

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian yang Relevan

1. Diana Diana, Sri Hartini (2018), "Hubungan Tingkat Penggunaan Aplikasi Game Pada *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosio-Emosional Anak Usia Sekolah". Hasil yang didapat dalam penelitian ini adalah ada hubungan tingkat penggunaan aplikasi *game* pada *gadget* terhadap perkembangan sosio-emosional anak usia sekolah p value 0,002 ($p < 0,05$) di sdn 1 sendangharjo kecamatan karangrayung kabupaten Grobogan.
2. Adevia Maulidya Chikmah, Desy Fitriyaningsih (2018), "Pengaruh Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah Di Tk Pembina Kota Tegal". Hasil penelitian ini menunjukkan "ada pengaruh antara durasi penggunaan *gadget* dengan Masalah Mental Emosional pada anak pra sekolah di TK Negeri Pembina Kota Tegal".
3. Riyanti Imron (2018), "Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Prasekolah Di Kabupaten Lampung Selatan". Hasil analisis bivariat dengan uji chi square menunjukkan nilai $p = 0,001$ ($p < 0,05$), nilai ini menyatakan ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah.
4. Tria Puspita Sari, Amy Asma Mitsalia (2016), "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin". Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif antara penggunaan *gadget* dengan personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin.
5. Nizar Rabbi Radliya, Seni Apriliya, Tria Ramdhaniyah Zakiyyah (2017). "Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh positif sebesar 8,2% terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya.
6. Putri Hana Pebriana (2017). "Analisis Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini". Hasil yang didapat dalam penelitian ini adalah penggunaan gadget sebagian besar anak menggunakannya untuk bermain. Dari hal-hal kecil tersebut, anak-anak yang awalnya suka bermain dengan temannya

bisa berubah dengan yang biasa diberikan *gadget* sebagai pengganti teman bermainnya.

7. Zakiah Mohamad Ashari, Alifa Aliya Ngadiman, Nurul Farhana Zainudin, Nurul Farhana Jumaat,(2018). “ *The Relationship Between Knowledge And Attitude Towards Technology Gadget Usage With Students’ Socio-Emotions Development* ”. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan dan sikap siswa terhadap *gadget* memiliki hubungan dengan sosio-emosi siswa.
8. Eka Setiawati¹, Elih Solihatulmillah¹, Habib Cahyono¹ and A Dewi¹(2019). “*The Effect Of Gadget On Children's Social Capability* ”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas anak menggunakan *gadget* dengan durasi > 60 menit per hari yaitu sekitar 60,61%, jenis *gadget* yang digunakan berupa *smartphone / handphone* 84,85%, dan aplikasi yang sering digunakan.
9. Desni Yuniarni, (2019). “ *The Teacher’s Perception To The Impact Of Playing Gadget For Early Childhood’s Mental Health* ”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua guru memiliki persepsi yang sama bahwa gadget memiliki pengaruh positif dan negatif terhadap kesehatan mental anak usia dini.
10. Uliyatul Laili (2017),” *Influence Of Gadget On Social Personal Of Early Childhood* ”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara keterpaparan penggunaan dengan sosial pribadi dengan nilai signifikansi $0,001 < \alpha$, sedangkan untuk variabel pendidikan dan status ekonomi tidak ada hubungan dengan sosial pribadi dengan nilai signifikansi $\alpha > 0,05$.
11. Elly Purwanti, and Mashudah. 2020. “Pengaruh Penggunaan *Gawai* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-6 Tahun” Hasil penelitian bahwa penggunaan perangkat mempengaruhi sosial emosional anak usia dini sebesar 20,7% dan 79,3% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian. Adapun dampak penggunaan perangkat secara keseluruhan berdampak sedang terhadap sosial emosional anak usia dini yaitu sebesar 18 orang, tinggi 6 orang dan rendah 6 orang.
12. [Yoga Anugera Sundawa,Iga Maliga,Evi Gustia Kesuma \(2020\)](#). “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Sosio Emosioal Anak Usia Pra Sekolah Di Paud As-Salam Sumbawa”.Hasil penelitian menunjukkan responden sebanyak 50% berada pada rentang umur 30-35 tahun, 40% responden bekerja sebagai Ibu Rumah Tangga (IRT). Anak responden sebanyak 80% menggunakan *gadget* yang lebih dari 1 jam per hari dan sisanya kurang dari 1 jam/hari. Analisis data menunjukkan bahwa

adanya pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap sosio emosional anak usia pra sekolah ($p\text{ value}=0,01$) dengan nilai $R = 0,64$.

13. Diah Andika Sari⁽¹⁾, Ari Lela Nurjanah⁽²⁾, (2020). "Hubungan *Game Online* dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun". Dari hasil penelitian pada taraf signifikan 5% didapatkan bahwa nilai r hitung (0,416), lebih besar dari pada r table (0,320). Nilai r hitung 0,416 berada pada rentang 0,40 0,70 yang bearti berada pada kategori korelasi yang cukup kuat. Sedangkan nilai Koefisien Determinasi didapat sebesar 17%, yang artinya game online mempunyai hubungan dengan perkembangan emosional anak usia 5 6 tahun sebesar 17%, sedangkan sisanya berhubungan dengan faktor lain yang pada penelitian ini tidak diteliti. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang cukup kuat dan signifikan antara *game online* dengan perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Pendawa dikelurahan Pondok Cabe, kecamatan Tangerang Selatan, Banten.
14. Ummah, Sumihatul; Hosriyatun, Hosriyatun. (2020) "Pengaruh *Handphone* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Dan Nilai Moral Agama Anak Di Ra Al-Munawwaroh Konang Galis Kabupaten Pamekasan". Hasil penelitian menunjukkan **pertama**, ada pengaruh yang signifikan penggunaan *handphone* terhadap perkembangan sosial emosional dan nilai moral agama pada anak di RA Al-Munawwarah Konang Galis Pamekasan. Dari hasil analisis data dengan interval kepercayaan 95% adalah 0,361 dan dalam interval kepercayaan 99% adalah 0,463 dengan nilai "r" kerja yang lebih besar adalah 0,714. **Kedua**, signifikansi pada penelitian ini yaitu sebesar 0,714 berada ditingkatan interpretasi diantara angka 0,70-0,90 dengan nilai interpretasi yang kuat dan tinggi. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh *handphone* terhadap perkembangan sosial emosional dan nilai moral agama pada anak di RA Al-Munawwarah Konang Galis Pamekasan.
15. Ilga Putri Haratanti, Ria Noviati, Hukmi Hukmi. (2019)" The Influence of Gadget Intensity Use on Pro-Social Behaviour of Early Childhood" Hasil penelitian ini berpengaruh signifikan intensitas penggunaan *gadget* terhadap perilaku prososial anak usia dini dengan nilai $F = 0,469$ dan probabilitas $\text{sig } t = 0,004$.
16. [Muniroh Munawar](#) , [Putri RA Zuhri](#) (2018). "The Influence of Gadgets on Early Childhood Social Development in Hidayatullah Islamic Kindergarten School Semarang". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini, yaitu

penggunaan *gadget* membawa dampak negatif karena anak lebih suka menggunakan *gadget*, sehingga hipotesis yang diajukan diterima. Berdasarkan hasil penelitian juga diketahui bahwa 46,1% perkembangan sosial anak usia dini di TK Islam Hidayatullah Semarang.

17. Sumurboto, Banyumanik gunawan, meta anindya aryanti and Zubaidah, Zubaidah (2017). “*Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik.*” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 51,2% anak menggunakan gadget dengan durasi > 1 jam per hari dan 52,4% anak memiliki perkembangan sosial yang kurang dari rata-rata. Hasil uji korelasi Chi-Square diperoleh p-value 0,000 ($p < 0,05$) yang berarti ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada orang tua untuk lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak, perlu adanya pengawasan dan ketegasan dalam memberikan batasan kepada anak dalam bermain *gadget*.
18. Yuni Sulistiawati, Vida Artha Supratman, Tri Adi Nugroho(2019) “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Kabupaten Pesawaran Lampung” Hasil penelitian ini menunjukkan mayoritas anak yang menggunakan *gadget* perkembangan sosialnya kurang baik sebesar 53,3% sedangkan mayoritas anak yang tidak menggunakan gadget perkembangan sosialnya baik sebesar 56,7%. Hasil diperoleh p-value 0,049 (kurang dari 0,05) yang berarti ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK Caravan Desa Pesawaran Pengadilan Negeri Lampung Tegineneng 2019. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh Disarankan bagi orang tua untuk lebih selektif dalam memberikan mainan kepada anak dan perlu adanya pengawasan serta ketegasan dalam memberikan batasan kepada anak dalam bermain gadget.
19. Rahmawati, Iven (2020) “ *Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Era 4.0.*” Dari hasil penelitian diperoleh nilai nilai signifikansi sebesar 0.013 < 0.05 yang dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya adalah ada Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 tahun di Era 4.0 yang bertempat di TK Kuncup Harapan Ponorogo.

20. Dhea, Amanda Putri (2020) “*Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di Tk Dan Paud Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun*”. Hasil penelitian menunjukkan antara lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial diketahui p Value = 0,000 yang berarti ada pengaruh lama penggunaan *gadget* dengan pencapaian perkembangan sosial anak prasekolah di TK dan PAUD jogodayuh. Dengan nilai koefisiensi kontigensi sebesar 0,493 yang diinterpretasikan bahwa kekuatan pengaruh antara variabel pada tingkat sedang.

B. Kajian Teori

1. Perkembangan sosial emosional

a. Pengertian

Perkembangan sosial-emosional berasal dari tiga suku kata, yakni “perkembangan, sosial, dan emosional. Menurut kamus psikologi, “perkembangan (development)” berarti perubahan yang berkesinambungan dan progresif dalam organisme, dari lahir sampai mati. Perkembangan juga berarti perubahan dalam bentuk dan dalam integrasi dari bagian-bagian jasmaniah ke dalam bagian-bagian fungsional. selain itu dapat berarti kedewasaan, atau kemunculan pola-pola asasi dari tingkah laku yang tidak dipelajari. Chaplin, 2008; 134. Sosial adalah segala sesuatu berkenaan dengan masyarakat; suka memperhatikan kepentingan umum, suka menolong, menderma, dan sebagainya. Sosial juga berarti menyinggung relasi di antara dua atau lebih individu. Istilah ini mencakup banyak pengertian, dan digunakan untuk mencirikan sekelompok fungsi, kebiasaan, karakteristik, ciri, dan seterusnya yang diperoleh dalam satu konteks sosial. Chaplin, 2008; 469 Sedangkan emosional berkaitan dengan ekspresi emosional, atau dengan perubahan-perubahan yang mendalam yang menyertai emosi; mencirikan individu yang mudah terangsang untuk menampilkan tingkah laku emosional. Chaplin, 2008; 165

b. Ciri – ciri perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Perkembangan sosial dan emosional meliputi kemampuan komunikasi, memahami diri sendiri dan orang lain, kemampuan untuk mengendalikan emosi atau perasaan, bersimpati dan berempati terhadap orang lain, membangun interaksi sosial yang hangat dan berkualitas dengan orang lain,

serta mampu menunjukkan sikap dan perilaku yang penuh penghargaan terhadap diri sendiri dan orang lain serta sesuai dengan aturan masyarakat disekitarnya. Perkembangan emosi merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan individu dalam kehidupan. Meskipun seorang anak memiliki kemampuan intelektual/kognitif yang sangat baik, tetapi bila kemampuan emosional tidak baik anak tersebut akan mengalami hambatan dalam pergaulan dan kehidupan. Hurlock dalam Suyadi 2010:110 secara umum pola perkembangan emosi anak meliputi 9 aspek yaitu rasa takut, malu, khawatir, cemas, marah, cemburu, duka cita, rasa ingin tahu dan rasa gembira.

c. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA)

Standar nasional pendidikan PAUD diatur dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini. Yang mencakup 6 (enam) aspek salah satunya aspek perkembangan sosial emosional 5-6 tahun dengan lingkup perkembangan kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan perilaku prososial.

a) Kesadaran diri

1. Mengetahui perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar(mengendalikan diri secara wajar).
2. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat).
3. Mengetahui perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar(mengendalikan diri secara wajar).

b) Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain

1. Tahu akan haknya.
2. Menaati aturan kelas (kegiatan, aturan).
3. Mengatur diri sendiri.
4. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sendiri.

c) Perilaku prososial

1. Bermain dengan teman sebaya.
2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar.
3. Berbagi dengan orang lain

4. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain,
 5. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah).
 6. Bersikap kooperatif dengan teman.
 7. Menunjukkan sikap toleran.
 8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias, dsb).
 9. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya.
- d. Faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia dini Menurut Teori Ekologi.

Urie Bronfenbrenner mengajukan suatu pandangan mengenai lingkungan mempunyai pengaruh kuat mengenai perkembangan seorang individu untuk mengalami suatu perubahan. Dalam hal ini, teori ekologi bertujuan untuk membagi antara berbagai sistem dan menggunakan setiap sistem tersebut untuk mengerti bagaimana tiap pola individu dalam berinteraksi dengan pergaulan dan keluarga dengan ini mampu mempengaruhi hubungan antara perkembangan dan budaya. Dimana, lingkungan mempunyai pengaruh cukup kuat untuk membantu seorang tersebut untuk membentuk pribadi sesuai dengan apa yang mereka alami atau rasakan. Suatu lingkungan keluarga mempunyai peran penting dalam pembentukan individu tersebut menjadi seperti apa. Lingkungan yang kondusif mampu memberikan perkembangan seorang individu itu dengan benar. Dalam arti kata, individu berkembang sesuai dengan apa yang diinginkan. Apabila lingkungan tidak mampu memberi apa yang seharusnya maka membuat individu tersebut untuk menjadi sesuai dengan yang diinginkan

Dimensi teori ekologis Bronfenbrenner, Teori ekologis adalah teori yang lebih menekankan pada pandangan mengenai lingkungan yang kuat, dimana lingkungan ini berpengaruh terhadap perkembangan psikologis individu tersebut. Dapat dikatakan bahwa teori ekologi Bronfenbrenner merupakan suatu ilmu pengetahuan yang mengatakan bahwa kehidupan

manusia termasuk suatu hubungan timbal balik antara aktifitas, tujuan hidup dan mampu menukarkan dengan lingkungan dasarnya dan berpengaruh terhadap hubungannya antara berbagai sistem (dalam Gardiner, Harry, 2005).

Dapat diketahui bagaimana suatu pola interaksi setiap individu dalam berbagai sistem. Pada akhirnya, setiap sistem saling berkaitan dan terlihat bagaimana lingkungan dasar sangat berpengaruh terhadap perkembangan. Dalam teori ekologis menurut Bronfenbrenner membagi dalam lima dimensi diantaranya :

1. Mikrosistem (microsystem) adalah konteks atau sistem terdekat dengan individu yang terlibat dalam dua arah. Konteks ini meliputi keluarga individu, teman-teman sebaya, sekolah dan lingkungan. Mikrosistem mempunyai beberapa elemen antara lain : aktifitas, peran dan hubungan antara orang lain. Dimana, keluarga sebagai mikrosistem adalah keluarga harus mampu memberi sosialisasi dan edukasi sehingga nantinya keluarga memberi pelajaran mengenai nilai, kepercayaan dan sikap pengetahuan. Keluarga harus mampu memberi dukungan secara emosional, penugasan peran sosial (gender, peran dan etnis). Apabila mikrosistem sebagai teman sebaya merupakan salah satu agen sosialisasi dalam mikrosistem karena dengan teman sebaya kebutuhan seseorang individu dapat terpenuhi. Oleh karena itu, mikrosistem tempat interaksi yang dapat berlangsung dengan agen sosial berlangsung.
2. Mesosistem (mesosystem) adalah menggabungkan antara setting dengan individu yang ada didalamnya sehingga membentuk suatu hubungan. Disini, dapat diketahui berbagai informasi, pengetahuan dan sikap dari satu setting dan hal itu mampu membantu dalam membantuk suatu perilaku atau perkembangan diberbagai setting. Dalam artian, hubungan disini merupakan hubungan beberapa konteks atau mikrosistem. Sebagai contoh, pengalaman keluarga dengan pengalaman sekolah. Hal ini mempengaruhi individu apabila di keluarga tidak merasa nyaman dan orang tua tidak peduli sehingga

keika disekolah ia mempunyai kesulitan untuk membangun hubungan positif dengan guru.

3. Ekosistem (exosystem), dalam hal ini pengalaman dalam setting sosial lain dimana individu tidak memiliki peran aktif sehingga mempengaruhi apa yang individu alami. Sebagai contoh, ketika ayah banyak menghabiskan waktu untuk bekerja sehingga menyebabkan hubungan antara anak dan istri menjadi kurang.
4. Makrosistem (macrosystem) mempunyai kecenderungan untuk menpresentasikan kepercayaan, nilai terhadap bagaimana kondisi sosial dan individu tersebut bertempat tinggal.
5. Kronosistem (chronosystem) meliputi pemolaan peristiwa-peristiwa lingkungan dan transisi sepanjang rangkaian kehidupan dan keadaan sosiohistoris. Misalnya, dalam mempelajari dampak perceraian terhadap anak.

Menurut Hurlock dalam Ulfah, 2013: 55-57 faktor yang mempengaruhi perkembangan anak dipengaruhi oleh tiga faktor, yakni faktor perkembangan awal, faktor penghambat, dan faktor pengembang.

1. Perkembangan awal

Perkembangan awal (0-5 tahun) adalah masa-masa kritis yang akan menentukan perkembangan adanya perbedaan tumbuh-kembang antara anak yang satu dengan anak yang lainnya dipengaruhi oleh hal-hal yaitu Faktor lingkungan sosial yang menyenangkan anak . Hubungan anak dengan masyarakat yang menyenangkan, terutama dengan anggota keluarga akan mendorong anak mengembangkan kecenderungan menjadi terbuka dan menjadi lebih berorientasi kepada orang lain karakteristik yang mengarah kepenyesuaian pribadi dan sosial yang lebih baik. Faktor Emosi, tidak adanya hubungan atau ikatan emosional akibat penolakan anggota keluarga, dapat menimbulkan gangguan kepribadian pada anak. Sebaliknya pemuasan emosional mendorong perkembangan kepribadian anak semakin stabil. Metode mendidik anak, Anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga permisif, cenderung kehilangan rasa tanggung jawab, mempunyai kendali emosional yang rendah dan sering berprestasi rendah dalam melakukan sesuatu, sedangkan mereka anak-anak yang dibesarkan oleh orang tua secara demokratis penyesuaian

pribadi dan sosialnya lebih baik dan Beban tanggung jawab yang berlebihan, Anak yang dari kecil diberikan tanggung jawab terhadap rumah, termasuk menjaga adiknya yang lebih kecil, dalam hal ini ia berpotensi memiliki kecenderungan untuk mengembangkan kebiasaan memerintahkan sepanjang hidupnya, artinya, anak terlalu dini untuk diberi tanggung jawab atas adik-adiknya. Faktor keluarga, anak yang tumbuh dan berkembang di tengah-tengah keluarga besar akan bersikap dan berperilaku otoriter. Pula dengan anak yang tumbuh dan berkembang di tengah keluarga yang cerai kemungkinan anak menjadi anak yang cemas, tidak mudah percaya, dan sedikit kaku. Faktor yang merangsang lingkungan, lingkungan yang merangsang merupakan salah satu pendorong tumbuh-kembang anak, lingkungan yang merangsang dapat mendorong perkembangan fisik dan mental anak secara baik, sedangkan lingkungan yang tidak merangsang dapat menyebabkan perkembangan anak berada dibawah kemampuannya.

2. Faktor penghambat perkembangan sosial emosional

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan anak usia dini yaitu faktor penghambat yaitu terdiri dari, (a) gizi buruk yang mengakibatkan energi dan tingkat kekuatan menjadi rendah, (b) cacat tubuh yang mengganggu perkembangan anak, (c) tidak adanya kesempatan untuk belajar apa yang diharapkan kelompok sosial dimana anak tersebut tinggal, (d) tidak adanya bimbingan dalam belajar (PAUD), (e) rendahnya motivasi dalam belajar, (f) rasa takut dan minder untuk berbeda dengan temannya dan tidak berhasil.

2. Penggunaan *Gadget*

a. Pengertian

Menurut Osland (dalam Effendi, 2013:2) *gadget* merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, *tablet PC*, dan juga telepon seluler atau *smartphone*. Menurut Jati (dalam Fajrin, 2015:3), trend *gadget* terus berkembang di Indonesia, kecanggihan teknologi *gadget* seperti *smartphone*, tablet, dan laptop semakin berkembang seiring dengan

meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang modern dan praktis. Misalnya, *gadget* dalam bentuk *handphone* saat ini memiliki berbagai variasi OS (*Operating System*), seperti *android*, *windows phone* dan *Blackberry*.

Kata penggunaan berasal dari kata guna mendapat imbuhan peng- dan akhiran-an yang berarti menggunakan (alat /perkakas), mengambil manfaatnya, melakukan sesuatu dengan tidak boleh menggunakan kekerasan. *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* (bahasa Indonesia:acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap suatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, *handphone*, *game* dan lainnya.

b. Bentuk pemakaian *gadget*

Pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga dewasa. Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan oleh alat komunikasi, mencari informasi atau *browsing*, *yotutube*, bermain *game*, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaanya hanya sebagai media pembelajaran, bermain *game*, dan menonton animasi. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa anak-anak.

Ada beberapa macam jenis *gadget*, yaitu *smarthphone*, *tablet* dan *laptop*. semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang modern dan praktis. Misalnya *gadget* dalam bentuk *handphone* saat ini memiliki berbagai variasi OS (*Operating System*), seperti *android*, *windows phone* dan *blackberry*.

Tren *gadget* terus berkembang di Indonesia, kecanggihan teknologi *gadget* sangat berkembang pesat. Jadi penggunaan media teknologi seperti *gadget* perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh

orang tua pada saat anak menggunakan *gadget* dimana saja, dan rata-rata bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini hanya untuk bermain *game*, dan menonton youtube, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan *gadgetnya* untuk *browsing*, *chatting*, sosial media dll. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini kebanyakan dilakukan pada saat dirumah, misalnya pulang sekolah, pada saat makan dan saat akan tidur. (Titik Mukarromah, 2019:12)

- c. Faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget*.
1. Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial Iklan seringkali mempengaruhi remaja untuk mengikuti perkembangan masa kini. Sehingga hal itu membuat remaja semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru. (Fadilah, 2015)
 2. *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik Fitur-fitur yang ada didalam *gadget* membuat ketertarikan pada remaja. Sehingga hal itu membuat remaja penasaran untuk mengoperasikan *gadget*. (Fadilah, 2015)
 3. Kecanggihan dari *gadget*, Kecanggihan dari *gadget* dapat memudahkan semua kebutuhan remaja. Kebutuhan remaja dapat terpenuhi dalam bermain *game*, sosial media bahkan sampai berbelanja *online*. (Fadilah, 2015)
 4. Keterjangkauan harga *gadget*, Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari *gadget* semakin terjangkau. Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli *gadget*, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan *gadget* untuk anaknya. (Fadilah, 2015)
 5. Lingkungan Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget*, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan *gadget*. Selain itu sekarang

hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *gadget*. (Fadilah, 2015)

6. Faktor budaya Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku remaja. Sehingga banyak remaja mengikuti *trend* yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*. (Kotler, 2007)
7. Faktor sosial Faktor sosial yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial. (Kotler, 2007)

d. Dampak penggunaan *gadget*

Menurut Handrianto (2013, dalam Juliadi, 2018) mengatakan bahwa, *gadget* memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak tersebut antara lain adalah:

Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

1. Berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudian menggambar sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
2. Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
3. Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
4. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

Menurut Yordi Anugrah Pertama (2015) dampak positif penggunaan *gadget*. Dampak positif :

1. Anak yang bergaul dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif.
2. Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan *gadget* yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik.

Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

1. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam *game* tersebut).
2. Malas menulis dan membaca (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *youtube* anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari)
3. Kecanduan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
4. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
5. Perkembangan kognitif anak terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
6. Menghambat kemampuan berbahasa (anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
7. Dapat mempengaruhi perilaku anak (seperti contoh anak bermain *game* yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Menurut Iswidharmanjaya dalam bukunya yang berjudul Panduan bagi orang tua untuk memahami faktor-faktor anak kecanduan *gadget* (Gunawan, 2017:16) dampak pemberian *gadget* pada anak prasekolah ada dua diantara yaitu dampak positif dan dampak negatif seperti:

a. Dampak Positif

Penggunaan *gadget* memiliki dampak tersendiri bagi para penggunanya, baik orang dewasa ataupun anak-anak. Dampak yang timbul bergantung dengan bagaimana orang tersebut menggunakannya dan memanfaatkannya. Adapun beberapa dampak positif *gadget* pada anak yaitu menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa inggris lebih mudah, serta meningkatkan logika lewat *game* interaktif yang edukatif. Hal tersebut dapat terjadi apabila orang tua mampu memberikan pengawasan, penegasan, serta pendekatan kepada anak terhadap *gadget* dengan baik.

b. Dampak Negatif

Selain memiliki dampak positif, penggunaan *gadget* juga dapat berdampak negatif bagi anak. Aneka aplikasi *gadget* yang berisi *game*, video yang mengandung sara, ataupun ajaran sesat sekalipun semua tersedia dan dalam jangkauan akses yang sangat mudah dan cepat dalam hitungan detik saja. Penggunaan *gadget* yang berlebihan (kecanduan), apalagi dengan akses konten yang tidak baik, seperti adegan kekerasan yang anak lihat dalam *game* dan *film*, serta pornografi, dipercaya mempengaruhi secara negatif baik perilaku ataupun kemampuan anak.

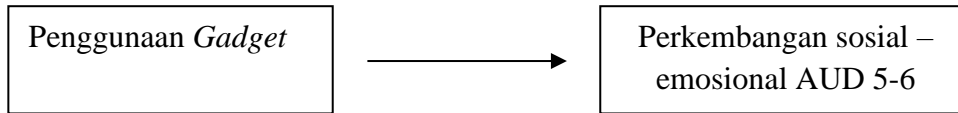
C. Kerangka Berpikir

Menurut Jeshika mandiangan bahwa penggunaan *gadget (Handphone)* dalam dunia pendidikan sangat berpengaruh terutama dalam mencari informasi, sehingga banyak orang bisa melibatkan *gadget* dalam proses belajar. *Gadget* menjadi benda ajaib, pintar/*smart*, dan berguna dalam banyak hal seperti mengirim email, melihat film, mencari alamat (peta), mengurus tiket, hotel memesan makanan, membeli barang, dan lain-lain. *Gadget* telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat modern termasuk anak-anak. Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain *game*, dan menonton animasi.

Sosial-Emosional merupakan suatu proses yang dialami individu ketika berhubungan atau berinteraksi dengan individu lain, proses perubahan emosi serta perubahan kepribadian (Santrock, 2011). Menurut *American Academy of Pediatric* (dalam Nurmalitasari, 2015) mengatakan bahwa perkembangan sosial-emosional mengarah kepada kemampuan anak untuk memiliki pengetahuan dalam mengelola dan

mengekspresikan emosi dengan baik, mampu menjalin hubungan dengan anak-anak dan orang dewasa disekitarnya dan secara aktif mengeksplorasi lingkungan melalui belajar.

Adapun bagan alur kerangka berpikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka berpikir

Pada gambar diatas dapat dijelaskan bahwa perkembangan sosial emosional dipengaruhi oleh penggunaan *gadget*.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti. Sesuai dengan judul penelitian yang akan dilakukan hipotesis yang diajukan peneliti adalah: ada pengaruh positif penggunaan *gadget* oleh anak usai dini pada perkembangan sosial emosional (5-6) tahun .