

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Perkembangan Sosial Anak Prasekolah

1. Pengertian Anak Prasekolah

Anak usia prasekolah merupakan anak yang berada pada usia 3-5 tahun. Pada anak usia prasekolah ini, mereka akan menunjukkan perkembangan, baik perkembangan motorik, verbal, serta ketrampilan sosial yang bersifat progresif. Selain itu, pada fase ini akan terjadi peningkatan antisiasme dan energi yang akan digunakan untuk belajar serta menggali banyak hal. Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia sekitar tiga sampai dengan enam tahun, yang artinya mereka masuk dalam masa prasekolah. Hockenberry dan Wilson pada tahun 2009 juga mengemukakan bahwa anak usia prasekolah merupakan anak yang berada pada masa perkembangan, dimana anak tersebut berusia antara 3 hingga 5 tahun.(Fauzi dkk., 2021).

Anak usia prasekolah merupakan fase dimana masih berada dalam peningkatan pertumbuhan dan perkembangan yang signifikan dan berlanjut, serta sudah mempunyai kemampuan kognitif dan aktivitas fisik yang stabil. Selain hal itu, anak pada masa ini juga sudah dapat merasakan fase inisiatif dan rasa bersalah (inisiative vs guilty). Anak akan mempunyai rasa ingin tahu (couriur) yang tinggi dan mempunyai daya imajinasi yang terus berkembang. Ciri anak pada masa ini adalah anak akan banyak bertanya tentang segala sesuatu yang ada di sekelilingnya, dimana mereka merasa ada hal yang tidak mereka ketahui. Disamping itu, anak pada usia prasekolah juga belum mampu membedakan antara sesuatu yang abstrak dan yang tidak abstrak.(Fauzi dkk., 2021).

2. Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial anak merupakan perkembangan tingkah laku pada anak dimana anak dapat menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku dalam lingkungan masyarakat. Dengan kata lain, perkembangan sosial merupakan proses belajar anak dalam menyesuaikan diri dengan norma, moral dan tradisi dalam kelompok.(Fuadia, 2022)

Menurut Elizabeth B. Hurlock, perkembangan sosial adalah kemampuan seseorang dalam bersikap atau tata cara perilakunya dalam berinteraksi dengan unsur sosialisasi di Masyarakat. Pada usia prasekolah anak diharapkan mampu untuk bersosialisasi dengan lingkungan yang baru dan biasanya anak hanya mendapatkan Pendidikan informal dari orang tua atau keluarga juga akan mulai mengenal lingkungan diluar rumah dan akan bertemu dengan teman-teman sebayanya. Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam pengaruh sosial yang meliputi, kemampuan mandiri, bersosialisasi, dan berinteraksi dengan lingkungan.(Mariyama dkk., 2023).

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses bimbingan atau perlakuan orang tua kepada anak, dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial atau norma di dalam Masyarakat. Proses ini biasanya disebut dengan sosialisasi. Perkembangan sosial dapat dipetakan dalam beberapa aspek . Perkembangan sosial dan tanggung jawab sosial. Kompetensi sosial menggambarkan keefektifan kemampuan anak dalam beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Contohnya seperti : Mau bergantian dengan teman-temannya dalam sebuah permainan. Sedangkan tanggung jawab sosial menunjukkan komitmen anak terhadap tugasnya, menghargai adanya perbedaan, sadar dan memperhatikan lingkungannya serta mampu menjalankan fungsinya. Perkembangan sosial anak dapat diperoleh dari berbagai respons lingkungan terhadap anak. Perkembangan sosial yang optimal diperoleh dari respons sosial yang sehat dan kesempatan yang diberikan kepada anak untuk mengembangkan konsep diri yang positif.

(Fuadia, 2022). Perkembangan sosial individu dengan keberhasilan kematangan dalam intraksi sosialnya, bagaimana ia bisa bergaul, beradaptasi Bersama lingkungannya dan dapat menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok mengartikan sosialisasi sebagai proses yang membimbing anak kearah perkembangan kepribadian sosial sehingga mampu menjadi anggota Masyarakat yang bisa bertanggung jawab.(Anggraini dkk., 2023).

3. Tahap Perkembangan Sosial pada Anak

Perkembangan sosial merupakan proses belajar dan mendapat kemampuan dalam menyesuaikan diri,bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain, serta berperilaku sosial.Manusia sebagai makhluk sosial yang berarti manusia tidak dapat hidup sendiri terutama menjalankan kehidupan sehari-hari.Oleh karena itu perkembangan sosial adalah salah satu aspek penting yang harus dimiliki anak sejak usia dini karena anak akan tumbuh dan bersosialisasi dengan lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.(Sumarni, 2022).

Soetjiningsih (2015) menyebutkan bahwa perkembangan perilaku pribadi dan sosial anak umur 3-5 tahun adalah :

- a. Umur 3 tahun : memasang sepatu, melepas kancing, makan sendiri dengan baik, mengerti gilirannya.
- b. Umur 4 tahun : mencuci dan mengeringkan wajahnya, menggosok gigi, bermain asosiatif atau bersama (bermain dengan anak lain).
- c. Umur 5 tahun : berpakaian atau melepas pakaian sendiri,bermain permainan (latihan kompetitif).

Perkembangan personal sosial anak dimulai sejak anak lahir. Perkembangan personal sosial yang terjadi meliputi 8 kategori yaitu *self help general* (kemampuan menolong dirinya sendiri), *self help eating* (kemampuan makan sendiri), *self help dressing* (kemampuan berpakaian sendiri) *self direction* (kemampuan memimpin dirinya sendiri),*accupation* (kemampuan melakukan pekerjaan untuk dirinya), *communication* (kemampuan berkomunikasi), *locomotion* (kemampuan

gerakan motoric), *socialization* (kemampuan bersosialisasi). (Narulita, 2022).

4. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak Prasekolah

Sebagian besar waktu kehidupan anak dilalui Bersama dengan keluarga terutama Ibu yang tidak bekerja diluar rumah. Faktor yang paling utama dalam proses perkembangan yaitu dalam masalah bawaan (nature) dan bimbingan,kesinambungan dan ketidak sinambungan,serta pengalaman masa dini dan masa lanjut. (Rismala dkk., 2021).

a. Faktor bawaan dan bimbingan

Manusia dilahirkan dalam keadaan baik. Dasar kebaikan tercipta dalam diri manusia dan tidak diperoleh dari luar,dan hal itu terjadi secara alamiah yang telah diberikan oleh sang pencipta kepada manusia. Sedangkan factor bimbingan diciptakan oleh lingkungan. Setiap anak memiliki karakter yang berbeda,namun secara keseluruhan lingkungan yang membentuk jiwa. Pada anak prasekolah dalam kondisi yang masih lunak, pendidik atau orangtua mudah mendidik anak sesuai dengan porsinya. Dalam pembentukan jiwa pada anak dilingkungan dapat melakukan proses asosiasi (dua gagasan yang muncul Bersama),repitisi (melakukan sesuatu berkali-kali),imitasi (peniruan),serta reward dan punishment (penghargaan dan hukuman).

b. Kesenambungan dan tidak kesinambungan

Perkembangan pada anak prasekolah sering terjadi berkesinambungan dan kadang tidak berkesinambungan . Anak-anak yang sudah bisa berjalan tentu mendapatkan kesempatan untuk berlari sebagai konsekuensi kemampuan berjalannya.Perkembangan ini terjadi secara kualitatif terus tumbuh dan berkembang.

c. Pengalaman masa dini dan masa lanjut

Pengalaman anak usia dini sangat menentukan perkembangan ia di usia selanjutnya.Anak-anak memiliki sifat fleksibel. Mereka tidak melakukan penolakan pengalaman usia dini yang memiliki

pengaruh pada usia selanjutnya, tetapi mereka yakin bahwa pengalaman pada usia dini sama pentingnya dengan pengalaman pada usia selanjutnya.

Proses perkembangan sosial anak atau sebagai makhluk sosial yang berkepribadian, dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor internal (yang berasal dari dalam diri anak) maupun faktor eksternal (yang berasal dari luar diri anak). Menurut FG Robins ada lima faktor yang menjadi dasar perkembangan kepribadian anak, yaitu sifat dasar, lingkungan pre-natal, perbedaan individual, lingkungan dan motivasi.(Arifin, 2020).

1. Faktor Internal

a. Faktor genetik/ hereditas

Merupakan factor internal yang dapat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan individu. Hereditas dapat diartikan sebagai totalitas karakteristik individu yang diwariskan oleh orang tua. Faktor genetic dapat diartikan sebagai segala potensi baik fisik maupun psikis yang dimiliki oleh individu dari masa-masa prakelahiran sebagai pewaris dari orang tua melalui gen gen. dan dapat digaris bawahi bahwa factor ini bersifat bawaan dan alamiah.

Faktor internal merupakan faktor-faktor yang terdapat dalam diri anak itu sendiri, baik yang merupakan bawaan maupun yang diperoleh dari pengalaman anak. Menurut Depkes, faktor yang mempengaruhi proses perkembangan yang optimal bagi seorang anak, yaitu :

- Hal-hal yang diturunkan dari orang tua.
- Unsur berfikir dan kemampuan intelektual.
- Keadaan kelenjar zat-zat dalam tubuh (unsur hormonal).
- Emosi dan sifat-sifat (temperament) tertentu.

Menurut Rahmi (2019) dalam perspektif hereditas, perkembangan seorang anak sangat dipengaruhi oleh hal-hal berikut :

- Bakat : anak dilahirkan dengan membawa bakat tertentu. setiap anak memiliki berbagai macam bakat sebagai pembawaannya, seperti bakat musik, seni, dan lainnya. bakat yang dimiliki oleh anak tersebut pada dasarnya diwarisi oleh keturunannya. kecerdasan sosial seorang anak juga sangat dipengaruhi oleh bakatnya.
- Sifat : sifat keturunan dimiliki keturunan dapat berupa fisik maupun psikis. mengenai fisiknya, seperti bentuk hidung, bentuk badan, dan suatu penyakit. mengenai psikisnya, seperti sifat pemalas, sifat pemaarah, , pandai, gemar berbicara, gemar bergaul, supple dan sebagainya.

2. Faktor Eksternal / lingkungan

Faktor lingkungan ini merupakan sebagai kekuatan yang kompleks dari dunia fisik dan sosial yang mempunyai pengaruh terhadap susunan biologis serta pengalaman psikologis. Adapun factor lingkungan yaitu :

a. Keluarga

Keluarga merupakan lingkup pertama yang memberi pengaruh pada berbagai aspek perkembangan anak. Segala hal yang ditunjukkan dalam kehidupan keluarga adalah lingkungan kondusif terhadap sosialisasi anak. Pengembangan kepribadian anak dominannya di tentukan oleh keluarga mulai dari pola asuh,etika intraksi dengan orang-orang lainnya dalam proses Pendidikan. Peran orang tua terhadap anak adalah memberikan dasar pendidikan, sikap, dan keterampilan. Oleh karena itu peran orang tua sangatlah penting dalam proses perkembangan sosial. (Khadijah & Jf, 2021)

Menurut Hurlock (2015) faktor urutan anak dalam keluarga juga dapat mempengaruhi perkembangan anak. Urutan posisi anak dalam keluarga berpengaruh pada anak misalnya anak merupakan anak terakhir / bungsu maka dipastikan anak selalu bergantung pada orang tua dan saudaranya. Perkembangan memerlukan rangsangan atau stimulasi khususnya dalam keluarga, misalnya penyediaan alat mainan, sosialisasi anak, keterlibatan ibu dan anggota keluarga lain terhadap kegiatan anak (Kemenkes, 2018). Stimulasi dari lingkungan merupakan hal yang penting untuk tumbuh kembang anak. Anak yang mendapatkan stimulasi yang terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang kurang atau tidak mendapatkan stimulasi juga akan mengoptimalkan potensi genetik yang dipunyai anak. Stimulasi yang diberikan dengan baik akan berguna untuk proses perkembangan anak, akan tetapi stimulasi yang kurang baik akan menyebabkan anak mengalami gangguan keterlambatan dalam proses perkembangan, misalnya stimulasi penyediaan media gadget (handphone, tablet, Ipad, Laptop).

b. Status sosial ekonomi

Diantara factor yang terkait dengan lingkungan keluarga dan banyak berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak salah satunya adalah status sosial ekonomi keluarga serta Sikap dan kebiasaan orang tua (dilihat dari latar belakang pendidikan).(Indanah & Yulisetyaningrum, 2019). Status sosial ekonomi juga memberi pengaruh terhadap kehidupan sosial anak atau proses perkembangan sosial anak usia dini. Prilaku anak akan tumbuh sesuai kondisi normative (norma aturan atau ketentuan-ketentuan) yang telah ditanamkan oleh keluarga. Latar belakang keadaan status sosial yaitu posisi orangtua dalam Masyarakat memiliki peranan krusial sebagai proses perkembangan sosial anak usia dini. (Khadijah & Jf, 2021).

c. Pendidikan

Merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Hakikat Pendidikan sendiri adalah sebagai proses operasional ilmu yang normative, yang memberikan warna terhadap kehidupan sosial anak dalam Masyarakat maupun kehidupan mereka dimasa mendatang. Pendidikan yaitu hak yang wajib diberikan kepada manusia. Dengan Pendidikan seseorang dapat memperoleh banyak hal untuk pembentukan dirinya dan lain sebagainya. Sekolah juga adalah pihak kedua yang dipercaya untuk melengkapi Pendidikan anak, karena keterbatasan kemampuan orang tua. Dengan teroptimisasinya perkembangan sosial anak sejak dini secara baik, anak akan melakukan interaksi yang baik sebagai anggota Masyarakat atau sebagai makhluk sosial yang membutuhkan orang lain dalam kehidupannya.

d. Kapasitas mental

Merupakan kemampuan berfikir sedikit banyak memberi pengaruh akan banyak hal, seperti : kemampuan belajar, memecahkan masalah dan berbahasa.

5. Pemeriksaan Perkembangan Sosial Anak Prasekolah menggunakan DDST

Deteksi dini penyimpangan tumbuh kembang perlu dilakukan supaya dapat mendeteksi secara dini adanya penyimpangan tumbuh kembang balita termasuk bertindak lanjut setiap keluhan orang tua terhadap masalah tumbuh kembang anaknya. Apabila didapatkan ada penyimpangan, maka dilakukan intervensi dini penyimpangan tumbuh kembang pada anak sebagai tindakan koreksi dengan memanfaatkan plastisitas otak anak agar tumbuh kembangnya kembali normal atau penyimpangannya tidak semakin berat. (Hartati Rismauli, 2022).

DDST merupakan instrumen yang digunakan untuk menilai perkembangan anak usia 0-6 tahun. DDST II ini juga adalah salah satu dari metode skrining terhadap kelainan perkembangan pada anak, tes ini bukanlah tes diagnostic atau tes IQ. DDST II ini sudah memenuhi

persyaratan sebagai metode skrining yang baik dan menunjukan validitas tinggi serta dapat digunakan dengan mudah dan cepat kisaran 15-20 menit. (Rehana dkk., 2022). Kalser & Roulet-Perez (2020). mengatakan DDST II dapat digunakan untuk menguji anak-anak dibidang perkembangan motorik kasar dan halus, keterampilan bahasa, dan keterampilan pribadi-sosial.

a. Manfaat DDST

DDST dapat digunakan untuk berbagai tujuan, diantaranya adalah :

- 1) Menilai tingkat perkembangan anak sesuai usianya
- 2) Menilai tingkat perkembangan anak yang tampak sehat
- 3) Menilai tingkat perkembangan anak yang tidak menunjukan gejala, kemungkinan ada kelainan perkembangan.
- 4) Memastikan anak yang diduga mengalami kelainan perkembangan.
- 5) Memantau anak yang beresiko mengalami gangguan perkembangan.

b. Tes skrining perkembangan Denver Development Screening test (DDST)

Dalam tes ini Denver mengelompokkan tugas perkembangan menjadi 4 aspek :

1) Personal Social (Kepribadian atau tangkah laku sosial)

Merupakan aspek yang berhubungan dengan kemauan diri, bersosialisasi, dan berintraksi dengan lingkungannya. Fine Motor Adaptif (Gerakan motoric halus). Merupakan aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil tapi memerlukan koordinasi yang cermat.

2) *Language* (Bahasa)

Merupakan aspek yang berhubungan dengan kemampuan untuk memberikan respon terhadap suara, mengikuti perintah, dan berbicara dengan spontan.

3) *Gross Motor* (Perkembangan motoric kasar)

Merupakan aspek yang berhubungan dengan pergerakan dan sikap tubuh.

c. Skrining Perkembangan

Deteksi dini atau skrining adalah suatu penerapan uji atau tes terhadap orang yang tidak menunjukkan gejala dengan tujuan mengelompokkan mereka ke dalam kelompok yang mungkin menderita penyakit tertentu. Skrining merupakan deteksi dini penyakit, bukan merupakan alat diagnostic. Deteksi dini perkembangan anak adalah kegiatan/pemeriksaan untuk menemukan penyimpangan tumbuh kembang secara dini agar lebih mudah diintervensi. Bila penyimpangan terlambat dideteksi maka akan sulit diintervensi dan berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak. (Wiwin A, 2021)

d. Teknik skrining pada DDST

Untuk melakukan skrining DDST maka langkah yang dapat dilakukan yaitu dengan bekerja sama dengan orang tua atau pengasuh untuk mendapatkan hasil yang terbaik, langkah pertama yang dilakukan adalah menyapa orangtua / guru dan meminta izin terlebih dahulu, catat nama anak, tanggal lahir, dan tanggal pemeriksaan pada formulir. Berikut langkah pemeriksaannya :

1) Menentukan usia anak terlebih dahulu saat akan dilakukan

pemeriksaan. Usia anak dihitung dengan cara, tanggal pemeriksaan dikurangi tanggal lahir anak. Dalam pelaksanaan skrining dengan DDST nantinya umur anak ditetapkan terlebih dahulu dengan menggunakan patokan 30 hari untuk 1 bulan, 12 bulan untuk satu tahun. Jika didalam perhitungan usia anak kurang dari 15 hari maka dibulatkan ke bawah, jika sama dengan atau lebih dari 15 hari maka dibulatkan ke atas contohnya :

Misal : Anak “O” lahir pada tanggal 20 Oktober 2021, berapakah usia anak “O” ketika pemeriksa datang pada tanggal 10 Januari 2025 ?

	Tahun	Bulan	Hari
Tanggal tes	2025	01	10
Tanggal lahir	2021	10	20 -
Umur anak	3	2	20

Jadi umur anak “O” adalah 3 tahun 2 bulan 20 hari. Angka pada kolom hari lebih dari 15 hari, maka angka tersebut dihilangkan dan dibulatkan menjadi usia anak “O” adalah 3 tahun 3 bulan.

2) Tarik garis lurus

Pada lembar DDST Tarik galir lurus sesuai dengan usia anak. Tarik garis usia dari atas kebawah dan cantumkan tanggal pemeriksaan di ujung atas garis usia.

3) Periksa tiap item

Periksa satu-persatu tiap item sesuai item pengujian yang tepat, periksa sesuai dengan garis dan pada bagian disebelah kiri, contoh : anak “O” usia 3 tahun 3 bulan yang diperiksa untuk mengetahui perkembangan personal sosial yaitu, mengambil makan, gosok gigi tanpa bantuan, bermain ular tangga/kartu, berpakaian tanpa bantuan, memakai t-shirt, menyebut nama teman, cuci dan mengeringkan tangan, bila anak bisa melaksanakan maka diberikan nilai dengan huruf P : Passed/lulus (Normal) dan jika gagal maka diberikan nilai F : Fail/gagal (Meragukan) , bila anak menolak beri nilai R : Refusal/menolak.

Jika anak usia 4 tahun maka yang diperiksa untuk mengetahui perkembangan personal sosial yaitu, , mengambil makan, gosok gigi tanpa bantuan, bermain ular tangga/kartu, berpakaian tanpa bantuan, memakai t-shirt, menyebut nama teman, cuci dan mengeringkan tangan.

Jika anak berusia 5 tahun maka yang diperiksa untuk mengetahui perkembangan personal sosial yaitu, mengambil makan, gosok gigi tanpa bantuan, bermain ular tangga/kartu, berpakaian tanpa bantuan, memakai t-shirt.

e. Penilaian

Setelah skrining selesai dilakukan selanjutnya adalah penilaian yang meliputi :

- 1) *Pass* atau lulus (P/L). Anak melakukan uji coba dengan baik, ibu atau pengasuh anak memberi laporan (tepat atau dapat dipercaya bahwa anak dapat melakukannya).
- 2) *Fail* atau gagal (F/G). Anak tidak dapat melakukan uji coba dengan baik atau ibu/pengasuh anak memberi laporan (tepat) bahwa anak tidak dapat melakukannya dengan baik.
- 3) *Refuse* atau menolak (R/M). Jika anak menolak untuk melakukan uji coba. Penolakan dapat dikurangi dengan mengatakan kepada anak “apa yang harus dilakukan”, jika tidak menanyakan kepada anak apakah dapat melakukannya (uji coba yang dilaporkan oleh ibu/pengasuh anak tidak disekor sebagai penolakan). (Wiwin A, 2021)

Penilaian DDST untuk 1 sektor dilakukan dengan menjumlahkan seluruh nilai P dan F selanjutnya dikategorikan sebagai berikut :

- Normal, tidak ada sektor keterlambatan atau maksimal satu peringatan
- Meragukan, bila pada 1 sektor didapatkan 2 keterlambatan atau lebih.

B. *Gadget*

1. Pengertian

Gadget atau Gawai adalah sebuah elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus seperti *smartphone*. *Gadget* juga merupakan sebuah inovasi terbaru dari teknologi fitur terbaru dan kemampuan yang lebih baik, memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan lebih berguna. Perkembangan jenis *gadget* semakin hari semakin banyak modelnya dan mereknya. Model dari *gadget* berdasarkan kualitas dan bentuk yang membuat masyarakat tertarik untuk membelinya. Tetapi semua itu mempunyai fungsi yang sama hanya fasilitasnya yang berbeda. (Rismala dkk., 2021). *Gadget* merupakan suatu benda elektronik yang digunakan sebagai komunikasi oleh manusia seperti *handphone*, komputer dan lainnya. (Ulfa dkk., 2023).

Gadget yaitu piranti yang berkaitan dengan teknologi masa sekarang, *gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dan mudah dibawa kemana-mana. Pengaruh *gadget* terhadap perkembangan anak memiliki dampak negatif dibanding dampak positifnya, penggunaan *gadget* berlebihan pada anak dapat menimbulkan dampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi anak serta perkembangan pada emosional pada anak. Dampak lainnya juga semakin terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya diakses oleh anak-anak. Dan banyak anak yang mulai kecanduan *gadget* dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak pada psikologis terutama krisis percaya diri, dan juga perkembangan fisik pada anak. (Herlianti dkk., 2023).

Keberadaan *gadget* yang merupakan salah satu bentuk kemajuan di bidang teknologi baru, membuat seseorang yang mampu mengaplikasikannya melangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Karena bagaimanapun juga, keberadannya membuat hidup menjadi lebih mudah dan memberikan dampak yang luar biasa bagi kehidupan. Sejak adanya *gadget*, komunikasi menjadi lebih mudah. *Gadget* juga

dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang tergantung bagaimana orang tersebut menggunakan gadget. Pada dasarnya *Gadget*, *Handphone*, *Smartphone*, dan telepon nirkabel adalah alat komunikasi jarak jauh tanpa kabel. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi semakin maju sehingga banyak sekali aplikasi yang dapat dimasukkan ke dalam *Gadget* untuk mempermudah pekerjaan manusia agar lebih praktis. Bahkan sekarang ini gadget dapat diibaratkan sebagai “Komputer Mini” yang dapat selalu ada dalam genggamannya. (Sundari Sundari dkk., 2023).

2. Penggunaan *Gadget* pada anak prasekolah

Gadget merupakan salah satu alat elektronik yang dapat mempengaruhi perkembangan anak terutama perkembangan sosialnya, berbagai fitur yang dimiliki *gadget* yang sangat praktis dan mudah digunakan oleh anak-anak maupun orang dewasa. Anak prasekolah yang sudah terpengaruh oleh *gadget* akan berdampak pada perkembangan sosial anak yakni dampak itu menyebabkan hal yang positif maupun negative. Sehingga para orang tua harus membatasi waktu ataupun menjadwalkan penggunaan *gadget* pada anak, lalu penggunaannya pun perlu diawasi dan dikontrol agar tidak menonton hal-hal yang bukan semestinya. (Heryanto Laora dkk., 2023).

Pada masa kini anak-anak sangat menyukai gadget. Dahulu gadget pada produk awal hanya digunakan untuk telepon dan mengirim pesan dengan desain yang tidak menarik namun pada saat ini gadget berevolusi menjadi barang yang mempunyai desain menarik disertai penggunaan *touchscreen* yang semakin menarik perhatian. *Gadget* digunakan dimanapun tempatnya dan kapanpun digunakan. Aplikasi menjadi salah satunya adalah Games yang sangat bervariasi mulai dari petualangan, pelajaran hingga games tentang perang. Aplikasi games disertai dengan warna dan karakter yang menarik perhatian anak sehingga membuat anak ingin terus-menerus untuk bermain pada layar *gadget* dan membuat anak menjadi kecanduan. Penggunaan perangkat teknologi yang tidak tepat oleh anak-anak dalam konten, durasi,

frekuensi, dan postur yang mereka adopsi saat menggunakannya menimbulkan berbagai resiko kesehatan dan juga dapat mengganggu masalah perkembangan sosial emosional pada anak terutama pada anak usia pra sekolah. (Hifayatin dkk., 2024).

3. Macam-Macam *Gadget*

Ada beberapa macam *gadget* yang saat ini sering digunakan oleh anak-anak, antara lain (Iswidharmajaya, 2014) :

a. Smartphone

Smartphone pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh IBM di Amerika Serikat, yakni sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik. Tapi jangan dikira *smartphone* pada saat itu secanggih seperti saat ini, *smartphone* pertama kali ini dilengkapi fasilitas kalender, buku telepon, jam dunia, bagian pencatat, email, serta untuk mengirim faks juga permainan. Namun, satu hal yang perlu diketahui *smartphone* bantuan IBM ini tidak dilengkapi tombol namun telah dilengkapi dengan teknologi layar sentuh atau *touchscreen*.

b. Laptop

Alat yang dapat dikatakan sebagai penemu gadget yang disebut dengan nama laptop. Pada tahun 1970 telah merancang komputer portabel, ia adalah seorang ilmuwan komputer asal Amerika yang lahir pada tahun 1940. Ia memiliki ide untuk membuat komputer portabel agar memudahkan dalam penggunaannya. Ide ini didukung oleh Adam Osborn yakni seorang penerbit software dan bekerja di sebuah penerbitan buku Amerika.

c. Tablet PC

Elisa Grey disebut sebagai penemu perangkat yang kini disebut PC tablet. Perangkat ini dibuat oleh Elisa ini berfungsi untuk mengenali tulisan tangan. Namun alat ini bukan disebut sebagai PC Tablet tetapi *Teleautograf*. Pada tahun 1945 Venner Bush mengembangkan temuan Elisa dan perangkat yang diberi nama

memex. Namun alat ini begitu besar sebesar meja. Alat ini berfungsi merekam tulisan atau gambar.

4. Lama Penggunaan *Gadget*

Menurut Akademi Dokter Anak Amerika dan Perhimpunan Dokter Anak Kanada menyatakan bahwa anak umur 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali, anak umur 3-5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya 1 jam perhari dan anak-anak umur 6-8 tahun dibatasi 2 jam perhari (Purwanti dkk., 2023).

Dan Penting bagi para orang tua untuk dapat memperhatikan beberapa rekomendasi dalam menggunakan gawai/*gadget* tersebut, antara lain: Bayi 0-6 bulan sebaiknya tidak diperkenalkan *gadget/smarphone*. Bayi usia antara 1-2 tahun boleh diperkenalkan namun tidak boleh lebih dari 1 jam per hari. Anak sampai dengan usia 6 tahun boleh menggunakan *gadget* namun harus selalu diawasi orang tua dengan durasi maksimal 1 jam per hari, sementara anak usia > 6 tahun boleh menggunakan hanya untuk program-program yang aman untuk usianya, serta penggunaan *gadget* tidak lebih dari 3 jam per hari (Kemenkes, 2018). Intensitas penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah tidak boleh lebih dari 3x perharinya. Pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3x pemakaian). Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas rendah jika penggunaan *gadget* maksimal 3x pemakaian.(Tasya dkk., 2023).

Menurut Sisbintari dan Setiawati (2022) menyatakan bahwa, jika orang tua ingin memberikan *gadget* pada anak, sebaiknya pada saat anak sudah berusia >6 tahun dikarenakan pada saat itu perkembangan anatomi otak anak sudah mencapai 95% dari otak dewasa. Untuk anak di bawah usia <6 tahun boleh saja dikenalkan pada *gadget* akan tetapi, hanya untuk memperkenalkan tentang bentuk, warna ataupun suara yang dihasilkannya, yang dimana hal tersebut digunakan untuk merangsang kemampuan visual dan pendengaran anak. Pemberian *gadget* sebelum waktunya akan berdampak negatif

pada anak tersebut, seperti anak akan mengalami ketergantungan karena terlalu sering menghabiskan waktunya dengan teknologi tersebut.(Purwanti dkk., 2023).

5. Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Prasekolah

Dalam kehidupan sosial, perkembangan *gadget* telah mengubah kehidupan manusia dengan berbagai cara, mempengaruhi cara kerja, cara berfikir, kehidupan pribadi dan hubungan antar manusia.

a. Dampak Positif *Gadget*

Penggunaan telepon genggam meningkatkan konektivitas, baik jarak jauh maupun jarak dekat, dan mengurangi jumlah waktu yang tidak dapat kita gunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Sebelum adanya telpon, manusia perlu hadir secara fisik dengan seseorang, namun di era yang sudah berkembang ini manusia tidak lagi direpotkan dengan hal tersebut, karena dengan berkomunikasi melalui telfon genggam manusia dapat berbicara dengan seseorang dimanapun, sambil berjalan atau dalam posisi santai. *Gadget* juga dapat memudahkan pengguna untuk mencari informasi dari dalam negri maupun luar negri, gadget juga dapat menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan seperti melihat tutorial yang positif contohnya : tutorial masak, perawatan diri dan bagi anak prasekolah dapat mencari pembelajaran melalui media youtube. (Sundari Sundari dkk., 2023).

Gadget juga dapat membantu mengembangkan imajinasi, kecerdasan, rasa percaya diri, dan kemampuan pemecahan masalah anak. Sebagai orangtua, penting bagi kita untuk memahami secara menyeluruh baik dan buruknya penggunaan gadget bagi anak- anak. Kesehatan, agresi, dan kepekaan sosial anak-anak semuanya dapat terpengaruh oleh terlalu banyak waktu di depan layar gadget.(Pramasanthi dkk., 2024).

b. Dampak Negatif *Gadget*

Secara umum, dampak dari penggunaan teknologi informasi adalah kecanduan ponsel yang digunakan pada diri seseorang. Jika

dibiarkan begitu saja maka akan berakibat fatal pada kondisi penggunaan ponsel tersebut. Efek ketergantungan yang terjadi akan semakin besar dan dapat merusak psikologi dari dirinya sendiri. Salah satu hal yang dapat menyebabkan orang kecanduan penggunaan teknologi informasi adalah kemudahan akses yang diberikan oleh ponsel yang fasilitasnya semakin berkembang, sehingga membuat seseorang semakin penasaran untuk mengeksplorasi lebih dalam mengenai kemajuan fasilitas yang tersedia pada ponsel tersebut . (Sundari Sundari dkk., 2023).

c. Dampak bagi Kesehatan dan Perkembangan Sosial Anak

Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan gadget pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman *cyberbullying*. (Elsi Rahmadani dkk., 2022).

Penggunaan gadget juga akan memberikan dampak negative bagi anak parsekolah. anak dengan menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam namun dilihat dari aspek frekuensi menggunakan *gadget* 1-30 menit dalam sehari. Hal ini dikarenakan pemakaian *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak karena anak belum dapat memahami perbedaan perspektif pikiran orang lain . Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya, anak yang terlalu asik menggunakan *gadget* mengakibatkan susah berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Pada tahapan ini anak mementingkan dirinya sendiri dan belum mampu bersosialisasi secara baik dengan orang lain. (Elsi Rahmadani dkk., 2022). Untuk menghindari dampak negatif dari penggunaan gadget, orang tua perlu bersikap tegas dan mendidik terhadap anak. Perlunya pengetahuan yang dimiliki oleh orang tua terkait kapan seharusnya seorang anak boleh diberikan *gadget* serta pembatasan lama penggunaan *gadget* tersebut. Orang

tua tetap perlu mengawasi kegiatan anak serta memberikan rangsangan kepada anak seperti dengan cara melatih anak untuk menulis, menggambar, mencuci tangan, menyikat gigi, memasang sepatu dan beberapa hal lainnya. Usahakan agar anak tidak selalu berada di tempat tidurnya apalagi dengan mengoperasikan *gadget*.(Purwanti dkk., 2023).

C. Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah usia 3-5 tahun

Perkembangan sosial pada anak prasekolah melibatkan penyesuaian diri dengan aturan-aturan sosial yang penting untuk kemandirian dan pembentukan jati diri bagi anak. (Pramasanthi dkk., 2024). Perkembangan ini dipengaruhi oleh kebiasaan lingkungan, termasuk juga penggunaan *gadget*. Ada beberapa faktor penghambat yang memberi pengaruh terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah seperti, anak yang pemarah, anak yang kurang percaya diri, anak yang pemalu, anak yang selalu dimanjakan dan anak yang egois. Selain faktor pengaruh tersebut, terdapat pula faktor-faktor pengaruh lainnya yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak pra sekolah. Faktor-faktor tersebut meliputi : faktor hereditas, faktor lingkungan yang meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat serta kematangan. Perkembangan sosial terganggu juga bisa disebabkan oleh durasi dan intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi. Perkembangan sosial normal biasanya disebabkan oleh gaya parenting orang tua dan komunikasi keluarga yang baik serta tingkat pendidikan orang tua yang tinggi. (Tasya dkk., 2023). Anak-anak yang sering menggunakan *gadget* seringkali lupa kepada lingkungan sekitar. Mereka lebih suka menggunakan *gadget* dibandingkan bermain dengan teman sebayanya. Sehingga berkurangnya intraksi sosial antara anak dan Masyarakat. Pada masa prasekolah inilah anak mulai mempersiapkan diri untuk memasuki dunia sekolah, dan pada masa inilah kepribadian anak mulai terbentuk salah satunya adalah sosialisasi atau pergaulan.(Kurniastuti & Rusmariana, 2021).

Selain itu juga penggunaan *gadget* yang terlalu dini,tanpa pengawasan oleh orang tua akan memberikan dampak yang buruk bagi perkembangan

anak, menyebabkan kurangnya mobilitas sosial pada anak yang dapat membuat anak kesulitan berkonsentrasi karena otak anak sudah diporsir pada dunia yang tidak nyata. Pada tahap ini orang tua mempunyai peran yang sangat penting dalam membatasi dan mengawasi anak dalam menggunakan gawai (*handphone*). Hal ini dilakukan karena untuk mencegah anak menjadi ketergantungan dengan *gadget* dan anak akan lebih sering bermain dengan teman sebayanya. (Sofyan & Mujiyanti, 2023).

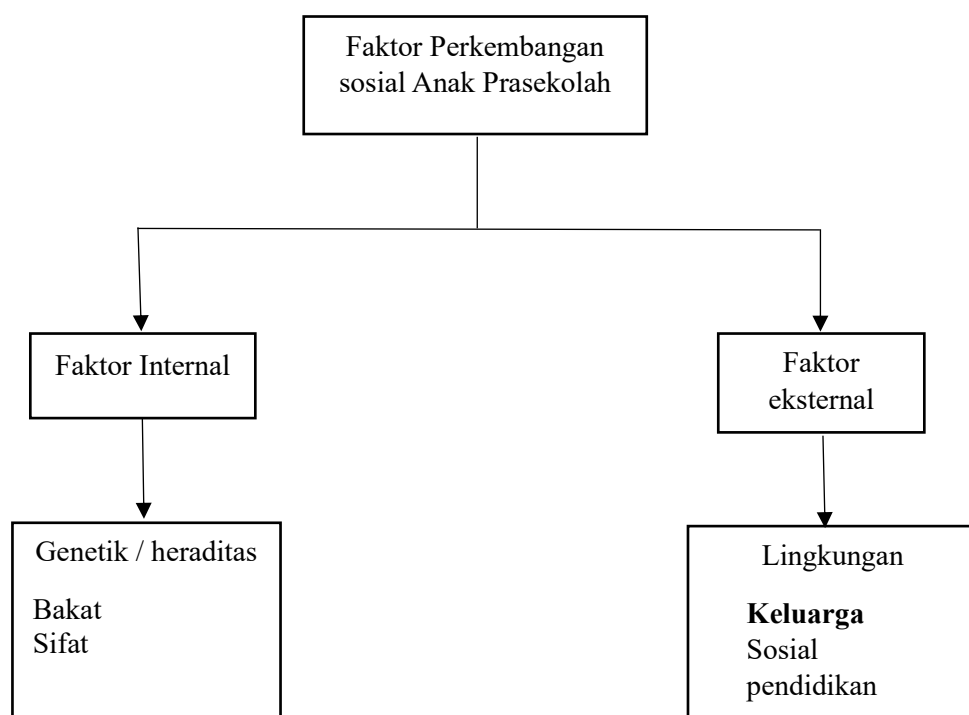
D. Penelitian Terkait

1. Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh (Tasya dkk., 2023) dengan judul “Hubungan Durasi Dan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Usia 4-6 Tahun” di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota. diketahui bahwa dari 32 anak yang menggunakan gadget dengan durasi tinggi, ada 5 anak (15,6%) yang memiliki perkembangan sosial normal, sedangkan dari 13 anak yang menggunakan gadget dengan durasi rendah, ada 1 anak (7,7%) yang memiliki perkembangan sosial terganggu. Hasil analisis dinyatakan ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun. dibandingkan anak yang menggunakan gadget dengan durasi rendah.
2. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Sofyan & Mujiyanti, 2023). Dengan judul “Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Prasekolah” Hasil penelitian ini menunjukkan hasil bahwa dari 26 responden anak dengan kebiasaan penggunaan gadget sering sebagian besar memiliki perkembangan sosial kurang baik sebanyak 17 responden (65,4%), sedangkan dari 18 responden anak dengan kebiasaan penggunaan gadget tidak sering sebagian besar memiliki perkembangan sosial baik sebanyak 15 responden (83,3%). Hal ini menunjukkan adanya Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Prasekolah.

3. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Putri Oktaresa dkk., 2020). Dengan judul “ Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Perilaku Sosial Anak Pra Sekolah” di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Penggunaan gadget pada anak dengan durasi lebih dari 1 jam akan berdampak tidak baik pada perilaku sosial anak sebesar 28,9%, persentase ini lebih besar jika dibanding menggunakan gadget kurang dari satu jam yakni 18,5%. Hal ini menunjukkan adanya hubungan antara lama penggunaan gadget dengan perilaku sosial anak prasekolah usia 4-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru.

E. Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan tinjauan yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti dengan tujuan agar peneliti mampu mengembangkan atau mengidentifikasi variabel-variabel yang akan diteliti karena telah memiliki pengetahuan sebagai dasarnya.



Gambar 2. 1 Kerangka Teori

Sumber modifikasi : (Arifin,2020), (Khadijah & Jf, 2021)

F. Kerangka Konsep

Kerangka Konsep adalah suatu uraian dan visualisasi hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep yang lainnya, atau antara variable yang satu dengan variabel yang lain dari masalah yang ingin diteliti (Notoatmodjo, 2018). Kerangka konsep dari penelitian ini adalah :



Gambar 2. 2 Kerangka Konsep

G. Variabel Penelitian

Merupakan objek yang diamati. Variabel penelitian juga merupakan suatu bentuk yang telah ditentukan oleh peneliti agar dapat dikaji sehingga di peroleh informasi agar bisa membuat Kesimpulan.(Mulyani, 2021).

1. Variabel dependen

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel independen, variabel dependen bisa juga disebut dengan variabel terikat.(Sugiyono,2022). Variabel dependen pada penelitian ini adalah Perkembangan Sosial.

2. Variabel Independen

Variabel independen atau bisa disebut dengan variabel bebas merupakan variabel yang dapat mempengaruhi keberadaan variabel lain.Variabel independent adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab timbulnya variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah Lama Penggunaan *Gadget* Pada Anak.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian .(Sugiyono,2022). Atau bisa juga sesuatu yang dianggap benar tapi tetap harus terbukti kebenarannya. (Mulyani, 2021). Berdasarkan tinjauan teori diatas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ha : ada Hubungan antara Lama Penggunaan *Gadget* Pada Anak Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Usia 3-5 tahun di PAUD Melati Sinar Semendo Kecamatan Talang Padang Kabupaten Tanggamus.

I. Definisi Oprasional

Definisi oprasional tidak hanya menjelaskan arti variabel namun juga aktivitas yang harus dijalankan untuk mengukur variabel-variabel tersebut, atau menjelaskan bagaimana variabel tersebut diamati dan diukur. Definisi oprasional harus menjelaskan secara spesifik sehingga berdasarkan definisi ini, penelitian yang akan mereplikasi studi dapat dengan mudah mengkonstruksikan teknik-teknik pengukuran yang sama.(Heryana, 2019). Adapun definisi Oprasional penelitian ini adalah :

Tabel 1 Definisi Oprasional

No	Variabel	Definisi	Cara Ukur	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
Dependen						
1.	Perkembangan Sosial	merupakan pencapaian kematangan dalam pengaruh sosial yang meliputi, kemampuan mandiri, bersosialisasi, dan berintraksi dengan lingkungan.	Wawancara	Lembar DDST	Kategori 0: Meragukan bila pada satu sektor didapatkan dua keterlambatan atau lebih. 1: Normal, jika anak bisa melaksanakan tugas yang diberikan dan tidak ada sektor keterlambatan	Ordinal
Independen						
2.	Lama Penggunaan Gadget Pada Anak	Anak umur 3-5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya 1 jam perhari	Wawancara	Kuesioner	Kategori 0. Kurang baik jika Durasi > 1 jam perhari 1. Baik jika durasi ≤ 1 jam perhari	Ordinal