

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kemampuan Sosial

2.1.1 Teori Perkembangan Sosial

Erikson mengatakan bahwa kita berkembang dalam tahap psikososial, daripada dalam tahap psikoseksual. Bagi Freud, motivasi utama perilaku manusia bersifat sosial dan mencerminkan suatu keinginan untuk berhubungan dengan orang lain. Erikson menekankan perubahan perkembangan sepanjang kehidupan manusia, sedangkan Freud menyatakan bahwa kepribadian dasar kita terbentuk pada lima tahun pertama.

Tabel 2.1 Delapan Tahapan Kehidupan Menurut Erikson.

Tahap-tahap Erikson	Periode Perkembangan
Integritas versus Keputusasaan	Masa dewasa akhir (60 tahun ke atas)
Generativitas versus Stagnasi	Masa dewasa tengah (40an, 50an)
Keintiman versus Isolasi	Masa dewasa awal (20an, 30an)
Identitas versus Kebingungan Identitas	Masa Remaja (10-20 tahun)
Kerja keras versus Rasa Inferior	Masa kanak-kanak tengah & akhir (usia SD 6 th-remaja)
Inisiatif versus Rasa bersalah	Masa kanak-kanak awal (tahun prasekolah, 3-5 tahun)
Otonomi versus Malu & ragu-ragu	Masa bayi (-3 tahun)
Kepercayaan versus Ketidakpercayaan	Masa bayi (tahun pertama)

Dalam teori Erikson, delapan tahap perkembangan sepanjang kehidupan (lihat tabel 2.1). tiap tahap terdiri atas tugas perkembangan yang unik yang menghadapkan seseorang pada suatu krisis yang harus dipecahkan. Menurut Erikson, krisis ini bukanlah musibah melainkan titik balik meningkatnya kelemahan dan kemampuan. Semakin berhasil seseorang menyelesaikan krisis yang dihadapi, akan semakin sekin sehat perkembangannya (Hutson dalam Santrock, 2007).

Inisiatif versus rasa bersalah, tahap perkembangan Erikson yang ketiga, terjadi selama tahun prasekolah. Begitu anak prasekolah memasuki dunia sosial yang lebih luas, mereka menghadapi lebih banyak tantangan daripada ketika mereka masih bayi. Perilaku yang aktif bertujuan diperlukan untuk menghadapi tantangan ini. Anak diminta untuk memikirkan tanggung jawab terhadap tubuh, perilaku, mainan, dan hewan peliharaan mereka. Mengembangkan rasa tanggung jawab meningkatkan inisiatif. Meskipun demikian, rasa bersalah yang tidak nyaman dapat muncul, jika anak tidak bertanggung jawab dan dibuat merasa sangat cemas. Erikson memiliki pandangan positif terhadap ini. Ia percaya bahwa sebagian besar rasa bersalah dengan cepat digantikan oleh rasa ingin berprestasi.

2.1.2 Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Usia	Motorik	Bahasa	Sosial/Kognisi
3 tahun	<p>Motorik kasar</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengedari sepeda roda tiga ➤ Berdiri pada 1 kaki pada beberapa detik ➤ Naik dan turun tangga dengan kaki bergantian ➤ Melompat jauh ➤ Mencoba berdansa, mungkin belum seimbang <p>Motorik Halus</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membangun menara dari 9-10 kotak ➤ Membangun jembatan dengan 3 kotak ➤ Secara benar memasukan biji-bijian kedalam botol berleher sempit ➤ Menggambar meniru lingkaran, silang dan lingkaran dengan gambar wajah. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mempunyai perbendaharaan sekitar 900 kata ➤ Menggunakan kalimat lengkap dari 3-4 kata ➤ Bicara tanpa henti tanpa peduli apakah seseorang memperhatikannya ➤ Mengulang kalimat dari 6 suku kata ➤ Mengajukan beberapa pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Berpakaian sendiri hampir lengkap, dibantu dengan kancing dibelakang, dan mencocokkan sepatu kanan atau kiri ➤ Mengalami peningkatan rentang perhatian ➤ Makan sendiri ➤ Dapat menyiapkan makan sederhana seperti sereal dan susu ➤ Dapat membantu mengatur meja, mengeringkan piring tanpa pecah ➤ Takut pada kegelapan ➤ Mengetahu jenis kelamin sendiri dan orang lain ➤ Egosentrik dalam berpikir dan tingkah laku ➤ Mulai memahami waktu ➤ Mulai mampu memandang konsep dari perspektif yang berbeda ➤ Permainan paralel dan asosiatif : mulai mempelajari permainan

			<p>sederhana tetapi sering mengikuti aturannya sendiri, serta mulai berbagi.</p>
4 tahun	<p>Motorik kasar</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Melompat dengan 1 kaki ➤ Menangkao bola dengan tepat ➤ Melempar bola bergantian tangan <p>Motorik halus</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menggunakan gunting dengan baik untuk memotong gambar mengikuti garis ➤ Dapat memasang sepatu tetapi tidak mampu mengikat talinya ➤ Dapat menggambar, menyalin bentuk kotak, garis silang atau segitiga. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Perbendaharaan sekitar 1500 kata ➤ Menggunakan kalimat dari 4-5 kata ➤ Menceritakan cerita dengan dilebih-lebihkan ➤ Mengetahui lagu sederhana ➤ Menyebutkan 1 atau lebih warna ➤ Memahami analogi seperti : bila es dingin, api.....?" 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sangat mandiri ➤ Cenderung untuk keras kepala dan tidak sabar ➤ Agresif secara fisik dan verbal ➤ Mendapat kebanggaan dalam pencapaian ➤ Memerlukan secara dramatis, emnikmati pertunjukan orang lain ➤ Menceritakan cerita keluarga pada orang lain tanpa batasan. ➤ Masih mempunyai banya rasa takut ➤ Menghubungkan sebab akibat dengan kejadian ➤ Memahami waktu dengan baik khususnya dalam istilah urutan kejadian sehari-hari ➤ Menilai segala sesuatu menurut dimensinya seperti, tinggi, lebar atau perintah ➤ Egosentrisme berkurang dan kesadaran sosial lebih tinggi ➤ Dapat mengitung dengan benar

			<p>➤ Patuh pada orang tua karena batasan bukan karena memahami salah atau benar</p> <p>Permainan asosiatif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengahayal teman bermain - Menggunakan alat dramatis, imajinasi, imitatif - Eksplorasi seksual dan keinginan tawaran ditunjukkan melalui bermain, seperti menjadi “dokter” atau “perawat”
5 tahun	<p>Motorik kasar</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Melompat dengan kaki bergantian ➤ Melempar dan menangkap bola dengan baik ➤ Melompat ke atas ➤ Bermain skate dengan keseimbangan yang baik ➤ Berjalan mundur dengan tumit dan jari kaki ➤ Keseimbangan pada kaki bergantian dengan mata tertutup <p>Motorik halus</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mempunyai perbendaharaan 2100 kata ➤ Menggunakan kalimat 6-8 kata ➤ Menyebutkan 4 atau lebih warna ➤ Menggambar atau melukis dengan banyak komentar dan menyebutkan satu per satu ➤ Mengetahui nama-nama hari dalam seminggu, bulan, dan kata yang berhubungan dengan waktu lainnya ➤ Dapat mengikuti 3 perintah sekaligus 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kurang memberontak sewaktu usai 4 tahun ➤ Lebih tenang dan berhasrat untuk menyelesaikan urusan ➤ Mandiri tapi dapat dipercaya, tidak kasar, lebih bertanggung jawab ➤ Mengalami rasa takut, mengadakan otoritas luar untuk mengendalikan dunianya ➤ Berhasrat untuk melakukan sesuatu dengan benar dan mudah. Mencoba mengikuti aturan

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengikat tali sepatu ➤ Menggunakan gunting, alat sederhana, atau pensil dengan baik ➤ Menggambar meniru gambar permata dan segitiga, menambahkan 7-9 bagian dari gambar garis, mencetak beberapa huruf angka atau kata, seperti nama panggilan. 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menunjukkan sikap lebih baik ➤ Memperhatikan diri sendiri kecuali gigi, berpakaian, hygiene(perlu pengawasan) ➤ Mulai bertanya apa yang dipikirkan orang tuanya dengan membandingkan teman sebaya dan orang dewasa lain ➤ Lebih mampu memandang perspektif orang lain. Tetapi menoleransi perbedaan daripada memahaminya. ➤ Mulai memahami penghematan angka melalui perhitungan objek tanpa memandang peraturan ➤ Menggunakan kata berorientasi waktu ➤ Sangat ingin tahu tentang informasi faktual mengenai dunia <p>Permainan asosiatif :</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Mencoba mengikuti aturan terapi berlaku curang atau menghindari kekalahan.
--	---	--	---

2.1.3 Pengertian Kemampuan Sosial

Kemampuan sosial merupakan aktivitas dalam hubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua maupun saudara-saudaranya. Anak belajar berperilaku sosial sesuai dengan harapan orang-orang terdekatnya. Apa yang anak pelajari dari lingkungan keluarga sangat mempengaruhi kemampuan sosialnya (Febriani, 2014). Kemampuan sosial ialah kesiapan individu untuk bergabung dengan lingkungan sosial yang didukung dengan keterampilan dan kebiasaan individu sebagai ciri dari kelompok, membantu diri sendiri, serta individu mampu ikut serta dalam aktivitas kelompok atau sosial (Hartanti dalam Trisnawati, 2013).

Hasil observasi yang diungkapkan oleh Jhonson dan Aisyah dalam Febriani (2014) menunjukkan perilaku anak dalam suatu kelompok akan berbeda dengan perilakunya dalam kelompok lain. Kemampuannya pun akan berbeda bila waktu sendiri dengan kelompok. Bagi anak prasekolah, kegiatan bermain akan menjadikan fungsi sosial anak menjadi semakin berkembang. Serta dapat membantu dalam mengembangkan konsep diri yang positif untuk menjadikan perkembangan sosialisasi anak menjadi lebih optimal.

2.1.4 Ciri-ciri Kemampuan Sosial

Menurut Nugraha (dalam Febriani, 2014) kemampuan sosial individu mengikuti suatu pola, yaitu urutan perilaku sosial yang teratur. Pada dasarnya anak menempuh tahapan sosialisasi. Kurangnya bergaul secara baik dengan orang lain dapat menghambat perkembangan kemampuan sosialnya. Adapun ciri-ciri kemampuan sosial sebagai berikut :

- a) Membuat kontak sosial dengan orang diluar rumah.

- b) Dikenal dengan istilah pregang. Dikatakan pregang karena anak prasekolah berkelompok belum mengikuti arti dari sosialisasi yang sebenarnya. Mereka mulai belajar menyesuaikan diri dengan harapan lingkungan sosial.
- c) Hubungan dengan orang dewasa. Melanjutkan hubungan dan selalu ingin dekat dengan orang dewasa baik dengan orang tua maupun dengan guru.
- d) Hubungan dengan teman sebaya. 3-4 tahun mulai bermain bersama (cooperativ play), mereka tampak mengobrol selama bermain.

2.1.5 Bentuk-bentuk Kemampuan Sosial Anak

Susanto (dalam Gunawan, 2017) mengemukakan bahwa pada usia anak-anak, mereka mulai bergaul atau hubungan sosial baik dengan orang tua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya, maupun teman bermainnya, anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial seperti berikut :

a) Pembangkangan (Negativisme)

Reaksi yang ditunjukkan anak terhadap penerapan disiplin atau tuntutan orang tua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak.

b) Agresi (aggression)

Merupakan perilaku menyerang balik secara fisik (nonverbal) maupun kata-kata (verbal). Agresi ini merupakan salah satu bentuk reaksi anak terhadap frustrasi (rasa kecewa karena tidak terpenuhi kebutuhan atau keinginannya).

c) Berselisih atau bertengkar (quarelling)

Tindakan seorang anak yang apabila merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku anak lain, seperti diganggu pada saat mengerjakan sesuatu atau direbut barang atau mainannya.

d) Menggoda atau mengejek (teasing)

Merupakan sebagai bentuk lain dari tingkah laku agresif. Menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (kata kata ejekan atau cemoohan).

e) Persaingan (rivalry)

Salah satu keinginan anak untuk dapat atau mampu melebihi orang lain.

f) Kerja sama (cooperation)

Merupakan sikap mau bekerja sama dengan kelompok.

g) Tingkahlaku berkuasa (ascendant behaviour)

Tingkah laku untuk menguasai situasi atau keinginan anak untuk mendominasi, dan bersikap layaknya seperti seorang pemimpin atau bos.

h) Mementingkan diri sendiri (selfishness)

Merupakan sikap egosentris dalam memenuhi keinginannya.

i) Simpati (sympathy)

Sikap anak yang mendorong untuk menaruh perhatian terhadap orang lain, mau mendekati atau bekerja sama baik dengan teman sebayanya.

2.1.6 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Sosial

Menurut hasil penelitian Novitasari dan Khotimah (dalam Gunawan, 2017) kebiasaan anak dalam bermain gadget merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan sosial.

Faktor yang mempengaruhi kemampuan sosial anak usia dini (Hurlock dalam Mayar, 2013) :

1. Faktor Lingkungan Keluarga

Anak harus belajar tentang cara-cara menyesuaikan diri dengan orang lain, untuk mencapai kematangan sosial. Kemampuan anak diperoleh melalui pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya, baik orang tua, saudara, teman sebaya ataupun orang dewasa lainnya. Lingkungan keluarga adalah lingkungan yang pertama akan dikenal anak. Perkembangan anak dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam mengenal berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong.

Perkembangan sosial di lingkungan keluarga juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

a. Status di Keluarga

Status anak akan memengaruhi sosialisasi seorang anak. Siapakah ia di dalam keluarga tersebut? Apakah seorang kakak, adek, anak dan lainnya. Seperti bagaimana ia harus berperan ketika menjadi anak, ketika menjadi adek, dan ketika kakak. Orang tua yang

memiliki status ekonomi yang tinggi biasanya memberikan dan memfasilitasi apa yang anak mau.

b. Keutuhan Keluarga

Keutuhan sebuah keluarga yang bagus maka tidak akan sering terdengar konflik di dalamnya. Sehingga tidak ada faktor yang mengganggu proses berjalannya sosialisasi anak.

c. Sikap dan Kebiasaan Orang tua

Sikap dan kebiasaan orang tua akan menurun juga kepada anaknya. Jika orang tua yang mempunyai sikap ramah dan memiliki hubungan yang baik dengan orang-orang sekitar, maka dapat dipastikan sosial anak juga akan bagus.

2. Faktor Dari Luar Rumah

Faktor di luar rumah adalah wadah bagi anak untuk bersosialisasi. Di luar rumah anak akan bertemu dengan orang yang lebih banyak, seperti teman sebaya, orang yang lebih kecil darinya, orang dewasa, sehingga sosialnya akan berjalan sesuai dengan perannya di lingkungan tersebut.

3. Faktor Pengaruh Pengalaman Sosial

Seorang anak memiliki pengalaman sosial yang buruk, seperti tidak diperbolehkan main keluar rumah oleh orang tuanya. Hal ini, akan menyebabkan anak menjadi tidak tahu dan kurang bersosialisasi dengan lingkungan di luar rumah.

2.1.7 Faktor-faktor yang Menghambat Perkembangan Sosial

Deliana (dalam Gunawan, 2017) berpendapat bahwa faktor-faktor penghambat yang mempengaruhi kemampuan sosial anak prasekolah diantaranya yaitu :

a) Tingkah Laku Agresif

Tingkah laku agresif biasanya mulai tampak sejak usia 2 tahun, tetapi sampai usia 4 tahun tingkah laku ini masih sering muncul, terlihat dari seringnya anak TK saling menyerang secara fisik misalnya : mendorong, memukul, atau berkelahi.

b) Daya Saing Kurang

Biasanya disebabkan cakrawala sosial anak yang relatif masih kurang. Masih terbatas pada situasi rumah dan sekolah.

c) Pemalu

Rasa malu biasanya sudah terlihat sejak anak sudah mengenal orang-orang disekitarnya

2.1.8 Tes Perkembangan Adaptasi Sosial (Vineland Social Maturity Scale)

Adaptasi sosial adalah suatu proses yang kontinu, yang dimulai sejak anak dilahirkan. Kematangan sosial merupakan suatu evolusi perkembangan perilaku, sehingga nantinya seorang anak dapat mengekspresikan pengalamannya untuk mandiri, bekerja sama dengan orang lain, dan bertanggung jawab terhadap kelompoknya. Suatu skala pengukuran yang baik untuk perkembangan sosial adalah skala maturitas sosial dari Vineland (*Vineland Social Maturity Scale*). Pada tes ini, diperlukan jawaban/informasi yang dapat dipercaya dari orang tua anak

mengenai perkembangan anaknya mulai dari tahun-tahun pertama sampai pada saat tes dilakukan. Alat tes mengategorikan kemampuan mototrik dan perkembangan sosial anak dari lahir sampai dewasa. Kualitas hasil pemeriksaan bergantung pada kemampuan si penguji dan ayah/ibu yang memberi jawaban. Kegunaan skala ini adalah tes psikologi anak-anak yang mengalami penyimpangan perkembangannya.

Skala maturitas sosial dari Vineland ini dibagi menjadi 8 kategori sebagai berikut :

1. Self-help general (SG) eating and dressing oneself
(Mampu menolong diri sendiri : makan dan berpakaian sendiri).
2. Self-help eating (SHE) : the child can feed himself
(mampu makan sendiri).
3. Self-help dressing (SHD) : the child can dress himself
(Mampu berpakaian sendiri)
4. Self-direction (SD) : the child can spend money and assume responsibilities
(Mampu memimpin dirinya sendiri : misalnya mengatur keuangan dan memikirkan tanggung jawab sendiri)
5. Occupation (O) : the child does things, uses a pencil, and transfers objects

(Mampu melakukan pekerjaan untuk dirinya, menggunting, menggunakan pensil, memindahkan benda-benda).
6. Communication (C) : the child talks, laughs and reads

(Mampu berkomunikasi seperti berbicara, tertawa dan membaca).

7. Locomotion (L) : the child can move about where he wants to go
(Gerakan motorik: anak mampu bergerak kemanapun ia inginkan)
8. Socialization (S) : the child seeks the company of others, engages in play and competes
(Mampu bersosialisasi : berteman, terlibat dalam permainan dan berkompetisi).

2.2 Gadget

2.2.1 Pengertian Gadget

Menurut KBBI, gadget adalah peranti elektronik dengan fungsi praktis. Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya peranti elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut “acang” menurut Rizky (dalam Robikah, 2016). Gadget adalah instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis tertentu terutama untuk membantu memudahkan pekerjaan manusia (Lewis dalam Nurmasari, 2016).

2.2.2 Intensitas Penggunaan Gadget

Menurut KBBI Intensitas adalah keadaan, tingkatan, dan ukuran intensnya. Intensitas dalam penelitian ini untuk mengukur seberapa sering dan lamanya anak dalam menggunakan gadget. Di Indonesia menurut pakar teknologi informasi dari Institut Teknologi Bandung (ITB), Dimitri Mahayana, Sekitar 5-10 persen gadget mania terbiasa menyentuh gadgetnya sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Jika waktu efektif manusia beraktifitas

16 jam atau 960 menit sehari, dengan demikian orang kecandua gadget akan menyentuh perangkatnya itu 4,8 menit sekali.

Indonesia kini bahkan telah menjadi satu negara dengan pengguna Facebook, twitter dan Whatstapp terbesar di dunia yang penggunaanya masing-masing mencapai 51 juta, bagaikan terbunuh oleh kemajuan teknologi informasi. Di Indonesia, bila di tahun 2012 hanya 27 persen anak usia balita yang menggunakan gadget, di tahun 2014 jumlahnya meningkat (Wijanarko, 2016).

Menurut Loebis dalam Nurmasari 2016, pada anak usia 3-6 tahun dikatakan berlebihan jika kriteria dalam pemakaian gadget lebih dari satu jam. Dalam observasi yang dilakukan pada penelitian sebelumnya, anak usia 3-6 tahun frekuensi menggunakan gadget paling sedikit 1-3 hari dalam seminggu, 4-6 hari seminggu bahkan setiap hari menggunakannya. Durasi dalam menggunakan gadget paling rendah 5-15 menit per hari, dan paling lama 5 jam per hari. Dan rata-rata anak menggunakan gadget 1 sampai 3 hari per minggu dan dengan durasi 20-30 menit perhari. Pada penelitian Tanjung (2017), menunjukkan hasil penelitiannya bahwa sebagian anak prasekolah menggunakan gadget > 2 jam setiap hari dan tidak cukup aktif dalam melakukan aktivitas fisik.

Berdasarkan Nurmasari (2017), membagi intensitas penggunaan gadget menjadi 3 kriteria antara lain :

1. Rendah, durasi 1-30 menit/hari dan frekuensi 1-3 hari/minggu
2. Sedang, durasi 31-60 menit/hari dan frekuensi 4-6 hari/minggu
3. Tinggi, durasi > 60 menit/hari dan frekuensi setiap hari.

Kebanyakan anak-anak menggunakan perangkat tersebut untuk menonton film, lagu, video klip, program televisi, main game, maupun aplikasi. Rata-rata lama penggunaannya ialah 2-3 jam. Tak heran juga bila mendapati 4 hingga 6 diantara 10 anak pre-school sudah sangat lekat dengan tayangan televisi maupun aplikasi di gadget, sehingga sangat beresiko mengalami kecanduan layar elektronik. Namun sayang, sekarang lingkungan bermain anak telah digantikan oleh gadget sebagai teman terdekat anak. Gadget sebenarnya baik-baik saja, jika digunakan oleh anak-anak dan harusnya dibawah kendali orang tua, baik pembatasan pengawasan atau pendampingan (Wijanarko, 2016).

2.2.3 Anak Kecanduan Gadget

Kecanduan (modern) didefinisikan sebagai kelekatan yang kompleks, progresif, berbahaya dan sering juga melumpuhkan terhadap zat psikoaktif (alkohol, heroin, zat adiktif lainnya). Tanda-tanda kecanduan diantaranya sebagai berikut :

- a. Pikiran pecandu internet (gadget) terus menerus tertuju pada aktivitas berinternet dan sulit untuk dibelokkan ke arah lain.
- b. Adanya kecenderungan penggunaan waktu berinternet (gadget) yang terus bertambah demi meraih tingkat kepuasan yang sama dengan yang pernah dirasakan sebelumnya.
- c. Kejadian yang bersangkutan secara berulang gagagl untuk mengontrol atau menghentikan penggunaan internet (gadget).

- d. Adanya perasaan tidak nyaman, murung atau cepat tersinggung/marah, ketika yang bersangkutan berusaha menghentikan penggunaan internet (gadget).
- e. Adanya kecenderungan untuk tetap on-line melebihi dari waktu yang ditargetkan.

Ada tiga tanda anak adiksi gadget, yaitu saat diminta berhenti main gadget, tidak merespon panggilan (kemampuan komunikasi) saat sedang bermain gadget, dan jika sudah, nilai akademisnya (kemampuan anak) menurun karena dia tidak tertarik dengan materi pembelajaran sekolah.

Kenapa anak kecanduan gadget ? Selain gadget memang menyediakan hal-hal yang begitu menarik, maka kondisi keluarga dan lingkungan turut memicu pelarian anak ke gadget. Anak-anak yang kesepian dan kurang cinta kasih dari orang tua yang sibuk, anak-anak yang diabaikan temannya, anak-anak yang mendapat hambatan bergaul (entah karena keadaan fisik, ekonomi, dll), anak-anak yang bosan dengan beban yang berat dengan tugas-tugas sekolah, tiba-tiba mendapat pelarian yang menggairahkan lewat gadget.

Gadget menjadi teman, sahabat dan keluarga bagi anak. Tidak semua orang tua mengawasi anaknya saat menggunakan gadget sehingga anak pun mengoperasikan gadget dikamar tidurnya dan tidak terdeteksi apa yang diakses oleh anak dan kebanyakan mengakses games kekerasan atau pornografi.

2.2.4 Gadget dan Perilaku Anak

Gadget telah mengubah perilaku anak. Banyak perilaku yang menyimpang atau mengalami peningkatan, dan dilaporkan pada hubungannya dengan pemakaian gadget. Dr Jenny Radesky dari Boston University School of Medicine mengatakan; “ Kita belum tahu dengan baik apakah ada efek dari gadget pada tumbuh kembang anak. Penggunaan gadget juga telah mengurangi dan menggantikan jumlah waktu tatap muka langsung antar manusia, dan mengubah perilaku anak.

Ada dua gejala yang senantiasa muncul dalam diri pecandu, yakni *tolerance effect* dan *withdrawalsyndrome*. Yang dimaksud dengan *tolerance effect* adalah kecenderungan semakin bertambahnya waktu akses internet maupun semakin meningkatnya derajat konten porno atau (game kekerasan) agar pecandu memperoleh efek atau rasa kenikmatan yang sama dengan sebelumnya. Sedangkan *withdrawalsyndrome* adalah perasaan ketidaknyamanan dan kegelisahan yang sangat ketika pecandu tidak bisa atau mengalami hambatan untuk berinternet. Kedua gejala ini menjelaskan mengapa pecandu sering tidak menjadi lebih baik, malah semakin terbelenggu oleh kecanduan yang semakin dalam dari waktu ke waktu.

Teknologi dan gadget apapun bentuknya memiliki kekuatan mengubah sikap, pendapat, keyakinan dan perilaku individu. Perilaku menyimpang dari setiap individu yang meluas, lama-lama diterima sebagai perilaku sosial masyarakat, dan menjadi budaya komunitas tersebut. Karena itu orang tua tetap harus konsisten, jika perilaku tersebut telah menabrak batas etika, moral apalagi nilai-nilai agama. Berikut ini perilaku yang bisa dipengaruhi

oleh pemakaian gadget jika gadget digunakan secara berlebihan untuk konten non-edukasi.

1. Perilaku Emosi

Anak dianggap sudah keblabasan bermain gadget jika sehari bermain dengan gadget lebih dari dua jam, dan jika gadgetnya diambil anak akan marah sekali, menangis berlebihan atau berteriak-teriak (tantrum). Perhatian seorang pecandu gadget hanya akan tertuju kepada dunia maya, dan jika dia dipisahkan dengan gadget, maka akan muncul perasaan gelisah.

Mereka tidak tahan jika harus berlam-lama berpisah dengan gadgetnya. Anak terbiasa menggunakan gadget, untuk mengisi kegiatan, sumber hiburan, informasi, bahkan sebagai teman yang setia, maka tanpa ada gadget menjadikan ada yang kurang dalam hidupnya. Anak sekarang bukan takut setan, tetapi takut tidak ada wifi, takut lowbat atau blank area.

Salah satu tanda anak adiksi gadget, nilai akademisnya menurun. “Orangtua harus punya power ketika anak sudah menunjukkan gejala adiksi. Salah satunya dengan menentukan aturan baru. Jangan takut anak tantrum dan sebagainya. Justru orangtua yang harus berani mengendalikannya.” Ungkap Eliabeth T. Santosa.

2. Perilaku Sosial

Jika perilaku emosi (berhubungan dengan diri sendiri) yang mulai menyimpang tidak segera diatasi, maka level berikutnya adalah gangguan pada perilaku sosial. Bunda Kireina, yang menyatakan

dampak gadget pada anak yang terasa paling nyata adalah penurunan kemampuan bersosialisasi.

Anak yang terlalu asyik bermain dengan gadget menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sehingga tidak memahami etika bersosialisasi. Selain itu anak yang mengakses situs jejaring di dunia maya secara berlebihan juga dapat membuat anak berpikir bahwa mencari teman bisa dilakukan melalui internet, dan melupakan tematemannya yang ada di lingkungan sekitarnya.

Kompas memuat *journal Infant Behavior and Development* yang menjelaskan semakin panjang durasi interaksi anak dengan perangkat elektronik, semakin parah gangguan yang dialaminya, dan anak akan menjadi semakin tergantung pada alat elektronik, maka hubungannya dengan orangtua pun akan merenggang dan dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan perilaku sosial tersebut.

3. Perilaku Kekerasan Atau Agresi

Pengaruh gadget pada peningkatan tindak kekerasan terhadap anak, paling banyak dialami justru oleh anak laki-laki. Kenapa anak laki-laki? karena mereka lebih agresif dan tingkat emosinya belum terkendali. Sehingga sesama anak laki-laki kerap terjadi pertengkaran. Anak-anak zaman sekarang bukan kurang pandai, namun kurang menguasai emosinya.

Maraknya perilaku agresi kekerasan dan merusak trennya meningkat, lebih banyak terjadi di perkotaan. Salah satu pemicunya adanya kemajuan teknologi, seperti penggunaan gadget untuk konten

kekerasan dan pornografi, maraknya media sosial dan akibat pemakaian tanpa pengawasan atau pendampingan. Tanpa sadar, sedikit demi sedikit perilaku anak berubah menjadi tantrum, malas bergaul, kekerasan ringan hingga menjadi kebiasaan. Jika terus berlangsung dalam jangka panjang, ini bisa menjadi karakter anak.

4. Perilaku Malas dan Obesitas

Menurut studi yang dilakukan para ahli dari University of Virginia, Amerika Serikat, cenderung siswa TK yang bermain gadget selama 1-3 jam sehari cenderung mengalami peningkatan risiko obesitas hingga 30 persen. Semakin panjang durasi interaksi anak dengan perangkat elektronik, maka semakin parah gangguan yang dialaminya. Padahal diketahui bahwa obesitas pada anak meningkatkan risiko stroke dan penyakit jantung sehingga menurunkan angka harapan hidup.

Beberapa penelitian menunjukkan, terlalu sering berinteraksi dengan perangkat elektronik memicu otak melepaskan dopamin. Zat ini dilepaskan ketika anda melihat sesuatu yang menarik dan penghargaan. Namun, memiliki kebiasaan berinteraksi dengan gadget sejak kecil membuat anak mencari penghargaan dari perangkat tersebut, akhirnya ia lebih memilih duduk dengan gadget ketimbang bermain dengan anak lain.

Anak akan cenderung pasif atau malas, malas bergerak, malas bermain, malas berolahraga, malas keluar rumah (bermain di luar) dan bentuk-bentuk pasif lainnya. Hal ini akan menjadikan anak pemalas dan berpotensi obesitas. Perilaku semacam ini juga menggantikan aktivitas

penting lainnya, terutama aktivitas bergerak yang penting untuk kesehatan maupun aktivitas sosial.

5. Perilaku Tidur dan Belajar

Tidak semua orang tua mengawasi anaknya saat menggunakan gadget sehingga kebanyakan anak pun mengoperasikan gadget dikamar tidurnya. Sebuah studi menemukan, 75 persen anak-anak menggunakan gadget di kamar tidur mengalami gangguan tidur yang berdampak pada penurunan prestasi belajar (Wijanarko, 2016).

2.2.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget

Menurut penelitian Robikah (2015) :

1. Faktor Pemungkin
 - a. Status ekonomi
 - b. Tujuan penggunaan
2. Faktor Penguat
 - a. Lingkungan
 - b. Teman sebaya
 - c. Terapan media
3. Faktor Predisposisi
 - a. Faktor Imitasi, merupakan satu-satunya faktor yang mendasari atau melandasi interaksi sosial.
 - b. Faktor Sugesti, pengaruh psikis, baik yang datang umumnya diterima tanpa adanya kritik dari individu yang bersangkutan. Sugesti dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

- 1) Auto-sugesti, yaitu sugesti terhadap diri sendiri, sugesti yang datang dari dalam diri individu yang bersangkutan
 - 2) Hetero-sugesti, yaitu sugesti yang datang dari orang lain.
- c. Faktor Identitas, kecenderungan atau keinginan dalam diri anak untuk menjadi sama seperti ayahnya atau sama seperti ibunya. Jadi, identifikasi dalam psikologi berarti dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan seorang lain.
- d. Faktor Simpati, merupakan perasaan maka simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, melainkan atas dasar perasaan atau emosi.

2.2.6 Dampak Penggunaan Gadget.

- 1) Dampak positif dari penggunaan gadget antara lain :
 - a. Adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, menulis huruf memudahkan mengasah kreatifitas dan kecerdasan anak dan tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan.
 - b. Anak akan lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar menulis dan membaca di aplikasi yang dilengkapi oleh gambar yang menarik daripada di buku-buku atau kertas, kegiatan itu dapat mengasah kemampuan anak berimajinasi. (Novitasari, 2016)
- 2) Berikut dibawah ini dampak buruk penggunaan gadget pada anak :
 - a. Menurut Ishwidharmanjaya (2014) :
 1. Menjadi pribadi tertutup
 2. Kesehatan otak terganggu
 3. Kesehatan mata terganggu
 4. Kesehatan tangan terganggu

5. Gangguan tidur
 6. Suka menyendiri
 7. Perilaku kekerasan
 8. Pudarnya kreativitas
 9. Terpapar radiasi
 10. Ancaman cyberbullying
- b. Menurut penelitian Robikah (2015)
- a. Penurunan konsentrasi saat belajar, lebih senang berimajinasi
 - b. Kemajuan teknologi seperti smartphone mempercepat segalanya dan tanpa disadari anak pun dikondisikan untuk tidak tahan. Anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran dan serta konsentrasi serta cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan segera.
 - c. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, anak menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar.
 - d. Kecanduan merupakan dampak yang paling sering dialami oleh anak karena anak lebih senang menghabiskan waktunya untuk bermain gadget dari pada bermain dengan teman-teman sebayanya.
 - e. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, contohnya seperti mata, leher, dan dapat meningkatkan obesitas.

2.2.7 Solusi Mengatasi Penggunaan Gadget yang Berlebih

Ada berbagai cara mengatasi anak yang sudah benar-benar kecanduan gadget ialah :

a. Membatasi penggunaan

Batasi penggunaan gadget sesuai dengan rekomendasi kelompok usia anak. The American Academy of Pediatrics (2013) dan Canadian Pediatric Society (2010) telah menerbitkan pedoman screen time, seperti berikut :

- 1) Anak—anak dibawah usia 3 tahun sebaliknya tidak diberikan izin bermain gadget, termasuk TV, smartphome, atau tablet.
- 2) Anak-anak usia 3 tahun hingga 4 tahun disarankan menggunakan gadget kurang dari satu jam lebih dalam sehari.
- 3) Anak-anak usia 5 tahun ke atas sebaliknya menggunakan gadget tidak lebih dari dua jam dalam sehari untuk penggunaan rekreasional (di luar kebutuhan belajar).

b. Beri jadwal

Jadwalkan waktu yang tepat untuk bermain gadget. Di luar itu, orangtua juga harus menyiapkan kegiatan alternatif lainnya agar anak tidak bosan sehingga tidak membuatnya beralih lagi ke gadget.

c. Jangan beri akses penuh

Letakkan TV atau komputer di ruang keluarga. Dengan demikian, setiap kali anak menggunakannya, dia tidak sendirian dan masih dalam pengawasan anggota keluarga lainnya. Selain itu, perangkat digital (smartphone) juga sebaliknya tidak diserahkan pada anak sepenuhnya.

Biarkan anak meminta izin terlebih dahulu jika ingin menggunakannya dan ambil kembali setelah selesai.

d. Tetapkan wilayah bebas gadget

Buat peraturan tidak boleh menggunakan gadget di tempat-tempat tertentu, misalnya di meja makan, kamar tidur, dan mobil.

e. Ajarkan anak tentang pentingnya menahan diri

Pastikan untuk memberikan pujian pada anak ketika dia berhasil menahan diri untuk tidak bermain game dan mengikuti aturan yang telah ditetapkan.

f. Berikan contoh yang baik

Sudah jadi pengetahuan umum bahwa anak meniru apa yang dilakukan orang tuanya. Untuk itu, orang tua juga harus menjadi contoh yang baik.

Letakkan ponsel dan bermainlah bersama si kecil (Ishwidharmanjaya 2014).

2.3 Anak Usia Prasekolah

2.3.1 Pengertian

Anak prasekolah adalah anak usia 3-5 tahun yang belum pernah menempuh sekolah dasar. (Depkes RI, 2007).

Biechler dan Snowman yang dikutip dalam (Rahmadhan, 2014) menyebutkan bahwa anak prasekolah adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun.

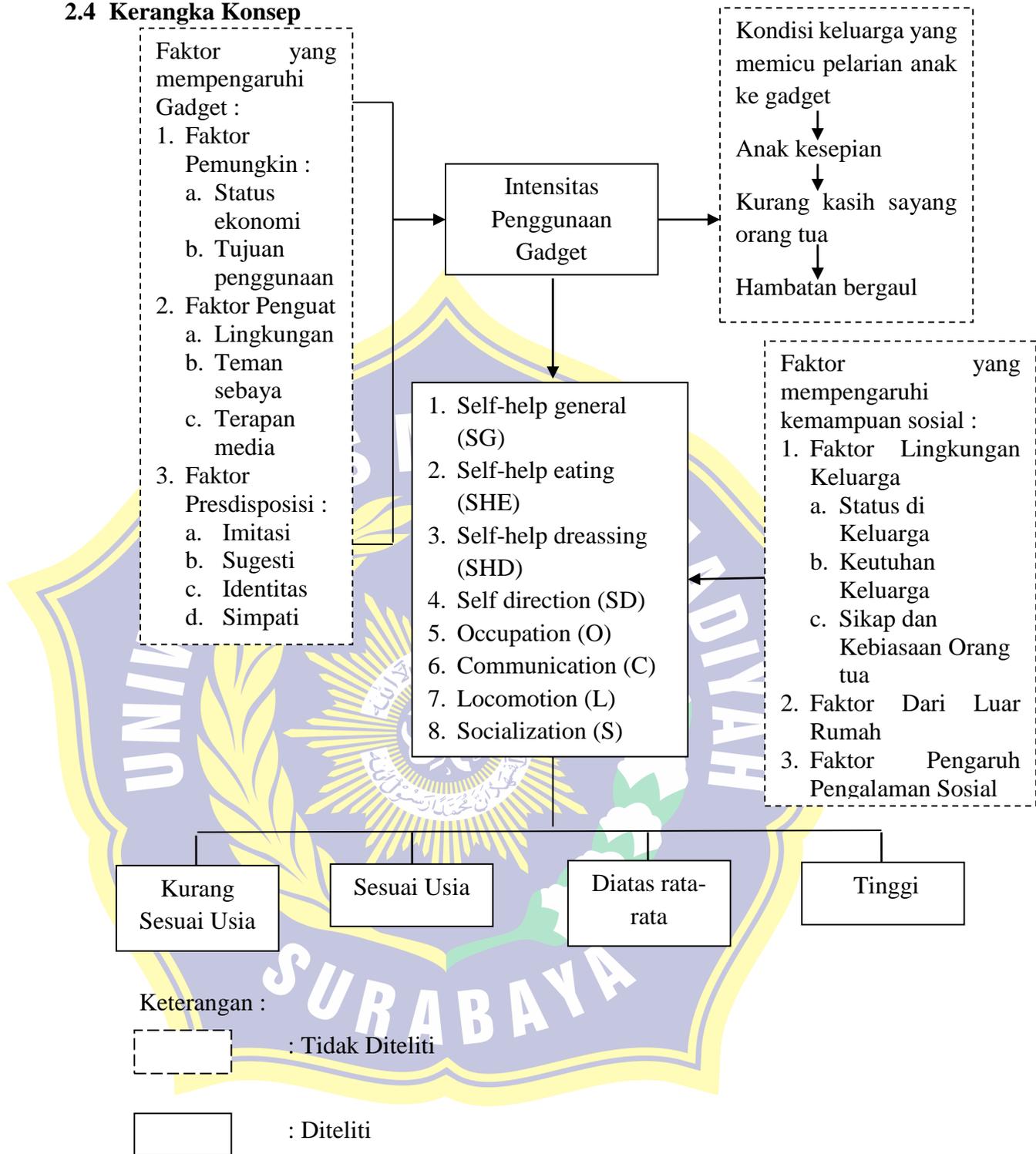
2.3.2 Tugas-tugas Anak Usia Prasekolah

Havighurts (dikutip dari Ramdhan, 2014) tugas-tugas pada anak bersumber pada tiga hal, yaitu kematangan fisik, rangsangan atau tuntutan dari masyarakat dan norma pribadi mengenai aspirasi-aspirasinya. Tugas-tugas anak prasekolah adalah sebagai berikut :

1. Belajar memfungsikan visula motoriknya secara sederhana
2. Belajar makan sendiri
3. Belajar bahasa
4. Mengenali realita sosial atau fisiknya
5. Belajar melibatkan diri secara emosional dengan orang tua, saudara, dan lainnya
6. Belajar membedakan benar atau salah
7. Membentuk nurani.



2.4 Kerangka Konsep



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget

Pada Perkembangan Sosial Anak Prasekolah

Berdasarkan gambar 2.1 dapat menjelaskan tentang pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK Aisyiyah 20 Surabaya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi Anak Prasekolah untuk menggunakan gadget antara lain faktor pemungkin (1) Status ekonomi, (2) Tujuan penggunaa. Faktor Penguat (1) lingkungan, (2) teman sebaya, (3) terapan media. Faktor Predisposisi (1) imitasi, (2) sugesti, (3) identitas, (4) simpati. Dari berbagai faktor tersebut dapat memicu intensitas penggunaan gadget pada anak prasekolah. Proses si anak menggunakan gadget berlebih dikarenakan lingkungan keluarga yang mengarahkan anak bermain gadget, atau orang tua yang sibuk sehingga anak merasa kekurangan kasih sayang. Maka timbulah kesepian pada dirinya dan mengalami hambatan bergaul dengan teman-temannya dan lingkungannya. Dalam penggunaan gadget yang berlebih yang berlebih dapat menimbulkan dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif yang dapat ditimbulkan gadget adanya aplikasi mewarnai, anak akan lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar menulis dan membaca di aplikasi yang dilengkapi oleh gambar yang menarik. Dampak negatifnya ialah Menjadi pribadi tertutup, kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu, kesehatan tangan terganggu, suka menyendiri terpapar radiasi, penurunan konsentrasi saat belajar, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi.

2.5 Hipotesis

Ada hubungan intensitas penggunaan gadget pada kemampuan sosial anak pra sekolah di TK Aisyiyah 20 Surabaya.

H_0 ditolak, jika tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan gadget pada kemampuan sosial anak prasekolah

H_1 diterima, ada hubungan antara intensitas penggunaan gadget pada kemampuan sosial anak prasekolah

