

**PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF DAKON GEOMETRI
UNTUK MENGURANGI INTESITAS PENGGUNAAN *GADGET*
PADA ANAK USIA DINI**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi**

Oleh:

**Refi Mariska Agustina
(2024029)**

**Program studi psikologi islam
Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Islam**

Kepada:

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGRI
SYEIKH ABDURRAHMAN SIDDIK
BANGKA BELITUNG**

2026



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
Jalan Raya Petaling KM 13 Kec. Mendo Barat Kab. Bangka
E-mail : humas@iainsasbabel.ac.id Gmail : humasiainsasbabel@gmail.com

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 400/In.40/FD/PP.00.9/10/2026

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung menerangkan bahwa Mahasiswa dengan identitas berikut :

Nama : Refi Mariska Agustina
NIM : 2024029
Program : Strata 1
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam
Program Studi : Psikologi Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Edukatif Dakon Geometri Untuk Mengurangi Intensitas Penggunaan Gadgdet Pada Anak Usia Dinj

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi sebesar 20% pada Skripsi yang disusunnya sesudah Munaqosyah dengan nilai cek plagiasi 25%.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangka, 6 Oktober 2026
Dekan,



Dr. Iqrom Faldiansyah, MA

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Refi Mariska Agustina

NIM : 2024029

Fakultas : Dakwah Dan Komunikasi Islam

Prodi : Psikologi Islam

Saya menyatakan secara resmi bahwa skripsi berjudul **“Permainan Edukatif Dakon Geometri Untuk Mengurangi Intensitas Bermain Gadget Pada Anak Usia Dini”** merupakan karya orisinal saya dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di institusi akademik mana pun. Sepanjang pengetahuan saya, karya ini tidak memuat kontribusi atau gagasan pihak lain, kecuali yang secara khusus dicantumkan sebagai referensi dalam skripsi ini.

Bangka, 27 januari 2026

Yang Menyatakan



Refi Mariska agustina

NIM.2024029



**NOTA DINAS PEMBIMBING
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYAIKH
ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG FAKULTAS
DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM**

Jl. Raya Petaling KM 13, Petaling, Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov.
Kep. Babel, 33173

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi
Saudari Refi Mariska Agustina Kepada Yth.
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung Di Bangka
Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah melakukan beberapa kali bimbingan dan meneliti hasil perbaikan, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi mahasiswa:

Nama : Refi Mariska Agustin
Nim : 2024029
Prodi : Psikologi Islam

Judul : Pengaruh Permainan Edukatif Dakon Geometri Untuk Mengurangi
Ketergantungan Bermain Gadget Pada Anak Usia Dini

Telah layak diajukan kepada Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung guna memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi). Harapan kami semoga dalam waktu dekat skripsi ini dapat dimunaqsyahkan.

Demikian Nota Dinas Pembimbing ini kami buat, atas segala perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bangka, 16 september 2025

Pembimbing I

Prof. Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag

NIP.196601051997031001

Pembimbing II

Wahyu Kurniawan, M.Pd., Psikolog

NIP 198812252023211028



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
Jl. Raya Petaling KM 13, Petaling, Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Babel, 33173

NOTA DINAS KONSULTAN

Hal : Skripsi
Saudari Refi Mariska Agustina

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
di Bangka

Assalamua'alaikum Wr. Wb

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

Nama : Refi Mariska Agustina
NIM : 2024029
Prodi : Psikologi Islam (PI)
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Edukatif Dakon Geometri untuk mengurangi intensitas penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini

Telah layak diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung guna memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi).

Demikian Nota Dinas Konsultan ini kami buat. Atas segala perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Konsultan I

Okjarizal Drizanus, M.Psi
NIP. 198606062019031016

Pangkalpinang, 01 Oktober 2026

Konsultan II

Primalita Putri Distina, M.Psi., Psikolog
NIP. 199110162023212035



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
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

PENGESAHAN

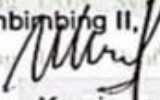
Nomor: B-107/FD/10/2026

Skripsi dengan judul: Pengaruh Permainan Edukatif Dakon Geometri untuk Mengurangi Intensitas Pengguna Gadget pada Anak Usia Dini
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Refi Mariska Agustina
N.I.M : 2024029
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam
Program Studi : Psikologi Islam

telah dimunaqosyahkan pada hari Rabu tanggal 04 Februari 2026 dengan nilai B(77,00), dan dinyatakan sah dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi).

DEWAN SIDANG MUNAQOSYAH

Pembimbing I,  Pembimbing II, 
Prof. Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag NIP. 196601051997031001 Wahyu Kurniawan, M.Psi., Psikolog NIP. 198812252023211028

Penguji I,  Penguji II, 
Oktariza Drianus, M.Psi NIP. 198606062019031016 Primalita Putri Distina, M.Psi., Psikolog NIP. 199110162023212035

Bangka, 06 Oktober 2026

Dekan,




Dr. Iqom Fadriansyah, M.A
NIP. 197607202011011003

HALAMAN MOTTO

“Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan. Maka Apabila Kamu Telah Selesai Dari Suatu Urusan Maka Kerjakanlah Dengan Sungguh-Sungguh Urusan Yang Lain Hanya Kepada Tuhanmulah Kau Berharap”

(Q.S Al-Insyirah: 6-7)

“Pendidikan bukan merupakan suatu yang diterima, melainkan sesuatu yang didapatkan dan pendidikan adalah alat yang paling ampuh yang dapat digunakan untuk mengubah dunia”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillāhirrahmānirrahīm.

Saya menyampaikan rasa kagum dan syukur kepada Allah SWT atas segala manfaat, petunjuk, dan kesempatan yang telah dianugerahkan kepada saya. Skripsi ini merupakan wujud penghormatan atas dedikasi, perasaan yang mendalam, dan ketulusan yang saya miliki pada orang-orang yang sangat berharga bagi saya.

Karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Almarhum Bapak Kandarudin dan Ibu Isnaini, orang tua saya tercinta.
Saya sangat menghargai segala doa, kasih sayang, pengorbanan, dan usaha tak kenal lelah yang telah kalian berikan. Segala puji bagi Allah, saya telah mencapai tonggak sejarah ini dan menyelesaikan usaha kecil saya, mewujudkan cita-cita dan harapan yang telah lama tertanam dalam diri saya.
2. Saudara-saudara saya, Nani Novianti dan David Ariandi, beserta kakak ipar saya, Faizal Amir yang sudah saya anggap seperti kakak kandung sendiri. Saya sangat menghargai doa, inspirasi, bantuan, dan semangat yang senantiasa kalian berikan kepada saya.
3. Prof. Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag. dan Bapak Wahyu Kurniawan, M.Psi., Psikolog, selaku pembimbing akademik saya, yang telah memberikan arahan, nasihat, dan koreksi yang sangat berharga dengan kesabaran luar biasa, sehingga skripsi saya dapat diselesaikan dengan baik.

4. Saya mengucapkan terima kasih kepada seluruh pengajar yang telah membagikan ilmu dan bimbingan dengan penuh ketekunan dan ketulusan sepanjang perjalanan akademik saya, memastikan bahwa ilmu yang diperoleh menjadi manfaat yang berarti bagi diri saya sendiri maupun orang lain.

Saya berharap semoga segala kebaikan, doa, dan dukungan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Amin.

PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF DAKON GEOMETRI UNTUK MENGURANGI INTENSITAS BERMAIN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI

Refi Mariska agustina

Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam

Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

Email.refim2444@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital saat ini telah meningkatkan penggunaan *gadget* di berbagai kelompok usia, termasuk pada anak-anak. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak negatif pada tumbuh kembang anak, seperti berkurangnya interaksi sosial, berkurangnya waktu bermain, dan terganggunya fokus dalam kegiatan belajar. Maka dari itu, diperlukan aktivitas alternatif untuk mengalihkan perhatian anak dari *gadget*; permainan edukatif merupakan salah satu pilihan yang tepat. Penulisan ini bertujuan untuk mengkaji dampak permainan edukatif "Dakon Geometri" pada frekuensi penggunaan gawai pada anak-anak.

Penulisan ini memakai metode kuantitatif dengan pendekatan kuasi-eksperimen dan desain *one-group pretest-posttest*. Studi ini melibatkan murid taman kanak-kanak di Desa Tuik, Kecamatan Kelapa, Kabupaten Bangka Barat, dengan sampel sebanyak 20 anak. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi memakai tolok ukur intensitas penggunaan gawai, baik sebelum maupun sesudah penerapan permainan edukatif "Dakon Geometri". Data yang terkumpul kemudian dianalisis memakai uji-t berpasangan (*paired t-test*).

Hasil penulisan memperlihatkan adanya penurunan frekuensi penggunaan gawai pada anak-anak setelah penerapan permainan edukatif "Dakon Geometri". Analisis statistik memperlihatkan nilai t senilai 67,542 dengan tingkat signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Hal ini memperlihatkan jika permainan edukatif "Dakon Geometri" secara signifikan menurunkan frekuensi penggunaan gawai pada anak-anak.

Maka dari itu, bisa dikatakan jika permainan edukatif "Dakon Geometri" merupakan alternatif kegiatan rekreasi yang efektif untuk mengurangi ketergantungan anak pada gawai, sekaligus mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan motorik mereka.

Kata kunci: permainan edukatif, geometri Dakon, intensitas penggunaan gadget, anak usia dini

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT, Penguasa alam semesta, atas limpahan kasih sayang, petunjuk, dan kesempatan yang memungkinkan penulis menyelesaikan skripsi ini. Semoga kedamaian dan rahmat ilahi senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, serta para pengikut beliau, yang telah membimbing umat manusia dari masa kegelapan menuju zaman yang diterangi oleh kebijaksanaan dan keimanan. Semoga kita senantiasa memperoleh manfaat dari syafaat beliau, baik di dunia maupun di akhirat kelak. Amin.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dan berjudul *“Pengaruh intensitas Bermain Gadget pada Anak Usia Dini.”* Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini terlaksana berkat bantuan, dorongan, dan doa dari berbagai pihak. Maka dari itu, dengan penuh kerendahan hati, penulis menyampaikan penghargaan yang tulus kepada :

1. Allah SWT. yang telah memberikan nikmat kesehatan dan keberkahan yang luar biasa kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Dr. Irawan, S.Ag., M.S.I., selaku Rektor IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
3. Dr. Iqrom Faldiansyah, M.A selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung beserta jajaran staf.
4. Zulkarnain, M.A., selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan motivasi dan nasihat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Wahyu Kurniawan, M.Psi., Psikolog, selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasihat, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Oktarizal Drianus, M.Psi., selaku penguji I yang telah membantu menguji menguji skripsi ini dan telah memberikan saran dan membimbing serta telah meluangkan waktunya untuk mengarahkan saya hingga selesai skripsi ini.
7. Primalita Putri Distina, M.Psi., Psikolog selaku penguji II yang telah membantu menguji menguji skripsi ini dan telah memberikan saran dan membimbing serta telah meluangkan waktunya untuk mengarahkan saya hingga selesai skripsi ini.
8. Seluruh dosen Program Studi Psikologi Islam IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga kepada penulis.
9. Seluruh civitas akademika IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.

Penulis mengakui bahwa skripsi ini memiliki kekurangan, baik dari segi penyusunan maupun wacana. Maka dari itu, penulis mengharapkan masukan dan kritik yang membangun demi penyempurnaan dan pengembangan karya ini di masa mendatang.

Pada akhirnya, penulis berharap agar tesis ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pemangku kepentingan.

Bangka, 4 Maret 2026
Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Refi Mariska Agustina', with a stylized flourish at the end.

Refi Mariska Agustina
NIM. 2024029

DAFTAR ISI

HALAMANJUDUL.....	i
SURAT KETERANGAN PLAGIASI.....	ii
HALAM AN PERNYATAAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
NOTA DINAS KONSULTAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penulisan.....	9
D. Kegunaan Penulisan	6
E. Telaah Pustaka.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
A. Anak Usia Dini	12
1. Pengertian anak usia dini	12
2. karateristik perkembangan anak usia dini.....	12
3. kebutuhan bermain dalam perkembangan anak usia dini	12
B. Penggunaan gadget pada anak usia dini.....	16
1. Pengertian gadget	16
2. Bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini.....	18

3. Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini.....	19
C. permainan edukatif	20
1. pengertian permainan edukatif	20
2. Fungsi permainan edukatif pada anak usia dini	21
D. Permainan Dakon Geometri	22
1. Pengertian permainan dakon geometri	22
2. Fungsi dan manfaat permainan dakon geometri.....	23
3. Aplikasi Penggunaan	24
E. Dinamika.....	26
F. kerangka berpikir.....	27
BAB III METODE PENULISAN	36
A. Jenis Penulisan.....	36
1. Prosedur Penulisan.....	37
2. Tempat dan Waktu Penulisan	38
3. Populasi dan Sampel.....	39
a. Populasi	39
b. Sampel	39
4. Pengembangan Instrumen.....	39
a. Instrumen Alat Ukur Penulisan	40
b. Skala Ketergantungan Gadget.....	40
B. Teknik Pengumpulan Data	44
1. Observasi.....	44
2. Dokumentasi.....	48
C. Uji Coba Alat Ukur.....	49
1. Uji Validitas.....	49
2. Uji Reliabilitas.....	54
D. Teknik Analisis Data.....	54
1. Uji Hipotesis.....	54

2. Uji Asumsi Klasik	56
a. Uji Normalitas	56
b. Uji Heteroskedastisitas	57
BAB IV HASIL PENULISAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Pengaruh Permainan Edukatif Dakon Geometri pada Ketergantungan Bermain Gadget pada Anak Usia Dini.....	58
1. Deskripsi Data Hasil Penulisan	58
2. Deskripsi Data Pre-Test.....	59
3. Deskripsi Data Post-Test	66
B. Perbandingan Penurunan intensitas Bermain Gadget antara Pre-Test dan Post-Test	69
C. Analisis Uji Asumsi Klasik.....	73
1. Uji Normalitas	73
2. Uji Heteroskedastisitas	74
D. Uji Hipotesis	76
E. Pembahasan Hasil Penulisan.....	79
BAB V PENUTUP	84
A. Kesimpulan.....	84
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Eksprimen.....	37
Tabel 3. 2 Sampel Penulisan Pengaruh permainan edukatif dakon geometri untuk mengurangi intensitas bermain gadget	39
Tabel 3. 3 Table blueprint sebelum dan sesudah realiabel.....	40
Tabel 3. 4 sesudah uji realibilitas.....	41
Tabel 3.7 Lembar Penilaian Post-test Penurunan intensitas Bermain Gadget Paada Anak Usia Dini	45
Tabel 3. 8 Alternatif Kategori Instrument dan Skor.....	48
Tabel 3.9 Tabel uji validitas.....	51
Tabel 4. 1 data prest-test.....	59
Tabel 4. 2 Perolehan Data Hasil Pengaruh Permainan Edukatif Dakon Geometri Dan Mengurangi intensitas Bermain Gadget Pada Penilaian Prest-Tets.....	64
Tabel 4. 3 Data Post-test.....	65
Tabel 4. 4 Perolehan Data Hasil Pengaruh permainan edukatif dakon geometri untuk mengurangi intensitas bermain gadget pada penilaian post-test.	68
Tabel 4. 5 Data Perbandingan Prest-test dan Post-test.	68
Tabel 4.6 Uji Reliabilitas Instrumen Variabel intensitas bermain gadget	73
Tabel 4. 7 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	74
Tabel 4. 8 Uji Heteroskedastisitas.....	74
Tabel 4. 9 Paired Samples Statistics.	76
Tabel 4. 10 Paired Samples Correlations.....	77
Tabel 4. 11 Hasil Uji Paired Samples Test.	78

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Data Prest-test

Grafik 4.3 Data Post-Test

Grafik 4.5 Perbandingan Prest-test dan Post-test

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Lembar Penilaian Post-Test
2. Hasil Uji Validitas
3. Hasil Uji Realibilitas
4. Hasil Uji Normalitas
5. Tabulasi Data Post-Test
6. SK. Pembimbing
7. Kartu Bimbingan Skripsi
8. Surat Keterangan Plagiasi
9. Surat Keterangan Baca Al-Qur'an
10. Surat Keterangan KKN
11. Sertifikat Toelf
12. Sertifikat PBAK
13. Surat Balasan Instansi
14. Internal konsent
15. Dokumentasi