibu...terimalah bukti kecil ini sebagai kado keseriusanku untuk membalas semua pengorbananmu.. dalam hidupmu demi hidupku kalian ikhlas mengorbankan segala perasaan tanpa kenal Lelah, dalam lapar berjuang separuh nyawa hingga segalanya...Maafkan anakmu Ayah,,,mak,, masih saja ananda menyusahkanmu...

Untukmu Ayah (Abdul Ma'un),,,Mak (Yusnaini)...Terima kasih....

We always loving you... (ttd. Anakmu)

Dalam setiap langkah aku berusaha mewujudkan harapan-harapan yang kalian impikan, meski belum semua itu ku raih Insya Allah atas dukungan, doa dan restu semua mimpi itu akan tercapai dimasa yang penuh kehangatan nantinya. Untuk itu kupersembahkan terima kasihku kepada:

Suamiku Mardianto, S.T. (Danny) dan anakku tercinta Dzakia Ardani (Kia). Kalian adalah motivasiku.

Kepada ayukku Santi dan pipit yang tidak ada hentinya menanyakan kapan lulus kuliah, sekarang ku lah lulus yuk alhamdulillah berkat doa ayuk, adikku Ridho Ahmad Syafi'l, serta keponakanku Candra, Iman, Awi, Shena, dan Riski

Kepada teman-temanku Kanyong, puspa, sulas, alhamdulillah kita lah lulus cuyy.

.... i love you all....

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, Sang Penguasa Segala, karena hanya dengan Rahmat dan Hidayah-Nya jualah Skripsi ini bisa diselesaikan. Demikian pula shalawat dan salam teruntuk Junjungan Besar Nabi Muhammad Saw. beserta para Sahabatnya, yang telah membuka tabir jahiliyah sehingga terbentang jalan kebenaran yang terang, sebagai jalan keselamatan bagi umat manusia, semoga Nur yang terpancarkan tidak redup diterpa perkembangan zaman.

Penulisan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang Dampak Penggunaan *Mobile Games* terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 3 sampai 5 Tahun di RT 09 RW 02 Kelurahan Semabung Lama Kecamatan Bukit Intan Pangkalpinang. Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Zayadi, M.Ag., selaku Rektor IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, beserta para staf.
2. Ibu Dr. Hadarah, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, beserta para staf.
3. Bapak Dr. H. Janawi, M.Ag., selaku Penasehat Akademik.
4. Bapak Dr. Cakrawala, M.Pd.I., selaku Pembimbing I.
5. Ibu Sriyati Dwi Astuti, M.Pd.I., selaku Pembimbing II.
6. Bapak Dr. Suparta, M.Ag, selaku Konsultan I.
7. Ibu Dwi Haryanti, M.Pd.I, selaku Konsultan II.
8. Seluruh dosen IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
9. Seluruh Civitas Akademika IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung,
10. Bapak Renal Winanta, S.STP., selaku Lurah Semabung lama, beserta para staf.
11. Bapak Mulyadi, selaku ketua RT 09 RW 02 Kelurahan Semabung Lama.

12. Masyarakat RT 09 RW 02 Kelurahan Semabung Lama, khususnya orang tua yang memiliki anak usia 3 sampai 5 tahun.
13. Orang tuaku beserta seluruh keluarga besarku, anak dan suamiku serta teman-temanku

Ibarat pepatah, “tak ada gading yang tak retak”, demikianlah skripsi ini adanya, banyak kekurangan di sana-sini. Namun demikian, terlepas dari berbagai kelemahan dan kekurangan, besar harapan penulis, skripsi ini bisa bermanfaat. Akhirnya, saran dan kritik yang membangun penulis harapkan demi perbaikan dan pengembangan skripsi ini.

Bangka, Juli 2019
Peneliti,

Nupi Sasmita

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
NOTA DINAS KONSULTAN	iv
PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	8
D. Telaah Pustaka	10
E. Hipotesis	12
F. Sistematika Pembahasan.....	13
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Anak Usia Dini	15
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	15
2. Pengertian Anak Usia 3 sampai 5 Tahun	16
B. Mobile Games.....	18
1. Pengertian Game dan Mobile games	18
2. Jenis Game.....	19
3. Dampak Game	21
4. Ciri-Ciri Kecanduan Mobile Games pada Anak Usia Dini	24
5. Mengatasi Anak yang Kecanduan Handphone	26

C. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini.....	26
1. Pengertian Perkembangan Sosial	26
2. Proses Penanaman Nilai Sosial	27
3. Perlunya Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini	28
4. Pola Perilaku Sosial Anak Usia Dini.....	29
5. Bentuk Aktivitas Sosial	31
6. Tuntutan Sosial.....	31
7. Tahapan Perkembangan Sosial.....	32
8. Ciri-Ciri Sosial Anak Usia Dini	34
9. Ciri-Ciri Sosial Anak Usia 3 sampai 5 Tahun	35
10. Melatih Keterampilan Bergaul	39
11. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial pada Anak	40
12. Bahaya dalam Perkembangan Sosial	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Objek Penelitian.....	45
1. Tempat Penelitian	45
2. Waktu Penelitian	45
3. Data Tempat Penelitian	45
B. Jenis Metode Penelitian	48
1. Jenis Penelitian	48
2. Metode Penelitian	49
C. Sumber Data Penelitian	49
1. Sumber Data Primer	50
2. Sumber Data Sekunder.....	51
D. Teknik Pengumpulan Data.....	51
1. Observasi	52
2. Angket	52
3. Dokumentasi.....	55
4. Uji Coba Instrumen	55
E. Teknik Analisa Data	60
1. Pengujian Persyaratan Analisis	60

2. Persentase Variabel X dan Variabel Y	62
3. Uji Regresi Linier Sederhana	62
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN	
A. Uji Persyaratan Analisis.....	65
B. Penggunaan Mobile Games dan Perkembangan Sosial Anak Usia 3 sampai 5 Tahun di RT 09 RW 02 Kelurahan Semabung Lama Kecamatan Bukit Intan Pangkalpinang.....	67
1. Penggunaan Mobile Games pada Anak Usia 3 sampai 5 Tahun di RT 09 RW 02 Kelurahan Semabung Lama Kecamatan Bukit Intan Pangkalpinang	67
2. Perkembangan Sosial Anak Usia 3 sampai 5 Tahun di RT 09 RW 02 Kelurahan Semabung Lama Kecamatan Bukit Intan Pangkalpinang	77
C. Dampak Penggunaan Mobile Games terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 3 sampai 5 Tahun di RT 09 RW 02 Kelurahan Semabung Lama Kecamatan Bukit Intan Pangkalpinang	87
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	92
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel II.1.	Karakteristik Sosial Anak Usia 3 sampai 5 Tahun.....	37
Tabel II.2.	Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Usia 3 sampai 5 Tahun.....	38
Tabel III.1.	Jumlah Anak Usia 3 sampai 5 Tahun.....	46
Tabel III.2.	Instrumen Angket Penggunaan <i>Mobile Games</i>	53
Tabel III.3.	Instrumen Angket Perkembangan Sosial Anak	54
Tabel III.4.	Rangkuman Hasil Uji Validitas Angket Penggunaan <i>Mobile Games</i>	56
Tabel III.5.	Rangkuman Hasil Uji Validitas Angket Perkembangan Sosial	57
Tabel III.6.	Hasil Uji Realibilitas Instrumen Penggunaan <i>Mobile Games</i>	59
Tabel III.7.	Hasil Uji Realibilitas Instrumen Perkembangan Sosial.....	59
Tabel IV.1.	Hasil Uji Normalitas	65
Tabel IV.2.	Hasil Uji Homogenitas.....	66
Tabel IV.3.	Daftar Skor Angket Penggunaan <i>Mobile Games</i> pada Anak Usia 3 sampai 5 Tahun di RT 09 RW 02 Kelurahan Semabung Lama	68
Tabel IV.4.	Distribusi Frekuensi Penggunaan <i>Mobile Games</i> pada Anak Usia 3 sampai 5 Tahun di RT 09 RW 02 Kelurahan Semabung Lama	70
Tabel IV.5.	Analisis Variabel X.....	71
Tabel IV.6.	Distribusi Frekuensi Presentasi Penggunaan <i>Mobile Games</i> pada Anak Usia 3 sampai 5 Tahun di RT 09 RW 02 Kelurahan Semabung Lama	76
Tabel IV.7.	Daftar Skor Angket Perkembangan Sosial Anak Usia 3 sampai 5 Tahun di RT 09 RW 02 Kelurahan Semabung Lama	78
Tabel IV.8.	Distribusi Frekuensi Perkembangan Sosial Anak Usia 3 sampai 5 Tahun di RT 09 RW 02 Kelurahan Semabung Lama.....	80
Tabel IV.9.	Analisis Variabel Y	82

Tabel IV.10. Distribusi Frekuensi Presentasi Perkembangan Sosial Anak Usia 3 sampai 5 Tahun di RT 09 RW 02 Kelurahan Semabung Lama	86
Tabel IV.11. Variables Entered/Removed	87
Tabel IV.12. Model Summary	88
Tabel IV. 13 Koefisien Korelasi Nilai r^2	88
Tabel IV. 14. Anova	89
Tabel IV.15. Coefficients.....	90

DAFTAR DIAGRAM

Diagram I.1. Bagan Hubungan Antar Variabel.....	13
Diagram II.1. Bagan Proses Penanaman Nilai Sosial	28

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Skripsi dari IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik
- Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Skripsi dari Kelurahan Semabung Lama
- Lampiran 3. SK Pembimbing
- Lampiran 4. Surat Keterangan Bebas Plagiasi
- Lampiran 5. Profil Kelurahan Semabung Lama
- Lampiran 6. Kartu Konsultasi Skripsi Pembimbing I
- Lampiran 7. Kartu Konsultasi Skripsi Pembimbing II
- Lampiran 8. Angket Penggunaan *Mobile Games* dan Perkembangan Sosial Anak
- Lampiran 9. Skor Angket Penggunaan *Mobile Games*
- Lampiran 10. Skor Angket Perkembangan Sosial Anak
- Lampiran 11. Hasil Uji Validitas Angket Penggunaan *Mobile Games* dan
Perkembangan Sosial Anak
- Lampiran 12. Dokumentasi

**DAMPAK PENGGUNAAN *MOBILE GAMES* TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA 3 SAMPAI 5 TAHUN DI RT 09
RW 02 KELURAHAN SEMABUNG LAMA KECAMATAN BUKIT INTAN
PANGKALPINANG**

Nupi Sasmita
Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri
Syaikh Abdurrahman Siddik

Abstract

Mobile games yaitu *game* yang dapat dimainkan atau khusus *mobile phone* atau PDA. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan menganalisis penggunaan *mobile games* dan perkembangan sosial anak usia 3 sampai 5 tahun, dan untuk mengetahui dan menganalisis dampak penggunaan *mobile games* terhadap perkembangan sosial anak usia 3 sampai 5 tahun di RT 09 RW 02 Kelurahan Semabung Lama Kecamatan Bukit Intan Pangkalpinang.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui, angket, dan dokumentasi. Sedangkan metode yang digunakan yaitu metode analisa kolerasional atau bisa disebut dengan penelitian korelasi serta metode uji *regresi linier* sederhana yang bertujuan untuk mencari bukti terdapat tidaknya hubungan (korelasi) antarvariabel, bila sudah ada hubungan, untuk melihat tingkat keeratan hubungan antarvariabel, serta untuk memperoleh kejelasan dan kepastian apakah hubungan tersebut berarti (meyakinkan/signifikan) atau tidak berarti (tidak meyakinkan).

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan *mobile games* dan perkembangan sosial anak usia 3 sampai 5 di RT 09 RW 02 Kelurahan Semabung Lama Kecamatan Bukit Intan Pangkalpinang tergolong sedang dengan persentase 82,76% dan 58,62%. Angka R square atau koefisien determinasi $R^2 = 0,068 \times 100\% = 6,8\%$ artinya variasi pada variabel perkembangan sosial anak usia 3 sampai 5 tahun bisa dipengaruhi oleh penggunaan *mobile games* sebesar 6,8% dan sisanya 93,2% diperkirakan dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dijadikan sebagai variabel independent. Berdasarkan uji koefisien korelasi didapat nilai t hitung pada penggunaan *mobile games* sebesar 1,403 sedangkan t tabel dengan db 27 taraf signifikansi 0,05 diperoleh 0,3673 karena t hitung $1,403 > t \text{ tabel } 0,3673$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan kesimpulan ada dampak yang signifikan antara penggunaan *mobile games* terhadap perkembangan sosial anak usia 3 sampai 5 tahun. Sedangkan nilai sig. pada tabel B adalah 0,172 yang berarti nilai probabilitas 0,228, karena probabilitas lebih dari 0,05 maka ditolak artinya B berarti dan model regresi prediksinya yaitu $\hat{Y} = 81,602$.

Kata Kunci: Dampak, *Mobile Games*, Perkembangan Sosial, Anak Usia Dini