

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah

1. Pengertian gadget

Gadget adalah suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era modern ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya. Beberapa contoh dari gadget yaitu laptop, smartphone, ipad, ataupun tablet yang merupakan alat-alat teknologi dengan berbagai aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini.

Gadget merupakan media elektronik modern yang digunakan sebagai alat komunikasi. Semakin berkembangnya jaman dan teknologi, penggunaan gadget semakin mempermudah dalam berkomunikasi antar manusia. Gadget merupakan suatu teknologi yang memiliki kemampuan yang lebih baik dengan fitur-fitur yang memiliki tujuan maupun fungsi yang lebih praktis dan berguna. Gadget merupakan alat memiliki tujuan dan fungsi praktis berbasis perangkat instrumen elektronik untuk membantu dan mempermudah dalam melakukan pekerjaan manusia ataupun kehidupan sehari-hari (Agustin, 2019).

Adanya gadget ini merupakan salah satu bentuk kemajuan di bidang teknologi, seseorang yang mampu mengaplikasikan gadget ini akan merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Karena bagaimanapun juga, keberadaan gadget dapat mempermudah kehidupan dan berdampak besar bagi kehidupan. Gadget juga dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang, tergantung

bagaimana orang tersebut memanfaatkan gadget. Apabila orang tersebut dapat memanfaatkannya dengan baik, gadget bisa sangat membantu dan mempermudah segalanya. Namun, apabila orang tersebut menyalahgunakan penggunaannya, maka fungsi gadget yang seharusnya dapat mempermudah hubungan sosial atau komunikasi seseorang malah menjadikan hubungan sosial tersebut semakin buruk hanya karena tidak mau berkomunikasi secara langsung dan sibuk dengan gadget masing-masing ketika sedang berkumpul dengan orang lain (Gunawan, 2017).

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget

Menurut (Fadilah, 2015), faktor-faktor yang dapat mempengaruhi dalam penggunaan gadget meliputi :

- a. Iklan di televisi dan media sosial. Perkembangan saat ini dipengaruhi oleh adanya iklan di televisi dan media sosial, sehingga masyarakat sering kali tertarik dengan berita dari iklan tersebut
- b. Perangkat ini memiliki fitur-fitur yang menarik dan memiliki fitur yang canggih sehingga akan menarik minat setiap penggunanya.
- c. Kecanggihan dari gadget dapat mempermudah dalam memenuhi kebutuhan, termasuk dalam berkomunikasi sehingga tidak ada hambatan untuk berbagi komunikasi dengan semua orang.
- d. Keterjangkauan harga gadget dapat mempermudah masyarakat dengan status ekonomi menengah ke atas maupun status ekonomi menengah ke bawah untuk dapat memiliki gadget.
- e. Lingkungan menciptakan tekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat, hal ini menyebabkan banyak orang menggunakan gadget sehingga masyarakat lainnya menjadi enggan untuk meninggalkan gadget.

- f. Faktor budaya sangat mempengaruhi perilaku seseorang, sehingga banyak orang yang mengikuti trend untuk memiliki gadget.
- g. Faktor sosial seperti kelompok masyarakat, keluarga serta status sosial sangat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan gadget.
- h. Faktor personal yaitu kepribadian anak yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-temannya dan mengikuti trend sesuai perkembangan teknologi.

3. Durasi penggunaan gadget

Orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia prasekolah dalam bermain gadget, karena total lama penggunaan gadget dapat memengaruhi perkembangan anak, anak hanya boleh berada di depan layar <1 jam setiap harinya (Starburger, 2011). Pendapat ini didukung oleh (Sigman, 2010) yang berpendapat bahwa waktu ideal lama anak usia prasekolah menggunakan gadget adalah 30 menit hingga 1 jam dalam sehari. Sedangkan menurut *American-Canadian Pediatric Association*, menyatakan bahwa anak usia 0-2 tahun lebih baik apabila tidak terpapar gadget, sedangkan anak usia 3-5 tahun diberikan batasan dalam bermain gadget sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun (Rowan, 2017).

Namun, faktanya masih banyak anak di Indonesia yang menggunakan gadget empat sampai lima kali lebih banyak dari jumlah yang dianjurkan. Menggunakan gadget terlalu lama dapat berdampak buruk bagi kesehatan anak. Selain radiasi berbahaya, penggunaan gadget dalam waktu yang lama dapat mengurangi agresivitas pada anak. Anak akan cenderung malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati cemilan yang nantinya dapat menyebabkan obesitas atau kegemukan pada anak. Selain itu, anak menjadi tidak

terbiasa dengan lingkungan disekelilingnya. Anak yang terlalu asyik dengan gadgetnya akan lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak sangat buruk apabila dibiarkan secara terus menerus (Rowan, 2017).

4. Dampak penggunaan gadget

a. Dampak positif

Penggunaan gadget memiliki dampak tersendiri bagi penggunanya, baik orang dewasa maupun anak-anak. Namun tergantung dengan bagaimana menggunakan dan memanfaatkan gadget tersebut. Penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak tepat dapat menyebabkan seseorang bersikap acuh terhadap lingkungan sekitarnya, baik dalam lingkungan keluarga maupun dalam masyarakat. Adapun beberapa dampak positif gadget pada anak menurut (Al-Ayouby, 2015), yaitu :

1) Mengembangkan imajinasi

Melihat suatu objek dan kemudian menggambarkannya sesuai dengan imajinasinya, dapat melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan.

2) Melatih kecerdasan

Dengan mengembangkan tulisan, angka, gambar yang mendukung proses belajar.

3) Meningkatkan rasa kepercayaan diri

Ketika anak mendapatkan juara kelas, mereka akan termotivasi bahwa dia bisa menggapai prestasi.

4) Kreatif

Dalam gadget tersedia aplikasi permainan strategi atau *puzzle*, anak semakin akan terarah untuk mengembangkan kemampuan kreativitasnya dalam kehidupan sehari-hari bahkan dapat memecahkan masalah dan melakukan segala sesuatu.

5) Inovatif

Seiring perkembangan teknologi, semakin banyak waktu dan kesempatan dalam penggunaan perangkat, maka kita dapat saling belajar antara teman-teman di dunia maya. Sehingga dapat memberi banyak peluang bagi generasi saat ini untuk mengeksplorasi perkembangan yang ada dan menemukan banyak peluang untuk menghasilkan penemuan baru.

b. Dampak negatif

Menurut (Alamiyah, 2017), dampak negatif dari penggunaan gadget sebagai berikut :

1) Kesehatan mata

Semakin sering menggunakan gadget dapat mengganggu kesehatan terutama pada mata, seperti mata lelah, merah, pandangan kabur, mata kering dan iritasi ringan akibat terpapar radiasi dari gadget.

2) Masalah tidur

Ketika anak-anak terlalu sering bermain gadget untuk menghibur mereka, maka rutinitas dan waktu tidur mereka akan menjadi tidak teratur.

3) Kesulitan daya konsentrasi

Saat terlalu sering bermain gadget dapat menyebabkan anak menjadi tidak fokus dalam pelajaran dan teringat dengan gadget saja.

4) Menurunnya prestasi belajar

Gadget bisa mengakibatkan lupa waktu. Ketergantungan pada gadget dapat menurunkan prestasi anak seperti malas menulis dan membaca. Anak-anak yang sering menonton video di YouTube biasanya hanya melihat gambar tanpa harus mengetik apa yang dicari.

5) Perkembangan fisik

Ketika anak-anak sibuk bermain gadget, mereka akan lupa waktu. Mereka akan menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Hal ini, mengakibatkan pertumbuhan fisik akan terhambat.

6) Perkembangan sosial

Banyak anak yang mulai kecanduan dengan gadget dan lupa bersosialisasi, misalnya anak kurang bermain di lingkungan sekitarnya ataupun dengan teman-teman sebayanya.

7) Perkembangan kognitif

Pemikiran proses psikologis anak terhambat yang berkaitan dengan individu seperti mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya.

8) Perkembangan bahasa

Ketika anak menghabiskan terlalu banyak waktu bermain dengan gadget sebagai bagian aktivitas sehari-hari, hal ini dapat mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbahasa (anak cenderung diam, sering menirukan bahasa yang digunakan dan tidak lancar dalam berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya) serta menghambat kemampuan dalam mengungkapkan pikirannya.

9) Perkembangan emosional

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak mengakibatkan anak tidak dapat mengolah emosinya karena tidak terbiasa berinteraksi dengan lingkungannya. Anak melampiaskan amarahnya ketika keinginannya tidak terpenuhi.

10) Mempengaruhi perilaku anak.

Semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan berbagai hal yang semestinya belum boleh dilihat oleh anak-anak. Misalnya akses konten yang buruk seperti adegan kekerasan yang anak lihat dalam game dan film, serta pornografi, karena dianggap dapat memengaruhi pola perilaku yang negatif dan anak akan mencontohkan karakter yang dapat menimbulkan tindakan kekerasan terhadap teman.

B. Konsep Perkembangan Sosial

1. Pengertian perkembangan

Perkembangan adalah perubahan yang bersifat kuantitatif dan kualitatif. Perkembangan merupakan peningkatan kemampuan struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks, dalam pola yang teratur dan dapat dikatakan sebagai hasil dari proses pematangan atau maturitas. Perkembangan merupakan proses diferensiasi sel tubuh, jaringan tubuh, organ, dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat menjalankan fungsinya. Termasuk perkembangan kognitif, bahasa, motorik, emosi, dan perkembangan perilaku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan (Soetjiningsih, 2017).

Perkembangan diartikan sebagai perubahan yang bersifat progresif, searah dan terpadu. Progresif adalah hubungan yang pasti antara perubahan di masa sekarang, sebelumnya, dan selanjutnya. Pada masa ini, anak sedang memasuki fase

pertumbuhan yang relatif cepat dan membutuhkan gizi dalam jumlah yang besar (Indanah, 2019).

Menurut Maslow, perkembangan merupakan peningkatan keterampilan dan kapasitas anak untuk berfungsi secara bertahap dan terus menerus. Secara garis besar, perkembangan menunjukkan semua proses dari kemampuan yang dimiliki individu dan dapat dilihat dari kualitas kemampuan, sifat serta karakteristik yang baru. Maka dari pendapat tersebut, perkembangan dapat diartikan sebagai sebuah proses dalam meningkatkan kemampuan agar berfungsi baik sesuai dengan tingkatnya.

Perkembangan terjadi bersamaan dengan pertumbuhan, dan setiap pertumbuhan disertai dengan perubahan fungsi. Pertumbuhan dan perkembangan pada tahap awal ini akan menentukan perkembangan selanjutnya. Setiap anak tidak bisa melewati satu tahap perkembangan sebelum ia melawati tahapan sebelumnya. Oleh karena itu, perkembangan awal ini merupakan fase kritis yang akan menentukan perkembangan selanjutnya.

2. Pengertian perkembangan sosial

Perkembangan sosial merupakan pencapaian seseorang kematangan seseorang dalam hubungan sosial. Hal ini juga dapat diartikan sebagai proses belajar dimana seseorang menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, moral, tradisi, serta membaur menjadi satu kesatuan dan saling bekerja sama. Perkembangan sosial juga merupakan kondisi kemampuan seseorang untuk dapat berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Untuk menjadi orang yang kompeten secara sosial, ada beberapa proses yang harus dilalui. Ini termasuk belajar berperilaku dengan cara yang dapat diterima secara sosial, untuk bertindak dalam

peran sosial yang dapat diterima, dan untuk mengembangkan karakteristik sosial (Gunawan, 2017)

Tujuan perkembangan sosial pada anak adalah untuk mengembangkan tingkah laku anak sedemikian rupa sehingga dapat menyesuaikan dengan aturan-aturan yang berlaku dalam masyarakat tempat anak itu tinggal. Perkembangan sosial muncul melalui kematangan dan kesempatan belajar dari respon lingkungan yang berbeda untuk anak prasekolah. Anak dituntut memiliki keinginan untuk belajar dan kemampuan beradaptasi dengan orang yang berbeda, baik dengan keluarga, guru maupun teman sebaya.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan

Menurut Wong dalam (Isturdiyana, 2019) menyatakan terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi perkembangan, yaitu :

a. Keturunan

Karakteristik yang diturunkan memiliki dampak besar pada perkembangan. Sebagian besar karakteristik fisik, termasuk pola dan bentuk tubuh serta kecacatan fisik diturunkan dan dapat memengaruhi gaya pertumbuhan dan integrasi anak dengan lingkungan sekitarnya.

b. Faktor neuroendokrin

Pertumbuhan dan perkembangan juga dipengaruhi oleh hormon, beberapa hormon yang mempengaruhi yaitu hormon pertumbuhan, hormon tiroid dan androgen. Ketiga hormon tersebut akan merangsang anabolisme protein serta menghasilkan elemen esensial yang dapat membangun protoplasma serta jaringan tulang.

c. Nutrisi

Nutrisi merupakan hal yang penting dalam proses tumbuh kembang anak. Dalam peningkatan tinggi dan berat badan, anak memerlukan asupan kalori yang cukup besar. Selain itu, nutrisi juga sangat dibutuhkan oleh anak dalam meningkatkan perkembangan IQ dan kognitif.

d. Hubungan interpersonal

Hubungan dengan orang-orang terdekat memegang peranan yang sangat penting dalam proses perkembangan, terutama dalam perkembangan emosi, intelektual dan kepribadian. Hal ini memungkinkan anak untuk belajar tentang lingkungannya dan merasa aman untuk membangun hubungan yang lebih luas.

e. Tingkat sosial ekonomi

Dari tingkatan semua usia anak baik dari keluarga dengan strata sosial ekonomi atas maupun menengah memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih baik daripada anak dari keluarga dengan strata sosial ekonomi rendah. Keluarga dari kelompok sosial ekonomi rendah mungkin memiliki tingkat pengetahuan dan sumber daya yang kurang dalam memberikan lingkungan yang aman serta nutrisi untuk membantu perkembangan yang optimal bagi anak.

f. Penyakit

Perubahan pada pertumbuhan dan perkembangan merupakan salah satu bentuk dari beberapa penyakit keturunan. Gangguan pertumbuhan sebagian besar dapat diamati pada gangguan skeletal.

g. Bahaya lingkungan

Bahaya dalam lingkungan dapat mengganggu proses perkembangan anak. Contoh anak yang tinggal dilingkungan industri : dari segi kesehatan, anak akan

menghirup udara yang kurang bersih akibat polusi asap pabrik, sehingga ini akan mengganggu proses perkembangan anak, karena menyebabkan anak enggan untuk keluar rumah dan sulit bertemu dengan teman-temannya.

h. Stress pada masa kanak-kanak

Stres adalah ketidakseimbangan antara tuntutan lingkungan dan sumber daya seseorang untuk bertahan hidup, yang dapat mengganggu keseimbangannya. Dari beberapa kasus yang terjadi, ketahanan mental anak lebih rentan dibandingkan yang lain.

i. Pengaruh media massa

Media dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak. Melalui media, anak-anak dapat menambah pengetahuan mereka tentang berbagai hal di sekitar mereka dan membantu mengurangi perbedaan antar kelas. Hal-hal yang ditampilkan di media dapat membentuk atau memperkuat persepsi anak terhadap lingkungan sosial mereka.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial

Menurut hasil penelitian (Novitasari, W & Khohitmah, 2016), kebiasaan anak dalam bermain gadget merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak. Sementara itu (Dini, 2013), menambahkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu :

- a. Adanya kesempatan untuk bersosialisasi dengan orang-orang yang ada disekitarnya dari berbagai usia dan latar belakang.
- b. Ada minat dan motivasi untuk bersosialisasi. Semakin menyenangkan pengalaman dan kegiatan sosial, maka semakin besar minat dan motivasi untuk bersosialisasi.

- c. Adanya bimbingan dan pengajaran dari orang lain, yang biasanya menjadi “model” untuk anak. Meskipun keterampilan sosial ini juga dapat dikembangkan melalui cara “coba-salah” (*try and error*) yang dialami oleh anak melalui pengalaman sosial, namun akan efektif dengan “meniru” perilaku orang lain saat bersosialisasi, tetapi akan lebih efektif bila ada bimbingan dan pengajaran yang secara sengaja diberikan kepada anak yang dapat dijadikan “model” untuk bersosialisasi yang baik untuk anak.
- d. Anak memiliki kemampuan komunikasi yang baik. Saat berkomunikasi dengan orang lain, anak tidak hanya harus berkomunikasi dengan kata-kata yang dapat dimengerti, tetapi juga dapat berbicara tentang topik yang dapat dimengerti dan menarik bagi lawan bicara lainnya.

C. Konsep Anak Prasekolah

1. Pengertian anak prasekolah

Anak usia prasekolah adalah anak-anak yang berusia antara 3 hingga 6 tahun yang memiliki potensi perkembangan yang signifikan. Potensi tersebut akan semakin berkembang ketika anak terus dilatih untuk diberi stimulasi (Isturdiyana, 2019). Pada masa prasekolah ini anak-anak senang berimajinasi dan percaya bahwa memiliki kekuatan. Pada usia prasekolah ini anak mulai mampu dalam membangun kontrol sistem tubuh seperti kemampuan ke toilet, berpakaian dan makan secara mandiri.

Saat ini, otak anak sedang mengalami perkembangan yang pesat, di mana sebagian besar sel otak berperan sebagai pengatur setiap aktivitas dan kualitas manusia. Periode ini sangat penting untuk membantu anak tumbuh dan berkembang dalam berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa,

psikososial, dan spiritual. Usia ini juga sangat menentukan dalam membentuk karakter baik sikap, perilaku, dan kepribadian anak di masa depan (Setianingsih, 2018).

Masa prasekolah adalah fase penting dalam kehidupan anak, di mana terjadi banyak perubahan yang signifikan dalam perkembangannya. Anak usia prasekolah memiliki potensi besar untuk tumbuh dan berkembang (Livana, 2018). Lima tahun pertama kehidupannya merupakan waktu yang sangat sensitif terhadap lingkungan sekitarnya, dan masa ini sangat singkat dan tidak dapat diulang, sehingga disebut sebagai "periode emas" (golden period). "jendela kesempatan" (window of opportunity), dan juga "masa krisis" (Soetjiningsih, 2017).

2. Ciri-ciri anak prasekolah

Beberapa pakar pendidikan dan psikologi meyakini bahwa masa prasekolah memiliki karakteristik kepribadian yang istimewa dan memerlukan penanganan yang tepat. Menurut Hurlock dalam (Agustin, 2019), masa prasekolah dianggap sebagai masa sensitif atau masa yang rentan. Masa ini dianggap sebagai masa *sense of initiative* atau masa di mana anak didorong untuk mengembangkan inisiatifnya dengan mengekspresikan apa yang dirasakan, dilihat, dan didengar serta memiliki keinginan untuk bertanya.

Agustin (2019) menyatakan bahwa ciri khas anak prasekolah yaitu:

- a. Memiliki sifat egosentris yang naif
- b. Menunjukkan respons sosial terhadap objek dan individu dengan cara yang sederhana dan primitif
- c. Menyatu antara jasmani dan rohani sebagai satu kesatuan yang hampir tidak terpisahkan.

- d. Memiliki sikap hidup yang terlihat dari wajah atau ekspresi fisik

Saat ini, anak-anak prasekolah memiliki karakteristik yang sangat mencolok, yaitu rasa ingin tahu dan antusiasme yang kuat terhadap segala hal. Namun, pandangan para ahli pendidikan terhadap anak-anak cenderung berubah-ubah. Menurut Wong & Donna seorang ahli pendidikan dari Swiss, anak-anak lahir sudah memiliki karakter yang terbentuk secara bawaan. Salah satu tokoh pendidikan anak usia dini dari Eropa (Jerman) berpandangan bahwa pada dasarnya karakter yang baik cenderung membawa anak-anak menuju kehidupan yang baik dan memiliki kemampuan untuk berkreasi dan mencipta. Namun, hal ini tergantung pada lingkungan yang mempengaruhi, karena lingkungan memiliki peran untuk memberikan kesempatan dalam mengembangkan potensi-potensi anak (Agustin, 2019).

3. Perkembangan sosial anak prasekolah

Anak-anak mulai menunjukkan keterampilan untuk memperluas diri melalui interaksi dengan orang lain dari lingkungan keluarga, teman, dan sekolah mereka ketika aspek ini berkembang. Perkembangan perilaku anak dalam situasi ini sangatlah penting, yaitu perkembangan perilaku anak dalam beradaptasi dengan norma-norma yang berlaku di mana pun anak berada dalam keadaan ini.

Perkembangan sosial terjadi karena gabungan antara kedewasaan dan kesempatan belajar yang berasal dari tanggapan yang berbeda terhadap lingkungan anak. Anak-anak sering dianggap keras kepala akibat dari proses ini karena mereka telah mulai mengembangkan identitas mereka dan selalu bersemangat untuk menunjukkan keinginan dan keterampilan mereka dengan menanyakan beragam pertanyaan. Perkembangan sosial anak prasekolah meliputi (Masykuroh, 2022) :

- a. Sanggup memberikan bantuan dan turut serta dalam aktivitas teman sebaya
- b. Memperhatikan anak-anak lain dan menjalin pertemanan dengan mereka
- c. Mampu berkomunikasi dengan bahasa yang mudah dipahami
- d. Memahami pentingnya bergantian saat bermain bersama teman sebaya
- e. Mengungkapkan ide dan perasaan melalui ekspresi.

4. Bentuk-bentuk perkembangan sosial anak prasekolah

Ketika beranjak ke usia anak-anak, mereka mulai menjalin hubungan sosial yang baik dengan orang tua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya, dan teman bermain mereka. Hal ini memicu anak untuk mengembangkan pola-pola perilaku sosial. Menurut Susanto (2011) dalam (Hariani, 2015) pola-pola perilaku sosial ini memiliki berbagai macam bentuk. seperti berikut :

- a. Pembangkangan (*Negativisme*), perilaku ini terjadi ketika anak menolak menerapkan disiplin atau memenuhi tuntutan orang tua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan keinginan mereka.
- b. Agresi (*aggression*), merupakan perilaku agresif yang menyerang secara fisik maupun verbal. Agresif ini merupakan salah satu bentuk reaksi anak terhadap perasaan frustrasi karena kebutuhan atau keinginannya tidak terpenuhi.
- c. Berselisih atau bertengkar (*quarelling*), hal ini terjadi ketika seorang anak merasa tersinggung atau terganggu oleh perilaku anak lain, seperti diusik saat sedang melakukan sesuatu atau barang atau mainannya direbut.
- d. Menggoda atau mengejek (*teasing*) merupakan bentuk agresi lainnya. Menggoda adalah serangan verbal terhadap orang lain dalam bentuk kata-kata ejekan atau cemoohan, yang menyebabkan reaksi marah pada orang yang diserang.

- e. Persaingan (*rivalry*) adalah keinginan anak untuk dapat atau mampu mengalahkan orang lain.
- f. Kerja sama (*cooperation*), adalah sikap ingin bekerja sama dengan kelompok.
- g. Tingkah laku berkuasa (*ascendant behaviour*) adalah perilaku yang ingin mengendalikan situasi sosial, ingin mendominasi, atau bersikap seperti seorang pemimpin atau atasan.
- h. Mementingkan diri sendiri (*selfishness*) adalah sikap yang hanya memikirkan keinginan diri sendiri.
- i. Simpati (*sympathy*) adalah sikap emosional yang mendorong anak untuk peduli terhadap orang lain, ingin mendekati atau bekerja sama dengan teman sebaya dengan baik.

D. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dan tidak diawasi oleh orang tua dapat menimbulkan dampak negatif bagi anak. Orang tua sering mengeluh tentang penggunaan gadget anak yang mengganggu proses belajar karena anak terlalu fokus bermain gadget dan lupa waktu untuk belajar. Hal ini dapat mempengaruhi konsentrasi belajar anak. Jika konsentrasi anak menurun, maka akan berdampak pada kurangnya minat belajar dan pemahaman materi yang kurang karena anak hanya tertarik bermain gadget..

Selain itu, tindakan anak juga akan mengalami perubahan karena kecanduan gadget dan mereka akan menjadi lebih sensitif, mudah tersinggung, dan dapat merusak kesehatannya serta berdampak pada kemajuan sosial anak. Dalam kemajuan sosial, anak yang kerap menggunakan gadget akan lebih terfokus pada gadgetnya dan enggan untuk berkomunikasi dengan lingkungan di sekitarnya.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh (Trinika, 2015), penggunaan gadget memiliki pengaruh pada perkembangan psikososial anak prasekolah. Dari total 170 anak usia 3-6 tahun yang dijadikan sampel dalam penelitian ini, sebanyak 166 anak telah menggunakan gadget dengan durasi penggunaan antara 30 menit hingga 5 jam per hari. Hal ini menyebabkan 61 anak dari 170 orang yang dikaji, cenderung lebih memilih menggunakan gadget daripada bermain bersama teman sebayanya, menurut pengamatan orang tua di rumah.

Berdasarkan hasil penelitian lainnya yang dilakukan pada 37 orang anak di Kabupaten Sidoarjo, dinyatakan bahwa penggunaan gadget berdampak pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun (Novitasari, 2013). Oleh karena itu, para orang tua disarankan untuk mengawasi anak-anak mereka ketika menggunakan gadget agar terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan. Selain itu, perlu dibatasi waktu penggunaan gadget pada anak dan orang tua diharapkan untuk lebih memperkenalkan anak-anak mereka pada kehidupan di sekitar lingkungan mereka.