

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penggunaan Gadget

A. Penggunaan Gadget

1. Pengertian Gadget

Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau di desain secara pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Pada mulanya *gadget* memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajua zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu *gadget* ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, email, foto *selfie* atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya.

2. Bentuk Penggunaan Gadget

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik *gadget* tersebut. 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*, youtube, bermain *game*, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaanya hanya sebagai, media pembelajaran, bermain *game*, dan menonton animasi. Pemakainnya

pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.

Penggunaan gadget sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1-4 jam dalam sekali penggunaa serta menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak usia dini, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakainnya serta intensitas pemakaian *gadget* yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan gadget akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian *gadget* pada anak usia dini yaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan.

Penggunaan *gadget* sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1-4 jam dalam sekali penggunaa serta menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak usia dini, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakainnya serta intensitas pemakaian gadget yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan *gadget* akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian *gadget* pada anak usia dini yaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan.

3. Aplikasi Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini biasanya dipakai untuk bermain game dari total keseluruhan pemakai. Sedangkan yang cukup banyak juga dikalangan anak usia dini adalah pemakaian *gadget* untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak. Sedangkan sedikit sekali yang menggunakan untuk berkomunikasi dengan orang tua mereka atau untuk melihat video pembelajaran.

Aplikasi-aplikasi yang terdapat pada *gadget* tersebut bukan hanya aplikasi tentang pembelajaran mengenai huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan video *game*. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadgetnya* untuk bermain *game* daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya. “Aplikasi atau perangkat lunak adalah salah satu program siap pakai yang dibuat untuk melakukan sebuah tugas atau instruksi-instruksi tertentu yang memiliki fungsi dan tujuan tertentu”.

Aplikasi yang ada digadget seperti youtube seharusnya digunakan dengan sebaik mungkin agar anak dapat memaksimalkan teknologi yang sudah ada untuk digunakan sebagai sarana belajar yang cukup baik dan tergolong dalam media pembelajaran yang mengasyikan, dengan adanya metode pembelajaran menggunakan gadget anak cenderung tidak merasa bosan dan di harapkan bisa melatih kreatifitasnya. Anak-anak lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini dilengkapi animasi yang menarik, warna yang cerah, dan lagu-lagu yang ceria. Disisi lain

penggunaan gadget yang secara terus menerus hingga kecanduan gadget memberikan pengaruh buruk untuk perkembangan psikologis anak usia dini

4. Dampak Penggunaan *Gadget*

Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan *gadget* pada anak memang perlu tetapi harus diingat dampak positif dan dampak negatif, yaitu :

Dampak positif penggunaan *gadget*

- a. Mendapatkan pengetahuan luas.
- b. Mempermudah komunikasi yaitu *gadget* merupakan salah satu alat yang canggih.
- c. Melatih kreativitas anak yaitu kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang.

Gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang ditimbulkan oleh *gadget* itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan *gadget*, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Untuk itu perlu adanya filterisasi dari dampak penggunaan *gadget*.

Namun untuk anak-anak yang menggunakan *gadget* banyak ditemukan dampak negatifnya dari pada positifnya, dan hal itu tergantung bagaimana orang tua mendidik dan mengawasi anak pada saat menggunakan *gadget*.

Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini yaitu :

- a. Mengganggu kesehatan, karena *gadget* dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat menyebabkan penyakit kanker.
- b. Mengganggu perkembangan anak, *gadget* memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, *games* dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran disekolah.
- c. Rawan terhadap tindak kejahatan, setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update dimana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencari nya dari hasil *update* nya yang boleh dibilang terlalu sering.
- d. Mempengaruhi perilaku anak, yaitu kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap yang menjadi generasi cepat puas dan cenderung berpikir dangkal.

2.2. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

A. Pengertian Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perkembangan sosial pada anak dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam

menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat tempat tinggal. Perkembangan berlangsung dengan perlahan-lahan melalui masa demi masa. Kadang-kadang seseorang mengalami masa krisis pada masa kanak-kanak dan masa pubertas. Perkembangan adalah suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak dapat diulang kembali.

Proses perkembangan terjadi secara terus menerus dan saling berkaitan antara komponen dengan komponen lain. Jadi, apabila seorang anak tumbuh semakin besar, secara tidak langsung kepribadian anak tersebut juga semakin matang. Perkembangan ini ditentukan oleh proses pematangan organ-organ tubuh dan terjadi pada setiap manusia normal sehingga kita dapat memperhitungkan sebelumnya. Dengan demikian, kita dapat memperkirakan pada umur berapa seseorang akan mulai berbicara, pada umur berapa seseorang akan mulai berhenti bertumbuh.

B. Pengertian Anak Usia Dini

Dalam psikologi perkembangan anak usia dini dikatakan sebagai anak yang berumur 0-6 tahun. Pertumbuhan dan perkembangannya diperhatikan dengan cara memberi perlakuan yang baik berupa pendidikan usia prasekolah atau pendidikan sekolah dikelas-kelas awal Sekolah Dasar (SD). Anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun.

Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khususnya yang sesuai dengan tahapan yang sedang dialalui oleh anak tersebut. Potensi

bawaan ini memerlukan pengemabangan melalui bimbingan dan pemeliharaan yang mantap lebih-lebih pada anak usia dini.

Di Indonesia pengertian anak usia dini ditunjukkan kepada anak yang berusia 0-6 tahun, berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 yang berbunyi “pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun”. Sedangkan menurut NAEYC (*National Association For The Young Children*), yaitu anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik negeri maupun swasta, taman kanak-kanak (TK), dan sekolah dasar (SD). Hal ini dapat disebabkan pendekatan pada kelas awal sekolah dasar kelas I, II dan III hampir sama dengan usia TK 4-6 tahun.

C. Ciri-Ciri Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Perkembangan sosial diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon lingkungan terhadap anak dalam periode prasekolah, anak dituntut untuk mau belajar dan mampu menyesuaikan diri dengan berbagai orang, baik keluarga, guru, atau pun teman sebaya. Ada empat tingkatan perkembangan sosial anak yaitu :

1. Tingkatan pertama, sejak dimulai umur 0;4/6;0 tahun, anak mulai mengadakan reaksi positif terhadap orang lain, antara lain ia tertawa karena mendengar suara orang lain. Anak menyambut pandangan orang lain dengan pandangan kembali dan lain-lain

2. Tingkatan kedua, adanya rasa bangga dan senang yang terpancarkan dalam gerakan dan mimiknya, jika anak tersebut dapat mengulang yang lainnya. Contohnya, anak yang berebut benda atau mainan, jika menang dia akan kegirangan dalam gerakan dan mimik. Tingkatan ini biasanya mulai muncul pada usia anak ± 2 tahun keatas
3. Tingkatan ketiga, jika anak telah lebih dari umur ± 2 tahun, mulai timbul perasaan simpati (rasa setuju) dan rasa antipati (rasa tidak setuju) kepada orang lain, baik yang sudah dikenalnya atau belum.
4. Tingkatan keempat, pada masa akhir tahun ke dua, anak setelah menyadari akan pergaulannya dengan anggota keluarga, anak timbul keinginan untuk ikut campur dalam gerak dan lakunya.

D. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini

Sebagian besar waktu kehidupan anak dilalui bersama dengan orangtua terutama pada ibu yang tidak bekerja di luar rumah. Faktor-faktor yang paling dominan dalam proses perkembangan antara lain dalam masalah bawaan dan bimbingan, kesinambungan dan ketidak sinambungan, serta pengalaman masa dini dan masa lanjut.

1. Faktor bawaan dan bimbingan

Manusia dilahirkan dalam keadaan baik. Sumber kebaikan dalam diri manusia tidak diperoleh dari luar, melainkan dari dalam diri manusia tidak diperbolehkan dari luar, melainkan dari dalam diri yang secara alami telah diberikan Tuhan kepada manusia. Perbuatan bermoral

berakar pada kebebasan manusia dalam berbuat dan perbuatan itu terjadi secara otomatis sesuai dengan prinsip-prinsip moral yang rasional.

Sedangkan faktor bimbingan atau lingkungan ditentukan oleh lingkungan. Setiap individu mempunyai tempramen yang berbeda, namun secara keseluruhan lingkunganlah yang membentuk jiwa. Pada saat jiwa dalam kondisi lunak yaitu pada usia dini, anak-anak mudah dididik menurut kemauan pendidikannya. Lingkungan membentuk jiwa anak-anak melalui proses asosiasi (dua gagasan selalu muncul bersama), repetisi (melakukan sesuatu berkali-kali), imitasi (peniruan), dan *reward and punishment* (penghargaan dan hukuman).

2. Kesenambungan dan ketidak sinambungan

Perkembangan terkadang terjadi secara berkesinambungan, tetapi juga kadang-kadang terjadi tidak berkesinambungan. Anak-anak yang telah mampu berjalan dan mendapatkan kesempatan belajar berjalan tentu akan mampu berlari sebagai konsekuensi dari kemampuan berjalan yang telah dimilikinya. Perkembangan terjadi secara kualitatif terus bertambah dan berkembang.

3. Pengalaman masa dini dan masa lanjut

Pengalaman pada anak usia dini sangat menentukan perkembangan pada usia selanjutnya. Anak-anak bersifat fleksibel. Mereka tidak menolak pendapat pengalaman pada usia dini memiliki pengaruh pada usia selanjutnya tetapi mereka yakin bahwa pengalaman pada usia dini sama pentingnya dengan pengalaman pada usia-usia

selanjutnya. Didalam ajaran agama Islam diyakini bahwa anak-anak usia 7 tahun harus diajarkan shalat dan pada usia 10 tahun dipukul jika meninggalkan shalat. Ini merupakan contoh yang menunjukkan bahwa anak-anak baru diajarkan agama setelah mereka menyelesaikan usia 0-6 tahun atau dengan kata lain setelah mereka memiliki kesiapan belajar agama dengan baik.

4. Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Menjauhkan anak dari gadget pada saat sekarang ini, sungguh hal yang agak mustahil dan susah. Persoalannya adalah orang tua tidak bisa terlepas dari *gadget* ini. Kerja berhubungan dengan *gadget*, menghubungi saudara-saudara dengan *gadget*, menyelesaikan banyak urusan dengan *gadget*. Pada sisi lain, anak-anak tentu saja ada di dekat kita. Sehingga, menjauhkan anak-anak dari gadget adalah pekerjaan yang butuh energi dan tingkat kesulitan yang cukup tinggi.

Perilaku anak dalam menggunakan gadget memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget diantaranya memudahkan anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak seperti adanya aplikasi mewarnai, membaca dan menulis yang menarik karena dilengkapi dengan gambar. Anak-anak tidak memerlukan tenaga dan waktu yang lebih untuk belajar membaca dan menulis dibuku kertas. Penggunaan gadget dalam waktu yang lama merupakan kebiasaan buruk dan akan berdampak kepada kesehatan dari anak tersebut, termasuk membuat pola hidup anak yang lebih sering duduk dan makan makanan

yang cepat saji yang berdampak meningkatnya resiko penurunan akademik, obesitas dan depresi.

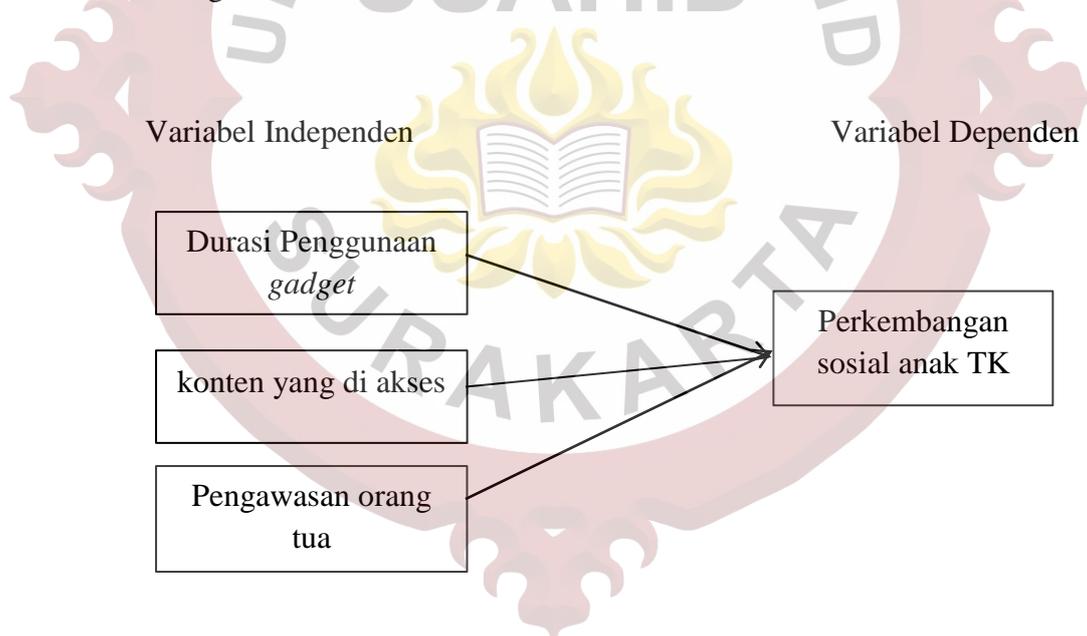
Dampak negatif lainnya dari penggunaan gadget yaitu akan lebih menimbulkan efek yang tidak baik untuk tumbuh kembang anak-anak tersebut. Anak-anak tersebut lebih banyak menirukan adegan-adegan dari animasi yang mereka tonton, menjadi kurang berinteraksi dengan orang lain karena lebih senang berinteraksi dengan anak-anak yang sepaham dengan penggunaan *gadget*, serta menjadi kecanduan dalam bermain game dan tidak ingin mengerjakan hal-hal lainnya. Hal-hal tersebut tentu perlu ditanggulangi oleh orang tua dengan memberikan pengawasan dan pengarahan agar anak-anak mereka tidak menjadi kecanduan *gadget* serta enggan untuk berinteraksi sosial. Pada usia dini anak mengalami masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai rangsangan. “Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh kognitif, motorik, bahasa, sosio emosional, agama dan moral”.

Dengan demikian penggunaan *gadget* pada anak usia dini harus dalam jangka waktu tertentu dan dengan pengawasan yang baik oleh orang tua. Peran orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan pemakaian *gadget* agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak usia dini. Pada akhirnya pemakaian gadget akan tidak mempengaruhi perilaku kehidupan anak usia dini ketika sudah

dewasa dan bisa mempengaruhi perilaku anak usia dini ketika sudah dewasa dan bisa menjadi media yang informatif dan komunikatif untuk belajar anak-anak.

2.3. Kerangka teori

Kerangka penelitian adalah suatu rancangan konseptual yang menggambarkan alur penelitian, termasuk hubungan antara variabel, teori yang digunakan, serta metode yang diterapkan dalam penelitian. Kerangka ini berfungsi sebagai panduan untuk memastikan bahwa penelitian dilakukan secara sistematis dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Kerangka dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 kerangka penelitian

2.4. Faktor yang Mempengaruhi Pengaruh *Gadget* terhadap perkembangan sosial anak

Beberapa faktor dapat memengaruhi seberapa besar pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial anak, di antaranya:

a. Durasi Penggunaan *Gadget*

Durasi penggunaan *gadget* sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak. Penggunaan *gadget* dalam durasi yang panjang dapat mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya. Menurut *American Academy of Pediatrics (AAP)*, anak-anak usia 2 hingga 5 tahun sebaiknya tidak menggunakan *gadget* lebih dari satu jam per hari.

b. Konten yang Diakses

Jenis konten yang diakses anak-anak juga berperan dalam pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial mereka. Konten yang edukatif dan interaktif dapat memberikan manfaat, sedangkan konten yang mengandung kekerasan atau perilaku negatif dapat memperburuk perkembangan sosial anak.

c. Pengawasan Orang Tua

Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* sangat penting. Orang tua yang aktif dalam mengontrol jenis dan durasi penggunaan *gadget* anak dapat membantu mengurangi dampaknya. Selain itu, orang tua juga dapat mengajak anak untuk berinteraksi lebih banyak dengan teman sebaya dan keluarga, yang dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka.

2.5. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang dan tinjauan pustaka yang dipaparkan, maka dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan :

- H1 : Ada hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak TK
- H2 : Ada hubungan kontak yang di akses terhadap perkembangan sosial anak TK
- H2 : Ada hubungan pengawasan orang tua terhadap perkembangan sosial anak TK

