

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terkait

| N o. | Judul penelitian                                                                                                                                                         | Desain & Metodologi                                                                       | Hasil Penelitian                                                                                                                | Persamaan                                                                               | Perbedaan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.   | Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun 2014-2015 (Yulia Trinika, 2015) | Jenis penelitian kuantitatif, survei deskriptif analitik dengan rancangan cross sectional | Adanya pengaruh penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan psikososial anak usia prasekolah dengan nilai 0,005 ( $p < 0,05$ ) | Subjek penelitian anak usia prasekolah dan variabel penelitian penggunaan <i>gadget</i> | Perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada variabel penelitian yaitu perkembangan psikososial, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan variabel perkembangan personal sosial. Selain itu, pada penelitian sebelumnya hanya menggunakan kuesioner sebagai alat ukur pada variabel, |

|    |                                                                                                                                 |                                                                                          |                                                                                                                             |                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                                                                                 |                                                                                          |                                                                                                                             |                                                                   | sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan kuesioner dan DDST sebagai alat ukur dalam penelitian. Kuesioner akan diisi oleh orangtua responden dan DDST digunakan untuk mengukur perkembangan personal sosial pada anak prasekolah (responden) |
| 2. | Hubungan bermain <i>gadget</i> dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Bina Insani Jombang (Yeni Triastutik 2018) | Metode penelitian menggunakan analitik korelasi dengan pendekatan secara cross sectional | terdapat hubungan bermain <i>gadget</i> dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun dengan nilai $p=0,000$ ( $p<0,05$ ) | Persamaan pada penelitian terdapat subjek dan media <i>gadget</i> | Perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada variabel penelitian yaitu variabel tingkat perkembangan, sedangkan                                                                                                           |

|    |                                                                                                                 |                                                                                                                       |                                                                                                                                                  |                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                                                                 |                                                                                                                       |                                                                                                                                                  |                                                                                                    | penelitian yang akan dilakukan banyak meneliti perkembangan personal sosial                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 3. | The Effect of Gadget Usage on Speaking Ability of 3-6 Year Olds (Ikha Durrotun Nasikhah dan Edi Purwanta, 2019) | Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, metode deskriptif analitik dengan pendekatan cross sectional | Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget dengan kemampuan berbicara anak usia 3-6 tahun | Persamaan pada penelitian ini terdapat pada subjek penelitian yaitu anak usia prasekolah 3-6 tahun | Perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada variabel penelitian yaitu penggunaan <i>gadget</i> dan kemampuan berbicara anak usia prasekolah. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan variabel lama penggunaan <i>gadget</i> dan pencapaian perkembangan personal sosial anak usia prasekolah |
| 4. | Preschoolers' mental health                                                                                     | Penelitian ini merupakan                                                                                              | Terdapat hubungan yang                                                                                                                           | Persamaan pada penelitian                                                                          | Perbedaan penelitian terletak pada                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

|                                                                                   |                                                                 |                                                                                               |                                                                                                                           |                                                                                                                                                            |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| status based on their mobile gadget usage (I.M. Ayu, R. Titik, dan S. Yuli, 2020) | penelitian observasi analitik dengan pendekatan cross-sectional | signifikan antara penggunaan gadget berdasarkan durasi penggunaan dan status kesehatan mental | terdapat pada subjek dan variabel penelitian yaitu anak usia prasekolah dan variabel lama/durasi penggunaan <i>gadget</i> | variabel terikat yaitu status kesehatan mental. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti mengukur terkait pencapaian perkembangan personal sosial |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

5. Use Of Gadget Duration And Development Of Preschool Children In Bengkulu City 2018 (Yuniarti, Rialike Burhan, Epti Yorita, Reka Lagora Marsofely, Ika Puspa Dewi, 2018)
- |                                                                                                                |                                                                                                                                              |                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                             |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah survey analitik dengan pendekatan cross-sectional | Hasil penelitian menunjukkan bahwa p-value 0,008 yang artinya ada hubungan antara lama penggunaan gadget dengan perkembangan anak prasekolah | Persamaan penelitian terdapat pada subjek dan variabel penelitian lama penggunaan <i>gadget</i> | Perbedaan penelitian terletak pada variabel terikat yaitu perkembangan anak prasekolah. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan variabel terikat yaitu pencapaian perkembangan personal sosial |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
-

## **B. Landasan Teori**

### **1. Perkembangan Sosial Anak Prasekolah**

#### **a. Pengertian Anak Prasekolah**

Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia 3 sampai 6 tahun yang memiliki kemampuan berinteraksi dengan sosial dan lingkungannya sebagai tahap menuju perkembangan selanjutnya (Astarani, 2017). Menurut Mariani (2015) anak usia prasekolah yaitu antara 3-6 tahun dimana masa usia prasekolah merupakan masa kritis dalam pembentukan sumber daya yang berkualitas.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa anak prasekolah adalah anak dengan usia 3-6 tahun dimana anak sudah mampu mengikuti program prasekolah atau taman kanak-kanak.

#### **b. Pengertian Perkembangan Personal Sosial**

Personal sosial adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri dan berinteraksi dengan lingkungan. Perkembangan personal sosial meliputi berbagai kemampuan yang dikelompokkan sebagai kebiasaan, kepribadian, watak, dan emosi. Selama masa prasekolah, anak sudah memperlihatkan rasa autonomi mereka dan mampu mengemukakan keinginan akan kemandirian dan melakukannya secara mandiri (Soetjiningsih dan Ranuh, 2013).

Perkembangan personal sosial pada anak dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat tempat anak tinggal.

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, ataupun teman sebaya. Ahmadi (2009) menjelaskan terdapat empat tingkatan perkembangan sosial anak, yaitu:

1) Tingkat Pertama

Sejak dimulai usia 3 bulan, anak mulai menunjukkan reaksi positif terhadap orang lain seperti halnya tertawa karena mendengar suara orang lain.

2) Tingkat Kedua

Kemampuan anak dalam menunjukkan rasa senang ataupun sedih akan suatu hal yang dapat dilihat dari ekspresi wajahnya, dan hal tersebut dapat dipraktikkan anak secara berulang.

3) Tingkat Ketiga

Jika anak lebih dari usia 2 tahun mulai timbul perasaan simpati (rasa setuju) dan atau rasa antipati (rasa tidak setuju) kepada orang lain baik yang sudah dikenalnya ataupun belum dikenal.

4) Tingkat Keempat

Setelah anak berusia 3 tahun awal, anak akan mulai menyadari anak pergaulannya dengan anggota keluarga, anak timbul keinginan untuk ikut campur dalam kegiatan yang dilakukan oleh keluarganya. Pada usia 4 tahun, anak makin senang bergaul dengan anak lain



terutama dengan teman yang seusianya. Anak cenderung bermain dalam kelompok kecil yang terdiri dari 2-3 anak, karena apabila semakin banyak sahabat atau teman dalam kelompok dapat memicu perselisihan yang diasanya dapat berdampak pertengkaran. Kemudian pada usia 5-6 tahun ketika memasuki usia sekolah, anak lebih mudah diajak bermain dalam suatu kelompok. Ia juga mulai memilih teman bermainnya, baik itu tetangga yang sebelumnya sudah ia kenal atau teman sebayanya yang baru dikenal.

**c. Bentuk- Bentuk Perkembangan Sosial Anak Prasekolah**

Yusuf (2011) mengemukakan bahwa melalui hubungan sosial, baik dengan orangtua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya maupun teman bermainnya, anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial. Menurut Piaget (2010) menyatakan bahwa bentuk-bentuk nyata dari perkembangan sosial anak usia prasekolah antara lain yaitu:

- 1) Usia Empat Tahun
  - a) Sangat antusias terhadap suatu hal atau kegiatan
  - b) Lebih menyukai bekerja dengan 2 atau 3 teman yang mereka anggap sudah dekat
  - c) Suka memakai atau mencoba baju orangtua atau orang lain
  - d) Dapat membereskan alat mainannya
  - e) Tidak menyukai bila dipegang tangannya
  - f) Selalu bersikap ingin menarik perhatian demi mendapatkan pujian

2) Usia Lima Tahun

- a) Segan terlalu lama di rumah
- b) Ingin disuruh, penurut, suka membantu
- c) Senang pergi ke sekolah
- d) Gembira bila berangkat dan pulang sekolah
- e) Kadang-kadang malu dan sukar untuk berbicara
- f) Bermain dengan kelompok 2 atau 5 orang
- g) Bekerjanya terpacu oleh kompetisi dengan anak lain

3) Usia Enam Tahun

- a) Mulai lepas dari sang ibu
- b) Menjadi pusatnya sendiri
- c) Sangat mementingkan diri sendiri, mau yang paling benar, mau menang sendiri, dan mau yang selalu nomor satu
- d) Antusiasme yang impulsif dan kegembiraan yang meluap-luap menular ke teman
- e) Dapat menjadi faktor pengganggu di kelas
- f) Adanya kecenderungan berlari lepas di halaman sekolah, menyukai pekerjaannya atau permainan yang ia temui dan selalu ingin membawa pulang.



**d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan sosial Anak  
Prasekolah**

Perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Menurut Kusuma (2011), faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial pada anak yaitu:

1) Faktor Internal

- a) Genetik
- b) Perbedaan ras, etnis, atau bangsa dan negara
- c) Usia
- d) Jenis kelamin
- e) Keadaan fisik dan faktor keturunan

2) Faktor Eksternal

- a) Faktor lingkungan sosial
- b) Faktor psikososial
  - 1. Stimulasi
  - 2. Motivasi belajar
  - 3. Ganjaran atau hukuman yang wajar (*reinforcement/reward and punishment*)
  - 4. Kelompok sebaya
  - 5. Stres
  - 6. Sekolah
  - 7. Cinta dan kasih sayang
- c) Kematangan intelektual
- d) Lingkungan biologis

**e. Pemeriksaan Perkembangan Personal Sosial pada Anak Prasekolah**

Pemeriksaan perkembangan personal sosial dapat menggunakan *Denver Development Screening Test* (DDST). Pemeriksaan menggunakan DDST dapat dilakukan secara menyeluruh atau secara parsial untuk masing-masing bidang perkembangan anak, pemeriksaan disesuaikan dengan usia anak (Kadir, 2016).

DDST memenuhi semua syarat yang diperlukan untuk metode skrining yang baik. Tes ini mudah, cepat (15-30 menit), dapat diandalkan, dan menunjukkan validitas yang tinggi. dari beberapa penelitian yang pernah dilakukan bahwa DDST secara efektif dapat mengidentifikasi antara 85-100% bayi dan anak-anak prasekolah yang mengalami keterlambatan perkembangan dan pada "*follow up*" selanjutnya ternyata 89% dari kelompok DDST abnormal mengalami kegagalan sekolah 5-6 tahun kemudian (Soetjiningsih, 2013).

Menurut Frankenburg dan Borowitz dalam Soetjiningsih (2013), aspek pada DDST terdapat 4 parameter perkembangan yang dipakai dalam menilai perkembangan anak yaitu:

**1) Personal sosial (Kepribadian/tingkah laku sosial)**

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan. Aspek pada sektor personal sosial antara lain menatap muka, membalas senyum pemeriksa, tersenyum spontan, mengamati tangannya, berusaha menggapai

mainan, makan sendiri, tepuk tangan, menyatakan keinginan, daag-daag dengan tangan, main bola dengan pemeriksa, menirukan kegiatan, minum dengan cangkir, membantu di rumah, emnggunakan sendok dan garpu, membuka pakaian, menyuapi boneka, memakai baju, gosok gigi dengan bantuan, cuci dan mengeringkan tangan, menyebut nama teman, memakai t-shirt, berpakaian tanpa bantuan, bermain ular tangga/kartu, gosok gigi tanpa bantuan, mengambil makan.

## 2) Gerakan motorik halus

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot-otot kecil serta melakukan koordinasi.

## 3) Bahasa

Kemampuan untuk memberikan respon terhadap suara, mengikuti perintah dan berbicara spontan.

## 4) Perkembangan motorik kasar

Aspek yang berhubungan dengan pergerakan dan sikap tubuh.

Langkah-langkah pemeriksaan skrining DDST yaitu:

- 1) Tentukan umur anak saat pemeriksaan. Umur anak dihitung dengan cara tanggal pemeriksaan dikurangi tanggal lahir. Dalam pelaksanaannya skrining dengan DDST, umur anak ditetapkan

terlebih dahulu dengan menggunakan patokan 30 hari untuk satu bulan, 12 bulan untuk satu tahun. Bila dalam perhitungan umur kurang dari 15 hari dibulatkan ke atas.

- 2) Tarik garis lurus dengan menggunakan pensil dan penggaris yang ada pada lembar DDST sesuai umur anak. Tarik garis lurus dari atas ke bawah dan cantumkan tanggal pemeriksaan pada ujung atas garis umur. Formulir Denver dapat digunakan untuk beberapa kali, gunakan garis umur dengan warna yang berbeda.
- 3) Periksa satu per satu tiap item sesuai dengan item pengujian yang tepat berada pada garis dan disebelah kiri garis jika sebelumnya anak belum pernah diuji, maka berikan kode L jika anak menolak melaksanakan perintah yang diberikan dan penguji boleh tanya pada orangtua tidak harus diperiksa, jika ada angka dilihat pada petunjuk pelaksanaan pada lembar DDST, jika tidak ada angka kode L langsung dites pada anak, jika anak bisa melaksanakan diberikan nilai dengan huruf P: Passed/lulus, F: Fail/gagal, dan R: Refusal/menolak.
- 4) Penilaian DDST meliputi P: Passed/lulus, F: Fail/gagal, dan R: Refusal/menolak. Kemudian tarik garis berdasarkan umur kronologis yang memotong garis lurus horizontal tugas perkembangan pada formulir DDST. Setelah itu hitung pada masing-masing sektor, berapa yang P dan berapa yang F. Penilaian DDSR untuk satu sektor

dilakukan dengan menjumlahkan seluruh nilai P dan F selanjutnya dikategorikan sebagai berikut:

a) Normal

Tidak ada sektor keterlambatan atau maksimal satu peringatan

b) Abnormal

Bila didapatkan 2 atau lebih keterlambatan pada 2 sektor atau lebih

c) Meragukan

Bila pada 1 sektor didapatkan 2 keterlambatan atau lebih.

## 2. *Gadget*

### a. **Pengertian *Gadget***

*Gadget* adalah suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya. beberapa contoh dari *gadget* yaitu handphone, tablet, Ipad, laptop yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini (Iswidharmanjaya, 2014).

### b. **Penggunaan *Gadget* pada Anak Prasekolah**

*Gadget* tidak hanya beredar dikalangan usia dewasa, tetapi juga beredar dikalangan anak usia dini ataupun prasekolah. Seiring perkembangan zaman, masyarakat modern termasuk anak-anak memang tidak bisa dilepaskan dari keberadaan *gadget* yang semakin

beredar luas. Sehingga saat ini tidak aneh lagi apabila anak kecil berusia balita bahkan prasekolah di zaman sekarang sudah menggunakan *gadget* (Rideout, 2015)

*Gadget* yang merupakan wujud nyata dari teknologi baru yang berisi aneka aplikasi dan program yang menyenangkan seolah-olah telah menjadi sahabat bagi anak, bahkan bisa menyihir anak-anak untuk duduk manis berjam-jam dengan bermain *gadget*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rideout (2015) didapatkan hasil bahwa terdapat anak usia 2 sampai 4 tahun telah menghabiskan waktunya di depan layar selama 1 jam 58 menit perharinya dan anak usia 5 hingga 8 tahun menghabiskan waktu di depan layar selama 2 jam 21 menit setiap harinya. Hal ini bertentangan dengan pendapat Starburger (2014) yang menyatakan bahwa anak hanya boleh berada di depan layar <1 jam setiap harinya.

**c. Lama Penggunaan *Gadget***

Orangtua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia prasekolah dalam bermain *gadget*, karena total lama penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan anak. Starburger (2014) menyatakan bahwa anak hanya boleh berada di depan layar <1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh Signan (2015) yang mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia prasekolah dalam menggunakan *gadget* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari.



Sedangkan menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada mengemukakan bahwa anak usia 0-2 tahun alangkah lebih baik apabila tidak terpapar oleh *gadget*, sedangkan anak usia 3-5 tahun diberikan batasan duari bermain *gadget* sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun. Akan tetapi, faktanya di Indoneisa masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Penakaian *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak, selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak. Anak akan cenderung malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati cemilan yang nantinya dapat menyebabkan anak kegemukan atau berat badan naik secara berlebihan. Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak yang terlalu asyik dengan *gadget*nya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan akan berdampak sangat buruk apabila dibiarkan secara terus menerus (Rowan, 2014).

#### **d. Dampak *Gadget* pada Anak Prasekolah**

##### **1) 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 games interaktif yang edukatif. Hal tersebut dapat terjadi apabila orangtua mampu memberikan pengawasan, penegasan, serta pendekatan kepada anak terhadap *gadget* dengan baik (Iswidharmanjaya, 2014).

## 2) Dampak Negatif

Selain memiliki dampak positif, penggunaan *gadget* juga memiliki dampak 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 (Pratiwi, 2015).

## 3) Dampak Bagi Kesehatan dan Perkembangan Sosial Anak

### a) Mengganggu perkembangan otak anak

Pada usia 0-2 tahun, otak anak tumbuh dengan cepat hingga berusia 21 tahun. Perkembangan otak anak sejak dini dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan. Stimulasi berlebih dari *gadget* pada otak anak yang sedang berkembang dapat menyebabkan keterlambatan kognitif, gangguan dalam proses belajar, tantrum,

meningkatkan sifat impulsif, serta menurunnya kemampuan anak untuk mandiri.

b) Tumbuh kembang yang lambat

Bahaya penggunaan *gadget* pada anak juga membatasi gerak fisiknya yang membuat tumbuh kembang fisik anak menjadi terlambat. Anak memiliki kemudahan untuk mengakses berbagai media informasi dan teknologi sehingga menyebabkan anak malas untuk bergerak secara fisik ataupun beraktifitas dan lebih memilih duduk di depan *gadget* (Triastutik, 2018).

c) Obesitas

Sudah menjadi kebiasaan seorang anak untuk terus bergerak, lari-larian, melompat, menari, dan bermain untuk membantu pertumbuhan fisik yang sehat dan juga kuat. Namun anak-anak sekarang terlalu nyaman bermain *gadget* yang sudah pasti hanya duduk diam. Hal ini tentu memiliki dampak yang buruk bagi anak. Jika hal tersebut terlalu sering terjadi maka bisa saja anak akan mengalami obesitas.

d) Kelainan mental

Penelitian di Bristol University tahun 2014 mengungkapkan bahaya penggunaan *gadget* pada anak dapat meningkatkan risiko depresi, gangguan kecemasan, kurang atensi, autisme, kelainan bipolar, psikosis, dan perilaku bermasalah lainnya. Dari sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, penggunaan *gadget* untuk anak usia

dini sangat tidak disarankan karena nantinya anak tidak dapat belajar secara alami bagaimana berkomunikasi dan bersosialisasi, anak juga tidak mampu mengenali dari berbagai anekaemosi misal simpati, sedih atau senang, dan akhirnya anak tidak dapat merespon hal yang ada di sekelilingnya baik secara emosi maupun verbal (Sari, 2016).

e) Gangguan pada mata

Terlalu sering menatap layar dianggap bisa menyebabkan mata menjadi buram dan kering. Menggunakan *gadget* dalam kegiatan sehari-hari dan jarak dekat (30-40 cm) akan menyebabkan konstruksi otot siliaris didalam bola mata, atau yang dikenal dengan istilah akomodasi. Akomodasi berlebihan pada mata akan merangsang timbulnya mata minus. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh University of Toledo di Amerika Serikat mengungkapkan bahwa paparan sinar biru yang terlalu lama dapat memicu sel-sel fotoreseptor pada mata untuk menghasilkan molekul beracun yang membahayakan mata.

f) Nyeri atau sakit pada bagian tubuh

Terlalu lama bermain *gadget* dapat menyebabkan sakit pada beberapa bagian tubuh seperti pada bahu, leher, punggung, tangan dan jari. Ajarkan anak untuk sering beristirahat dan ajarkan juga mereka posisi duduk yang baik dan posisi *gadget*

jangan sampai lebih tinggi dari mata. Hal ini untuk mengurangi dampak leher terlalu lama mendongak.

g) Kemampuan bersosialisasi berkurang

Kecenderungan penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menjadikan anak bersifat tidak peduli pada lingkungannya baik lingkungan keluarga ataupun lingkungan masyarakat (Novitasari dan Khotimah, 2016). Sedangkan menurut Ismanto dan Onibala (2015) menyatakan anak lebih memilih bermain bersama *gadget* daripada bermain bersama teman di lingkungan sekitar tempat tinggalnya sehingga interaksi sosial pada anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang bahkan semakin luntur. Saat menggunakan *gadget*, anak tetap mampu untuk bersosialisasi dengan melakukan hubungan melalui berbagai aplikasi yang ada. Namun anak-anak juga perlu untuk memiliki kemampuan membaca emosi orang lain, caranya tentu dengan melakukan interaksi langsung dengan bertatap muka. Itu sebabnya pembatasan waktu dalam penggunaan *gadget* adalah jalan keluar terbaik.

h) Sifat agresif

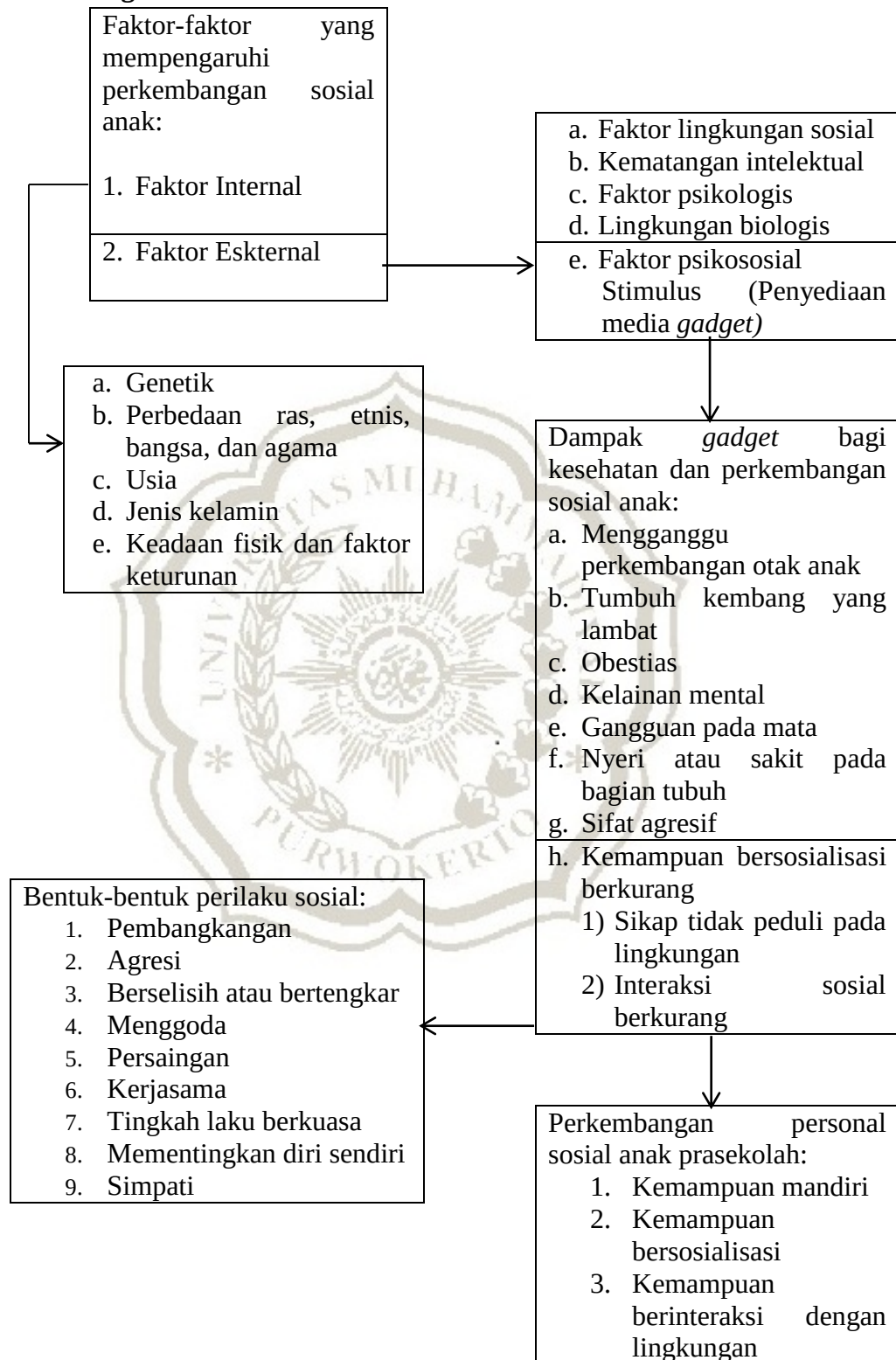
Agresif merupakan perilaku serius yang tidak seharusnya dan menimbulkan konsekuensi yang serius baik untuk siswa maupun untuk orang lain yang ada di lingkungannya. Salah satu bentuk emosi anak adalah marah yang diekspresikan melalui

agresi (Seagal, 2014). Konten di media yang bisa diakses anak dapat menimbulkan sifat agresif pada anak. Kekerasan fisik dan seksual banyak tersebar diinternet dan jika tidak dilakukan pengawasan, anak bisa terpapar sehingga memicu timbulnya perilaku agresif.



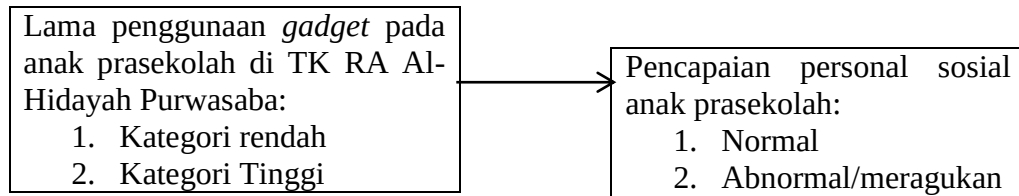


### C. Kerangka Teori



Sumber: Iswidharmanjaya (2014); Kusuma (2011); Pratiwi (2015)

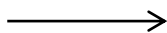
#### D. Kerangka Konsep



Keterangan:



: Diteliti



: Berhubungan

#### E. Identifikasi Variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2013). Variabel dalam penelitian ini adalah lama penggunaan *gadget* dan perkembangan personal sosial.

##### 1) Lama Penggunaan *Gadget*

Lama penggunaan *gadget* yaitu rata-rata durasi yang dihabiskan oleh anak-anak usia prasekolah dalam menggunakan *gadget* dalam satu hari.

##### 2) Perkembangan Personal Sosial

Perkembangan personal sosial pada anak dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat tempat anak tinggal.