

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### 4.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian

Hasil penelusuran yang dilakukan peneliti, diperoleh bahan penelitian sebagai berikut :

**Tabel 1.1**  
Bahan Penelitian

No	Judul	Tahun	Penulis
<b>Nasional</b>			
1	Pengaruh <i>YouTube</i> di <i>Smartphone</i> terhadap Perkembangan Komunikasi Interpersonal Anak	2018	Asaas Putra Diah Ayu Patmaningrum
2	Penggunaan Gawai, Interaksi Ibu - Anak Dan Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah	2020	Mira Rahmawati Melly Latifah
3	Hubungan Intensitas Menonton <i>YouTube</i> dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5 – 6 tahun	2019	Masrinda Mar'atul Janah Muhibuddin Fadhli Dian Kristiana
4	Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak	2019	Titik Mukarromah
5	Hubungan Kebiasaan Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Status Mental Emosional pada Anak Usia Prasekolah	2019	Ayu Insafi Mulyantari Nurul Romadhona Gemah Nuripah Yuli Susanti Titik Respati
6	Kecanduan Online Anak Usia Dini	2019	Dwi Surti Junida
7	Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di Tk Pgrl 33 Sumurboto, Banyumanik	2017	Meta Anindya Aryanti Gunawan
<b>Internasional</b>			
8	<i>Influence of Gadget Usage on Children's Social – Emotional Development</i>	2017	Mildayani Suhana
9	<i>Behavior in Early Childhood (2-3) Years : A Case Study on The Use of Gadgets in Social Environments</i>	2019	Sri Sumarni Shelly Tri Yuni Pertiwi Rukiyah Windi Dwi Andika Ruri Tria Astika Abdurrahman Rofiqul Umam

Jumlah artikel jurnal yang dikaji oleh peneliti adalah 10 artikel, sebanyak 8 artikel termasuk dalam kategori lingkup pendidikan, sedangkan 2 artikel lainnya termasuk dalam kategori lingkup non pendidikan dengan sasaran individu atau

kelompok serta berada pada rentang usia sekolah. Selain itu, masalah yang dibahas ditangani oleh terapis/konselor. Hal ini dikarenakan keterbatasan peneliti untuk mencari sumber artikel jurnal dalam lingkup pendidikan. Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah daftar check-list klasifikasi bahan penelitian, skema/peta penulisan dan format catatan penelitian.

Kajian mengenai hasil penelitian tentang aspek perkembangan sosial emosional pada anak pecandu *YouTube* dirangkum sebagai berikut :

- 1) Pada jurnal 1 : Pengaruh durasi saat mengakses Youtube terhadap komunikasi interpersonal anak TK di Kota Bandung berada pada kategori sangat baik. Pengaruh konten pada aplikasi Youtube terhadap komunikasi interpersonal anak TK di Kota Bandung berada pada kategori baik. Oleh karena itu orang tua mengawasi dan membatasi penggunaan smartphone yang digunakan anaknya. Dari hasil perhitungan keseluruhan, penelitian ini menjelaskan bahwa pengaruh Jurnal Penelitian Komunikasi Vol. 21 No.2, Desember 2018: 159-172 171 pengaksesan Youtube terhadap perkembangan komunikasi interpersonal anak TK di Kota Bandung sangat baik, karena mereka menjadikan Youtube sebagai media untuk belajar dan mencari informasi serta hiburan. Komunikasi interpersonal seorang anak TK juga didorong dari lingkungan sekitarnya. Dengan hasil yang didapatkan bisa disimpulkan komunikasi interpersonal anak-anak TK berkembang dengan baik walaupun mereka sering mengakses Youtube setelah pulang sekolah tapi tidak lepas dari pengawasan orang tua mereka.
- 2) Pada jurnal 2 : Tingkat capaian perkembangan sosial emosional anak prasekolah pada penelitian ini terkategori sedang, begitu pula interaksi ibu anak. Penggunaan gawai anak pada penelitian ini cukup tinggi terlihat dari rata-rata durasi penggunaan gawai anak yang melebihi batas yang direkomendasikan. Satu per empat anak memiliki tingkat ketergatangan yang rendah dan lebih dari separuh anak kurang mendapatkan kontrol orang tua dalam hal penggunaan gawai. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa faktor yang berpengaruh positif terhadap perkembangan sosialemosional anak adalah usia anak, besar keluarga, dan interaksi ibu-anak. Sementara itu,

pendidikan ibu dan tingkat ketergantungan anak pada gawai dapat berpengaruh negatif terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Pendidikan ibu menunjukkan pengaruh negatif diduga karena pendidikan tidak cukup mengukur tingkat pengetahuan dan keterampilan ibu dalam pengasuhan anak.

- 3) Pada jurnal 3 : hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin sering intensitas menonton *YouTube* maka akan semakin rendah tingkat perkembangan sosial emosional anak. Dan sebaliknya semakin jarang intensitas menonton *YouTube* maka akan semakin tinggi perkembangan sosial emosional anak.
- 4) Pada jurnal 4 : hasil penelitian menunjukkan bentuk penggunaan *gadget* yang digunakan sangat bervariasi. Penggunaan *gadget* dalam sehari kurang lebih satu jam, digunakan untuk bermain *game*, menonton *video* kartun dan menonton *YouTube*. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak, seperti ketika anak menonton *video* kekerasan anak akan menirukan yang ada dalam *video* dan mencontohkannya pada temannya, sehingga anak menjadi anak yang arogan. Dalam penelitian dijelaskan bahwa *smartphone* bukanlah satu-satunya hal yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional, *gadget* lainnya yaitu televisi.
- 5) Pada jurnal 5 : hasil penelitian menunjukkan penggunaan *gadget* yang sesuai dengan rekomendasi AAP (*American Academy of Pediatrics*) dapat meningkatkan perkembangan kognisi, bahasa dan kemampuan sosial anak.
- 6) Pada jurnal 6 : hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya proses belajar dalam mengubah kebiasaan buruk dengan membuat sebuah pembiasaan baru dengan cara melihat potensi anak agar anak tidak kecanduan *gadget*.
- 7) Pada jurnal 7 : Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: 1) Sebagian besar anak bermain *gadget* dengan durasi >1 jam dalam sehari. 2) Sebagian besar anak memiliki tingkat perkembangan sosial di bawah rata-rata yaitu sebanyak 52,4%. 3) Terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan tingkat perkembangan sosial anak prasekolah dengan p value 0,000.

- 8) Pada jurnal 8 : hasil penelitian menunjukkan bahwa anak tidak akan kecanduan *gadget* apabila adanya peran serta orangtua dalam membantu tumbuh kembang anak. Orangtua berperan aktif dalam mengawasi dan mengontrol penggunaan *gadget* pada anak, maka tumbuh kembang anak tidak anak terhambat karena penggunaan *gadget* yang berlebihan. Perkembangan sosialnya akan secara otomatis mengembangkan perkembangan emosionalnya. Anak yang tidak dapat berkomunikasi akan dinilai oleh orang-orang disekitarnya.
- 9) Pada jurnal 9 : hasil penelitian menunjukkan bahwa anak menggunakan *gadget* karena anak melihat orang dewasa juga menggunakan *gadget*. Anak menirukan hal-hal yang dilihatnya di *gadgetnya* dari segi motoric kasar dan halus. Adanya keterlambatan perkembangan sosial karena anak hanya fokus pada *gadget* daripada pada lingkungan sekitarnya. Karena penggunaan *gadget* yang berlebihan emosi yang paling sering anak munculkan adalah emosi senang, marah dan temper tantrum. Dan video yang paling sering anak lihat adalah video anak bermain di taman dan video animasi lagu.

Pada fokus kajian ini membahas tentang hasil penelitian yang telah dilakukan. Dapat diketahui bahwa penelitian aspek perkembangan sosial emosional pada anak pecandu *gadget* digunakan untuk melihat dampak penggunaan *gadget* (terutama YouTube) dapat mempengaruhi aspek perkembangan sosial emosional ke arah yang lebih baik atau cenderung ke hal-hal yang negatif. Hasil penelitian yang terdapat pada jurnal 1, 2 dan 6 menunjukkan bahwa adanya peningkatan setelah melakukan suatu aktivitas tertentu.

Hasil penelitian yang terdapat pada jurnal 3, 4, 7, 8, 9 dan 10 menunjukkan bahwa penanganan tertentu pada penggunaan *gadget* dapat berpengaruh pada perkembangan sosial emosional anak. Diantaranya adanya keterlambatan dalam merespon percakapan, sulit berkomunikasi atau bergaul hingga anak menjadi pribadi yang mudah marah dan selalu merasa cemas. Kurangnya kemampuan anak dalam bersosialisasi menjadikan lingkungan sekitar mengahkimnya dan membuat anak lebih suka mengurung diri daripada berkumpul bersama keluarga, teman

sejawat ataupun lingkungan luar. Ketidaktahuan orangtua terkadang membuat orangtua hanya bisa pasrah apabila anaknya susah terlanjur kecanduan. Sesuatu yang digunakan secara berlebih pastinya akan berdampak buruk. Penggunaan gadget yang berlebihan apabila tidak segera dihentikan akan berdampak buruk bagi anak. Penjelasan lebih detail akan penulis bahas di poin berikutnya.

Kajian mengenai metode penelitian tentang aspek perkembangan sosial emosional pada anak pecandu *YouTube* dirangkum sebagai berikut :

- 1) Pada jurnal 1 : metodologi penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian deskripsi
- 2) Pada jurnal 2 : jurnal ini tidak dijelaskan metodologi yang digunakan.
- 3) Pada jurnal 3 : metodologi penelitian yang digunakan adalah kuantitatif korelasional (hipotesis hubungan).
- 4) Pada jurnal 4 : metodologi penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif lapangan dengan dipaparkan secara deskriptif dengan desain penelitian studi kasus.
- 5) Pada jurnal 5 : metodologi penelitian yang digunakan adalah penelitian analitik observasional dengan menggunakan pendekatan cross sectional.
- 6) Pada jurnal 6 : metodologi penelitian yang digunakan adalah metode penelitian lapangan (field research) melalui pendekatan kualitatif.
- 7) Pada jurnal 7 : Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Rancangan penelitian yang digunakan adalah deskriptif korelasi.
- 8) Pada jurnal 8 : jurnal ini tidak dijelaskan metodologi yang digunakan. Hanya tertulis bahwa penelitian ini dibuat berdasarkan literatur ulasan.
- 9) Pada jurnal 9 : metodologi penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan model studi kasus.

Pada umumnya metode yang digunakan dalam artikel-artikel jurnal di atas tidak ada yang secara keseluruhan hampir sama, namun yang berbeda hanya di modelnya saja. Berdasarkan 10 artikel jurnal yang dikaji, dapat diketahui bahwa metode yang terdapat dalam penelitian tersebut antara lain: kuantitatif dengan model penelitian deskriptif, kualitatif dengan model studi kasus, kuantitatif

korelasional, kualitatif lapangan, analitik observasional, penelitian lapangan (field research), kualitatif dan kualitatif dengan model studi kasus.

Kajian mengenai sasaran penelitian tentang aspek perkembangan sosial emosional pada anak pecandu YouTube dirangkum sebagai berikut :

- 1) Pada jurnal 1 : sasaran dari penelitian ini adalah 70 anak TK di Bandung.
- 2) Pada jurnal 2 : Populasi penelitian ini adalah ibu dari keluarga utuh, termasuk kategori dewasa awal (18-40 tahun), memiliki anak usia prasekolah (3-5 tahun) serta bertempat tinggal di Kelurahan Kedung Badak, Kecamatan Tanah Sareal, Kota Bogor. Jumlah kerangka contoh pada penelitian ini sebanyak 275 orang yang didapatkan dari Posyandu RW 01 dan RW 09.
- 3) Pada jurnal 3 : sasaran dari penelitian ini adalah total dari 80 anak dan 46 sampel (anak yang berusia 5-6 tahun) di TK Darma Wanita Tempuran.
- 4) Pada jurnal 4 : sasaran dari penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak yang berusia 1-5 tahun sebanyak 5 orang di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak.
- 5) Pada jurnal 5 : sasaran dari penelitian ini adalah 70 anak yang diambil dari 3 TK di Kecamatan Bandung Wetan.
- 6) Pada jurnal 6 : sasaran dari penelitian ini adalah seorang anak laki-laki berinisial F berusia 4 tahun (tidak bisa lepas dari hape), seorang anak laki-laki yang berinisial H berusia 6 tahun (sulit berkomunikasi), seorang anak perempuan yang berinisial Q berusia 5 tahun (pengelihatannya terganggu) dan seorang ibu yang memiliki 3 anak (anak pertama berjenis kelamin laki-laki berusia 6 tahun, anak kedua berjenis kelamin perempuan berusia 5 tahun dan anak ketiga berjenis kelamin laki-laki berusia 2,5 tahun) anak-anaknya suka bermain gadget.
- 7) Pada jurnal 7 : Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh orang tua atau wali dari siswa Taman Kanak-kanak (TK) PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik sejumlah 90 orang. Dan diambil 74 sample
- 8) Pada jurnal 8 : tidak dipaparkan sasaran dalam penelitian ini
- 9) Pada jurnal 9 : sasaran pada penelitian ini adalah 3 anak yang berusia 2-3 tahun (seorang anak berinisial K berusia 3,5 tahun, seorang anak berinisial A

berusia 2,5 tahun, seorang anak berinisial I berusia 2,3 tahun). Anak tersebut menggunakan handphone lebih dari 1 jam dalam sehari dan 15 menit sekali pakai yang berada di Kota Palembang.

Pada fokus kajian ini membahas tentang sasaran dari penelitian yang telah dilakukan. Sasaran penelitian yang terdapat pada jurnal 1, 3, 5 dan 10 adalah peserta didik yang berada pada jenjang pendidikan PAUD dan Taman Kanak-Kanak. Sasaran penelitian yang terdapat pada jurnal 9 adalah peserta didik yang berada pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Sasaran penelitian yang terdapat pada jurnal 6 dan 8 adalah peserta didik yang berada pada jenjang Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar. Sasaran penelitian yang terdapat pada jurnal 2 adalah peserta didik yang berada pada jenjang Sekolah Menengah Pertama. Sasaran penelitian yang terdapat pada jurnal 4 adalah sasaran yang ditujukan pada orangtua. Yang tidak menunjukkan sasaran penelitian yang terdapat pada jurnal 7 adalah peserta didik yang berada pada jenjang Mayoritas sasaran penelitian pada artikel-artikel jurnal ini merupakan sasaran pada jenjang pendidikan PAUD dan Taman Kanak-Kanak. Sasaran penelitian yang terdapat pada jurnal 2 adalah individu, dan selebihnya adalah kelompok. Sasaran penelitian yang terdapat pada jurnal 2 dan 5 membahas masalah yang diteliti diluar lingkup pendidikan, yakni proses konseling dan penggunaan *gadget* yang direkomendasikan AAP (*American Academy of Pediatric*).

Kajian mengenai saran yang diberikan peneliti tentang penelitian aspek perkembangan sosial emosional pada anak pecandu YouTube dirangkum sebagai berikut :

- 1) Pada jurnal 1 : Saran ditujukan pada peneliti berikutnya agar melakukan penelitian lanjutan dengan menggunakan objek penelitian yang berbeda sehingga dapat menghasilkan hasil yang lebih baik. Selain itu saran ditujukan pada elemen sekolah dan orang tua agar dapat ikut andil dalam memantau dan mengedukasi anak tentang penggunaan *smartphone* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak.

- 2) Pada jurnal 2 : Saran yang dapat diberikan diantaranya untuk institusi pemerintah yang berkaitan dengan bidang anak dan keluarga dapat membuat suatu kebijakan bagi orang tua dalam rangka menguatkan institusi keluarga sebagai institusi utama anak di era digital. Pemerintah bersama praktisi juga dapat membuat suatu program atau memanfaatkan program yang telah ada seperti Posyandu dan Bina Keluarga Balita (BKB) untuk mengedukasi masyarakat untuk lebih mampu memberikan pengasuhan yang tepat dan mampu mengendalikan anak dari penggunaan gawai yang tidak tepat. Sementara itu, terkait penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian yang melibatkan faktor lingkungan seperti teman sebaya dan melakukan penelitian di daerah pedesaan atau membandingkan perkotaan dan pedesaan untuk dapat melihat gambaran yang lebih representatif.
- 3) Pada jurnal 3 : tidak ada saran dari peneliti
- 4) Pada jurnal 4 : saran ditujukan pada orangtua agar lebih selektif dalam memilih mainan untuk anak agar anak tidak bermain gadget. Peneliti juga menganjurkan bahwa anak dibawah usia 6 tahun tidak seharusnya diperbolehkan menggunakan gadget sehingga anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu saran juga ditujukan pada peneliti berikutnya agar penelitiannya bisa menjadi acuan untuk penelitian berikutnya. Dan saran terakhir ditujukan pada institusi pendidikan agar lebih memperhatikan perkembangan sosial anak sehingga dapat diberikan stimulus sesuai dengan perkembangannya.
- 5) Pada jurnal 5 : tidak ada saran dari peneliti
- 6) Pada jurnal 6 : saran ditujukan pada orangtua agar mengarjakan anak tentang manfaat kelebihan dari media sosial dan selalu menemani dan mengawasi anak ketika anak menggunakan gadget. Memberitahukan anak bahwa gadget juga memiliki dampak buruk yang dapat menyita waktu anak.
- 7) Pada jurnal 7 : Bagi Orang Tua diharapkan orang tua/wali lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak, terutama pemberian izin bermain gadget. Perlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam memberikan batasan durasi dan penggunaan gadget oleh anak. Bagi institusi keperawatan

diharapkan peran perawat terutama bidang keperawatan anak mampu memberikan pendidikan kesehatan atau penyuluhan terkait tumbuh kembang anak. Bagi peneliti diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar hubungan durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah.

- 8) Pada jurnal 8 : saran ditujukan untuk orangtua dan pendidik agar memberikan contoh yang baik pada anak, memberikan mereka perhatian sejak mereka kecil, tidak membiarkan anak menggunakan gadget tanpa adanya pengawasan dari orang dewasa, orangtua harus bersikap tegas dan bijaksana untuk tidak memberikan anak gadget ketika anak berusia dibawah 2 tahun dan terakhir orang tua dan pendidik dapat menunjukkan pada anak cara menggunakan gadget dengan bertanggung jawab.
- 9) Pada jurnal 9 : saran dari peneliti adalah peneliti menyarankan untuk anak usia 2-3 tahun tidak memainkan gadget (lebih baik berikan mainan yang lebih mengedukasi dan mengembangkan perkembangan bahasa, kognitif, motoric dan kemampuan sosialnya). Daripada memfasilitasi anak dengan gadget lebih baik berikan waktu untuk anak untuk bermain sehingga anak tidak merasa kesepian. Awasi anak saat menggunakan gadget. Adanya komitmen untuk menentukan batasan dalam menggunakan gadget. Dan saran lainnya ditujukan pada peneliti berikutnya untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan gadget dan tubuh kembang anak.

Pada fokus kajian ini membahas tentang saran atau rekomendasi dari peneliti. Mayoritas saran atau rekomendasi ditujukan pada orangtua, namun terdapat beberapa artikel jurnal yang menyebutkan bahwa saran atau rekomendasi ditujukan pada guru. Yang mana tugas guru adalah mengedukasi siswa untuk memahami dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget*. Serta dapat mengarahkan pada sesuatu yang bermanfaat bagi siswa.

## 4.2 Pembahasan

Pada jurnal 1 : hasil penelitian pada jurnal ini menunjukkan bahwa pengaruh durasi saat mengakses Youtube terhadap komunikasi interpersonal anak TK di Kota Bandung berada pada kategori sangat baik. Pengaruh konten pada aplikasi Youtube terhadap komunikasi interpersonal anak TK di Kota Bandung berada pada kategori baik. Hal tersebut dikarenakan adanya pengawasan dan pembatasan penggunaan gadget yang digunakan anak. Pada penelitian ini komunikasi interpersonal dijadikan sebagai variabel Y mengingat bahwa peneliti ingin melihat bagaimana komunikasi interpersonal anak TK di Kota Bandung dari frekuensi mereka yang mengakses Youtube di smartphone. Kuesioner yang ditanyakan kepada 70 responden dengan karakteristik yang telah ditentukan oleh peneliti. Hasil perhitungan tanggapan responden mengenai variabel komunikasi interpersonal memiliki rata-rata nilai persentase termasuk dalam kategori tinggi. Apabila dikaitkan dengan lima efektivitas komunikasi interpersonal menurut DeVito dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh positif yang terjadi pada perkembangan kemampuan komunikasi interpersonal anak di usia dini, antara lain. Diantaranya : Keterbukaan, Empati, Sikap Mendukung, Sikap Positif dan Kesetaraan. Hal tersebut sesuai dengan pamararan Asti (2019: 115-117) gadget dapat mendekatkan anak dan orangtua melalui aplikasi media sosial yang ada pada gadget. Seperti anak dapat berbicara dengan orangtua melalui Whatsapp apabila orangtua sedang bekerja untuk menanyakan kabar atau sekedar berbincang. Gadget juga membuat anak rentan terhadap efek penularan media sosial. YouTube menyuguhkan berbagai jenis video, apabila anak melihat video yang berkaitan gotong royong maka akan akan belajar empati melalui melihat video. Sehingga dalam dunia nyata anak akan membantu temannya. Pada jurnal 1 dijelaskan bahwa pengaruh penggunaan gadget berlebih dapat seperti timbulnya sikap individual. Adanya kendala dalam komunikasi antar anak dan orang tua adalah ketika keduanya sudah mulai memainkan smartphone masing-masing seperti memiliki dunia sendiri. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari Aisyah (2008: 9.17) bahwa “anak belajar dengan cara meniru dan belajar dengan cara mempersamakan diri”. Perilaku yang ditunjukkan orangtua bahwa mereka asyik dengan gadget membuat anak meniru apa yang dilihat. “Anak-anak bereaksi

dengan emosi dan metode ekspresi yang sama dengan orang-orang yang diamati. Kegiatan meniru itu anak lakukan karena anak mempunyai ikatan emosional yang kuat dengannya.

Pada jurnal 2 : Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa seluruh anak usia prasekolah telah menggunakan gawai dengan durasi penggunaan gawai cenderung cukup tinggi. Rata-rata anak menggunakan gawai lebih dari satu jam sehari bahkan terdapat anak yang menggunakan gawai. hingga delapan jam sehari. Hasil uji pengaruh juga menunjukkan bahwa status pendidikan anak, pendidikan ibu, dan besar keluarga berpengaruh signifikan terhadap perkembangan sosial-emosional anak meskipun dalam arah pengaruh yang berbeda-beda. Anak dengan usia yang lebih tinggi cenderung memiliki perkembangan sosialemosional yang lebih tinggi. Faktor lain yang berpengaruh signifikan terhadap perkembangan sosialemosional anak adalah besar keluarga. Besar keluarga adalah jumlah anggota keluarga yang tinggal bersama. Anak yang tinggal dengan jumlah anggota keluarga yang lebih banyak memiliki perkembangan sosial-emosional anak yang lebih tinggi. Hal tersebut sesuai dengan Siti Aisyah (2008: 9.16) bahwa kondisi yang mempengaruhi pola perkembangan emosi adalah peran pematangan dan peran belajar. Peran pematangan bekerja karena adanya kelenjar-kelenjar dalam tubuh anak. Endokrin adalah kelenjar yang berguna untuk mematangkan perilaku sosial dan emosional serta pengaruhnya sangat besar sekali dalam menandakan keadaan emosional anak. Penunjang kondisi yang mempengaruhi perkembangan emosi yaitu adalah peran belajar. Ada lima jenis kegiatan yang menunjang perkembangan emosi pada anak yakni ; belajar secara coba dan ralat, belajar dengan cara meniru ,belajar dengan cara mempersamakan diri, belajar melalui pengkondisian dan belajar dengan pelatihan.

Pada jurnal 3 : Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin sering intensitas anak menonton youtube maka semakin rendah tingkat perkembangan sosial emosional anak, dan sebaliknya semakin rendah intensitas menonton youtube anak maka akan semakin tinggi tingkat perkembangan sosial emosional anak. Hasil penelitian ini sesuai dengan hipotesis yang peneliti berikan yaitu ada

hubungan intensitas menonton youtube dengan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa klasifikasi intensitas penggunaan gadget menjadi 3 yaitu : tinggi, sedang, dan rendah. Kategori tinggi jika penggunaan gadget memiliki durasi waktu lebih dari 60 menit per hari secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali penggunaan. Untuk kategori sedang jika intensitas penggunaan gadget 2-3 kali perhari dengan durasi waktu 30-60 menit. Sedangkan kategori rendah jika intensitas penggunaan gadget hanya dilakukan pada waktu senggang dengan durasi hanya setengah jam. Hal tersebut sejalan dengan Aisyah (2008: 9.16-9.18) Kondisi yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional adalah peran belajar. Kegiatan yang menunjang perkembangan sosial emosional yakni belajar secara coba dan ralat, belajar dengan cara meniru, belajar dengan cara mempersamakan diri, belajar melalui pengkondisian, dan belajar dengan latihan. Penggunaan gadget yang berlebihan menghambat anak dalam melakukan kegiatan yang sudah penulis sebutkan. Tidak ada kegiatan meniru membuat anak tak bisa mengembangkan perkembangan sosial emosionalnya. Kurangnya latihan dalam mengembangkan perkembangan sosial emosionalnya, karena anak hanya fokus dan perhatian hanya ada pada gadget. Apabila penggunaan gadget tersebut tidak segera dikurangi maka perkembangan sosial emosionalnya akan tertinggal dan bahkan terhenti.

Pada jurnal 4 : Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak, seperti ketika anak menonton *video* kekerasan anak akan menirukan yang ada dalam *video* dan mencontohkannya pada temannya, sehingga anak menjadi anak yang arogan. Dalam penelitian dijelaskan bahwa *smartphone* bukanlah satu-satunya hal yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional, *gadget* lainnya yaitu televisi. Kata menirukan sesuai dengan penjelasan Aisyah (2008: 9.16-9.18) Kondisi yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional adalah peran belajar. Kegiatan yang menunjang perkembangan sosial emosional yakni belajar secara coba dan ralat, belajar dengan cara meniru, belajar dengan cara mempersamakan diri, belajar melalui pengkondisian, dan belajar dengan latihan. Dalam mempelajari sosial emosionalnya maka kegiatan yang paling sesuai untuk adalah meniru. Meniru

merupakan rangsangan yang membuat anak tergerak untuk mempersamakan dirinya dengan sesuatu yang dekat dengan dirinya. Anak merasa video-video yang ia tonton sangat dekat dengan dirinya. Kedekatan itu memotivasi anak untuk melakukan apa yang ia lihat, tanpa memperdulikan apakah itu baik atau buruk untuk dirinya atau orang lain.

Pada jurnal 5 : Hasil penelitian ini, paling banyak mengarah pada emosi anak. Hal ini sesuai dengan pernyataan masa transisi orangtua mengambil gadget yang sedang dimainkan oleh anak itu dapat memicu anak itu mengamuk. Tantangan emosional akan dihadapi oleh anak usia prasekolah di antaranya menerima keterbatasan self-direction, menahan sikap agresif dan impuls seksual, serta juga meluasnya interaksi dengan orang dewasa dan anak usia sebaya. Penggunaan gadget dengan jangka waktu yang lama dapat mengganggu perkembangan anak untuk belajar menerima keterbatasan self-direction dan membatasi interaksi dengan teman sebaya. Terganggunya tugas perkembangan tersebut dapat berhubungan dengan tentang konsentrasi yang buruk, perilaku kebingungan dan kesulitan berkomunikasi. Hal tersebut sesuai dengan Aisyah (2008: 9.25-9.34) tentang masalah-masalah perkembangan sosial emosional anak diantaranya ; malu, tidak bisa mengekspresikan perasaan, terlalu emosional, perasaan yang mendua, frustrasi, tidak ada motivasi diri dan sulit berteman. Pada penelitian ini tidak ditanyakan lebih dalam alasan anak menggunakan gadget lebih dari satu jam, apakah karena orangtua membebaskan anak untuk menggunakan gadget atau karena anak mengamuk jika tidak diberikan gadget. Perilaku tantrum dapat digambarkan pada penelitian ini. Menurut teori, perilaku mengamuk dapat dipicu oleh beberapa keadaan, di antaranya kecemasan yang tidak dapat dikontrol, ketakutan, terlalu lelah, ekspektasi yang tidak konsisten, ataupun ketidaknyaman fisik. Bermain gadget lebih dari satu jam dapat memicu kelelahan dan ketidaknyamanan fisik. Selain itu, orangtua yang tidak konsisten dalam memberikan batas menggunakan gadget dapat membuat ekspektasi anak tidak terpenuhi sehingga memungkinkan untuk memicu perilaku mengamuk. Hal tersebut sesuai dengan Nyi Mas Diane Wulansari (2017: 136-) dampak negatif memberikan gadget tanpa pertimbangan yang bijaksana yakni diantaranya ;

kelelahan (fatigue), nyeri & melemahnya otot-otot pergelangan tangan. Sakit kepala, sakit punggung / leher, gangguan interaksi, mengganggu konsentrasi, memikan / berkurangnya keterampilan berhubungan sosial.

Pada jurnal 6 : Kasus pertama; Anak laki-laki berinisial F berusia 4 tahun, ayahnya seorang honorer di salah satu instansi pemerintah sedang ibunya berprofesi sebagai Ibu Rumah Tangga yang mulai kecanduan gadget ketika usia 3 tahun. Awal mula mengapa F mulai menggunakan gadget adalah ketika mamanya mengatakan bahwa F baru mengenal gadget sejak usia 3 tahun, dulu F masih bermain table setelah tablenya rusak maka F dibeli gadget dan kuota internet. Tidak tanggung-tanggung kuota tiap bulannya mencapai hampir 200 ribu. Dalam gadget, F sering mengakses video di youtube, sesekali juga mendownload game online dan memainkannya seperti game Counter Strike, Cross Fire dan Mobile Legends. Sejak saat itu F mulai kecanduan gadget dan tidak bisa lepas dari gadget (dari baru bangun tidur hingga ingin tidur kembali). Dampak perubahan perilaku F setelah kecanduan gadget adalah lambat merespon jika diajak berbicara, sering memukul temannya jika merasa terancam, pemarah, sulit berkomunikasi dengan orang lain. Hal tersebut sesuai dengan Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency (2014: 14-31) tentang dampak buruk gadget bagi anak diantaranya adalah kesehatan otak terganggu, munculnya perilaku kekerasan, menjadi pribadi yang tertutup. Kasus kedua: wawancara kedua dilakukan kepada seorang anak usia 6 tahun setengah, kedua orangtuanya berkerja di instansi pemerintah. H adalah anak yang kesulitan berkomunikasi dengan orang lain. Karena kedua orangtuanya yang sibuk bekerja membuat H memiliki keseharian bersama gadgetnya dan ketika sore ia dititipkan pada tantenya dan diambil ketika orangtua sudah pulang bekerja. H agak membingungkan saya karena dia lambat merespon saya, dia sering menangis jika tidak diajak pergi oleh orangtuanya atau tantenya (ingin ikut), lebih suka bermain sendiri, sikap diamnya terlihat seperti anti sosial. Hal tersebut sesuai dengan Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency (2014: 14-31) tentang dampak buruk gadget bagi anak diantaranya adalah kesehatan otak terganggu, menjadi pribadi yang tertutup. Point sering menangis jika diajak pergi sesuai dengan Siti Aisyah (2008: 9.18) pola-pola yang muncul pada awal masa kanak-kanak adalah

perasaan takut, dalam perasaan takut terdapat perasaan-perasaan seperti rasa khawatir dan rasa cemas.

Pada jurnal 7 : Banyak faktor yang mempengaruhi atau menyebabkan anak tertarik untuk bermain gadget, kebanyakan berawal dari bentuk pengalihan ataupun kurangnya waktu dari orang tua dalam hal menemani anak untuk bermain. Semakin sibuk pekerjaan orang tua, maka akan lebih sedikit pula waktu yang digunakan untuk mendidik dan menemani anak. Selain itu, faktor lingkungan anak juga sangat mempengaruhi. Hasil penelitian berpengaruh lama penggunaan gadget terhadap perkembangan anak di TK Al Azhar Banda Aceh. Pada penelitian tersebut dijelaskan bahwa kebiasaan bermain gadget pada anak dapat mempengaruhi perkembangannya. Hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin sering seorang anak bermain gadget maka semakin tinggi pula resiko terkena gangguan perkembangan. Dampak dari gangguan perkembangan tidak hanya akan terlihat dalam jangka pendek, akan tetapi akan semakin terlihat pada jangka panjang selama proses perkembangan anak. Karena bagaimanapun juga, masa kanak-kanak merupakan periode awal dari berkembangnya manusia. Apabila seorang anak tidak mampu meraih potensinya secara maksimal, maka di masa dewasanya kelak juga tidak mampu menjadi seseorang yang produktif. Hal tersebut dikarenakan pemakaian gadget yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak. Selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak. Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak yang terlalu asik dengan gadgetnya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak buruk bagi perkembangan sosial anak. Hal ini sesuai dengan Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency (2014: 14-31) tentang dampak buruk gadget bagi anak diantaranya adalah kesehatan otak terganggu, munculnya perilaku kekerasan, menjadi pribadi yang tertutup.

Pada jurnal 8 : Perkembangan emosi tidak lepas dari pengembangan keterampilan sosial. Karena manusia hidup dalam lingkungan dengan perilaku dan emosi yang dinilai dari kehidupan sosialnya. Oleh karena itu, keberhasilan

perkembangan sosial pada anak akan sangat bergantung pada perkembangan sosialnya, karena anak tidak akan memperoleh berbagai macam karakter dalam lingkungan sosial dari gadget. Anak tidak akan kecanduan gadget jika parenting dan peran orang tua diutamakan untuk tumbuh kembang anak. Orang tua dituntut berperan aktif untuk mengawasi dan mengontrol anaknya dalam menggunakan gadget agar perkembangannya tidak terhambat karena penggunaan gadget yang berlebihan. Orang tua sebaiknya menggunakan smart parenting karena akan sangat berpengaruh pada individu anak. Membiarkan anak-anak menggunakan gadget dalam waktu yang lama atau berlebihan akan membuat mereka menjadi kecanduan gadget dan berdampak negatif pada perkembangan emosionalnya serta kurang memahami penyesuaian sosial di lingkungan karena kurangnya interaksi. Hal tersebut sejalan dengan Aisyah (2008: 9.16-9.18) Kondisi yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional adalah peran belajar. Kegiatan yang menunjang perkembangan sosial emosional yakni belajar secara coba dan ralat, belajar dengan cara meniru, belajar dengan cara mempersamakan diri, belajar melalui pengkondisian, dan belajar dengan latihan. Tanpa adanya proses-proses itu maka anak tidak akan dapat berkembang karena tidak ada waktu yang abak luangkan untuk mengembangkan perkembangan sosial emosionalnya sengan baik.

Pada jurnal 9 : hasil penelitian menunjukkan bahwa anank menggunakan *gadget* karena anak melihat orang dewasa juga menggunakan *gadget*. Anak menirukan hal-hal yang dilihatnya di *gadgetnya* dari segi motoric kasar dan halus. Hal ini sesuai dengan Aisyah (2008: 9.16-9.18) Kondisi yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional adalah peran belajar. Kegiatan yang menunjang perkembangan sosial emosional yakni belajar secara coba dan ralat, belajar dengan cara meniru, belajar dengan cara mempersamakan diri, belajar melalui pengkondisian, dan belajar dengan latihan. Adanya keterlambatan perkembangan sosial karena anak hanya fokus pada *gadget* daripada pada lingkungan sekitarnya. Karena penggunaan *gadget* yang berlebihan emosi yang paling sering anak munculkan adalah emosi senang, marah dan temper tantrum. Hal ini sesuai dengan Aisyah (2008: 9.18-9.21) pola-pola emosi yang umum pada awal masa

kanak-kanak yaitu rasa marah yang berakhir pada temper tantrum dan rasa senang karena melihat apa yang ia sukai.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kondisi yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional adalah proses pematangan dan proses belajar. Kegiatan yang menunjang perkembangan sosial emosional dalam proses belajar yakni belajar dengan cara mencoba dan meralat, belajar dengan cara meniru, belajar dengan cara mempersamakan diri dari figure yang dia lihat, belajar melalui pengkondisian, dan belajar dengan latihan. Anak dapat mengembangkan perkembangan sosial emosional apabila adanya ketersediaan waktu bagi anak untuk belajar melalui melihat apa yang ada di sekitar anak, sehingga perkembangan sosial emosionalnya terasah dengan baik. Namun apabila waktu yang anak luangkan hanya untuk menatap layar gadget akan membuat anak sulit untuk mengembangkan perkembangan sosial emosionalnya. Seperti yang dipaparkan oleh Aisyah (2008: 9.25-9.34) tentang masalah-masalah perkembangan sosial emosional anak diantaranya ; malu, tidak bisa mengekspresikan perasaan, terlalu emosional, frustasi, tidak ada motivasi diri dan sulit berteman. Anak sulit mengembangkan perkembangan sosial emosionalnya karena kurangnya peran serta orang dewasa untuk membantunya dalam meningkatkan kemampuannya dalam bersosial dan mengekspresikan perasaannya. Kurangnya pengetahuan orangtua dalam menggali terhadap dampak penggunaan gadget yang berlebih membuat anak mengalami dampak negatif dari penggunaan gadget. Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency (2014: 14-31) tentang dampak buruk gadget bagi anak diantaranya adalah kesehatan otak terganggu (lambat dalam merespon), munculnya perilaku kekerasan, menjadi pribadi yang tertutup.