

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

a. Pengertian Sosial Emosional

Perkembangan sosial dan emosional merupakan dua aspek yang berlainan, namun dalam kenyataannya satu sama lain saling memengaruhi. Perkembangan sosial sangat erat hubungannya dengan perkembangan emosional, walaupun masing-masing ada kekhusuksanya. Perkembangan sosial dan emosional pada anak usia dini ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Peran orang tua dan guru di sekolah dalam mengembangkan perilaku sosial dan emosional anak adalah ditempuh dengan menanamkan sejak dini pentingnya pembinaan perilaku dan sikap yang dapat dilakukan melalui pembiasaan yang baik.

Makna sosial dipahami sebagai upaya pengenalan anak terhadap orang lain yang ada diluar dirinya dan lingkungannya, serta pengaruh timbal balik dari segi kehidupan bersama yang mengadakan hubungan satu dengan hubungan yang lainnya, baik dalam bentuk perorangan maupun kelompok.

Sedangkan makna emosi banyak dikaji oleh para psikolog, dan banyak mendapatkan tempat dari pengkaji mereka, karena dianggap sebagai bagian yang penting dan menarik dalam kehidupan manusia ini. Karena emosi memainkan peran yang sedemikian penting diketahui bagaimana perkembangan dan pengaruh emosi terhadap penyesuaian pribadi dan sosial. ¹

¹ Drs. Ahmad susanto, *perkembangan anak usia dini*. (Jakarta: Jl. Tambora raya no. 23 rawamangun, 2011), h. 133-135

Dapat disimpulkan bahwa sosial dan emosional itu aspek yang berbeda dan mempunyai makna yang sama. Sosial emosional memiliki kaitan yang sangat erat karena keduanya saling membutuhkan satu sama lainnya sehingga tidak dapat dipisahkan. Maka dari itu pengertian sosial emosional pada anak usia dini adalah perkembangan yang berkaitan dengan sosial dan emosi menyangkut aspek kemampuan bersosialisasi dan mengendalikan emosi yang ada di diri anak.

b. Karakteristik Perkembangan Sosial Eosional

1) Reaksi anak sangat kuat

Anak akan memperlihatkan reaksi emosi yang sama kuatnya dalam menghadapi setiap peristiwa, baik yang sederhana sifat nyaman pun yang berat. Bagi anak semua peristiwa adalah menarik dan menakjubkan. Tidak ada nilai yang berarti.

2) Muncul pada setiap peristiwa dengan cara yang diinginkannya

Kita sering melihat tiba-tiba anak menangis engan sebab yang tidak jelas. Anak melakukan hal tersebut dikarenakan ia memang menginginkannya, sekalipun tidak ada pencetusnya, misalnya anak tiba-tiba menangis karena merasa bosan.

3) Berubah dari satu kondisi ke kondisi yang lain

Bagi seorang anak sangat mungkin saat ia menangis dengan keras ia dapat langsung berhenti menangis ketika ibunya mengalihkan perhatiannya pada benda-benda yang disukainya dan melupakan kejadian yang baru saja membuatnya marah dan kecewa.

4) Reaksi emosi bersifat individual

Artinya sekali pun peristiwa pencetus emosia adalah sama, namun reaksi setiap orang akan berbeda dalam menyikapinya. Hal ini disebabkan oleh adanya

pengalaman yang diperoleh dari lingkungan setiap individu berbeda sehingga menyebabkan reaksi emosi yang diperlihatkan pun berbeda-beda.

5) Dapat dikenali melalui gejala tingkah laku yang ditampilkan

Pada dasarnya semua anak lebih mudah mengekspresikan emosinya melalui sikap dan perilaku, dibandingkan mengungkapkannya secara verbal.²

c. Faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional

1) Perkembangan sosial

Secara garis besar ada dua faktor yang mempengaruhi proses perkembangan yang optimal bagi seorang anak, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a) Faktor internal

Ialah faktor yang terdapat dalam diri anak itu sendiri, baik yang berupa bawaan maupun yang diperoleh dari pengalaman anak. Menurut Depkes faktor internal ini meliputi: hal-hal yang di turunkan oleh orang tua, unsur berpikir dan kemampuan intelektual, keadaan kelenjar zat-zat dalam tubuh (unsur hormonal) dan emosi dan sifat-sifat (temperamen).

b) Faktor eksternal

Adapun faktor eksternal atau faktor luar ialah faktor-faktor yang diperoleh anak dari luar dirinya, seperti faktor keluarga, faktor gizi, budaya, dan teman bermain atau teman sekolah. Keluarga sangat berpengaruh dalam bentuk kepribadian anak. Sikap dan kebiasaan keluarga dalam mengasuh dan mendidik anak, hubungan orang tua dan anak, dan hubungan antara anggota keluarga.

2) Perkembangan emosional

² Abd. Malik Dachlan dkk, *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), h. 50-51

Perkembangan emosional berhubungan dengan seluruh aspek perkembangan anak. Perkembangan emosi dan sosial merupakan dasar perkembangan kepribadian di masa datang. Setiap orang akan mempunyai emosi rasa senang, marah, kesal dalam menghadapi lingkungannya sehari-hari. Pada tahap ini emosi anak usia dini lebih terperinci, bernuansa atau disebut terdiferensiasi. Menurut Patmonodewo, masing-masing anak menunjukkan ekspresi yang berbeda sepanjang perkembangannya. Pada awal perkembangan anak, mereka telah menjalin hubungan timbal balik dengan orang-orang yang mengasuhnya. Kepribadian orang yang terdekat akan memengaruhi perkembangan baik sosial maupun emosional.³

d. Perkembangan Sosial Emosional Anak

Adapun perkembangan sosial anak sebagai berikut:

a. Pada usia 0-3 bulan, anak menjalin hubungan dengan orang lain dengan tangisan, ekspresi wajah, dan gerak badannya, tidak dengan perkataannya. Dibandingkan dengan suara bapaknya dan orang asing lainnya, pada usia ini anak lebih menyukai suara ibunya.

b. Pada usia 4-6 bulan, kemampuan menjalin hubungan pada bayi akan berkembang seiring dengan kebutuhannya untuk bertemu orang lain dengan lebih sering. Pada usia ini, bayi akan lebih menyadari keberadaan orang lain termasuk orang asing disekitarnya. Bayi juga akan menggunakan senyuman, mata, dan suara untuk menarik perhatian dan berhubungan dengan orang lain.

c. Pada usia 7-9 bulan anak mulai menunjukkan perubahan. Di usia ini anak akan menunjukkan sikap menarik perhatian orang lain, meski dia belum mampu berbicara

³ Drs. Ahmad Susanto, *perkembangan anak usia dini*. (Jakarta: JI. Tambora Raya no. 23 Rawamangun, 2011), h.

dengan jelas. anak juga dapat menunjukkan kalau ia tidak nyaman kepada ibu atau ayahnya dan orang lain.

d. Pada usia 10-12 ketertarikan dan keinginan bayi yang besar berhubungan dengan orang lain terjadi pada usia ini. Bayi akan menunjukkan rasa antusias dengan orang tuanya atau pengasuhnya, dan sebaliknya ia akan menjadi pribadi yang pasif dan pendiam dalam berhubungan dengan orang asing baginya.¹⁸

e. Pada usia 13-18 bulan bayi akan menunjukkan kemampuan hubungan sosialnya setelah melalui tahapan permainan solitary play. Pada tahap solitary play anak bermain dengan teman-temannya, tetapi sibuk dengan permainannya sendiri.

f. Pada usia 19-24 bulan, bayi mulai mengembangkan kemampuan untuk membantah apa yang sudah ditetapkan. Ia menginginkan agar kemauannya dituruti dan disetujui. Pada sisi lain kepercayaan dirinya juga berkembang pesat, walau ia masih sering menangis jika tidak berhasil melakukan suatu kegiatan. Pada masa ini orang tua akan menghadapi masa ketika ia melawan apa pun yang ditetapkan, ia akan menolak ketika disuruh mandi, makan, tidur, dan sebagainya.

g. Pada usia 2-3 tahun, anak mulai menjalin hubungan pertemanan. Dalam hubungan pertemanan anak ingin disukai oleh teman-temannya. Anak bisa bermain dengan sebanyak mungkin dengan temannya.

h. Usia 3-4 tahun hubungan pertemanan anak mulai meningkat seiring berkembangnya aspek moralitas pada anak. Anak mulai mengenali mana yang benar dan mana yang tidak benar. Anak memahami tentang berbohong dan mengapa ia tidak boleh bohong serta memahami tentang kesalahannya.

i. Usia 5-6 tahun terjadi peningkatan kemampuan perkembangan sosial. Faktor penambahan usia menjadi penyebabnya, dengan penambahan usia tersebut anak menjadi lebih banyak bermain dan bercakap-cakap dengan anak lainnya.

2. Penggunaan Gadget

a. Pengertian gadget

Gadget adalah sebuah istilah dalam Bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Istilah gadget sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran dan biaya, salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi manusia. Pengertian Gadget sendiri mampu memudahkan hidup kita. Sehingga, anak boleh diberikan gadget dengan aturan dan porsi tertentu. Gunakan gadget sebagai media belajar yang menyenangkan. Gadget juga memiliki manfaat sebagai sarana belajar anak. Konsumsi media televisi dan gadget membuat anak betah berlama-lama di depan layar. Anak jadi enggan melakukan aktifitas fisik yang dapat mengakibatkan kegemukan dan obesitas.⁴

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), Gadget adalah peranting (perangkat) elektronik atau mekanik, yang memiliki fungsi praktis. Maksudnya adalah bahwa gadget merupakan perkembangan teknologi dalam bentuk perangkat yang kian praktis dari telepon genggam biasa hingga smartphone (telepon pintar), dari MP3 hingga notebook, computer PC menjadi laptop, serta semua perangkat digital yang kini hadir kian praktis, dapat dikategorikan gadget.⁵

Dari beberapa pendapat tentang gadget di atas dapat disimpulkan bahwa gadget adalah alat elektronik yang berpungsi untuk mempermudah mencari

⁴ Indiana sunita dan Eva mayasari, *yes or not gadget buat si buah hati*. (Yogyakarta:Deepublish, 2017). h.54-55

⁵ Azimah subagijo, *DIET & DETOKS GADGET*, (Jakarta selatan: Mizan publika, 2020)h.20-21

informasi yang ada di dunia gadget juga banyak berbagai macam dari laptop, ipad, tablet.

b. Manfaat gadget

Gadget adalah teknologi yang memang diciptakan manusia untuk mempermudah hidupnya, tentu saja gadget memiliki banyak manfaat. Baik manfaat sebagai fungsi dasar dari keberadaan gadget tersebut, hingga fungsi sekunder atau ikutannya.

Fungsi sekunder gadget ini bisa berbeda bagi setiap orang yang menggunakannya, tergantung oleh usia dan profesinya. Bagi pelajar, gadget amat berguna untuk mencari informasi, bertukar kabar, alat transportasi, hingga bimbingan belajar online. Sedangkan bagi pekerja kantoran, gadget berguna untuk bertukar kabar, memeriksa jadwal berkerja, menyimpan berkas sementara, hingga memesan tiket pesawat.⁶

Sementara bagi ibu rumah tangga gadget bisa di pakai untuk bersosialisasi dengan teman atau tetangga, bertukar kabar dengan sesama orangtua dan juga dengan guru anaknya, untuk mencari resep masakan hingga belanja online.

Sebenarnya gadget sendiri mampu memudahkan hidup kita. Sehingga, anak boleh diberikan gadget dengan aturan dan porsi tertentu. Gunakan gadget sebagai media belajar yang menyenangkan. Gadget juga memiliki manfaat sebagai sarana belajar anak. Misalnya, ayah ingin mengajari anak berbicara, putar video latihan berbicara dan perkenalkan kepada anak.

c. Bahaya gadget

Banyaknya penguasaan gadget yang semakin intens dilakukan oleh banyak orang dari berbagai kalangan, tak pandang usia dan profesi, bukannya tanpa alasan. Semua kebutuhan manusia modern saat ini dengan mudah dan murah bisa di dapatkan

⁶ Azimah subagijo, *DIET & DETOKS GADGET*...h.22-24

melalui peranti tipis nan praktis tersebut. Jelas, gadget menawarkan solusi atas masalah kebutuhan hidup banyak orang sehingga cepat sekali menjadi budaya baru.

Penggunaan gadget dilakukan dengan berlebihan sehingga akan menimbulkan masalah baru. Mulai dari kurangnya kreatif, gangguan privasi, insomnia, pengabaian keluarga komunikasi tatap muka yang buruk, banyak nya waktu terbuang sehingga kecanduan internet. Akibatnya pada suatu titik pengaruh gadget ini juga akan merusak hubungan interaksi seseorang di dalam keluarga, sekloah, maupun tempat kerjanya.⁷

d. Ciri-ciri kecanduan gadget

Seseorang dikatakan sudah kecanduan gadget apabila sebagian besar waktunya dihabiskan untuk menggunakan gadget, seperti smartphone, tablet, laptop. Perilaku ini dikenal juga sebagai nomphobia (no mobile phobia), yang berat ketakutan untuk aktifitas sehari-hari tanpa smartphone maupun gadget dalam bentuk lainnya.

Dibawah ini ciri-ciri anak yang kecanduan gadget, diantaranya:

- 1) Sering merasa tidak nyaman jika gadget tidak bersamanya.
- 2) Merasa keberatan atau enggan jika tidak memegang gadget meskipun hingga sebentar.
- 3) Sering menggunakan gadget di waktu makan
- 4) Sering memeriksa status atau unggahan (postingan) pada gadget di waktu-waktu yang tidak lazim seperti tengah malam, di toilet, dan saat mengemudi.
- 5) Sering berinteraksi dengan gadget dari pada dengan orang lain.

⁷ Azimah subagijo, *DIET & DETOKS GADGET... ..h.26-28*

6) Menghabiskan banyak waktu untuk membuat cuitan di twitter, membalas status-status di facebook, memposting gambar di Instagram, atau mengirim surel kepada orang lain ketimbang tatap muka.⁸

e. Dampak positif dan negatif penggunaan gadget

Dampak pengaruh gadget pada perkembangan anak sangat banyak, dampak dari segi pendidikan dua yaitu:

1) Dampak positif

a) Menambah pengetahuan. Dengan menggunakan gadget anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas nya di sekolah. Misalnya kita bisa browsing internet dimana saja dan kapan saja yang kita ingin ketahui.

b) Mempermudah komunikasi. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.

c) Melatih kreativitas anak. Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak termasuk kategori ADHD atau hiperaktif diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

d) Beradaptasi dengan zaman. salah satu dampak positif gadget adalah akan membantu perkembangan seorang anak, artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekaang muncul gadget maka anak pun harus tau cara menggunakan gadget.

2) Dampak negatif

⁸ Azimah subagijo, *DIET & DETOKS GADGET*, (Jakarta selatan: Mizan publika, 2020) h.31-32

- a) Mengganggu kesehatan. Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun ke bawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker.
- b) Dapat mengganggu perkembangan anak. Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games, dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menjelaskan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gadgetnya di belakang atau digunakan untuk hal-hal yang tidak baik.
- c) Dapat mempengaruhi perilaku anak. Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final.⁹

f. Solusi untuk anak yang sudah ketergantungan dalam menggunakan gadget agar sosial emosionalnya tidak terganggu.

Dalam mengatasi anak yang sudah ketergantungan dalam menggunakan gadget ada beberapa cara yang dapat dilakukan namun, untuk melakukan itu semua orang tua lah yang berperan penting dalam hal ini. Orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencengah agar anak gadget tidak berdampak negative bagi anak. Namun orang tua juga tidak bisa melarang anak untuk tidak menggunakan gadget karena anak bisa ketinggalan zaman dan menjadikannya tertinggal dari teman-temannya. Menurut Jovita Maria Ferliana M.Psi. ada beberapa cara yang bisa

⁹ Indiana sunita dan Eva mayasari, *yes or not gadget buat si buah hati*. (Yogyakarta:Deepublish, 2017). h.67-68

dilakukan orang tua untuk dapat mengatur anaknya menggunakan gadget sebagai berikut:

1. Pilih sesuai usia

Untuk anak usia dibawah 6 tahun jika ingin memberikan gadget sebaiknya hanya mengenalkan seputar warna, bentuk dan suara. Jangan memberikan kesempatan anak bermain dengan gadget dengan waktu lama. Karena pada usia ini gadget hanya sebagai salah satu bahan edukasi untuk anak.

2. Hindarkan kecanduan

Anak kecanduan gadget biasanya dikarenakan kurangnya pengontrolan dari orang tua ketika anak bermain gadget. Sehingga hingga anak sudah menjadi pengguna gadget secara continue hingga remaja bahkan seterusnya yang menyebabkan anak menjadi kecanduan menggunakan gadget. Orang tua harus ketat kepada anaknya namun jangan sampai bersikap otoriter. Selalu terapkan reward dan punishments.

3. Beradaptasi dengan zaman

Gadget juga memiliki dampak positif salahnya satunya membantu anak dalam mengikuti perkembangan zaman. Ibi semua membantu anak mengembangkan fungsi adaktifnya atau dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya bukan malah ketinggalan zaman. Tidak terlepas fungsi adaptif juga harus disesuaikan dengan budaya dan tempat seseorang.

4. Batasi waktu anak

Agar anak tidak kecanduan dalam menggunakan gadget, sejak dini berikan batasan waktu dalam menggunakannya. Apalagi memberikan gadget pada anak usia dini harus betul-betul memperhatikan durasi pemakaiannya. Contohnya boleh bermain gadget tapi hanya dalam kurun waktu 20 menit atau 30 menit,

atau bisa juga hanya menggunakan gadget ketika hari libur, misalnya hari sabtu atau minggu. Karena pada usia 5 sampai 10 tahun orang tua harus memperbanyak waktu bergaul dengan anak, bukan anak banyak menghabiskan waktu hanya dengan gadgetnya. Jika seiring bertambahnya usia, durasi pemakaian gadgetnya bisa ditambah agar anak bisa lebih banyak menggali informasi dengan lingkungannya namun tidak terlepas dengan pengawasan orang tua.

B. Kajian Pustaka

Adapun beberapa pembahasan yang dilakukan oleh penelitian terdahulu cukup penting untuk dilakukan penelitian. Di bawah ini adalah beberapa penelitian tersebut :

Tabel. 2.1 Kajian Pustaka

No.	Nama Peneliti, Judul dan tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisalitas Penelitian
1.	Dewi Aqlima, “ Pengaruh Intesitas Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Interaksi Sosial Pada Anak” (2020)	Penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap anak.	Penelitian ini melihat pengaruh gadget pada anak-anak usia 10-13 tahun, sedangkan penelitian penulis melihat pengaruh gadget pada anak-anak usia 5-6 tahun.	
2.	Muhari , “ Pengaruh Peggunan Teknologi Handphone Terhadap Moral Siswa Muhammadiyah Gondang Mungkid Magelang” (2018)	Penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas tentang pengaruh	Penelitian ini meneliti pengaruh handphone terhadap moral siswa sedangkan penulis	

		penggunaan gadget terhadap anak.	meneliti prngaruh gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini.	
3.	Dhea Amanda Putri, “Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun” (2019)	Penelitian ini dengan penelitian penulis sama-sama meneliti tentang gadget.	Penelitian ini menggunakan metode penelitian desai komperatif dengan pendekatan case control retrospektif, sedangkan penulis menggunakan metode kualitatif.	
4.	Putri Hana Febriana “Analisis Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini (2017)	Penelitian ini dengan penelitian penulis sama-sama meneliti tentang gadget.	Penelitian ini menggunakan judul Analisis Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini, sedangkan penulis menggunakan judul dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial emosional anak usia dini.	
5.	Tria Ramdhaniyah Zakiyyah “Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosio Emosional Anak	Penelitian ini dengan penelitian penulis sama-sama	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif	

	Usia Dini". (2017)	meneliti tentang gadget.	dengan menggunakan metode deskriptif dan jenis penelitian <i>ex post facto</i> , sedangkan penulis menggunakan metode kualitatif.	
--	--------------------	--------------------------	---	--

C. Kerangka Konseptual

Masalah :
Dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun



Dengan cara memperbanyak aktivitas tanpa gadget, mengatur durasi waktu penggunaan gadget, dan meluangkan waktu lebih banyak untuk anak



**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PERKEMBANGAN
 SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK
 ANNUR CAHAYA SUKOREJO LAMONGAN**