

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Gadget

2.1.1. Pengertian Gadget

Gadget saat ini mewakili jenis nyata dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tentu saja, seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, mereka memiliki dampak yang signifikan terhadap cara manusia menjalani kehidupannya, baik dari segi sikap maupun tindakannya. Tentu saja, teknologi, seperti gadget, dapat mempercepat tugas manusia sehingga tidak memakan waktu lama. Selain itu, penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari mempengaruhi perilaku baik pada orang dewasa maupun anak-anak, salah satunya dalam interaksi sosial. Dalam arti luas, gadget dianggap sebagai perangkat elektronik yang masing-masing memiliki fungsi unik. Misalnya, laptop, smartphone, dan game.

Gadget adalah perangkat elektronik kompak dengan tujuan dan fungsi tertentu, seperti mengunduh informasi terkini dengan berbagai teknologi dan fitur mutakhir, membuat hidup manusia lebih praktis. Istilah "gadget" berasal dari bahasa Inggris. Komputer atau laptop, tablet PC, video game, maupun ponsel atau smartphone, semuanya dapat dianggap sebagai *gadget*.

Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan" artinya, gadget selalu menampilkan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia lebih praktis. Telepon pintar (smartphone), seperti iPhone dan BlackBerry, dan juga notebook merupakan contoh dari gadget (gabungan dari komputer jinjing seperti notebook dan internet).

2.1.2. Penggunaan Gadget

Menurut Skinner, perangkat seluler dapat dilihat sebagai faktor luar yang memengaruhi perilaku anak-anak. Sehingga ada hubungan sebab akibat antara perilaku anak sebagai makhluk individu dengan perkembangan informasi baru. Penggunaan perangkat seluler yang berlebihan, yaitu pengetahuan, menyebabkan perilaku anak yang tidak pantas. Ponsel adalah alat komunikasi audiovisual. Dalam kehidupan sehari-hari, itu sangat penting.

Jika ponsel digunakan untuk mengakses materi pendidikan, fitur yang lebih kompleks yang mereka tawarkan membantu anak belajar lebih efektif. Namun, jika penggunaan ponsel tidak dilakukan dengan tepat, itu akan membuat anak-anak terpacu pada perangkat mereka untuk bermain game, yang akan berdampak buruk bagi kemampuan mereka untuk belajar. Obsesi bermain game di perangkat seluler mencegah perilaku belajar dipraktikkan di rumah. Padahal untuk meningkatkan proses tumbuh kembang anak, pembiasaan atau kegiatan belajar pembiasaan harus diberikan.

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat *gadget* secara umum diantaranya:

2.1.2.1 Komunikasi

Saat ini, pengetahuan manusia berkembang dan meningkat. Jika komunikasi manusia dulunya terbatas pada pertukaran mental, kemudian berkembang menjadi surat tertulis yang dikirim melalui surat. Manusia sekarang dapat menggunakan ponsel untuk berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis, dan lebih efektif di era globalisasi.

2.1.2.2 Sosial

Aplikasi yang tepat dan berbagai kemampuan pada gadget memungkinkan untuk bertukar cerita, berita, dan berita. Anda dapat menjalin pertemanan baru dan membangun hubungan dengan kerabat jauh dengan memanfaatkan hal ini tanpa harus menghabiskan banyak waktu untuk berbagi.

2.1.2.3 Pendidikan

Sekarang teknologi sudah maju, belajar tidak hanya dilakukan melalui buku tetapi juga melalui gadget. Kita tidak perlu jauh-jauh ke perpustakaan untuk mendapatkan ilmu yang kita butuhkan tentang pendidikan, politik, ilmu umum, dan agama karena kita bisa mendapatkannya secara online. Gadget ini juga memiliki sejumlah aplikasi ramah anak, seperti game dan YouTube. Kedua aplikasi ini menyediakan layar dengan berbagai gambar dan objek yang ramah anak. Meskipun saat ini ada program pembelajaran untuk gadget, orang tua biasanya tidak memperhatikan bagaimana anak-anak mereka menggunakannya karena dianggap belajar pada gadget.

2.1.2.3. Gadget sebagai Media Belajar

Beban orang tua sebagai pendidik dan pembimbing saat mengajarkan pelajaran dan mentransfer ilmu kepada anak-anak semakin berkurang dengan tumbuhnya teknologi informasi sebagai dampak globalisasi. Anak-anak diberikan gadget untuk menonton film dan melihat gambar yang membuat mereka senang. Ketika orang tua disibukkan dengan kegiatan lain. Hal ini memungkinkan anak-anak untuk belajar dalam waktu yang lama sambil merasa betah dengan gadget mereka. Namun, dengan

mempertimbangkan kekurangan dari penggunaan gadget itu sendiri, orang tua harus memberikan dukungan dan membatasi anak-anak belajar menggunakan elektronik. *Gadget* sebagai media belajar tentunya memberikan lebih banyak inovasi bagi anak karena tidak terbatasnya hal-hal yang ingin mereka pelajari dan semuanya tersedia dalam genggamannya.

Dengan bantuan teknologi, anak-anak dapat memahami materi Pendidikan seperti huruf hijaiyah, angka, dan abjad serta belajar tentang hewan, tumbuhan, dan benda-benda di sekitarnya. Mereka bahkan dapat belajar menyanyi dengan menonton video YouTube, dan orang tua juga dapat melakukan hal yang sama dapat melatih kemampuan dan ingatan anak-anak dengan menggunakan game yang dirancang untuk tujuan itu.

Meskipun membutuhkan waktu lama untuk mempelajari cara menggunakan program di gadget, kita dapat mengamati bahwa banyak anak usia prasekolah yang sudah melek teknologi. Namun, saat anak-anak tidak dapat menemukan apa yang mereka cari di gadget, mereka selalu mengetahuinya dengan cepat. Aplikasi ada di gadget, tetapi jika anak-anak tidak dapat menemukan apa yang mereka inginkan di gadget tersebut, mereka akhirnya akan mengetahuinya dan dapat melakukannya. Ini menunjukkan seberapa cepat anak-anak memahami masalah dan dapat menemukan solusinya. Yang perlu dilakukan orang tua adalah memenuhi tanggung jawab mereka sebagai pendidik, pendamping, dan sahabat untuk membantu anak-anak tumbuh dalam pengetahuan dan potensi.

2.1.3. Dampak Penggunaan Gadget

2.1.3.1. 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 game interaktif yang edukatif. Hal tersebut dapat terjadi apabila orang tua mampu memberikan pengawasan, penegasan, serta pendekatan kepada anak terhadap gadget dengan baik.

2.1.3.2. 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 bak perilaku ataupun kemampuan anak.

2.2. Anak Pra Sekolah

2.2.1 Definisi Anak Pra Sekolah

Anak usia pra sekolah adalah anak dengan usia antar 3-6 tahun. Pada saat ini, mereka melewati tahap krusial yang menjadi dasar

pertumbuhan mereka di masa depan. Anak-anak membutuhkan Pendidikan, informasi, keterampilan, dan kreativitas yang positif dan kreatif di usia ini untuk membantu mereka mengembangkan perilaku yang lebih baik.

2.2.2 Ciri-Ciri Anak Usia Pra Sekolah

Ciri-ciri anak usia pra sekolah memiliki ciri fisik (motorik), sosial dan kognitif yang berbeda. Pencapaian keberhasilan perkembangan anak pra sekolah sangat penting untuk mengasah keterampilan yang telah mereka kembangkan selama masa *toddler* (golden age).

2.2.2.1 Aspek fisik (motorik)

Ketika seorang anak dapat mengkoordinasikan dengan lebih baik apa yang dia inginkan dengan apa yang dia lakukan, seperti saat mengancingkan baju atau melukis gambar yang membutuhkan koordinasi mata, tangan, dan otot kecil, ini disebut sebagai perkembangan motorik halus. Ketika anak-anak mencapai usia sekolah, mereka akan siap untuk belajar dan bisa secara mandiri menggunakan berkat kemampuan ini. Anak-anak prasekolah dengan keterampilan motorik yang baik dapat memanipulasi benda-benda kecil dengan bantuan balok dengan berbagai bentuk. Anak-anak di prasekolah terlibat dalam kegiatan mendasar seperti berlari, berjalan, memanjat, dan melompat.

2.2.2.2 Aspek sosial

Anak-anak usia pra sekolah dapat membentuk hubungan sosial dengan orang lain di luar rumah, yang meningkatkan minat mereka untuk bermain dengan teman sekelas, orang dewasa terdekat, dan saudara kandung anggota keluarga mereka. Anak-anak prasekolah memiliki waktu yang mudah untuk

berhubungan dengan orang asing dan dapat menerima perpisahan singkat dengan orang tua tanpa protes. Pada usia ini, anak-anak dapat menggunakan permainan untuk mengatasi banyak kekhawatiran, fantasi, dan kekhawatiran yang belum terselesaikan.

2.2.2.3 Aspek kognitif

Anak-anak usia prasekolah dapat membentuk hubungan social dengan orang lain di luar rumah, yang meningkatkan minat mereka untuk bermain dengan teman sekelas, orang dewasa terdekat, dan saudara kandung anggota keluarga mereka. Anak-anak prasekolah memiliki waktu yang mudah untuk berhubungan dengan orang asing dan dapat menerima perpisahan singkat dengan orang tua tanpa banyak protes. Pada usia ini, anak-anak dapat menggunakan permainan untuk mengatasi banyak kekhawatiran, fantasi, dan kekhawatiran yang belum terselesaikan.

2.3. Konsep Perkembangan

2.3.1. Definisi Perkembangan

Perkembangan merupakan perubahan yang terjadi secara bertahap sebagai hasil belajar, berkembang dari tingkat yang paling kecil ke tingkat yang paling besar dan paling kompleks. Modifikasi kualitas, seperti peningkatan keterampilan pribadi, terkait dengan kemajuan yang dibuat melalui proses pendewasaan, pertumbuhan, dan pembelajaran. Penambahan struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks, seperti bicara dan halus, serta perilaku mandiri dan sosial, dikenal sebagai perkembangan (Depkes RI, 2008).

Anak-anak melewati serangkaian transisi yang dapat diprediksi dari satu tahap perkembangan ke tahap selanjutnya, seperti berdiri, berjalan, dan berlari. Lima tahun pertama adalah Ketika

kepribadian inti seseorang, kapasitas sensorik, keterampilan berpikir, bahasa dan berbicara, perilaku social, dan bakat lainnya.

2.3.2. Aspek perkembangan anak

Perkembangan anak usia prasekolah masih mengembangkan keterampilan motorik kasar, motorik halus, linguistic, dan sosial mereka. Pertumbuhan motorik kasar, motorik halus, Bahasa, serta keterampilan pribadi dan sosial anak merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus didorong. Keterlambatan di area ini berdampak signifikan pada anak-anak saat mereka maju ke tahap perkembangan selanjutnya (Wong, 2019).

2.3.2.1. Perkembangan motorik kasar

Gerakan yang melibatkan Sebagian besar tubuh dan dapat dilakukan oleh seluruh tubuh, dikenal sebagai perkembangan motorik kasar, biasanya membutuhkan energi karena dilakukan oleh otot yang lebih besar. Kemampuan duduk, berlari, dan melompat merupakan bagian dari perkembangan motorik kasar anak. Anak-anak menggunakan otot besar mereka dan semua anggota tubuh mereka atau Sebagian dari mereka untuk menggerakkan tubuh mereka. Proses pematangan pada anak mempengaruhi perkembangan motoric kasar. Karena proses pematangan setiap anak berbeda, maka kecepatan perkembangan dari satu anak kea nak berikutnya bisa berbeda. Perkembangan motorik kasar anak prasekolah terlihat seperti ini:

- a. Anak-anak berusia antara 3-4 tahun dapat mengendarai sepeda roda tiga, melompat dari anak tangga paling bawah, berdiri dengan satu kaki beberapa lama, menaiki tangga menggunakan dua kaki setiap 19 tingkat untuk turun, melompat jauh,

dan mencoba menari. Keseimbangan mereka mungkin tidak terlalu baik

- b. Anak-anak usia antara 4-5 tahun dapat lompat tali dan mendarat dengan satu kaki, menangkap bola dengan benar, melemparkannya ke atas kepala, dan bergantian kaki saat menuruni tangga.
- c. Anak-anak berusia 5-6 tahun mampu melompat dengan kaki yang berbeda, melempat dan menangkap bola dengan akurat, lompat tali, berjalan mundur menggunakan kedua tumit dan kaki, serta bermain skateboard dengan keseimbangan yang baik

2.3.2.2. Perkembangan motorik halus

Perkembangan otot kecil atau komponen tubuh tertentu pada anak kecil dikenal sebagai perkembangan motorik halus. Kesempatan yang diberikan kepada anak-anak untuk belajar dan berlatih berdampak pada bagaimana fitur tertentu berkembang. Anak-anak yang sedang mengembangkan keterampilan motorik halusnya mungkin mulai melambaikan tangan, menggambar orang, melepaskan benda dengan jari lurus, mencubit benda, dan banyak lagi. Perkembangan motorik halus anak usia prasekolah adalah sebagai berikut:

- a. Anak-anak usia 3-4 tahun anak mampu membangun bangunan dari 9–10 kubus, menjembatani dari tiga kubus, secara akurat mengisi botol berleher sempit dengan biji-bijian, menggambar, meniru lingkaran, dan mendeskripsikan apa yang telah digambar.
- b. Anak-anak usia 4-5 tahun dapat mengikuti petunjuk untuk memotong gambar, mengikat tali sepatu sendiri tanpa mengikat simpul, menggambar,

menggandakan bentuk lingkaran, dan membuat garis silang.

- c. Anak-anak usia 5-6 tahun dapat mengikat sepatu mereka sendiri, menggunakan alat sederhana seperti pensil dan gunting, meniru gambar permata dan segitiga, dan mencetak beberapa huruf, angka, atau kata seperti nama mereka.

2.3.2.3. Bahasa

Selama tahun-tahun prasekolah, perkembangan Bahasa terus mengalami kemajuan. Pidato khususnya masih berfungsi sebagai media komunikasi egosentris. Semakin banyak anak prasekolah menggunakan bahasa tanpa mengetahui apa yang diwakili oleh istilah-istilah ini, terutama terkait dengan gagasan kanan dan kiri, sebab dan akibat, dan waktu. Hanya dalam konteks dimana mereka telah mempelajarinya, anak-anak dapat menerapkan konsep dengan benar. Misalnya, anak-anak dapat mengingat cara memakai sepatu dengan mengingat bahwa tali sepatu selalu berada di bagian luar kaki, tetapi jika mereka memakai sepatu lain tanpa tali, mereka kehilangan kemampuan untuk menentukan sepatu mana yang cocok dengan kaki mereka. Perkembangan bahasa anak usia anak prasekolah adalah sebagai berikut :

- a. Anak-anak usia 3-4 tahun dapat menggunakan seluruh kalimat yang terdiri dari tiga sampai empat kata, berbicara terus menerus tanpa mengkhawatirkan siapa yang mendengarkan, mengulang kalimat lebih dari enam suku kata, dan mengajukan banyak pertanyaan.
- b. Usia 4-5 tahun anak-anak dapat menggunakan empat sampai lima kalimat kata, mengarang cerita yang

rumit, menyanyikan lagu kecil, dan menyebutkan satu atau lebih warna.

- c. Anak-anak berusia antara 5 dan 6 tahun dapat menggunakan kalimat yang berisi enam dan delapan kata, menyebutkan empat warna atau lebih, mendeskripsikan lukisan dengan sangat detail dan menyebutkan nama masing-masing, mengetahui nama hari dalam seminggu, bulan, dan kata lain yang berhubungan dengan waktu, dan memiliki kemampuan untuk secara bersamaan mengikuti tiga perintah.

2.3.2.4. Personal sosial

Pertumbuhan sosial dan emosional anak prasekolah terlihat jelas sejak mereka mulai menjalin hubungan aktif dengan teman sekelasnya. Lingkungan sosio-psikologis keluarga anak memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan sosial mereka. Jika lingkungan rumah menumbuhkan keharmonisan, kepedulian timbal balik, dan gotong royong, anak akan mampu menyesuaikan diri secara sosial dengan orang lain. Anak-anak sering tumbuh dengan setidaknya satu saudara kandung di rumah dan tinggal serta diasuh oleh orang tua mereka. Melalui hubungan ini, orang sesekali akan berinteraksi dan berbagi pengetahuan, persepsi, sikap, kepercayaan, dan sentimen satu sama lain, yang akan berdampak pada perkembangan anak.

- a. Anak-anak yang berusia 3-4 tahun mengalami peningkatan rentang perhatian, makan sendiri, dapat menyiapkan makanan sederhana, merasa takut khususnya pada kegelapan, mengetahui jenis kelamin sendiri dan jenis kelamin orang lain.

- b. Anak-anak yang berusia 4-5 tahun biasanya sangat mandiri, cenderung untuk keras kepala dan tidak sabar, agresif secara fisik serta verbal, mendapat kebanggaan dalam pencapaian, menceritakan cerita keluarga pada orang lain tanpa batasan, masih mempunyai banyak rasa takut.
- c. Anak-anak antara usia 5-6 tahun biasanya lebih tenang, lebih bersemangat untuk menyelesaikan tugas, mandiri namun tidak dapat diandalkan, kadang-kadang takut dan bergantung pada otoritas, ingin menyelesaikan tugas dengan cepat dan benar, menunjukkan perilaku yang lebih baik, dan merawat diri sendiri.

2.3.3. Ciri Ciri Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Prasekolah adalah waktu untuk bermain, bukan untuk belajar di lingkungan dua dimensi (pensil dan kertas). Sebaliknya, prasekolah adalah waktu untuk belajar di lingkungan tiga dimensi.

2.3.3.1 Aspek motorik

- a. Anak-anak di prasekolah biasanya cukup aktif. Anak-anak menyukai aktivitas mandiri seperti berlari, memanjat, dan melompat saat mereka berusia ini.
- b. Karena kepribadiannya yang aktif, anak usia prasekolah memerlukan relaksasi yang cukup setelah melakukan berbagai aktivitas, meskipun mereka belum menyadari kebutuhan ini.
- c. Anak-anak di usia prasekolah menumbuhkan otot besar melalui kontrol jari dan tangan. Namun, anak-anak prasekolah berjuang dengan tugas yang lebih sulit seperti mengikat tali sepatu.

- d. Koordinasi tangan-mata anak prasekolah masih berkembang karena mereka kesulitan memusatkan perhatian pada benda-benda kecil.
- e. Meskipun anak-anak prasekolah memiliki tubuh yang lentur, tengkorak lunak yang menutupi otak membuatnya berbahaya jika terjadi benturan keras.
- f. Anak-anak kecil di prasekolah, khususnya perempuan, lebih baik dalam melakukan pekerjaan praktis.

2.3.3.2. Aspek Sosial:

- a. Anak-anak di prasekolah memiliki satu atau dua teman yang sering berganti. Anak-anak mudah menyesuaikan diri, membuat mereka mudah bergaul. Anak-anak di prasekolah memiliki kecenderungan untuk lebih menyukai teman yang berjenis kelamin sama.
- b. Kelompok bermain untuk anak prasekolah cenderung berumur pendek dan sering berubah karena jumlah anggota yang sedikit dan kurangnya kelompok.
- c. Anak-anak yang lebih tua dan anak-anak prasekolah yang lebih muda sering bermain bersama.
- d. Menurut kelas sosial dan jenis kelamin, pola bermain anak prasekolah sangat bervariasi.
- e. Anak-anak prasekolah sering menyimpang dari teman sebayanya, tetapi ini biasanya berlangsung dalam waktu singkat sebelum semuanya kembali normal. Cowok sering bertindak agresif dan bertengkar.
- f. Anak-anak di prasekolah mulai belajar tentang peran gender dan perbedaan antara anak laki-laki

dan perempuan. Pemilihan alat permainan menunjukkan betapa pentingnya wawasan ini.

2.3.3.3. Aspek bahasa

- a. Anak-anak di usia prasekolah biasanya memiliki kemampuan bahasa yang baik dan suka mengobrol, terutama dalam kelompok.
- b. Anak usia prasekolah perlu membangun kompetensinya melalui keterlibatan, minat, kesempatan, penghargaan, dan kasih sayang

2.3.4 Prinsip Tumbuh Kembang Pada Anak Prasekolah

Ada prinsip serupa yang terlibat dalam bagaimana anak-anak berkembang. Rekomendasi Tahun 2016 Penerapan Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak. Berikut ini adalah pedoman tersebut:

Pertumbuhan berasal dari kedewasaan dan pendidikan. Sesuai dengan potensi yang ada pada manusia, kedewasaan merupakan proses internal yang terjadi dengan sendirinya. Belajar adalah proses yang meningkat dengan waktu dan usaha. Anak-anak mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk memanfaatkan kemampuan dan potensi bawaan mereka melalui pembelajaran.

2.3.4.1. Pola perkembangan dapat diramalkan. Cara setiap anak berkembang mengikuti pola yang sama. Oleh karena itu, adalah mungkin untuk mengantisipasi bagaimana seorang anak akan berkembang. Dari tahapan luas ke tahapan khusus, pengembangan fase terjadi terus menerus.

2.3.4.2. Pertumbuhan berasal dari kedewasaan dan pendidikan. Sesuai dengan potensi yang ada pada manusia, kedewasaan merupakan proses internal yang terjadi

dengan sendirinya. Belajar adalah proses yang meningkat dengan waktu dan usaha. Anak-anak mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk memanfaatkan kemampuan dan potensi bawaan mereka melalui pembelajaran.

2.4 Media Sosial dan Jenis Media Sosial

2.4.1 Pengertian Media Sosial

Media sosial mengacu pada situs web dan program perangkat lunak yang menggunakan teknologi berbasis internet. Media berbasis internet ini mendorong dan memungkinkan penggunaannya untuk terlibat dengan semua orang, dari anggota keluarga hingga orang asing. Di media sosial, pengguna dapat berinteraksi satu sama lain melalui obrolan, mengirim pesan pribadi, meninggalkan komentar di utas diskusi, dan berbagi foto dan video. Pengguna menganggap media sosial sebagai bentuk media yang dapat digunakan untuk hiburan, termasuk game online dan tampilan gambar dan video yang sederhana, selain berfungsi sebagai platform untuk komunikasi dan interaksi sosial.

2.4.2 Jenis Media Sosial

2.4.2.1. Tiktok

Dengan bantuan Tiktok, pengguna cukup membuat video pendek keren yang akan menarik perhatian banyak orang. Tiktok menawarkan efek yang luar biasa, khas, dan menarik. Program yang memungkinkan pengguna membuat video pendek dengan bantuan musik ini sangat disukai banyak orang, terutama anak-anak muda.

2.4.2.2. Youtube

Youtube adalah bentuk media sosial yang baru-baru ini populer yang terdiri dari video. Lebih dari satu miliar orang menggunakan YouTube, menurut statistik di

situsnya. Pengguna dapat mengunggah, menonton, dan berbagi video di situs YouTube ini. Mereka juga dapat memanfaatkan banyak topik dan genre video. Dengan kata lain, YouTube ingin penggunanya merasakan pengalaman menonton seperti televisi. Penonton dapat menonton program dari sumber domestik dan internasional di situs YouTube ini.

2.4.2.3. Game Online

Game online adalah game yang hanya bisa dimainkan di smartphone atau di komputer dengan koneksi internet. Game online terutama dibuat untuk menghilangkan penat, mengisi waktu istirahat, atau sekedar untuk menyegarkan pikiran setelah seharian bekerja. Namun pada kenyataannya, orang menjadi kecanduan game ini karena mereka memiliki minat yang besar untuk memainkannya, yang mengarah pada kecanduan dan efek negatifnya yang berbeda pada orang tersebut. Pertumbuhan pribadi dan kemampuan anak untuk beradaptasi sangat dipengaruhi oleh ketersediaan game online di dunia teknologi yang bergerak cepat; tidak ada satu anak pun yang mengembangkan kecanduan game. Demi bisa duduk lebih lama dan bermain game, waktu yang seharusnya dihabiskan untuk belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya telah dikurangi atau bahkan dikurangi. Game online mungkin tidak persis seperti dunia nyata. Mereka memiliki pilihan untuk memilih peran sosial yang akan mereka mainkan dalam berbagai interaksi di planet mereka (dunia maya). Dalam game online, alam semesta bisa menjelma menjadi dunia fantasi yang bergerak sesuai dengan kemampuan kita. Untuk terlibat dengan orang lain, dunia memiliki

aturannya sendiri. Tujuan dari permohonan bersama biasanya merupakan dasar dari aturan di dunia game. Tidak mengherankan jika banyak anak dibawah umur lebih senang berada didunia game online dari pada dunia offline nya sendiri.

2.4.2.4. Whatsapp

Whatsapp merupakan program yang dibuat untuk mempermudah komunikasi di era kemajuan teknologi. Whatsapp adalah platform jejaring sosial yang memungkinkan berbagi informasi menjadi sederhana dan dapat diakses oleh semua pengguna. Karena kemudahan penggunaannya, WhatsApp telah diadopsi oleh banyak kelompok orang yang berbeda. WhatsApp dapat digunakan untuk mengirim pesan teks, gambar, video, atau bahkan panggilan telepon untuk bertukar informasi. Akan lebih mudah untuk mengkomunikasikan informasi secara lebih tepat dan berhasil dengan menggunakan WhatsApp. WhatsApp efektif dalam memfasilitasi komunikasi dan interaksi dan dapat digunakan dengan cepat untuk menawarkan materi pembelajaran khususnya.

2.4.3. Dampak Penggunaan Gadget

Gadget memiliki dampak positif dan negatif bagi tumbuh kembang anak. Salah satu efek positif dari penggunaan gadget adalah memudahkan anak kecil untuk mengekspresikan kreativitas dan rasa tanggung jawabnya. Energi positif terbukti berlimpah. Manfaat menggunakan perangkat adalah membantu anak-anak mempelajari nama mereka. Ini juga membantu anak-anak mengembangkan keterampilan membaca mereka dengan meningkatkan kemampuan menghafal mereka. Efek negatif dari seringnya penggunaan suatu

teknologi, seperti radio di dalamnya, dapat membahayakan anak kecil. Selain itu, adalah mungkin untuk mengurangi kapasitas anak untuk interaksi interpersonal. Anak akan menjadi individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman atau orang lain (Nur Mutmainnatul Itsna & Risatur Rofi'ah, 2021)

2.5. Sosial Emosional

2.5.1. Pengertian Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial mengacu pada tingkat keterlibatan anak dengan orang lain, termasuk orang tua, saudara kandung, teman bermain, dan masyarakat umum. Kemampuan seorang anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan membentuk teman-teman yang mempertimbangkan perasaan, pikiran, dan tingkah lakunya merupakan tanda-tanda perkembangan sosial pada anak. Ketika anak-anak terlibat dengan orang lain, emosi mereka meluap, yang dikenal sebagai perkembangan emosi.

Perkembangan sosial emosional anak mengacu pada penerimaan mereka untuk berinteraksi dengan orang-orang dalam kehidupan sehari-hari. Empati, memahami dan mengungkapkan kemarahan, kemandirian, dan kemampuan beradaptasi adalah contoh keterampilan sosial emosional.

Anak-anak prasekolah berkembang secara sosial dan emosional dengan sangat cepat. Ini berfungsi sebagai landasan untuk pertumbuhan perilaku sosial dan emosional yang memandu seseorang untuk mematuhi norma-norma masyarakat. Anak kecil harus menunjukkan keterampilan sosial dan emosional yang positif seperti pengendalian diri, kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri, kejujuran, keadilan, kesetiaan kepada teman, simpati terhadap orang lain, dan tingkat toleransi yang tinggi (Situmorang et al., 2021).

2.5.2. Pencapaian Perkembangan Perilaku Sosial:

Belajar mengenali objek, berkomunikasi, berjalan, menaklukkan rintangan, berpakaian, dan makan. Belajar menyesuaikan perilaku Anda dengan kebutuhan sosial dengan mengembangkan pemahaman Anda tentang perilaku sosial. Pahami sudut pandang (pandangan) orang lain sehingga Anda dapat menanggapi harapan atau ide mereka dengan bijaksana. Mampu menahan dorongan biologis dan belajar menyalurkannya dengan cara yang dapat diterima secara sosial. Memiliki pemahaman untuk mengatur diri dan memahami kriteria untuk menilai penampilan dan perilaku. Pertumbuhan sosial anak menuju kematangan sosial terwujud dalam berbagai bentuk interaksi sosial pada anak prasekolah, antara lain:

2.5.2.1 Pola perilaku sosial:

- a. Pola pikir kooperatif terbuka untuk bekerja dengan orang lain. Sikap ini pertama kali muncul antara usia tiga dan empat tahun, dan pada saat seorang anak berusia enam atau tujuh tahun, ia telah matang sepenuhnya.
- b. Persaingan.
Keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu didorong oleh orang lain. Sikap ini mulai terlihat pada usia empat tahun, yaitu persaingan *prestige* dan pada usia enam tahun semangat bersaing ini akan semakin baik.
- c. Simpati
Sikap emosional yang memotivasi orang untuk fokus pada orang lain untuk mengembangkan hubungan yang lebih dekat atau bekerja pada diri mereka sendiri.

d. Kemurahan hati.

Saat keinginan seorang anak untuk berbagi dengan anak lain tumbuh dan tingkat keegoisan mereka menurun, kemurahan hati menjadi nyata.

e. Hasrat akan penerimaan sosial.

Anak-anak lebih cenderung menyesuaikan diri dengan harapan sosial jika kebutuhan mereka akan penerimaan sosial kuat.

f. Empati.

Kemampuan meletakkan diri sendiri pada posisi orang lain dan menganggap dirinya ikut merasakan pengalaman orang lain tersebut.

g. Ketergantungan

Anak-anak yang bergantung pada orang lain untuk dukungan, cinta, dan kasih sayang lebih cenderung berperilaku dengan cara yang dapat diterima secara sosial.

h. Sikap ramah.

Anak kecil dapat menunjukkan kebaikan dengan menawarkan untuk membantu orang lain atau menunjukkan kasih sayang kepada mereka.

i. Sikap tidak mementingkan diri sendiri.

Anak-anak dapat dan harus membagikan apa yang mereka miliki, dan mereka tidak boleh selalu menjadi pusat perhatian keluarga.

j. Meniru.

Jika anak meniru seseorang yang sangat dihargai oleh masyarakat, mereka akan mengembangkan sikap yang meningkatkan penerimaan kelompok terhadap mereka.

2.5.2.2 Perilaku non sosial

- a. Pembangkangan (*negativism*), yang merupakan jenis perilaku melawan, adalah pembangkangan. Penggunaan disiplin dan harapan dari orang tua dan lingkungan yang bertentangan dengan keinginan anak mengakibatkan perilaku lingkungan tersebut.
- b. Agresi (*agression*), khususnya praktik pembalasan paksa (kata-kata nonverbal atau verbal). Kemarahan mereka adalah semacam pembalasan atas frustrasi mereka.
- c. Berselisih atau bertengkar (*quarelling*), Anak-anak bertengkar atau berdebat ketika mereka kesal atau terganggu oleh sikap dan tindakan anak-anak lain, seperti ketika mereka bertingkah aneh atau memperebutkan mainan.
- d. Menggoda (*teasing*), yaitu serangan verbal pada orang lain yang diklasifikasikan sebagai perilaku agresif karena menimbulkan respons bermusuhan dari target.
- e. Tingkah laku berkuasa (*accidental behaviour*), *Bossiness* adalah jenis perilaku yang berusaha untuk mengontrol atau berperilaku dalam keadaan sosial. Contoh perilaku ini termasuk memerintah, meminta, mengancam, atau memaksa orang untuk memuaskan keinginannya sendiri.
- f. Mementingkan diri sendiri (*selffulness*), yaitu jenis perilaku yang digunakan untuk mengontrol atau berperilaku dalam keadaan sosial. Contoh dari perilaku ini termasuk memerintah, meminta,

2.7. Hipotesis

Hipotesis adalah kesimpulan sementara berdasarkan ide yang belum didukung oleh bukti atau fakta. Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional pada anakprasekolah.