

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Konsep Perkembangan Sosial Emosional

a. Pengertian Perkembangan

Ciri yang biasanya yang dimiliki anak adalah tumbang dari bayi hingga beranjak masa remaja. Anak memperlihatkan tumbang yang normal pada usia mereka. menunjukkan memiliki ciri-ciri pertumbuhan dan perkembangan yang sesuai dengan usianya. Dalam tumbang ada perkembangan dan pertumbuhan, perkembangan memiliki pengertian bahwa terjadinya perubahan tubuh yang berupa gerak kasar, gerak halus, bahasa, bicara, sosialisasi sampai kemandirian. (Kemenkes RI,2016).

b. Pengertian Perkembangan Sosial Emosional

Dari pandangan (Maria & Amalia, 2018) mengatakan anak yang memiliki kemampuan menunjukkan emosi dan dapat mengaturnya dengan baik merupakan kemampuan perkembangan sosial

emosional anak. Anak mampu berinteraksi dengan teman sebayanya atau orang dewasa disekitarnya dengan cara meniru, mengamati dan mendengar untuk mengerti suatu perasaan atau keadaan dalam mengeksplorasi lingkungan sekitarnya.

Dari penelitian (Nurjannah, 2017) peningkatan emosi dan sosialisasi anak mulai berproses dengan modelin dan penguatan dalam menunjukkann perasaannya sesuai dengan norma sosial dan anak lebih mampu mengatur perasaannya.

Peningkatan perilaku yang dimiliki oleh manusia terutama pada anak pada proses sosialisasi atau perasaan yang ada di pikiran anak melalui ekspresi dalam keadaan tertentu adalah pengertian dari perkembangan sosial emosional anak. (I. Rahmawati et al., 2019)

Faktor yang biasanya bisa mengubah emosional anak dengan terlalu sering bermain gadget. Anak bisa dipengaruhi oleh orang sekitarnya contohnya orang tuanya yang membuat anak tersebut penasaran saat sedang rewel atau menangis berhenti. Dari hal tersebut akan membuat kebiasaan anak menjadi kecanduan

gadget. (Mutiara et, 2020)

Berdasarkan penjelasan tersebut disimpulkan bahwa anak mampu mendengar, mengamati lalu meniru yang dilakukan oleh orang sekitarnya dalam penggunaan gadget yang dapat diikuti oleh anak dan berdampak tidak baik dalam masa perkembangan anak.

a. Tahapan Perkembangan Sosial Emosional

Tahapan perkembangan sosial emosional anak prasekolah menurut (M. Rahmawati & Latifah, 2020) yaitu :

1. Trust & Mistrust (Percaya & Tidak Percaya)

Terjadi pada usia (0-18 bulan) pada teori perkembangan tingkat pertama psikososial Erikson terjadi antara kelahiran sampai usia satu tahun yang adalah tingkat dasar dalam hidup. Oleh karena itu bayi sangat bergantung, kepercayaan didasarkan pada ketergantungan dan kualitas dari pengasuh kepada anak. Jika anak berhasil dalam membangun suatu kepercayaan, dia akan merasa selamat dan aman. Pengasuh yang tidak konsisten, akan mendorong rasa tidak percaya diri pada anak yang diasuh. Kegagalan

dalam mengembangkan kepercayaan akan menghasilkan ketakutan dan kepercayaan yang tidak konsisten.

2. Otonomi (Autonomy) & Malu Dan Ragu-Ragu

Terjadi pada usia (18 bulan – 3 tahun) pada tingkat kedua teori tersebut dalam perkembangan psikososial Erikson ini terjadi masa awal kanak-kanak dan berfokus pada perkembangan serta pengendalian diri. Erikson percaya bahwa latihan penggunaan toilet merupakan bagian yang penting dalam proses perkembangan ini, karena untuk belajar mengontrol fungsi tubuh seseorang akan membawa kepada perasaan mengendalikan dan sendiri. Kejadian lain yang dapat memperoleh pengendalian lebih yaitu dengan memilih makanan, minuman yang disukai serta pemilihan pakaian. Anak yang berhasil melewati masa ini akan merasa aman dan percaya diri sedangkan anak yang tidak berhasil maka anak akan merasa ragu-ragu terhadap dirinya sendiri.

3. Inisiatif & Rasa Bersalah

Terjadi pada usia (3-5 tahun) selama masa usia prasekolah mulai menunjukkan kekuatan dan kontrolnya melalui permainan langsung serta interaksi sosial. Anak akan lebih tertantang untuk dapat menghadapi dunia sosial yang luas, maka anak dituntut agar dapat berperilaku aktif. Anak yang berhasil pada tahap ini anak akan merasa mampu dan berkompeten dalam memimpin orang lain, serta mempunyai rasa tanggung jawab. Sedangkan anak yang gagal pada tahap perkembangan ini anak akan merasakan perasaan bersalah, perasaan ragu-ragu, dan kurang inisiatif.

4. Tekun & Rasa Rendah Diri

Terjadi pada usia (6- pubertas) melalui interaksi sosial anak mulai mengembangkan perasaan bangga terhadap keberhasilan mereka. Anak yang didukung dan diarahkan oleh orangtua dan guru untuk membangun perasaan kompeten dan percaya dengan kemampuan yang dimilikinya. Anak yang menerima sedikit atau tidak sama sekali dukungan dari orangtua, guru atau teman sebayanya maka anak akan merasa

ragu akan kemampuannya untuk berhasil. Ketika beralih ke tahap pertengahan dan akhir kanak-kanak, mereka mengarahkan energi mereka menuju penguasaan pengetahuan dan keterampilan intelektual. Masalah yang akan timbul pada masa sekolah dasar ialah berkembangnya rasa rendah diri, perasaan tidak berkompeten dan tidak produktif. Erikson mengatakan bahwa guru mempunyai tanggung jawab khusus bagi perkembangan, dan ketekunan anak-anak

b. Faktor Yang Dapat Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional

Faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak prasekolah menurut (Hijriati, 2019) yaitu :

1. Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan yang pertama dalam memberikan pengaruh penting terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk dalam perkembangan sosial. Kondisi serta tata cara kehidupan keluarga ialah lingkungan yang kondusif bagi sosial anak.

2. Kematangan

Kematangan bersosialisasi membutuhkan kematangan fisik serta psikis. Untuk mempertimbangkan dalam proses sosial, memberi dan menerima pendapat orang lain, memerlukan kematangan intelektual dan emosional.

3. Status sosial ekonomi

Kehidupan sosial dapat mempengaruhi kondisi atau status kehidupan keluarga dalam lingkungan masyarakat. berhubungan dalam kehidupan anak yang senantiasa “menjaga” status sosial anak dan ekonomi keluarganya. Sehingga “melindungi peran sosial keluarganya” yang dapat mengakibatkan menempatkan dirinya dalam pergaulan yang tidak tepat.

4. Pendidikan

Pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang ter'arah. Pendidikan dalam arti luas harus diartikan suatu perkembangan anak yang dipengaruhi oleh kehidupan keluarga, masyarakat dan kelembagaan

5. Kepastian mental dan intelegens

Disini anak belajar berbahasa dan memecahkan masalah. Jika anak memiliki intelektual yang baik, maka ia akan memiliki kemampuan berbahasa yang baik pula. Anak yang jenius akan cenderung bermain dengan teman dengan usia yang lebih tua karena pemahaman mereka telah melampauinya.

c. Faktor-Faktor yang mempengaruhi perkembangan emosional

a. Maturation atau kematangan

Dalam fase ini kita dapat melihat apakah anak sudah siap menerima tugas sesuai dengan usianya di masa perkembangan. Contoh seperti anak memiliki emosi yang dirasakannya dia dapat membedakan emosi apa yang bisa di kendalikannya dan mana yang tidak.

b. Lingkungan belajar.

Lingkungan termasuk faktor yang mempengaruhi pengembangan emosi pada anak, terutama lingkungan sekitar anak seperti ibu atau pengasuhnya. Adapun perkembangan emosi anak yang menunjang proses belajarnya, antara lain :

- c. Belajar dengan mencoba. Disini anak akan berperilaku penasaran pada hal yang ingin diketahuinya dengan pantang menyerah mencoba sampai merasakan pemuasan terbesar dalam pencapaiannya. (Maria & Amalia, 2018)
- d. Belajar dengan cara meniru. Anak akan mendegar atau mengamati suatu objek yang menarik perhatiannya dan mengikuti apa yang dilakukan dengan emosi atau ekspresi sesuai apa yang dilihatnya.
- e. Belajar dengan persamakan diri.
Adalah kekuatan anak meniru hal yang dikaguminya atau di sukainya..
- f. Belajar melalui kondisi. Disini anak akan belajar menilai sesuatu dengan nalar dan memahami sesuatu secara kritis.
- g. Melatih. Disini akan belajar proses reaksi yang diterima yang dapat mengekspresikan emosi pada suatu rasangan dengan pengawasan dan bimbingan oleh orang terdekat.

2. Konsep Usia Prasekolah

a. Pengertian Prasekolah

Periode prasekolah mendekati tahun antara 3 dan 6 tahun. Anak-anak dalam menyempurnakan penguasaan terhadap tubuh mereka. Perkembangan fisik pada anak usia prasekolah berlangsung menjadi lambat, dimana perkembangan kognitif dan psikososial. Di proses perkembangan anak prasekolah adalah waktu yang sangat utama, karena merupakan masa keemasan bagi anak itu sendiri. (Radliya et , 2017)

Anak yang memasuki umur prasekolah adalah anak yang melanjutkan tugas perkembangannya di masa toodler yang memiliki usia rendah 3-5 tahun. Tugas mereka antara lain di bidang sosial, kognitif, psikososial, spiritual, hingga biologis. (Hermiyanty et al., 2017)

Dari peryataan di atas fungsi tumbang pada anak dapat di tentukan dengan pencapaian anak melaksanakan tugas perkembangan di masa toddler yang memiliko ciri fisik yang masih lambat dan psikososial-kognitif yang sangat cepat.

b. Ciri-Ciri Usia Prasekolah

Dari pendapat (Egziabher & Edwards, 2017) ciri usia prasekolah pada anak antara lain :

1. Ciri Kognitif Anak Usia Prasekolah

Anak usia prasekolah umumnya telah terampil dalam berbahasa. Sebagian besar dari mereka sering bicara, khususnya dalam kelompoknya. Sebaliknya anak diberi kesempatan untuk berbicara, dan sebagian dari mereka perlu dilatih untuk dapat menjadi pendengar yang baik.

2. Ciri Emosional Anak Usia Prasekolah

Pada usia ini anak mulai mudah menunjukkan perasaannya, tetapi sering bersikap iri hati dan mudah marah.

3. Ciri Anak Sosial Usia Prasekolah

Dalam usia anak memasuki prasekolah mempunyai teman dekat sesama jenis, diperkecilnya kelompok dan belum bisa diatur dengan baik sehingga banyak yang labil, serta anak lebih manduru dalam kegiatan verbal maupun fisik, dan ingin lebih mengetahui seksualitas.

4. Ciri Fisik Anak Usia Prasekolah

Ciri fisik pada anak memasuki umur prasekolah biasanya lebih aktif. Anak membutuhkan istirahat yang cukup, kekuatan jari dan tangan lebih kuat, tetapi sulit objek kecil di setiap penglihatannya, sehingga kemampuan mata dan tangan belum baik. Di umur ini juga terdapat berat badan menjadi bertambah 16,7% hingga 18,7% sedangkan tinggi badan antara 102-111 cm pertahunnya.

3. Konsep Pengertian Gadget

a. Pengertian Gadget

Gadget adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi khususnya. Gadget adalah sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi. Gadget salah satu perkembangan teknologi komunikasi aktual di Indonesia selama beberapa tahun terakhir. Yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya yaitu unsur pembaharuan. Contoh telepon yang rumah merupakan kategori perangkat elektronik. Bandingkan telepon

rumah dengan handphone, dimana handphone lebih portable mudah dibawa kemana-mana.(Rosiyanti & Muthmainnah, 2018)

Menurut (Fauziah, 2019) Gadget adalah suatu istilah berasal dari Bahasa Inggris untuk memperlihatkan suatu peranti atau instrumen yang memiliki berbagai fungsi dan tujuan.

Gadget dianggap dirancang secara berbeda dan lebih canggih dibandingkan teknologi normal yang buat oleh penciptaannya. beberapa jenis gadget (small screen devices) yang berkembang dan melalui observasi yang ditemukan bahwa sebagian besar anak memiliki akses, ialah Nintendo DS, Playstation portable, Game Boy, Mobile Phone (smartphone), iPad dan beberapa jenis tablet lainnya.

Zaman makin modern sehingga gadget menjadi salah satu bidang teknologi yang mempermudah manusia untuk mengerjakan sesuatu yang tentu saja sangat meluas. (Febriati, 2020). Gadget juga dapat berpengaruh terhadap perilaku sosial seseorang, tergantung bagaimana orang tersebut memanfaatkan gadget. Apabila orang tersebut dapat memanfaatkannya

dengan baik, maka gadget bisa sangat membantu serta mempermudah segalanya. Akan tetapi, apabila orang tersebut menyalah gunakan penggunaannya, maka fungsi gadget yang seharusnya bersifat mempermudah hubungan sosial atau komunikasi seseorang malah menjadikan hubungan sosial tersebut semakin buruk hanya karena tidak maubersilaturrahi secara langsung dan sibuk dengan gadget masing- masing ketika sedang berkumpul dengan orang lain (No et al, 2019)

b. Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah

Gadget tidak hanya beredar dikalangan usia dewasa, Namun juga beredar dikalangan anak usia dini maupun prasekolah. Seiring dengan berkembangnya zaman, masyarakat modern termasuk anak-anak, memang tidak dapat dilepaskan dari keberadaan gadget yang semakin beredar luas. Sehingga saat ini tidak aneh lagi jika anak kecil berusia balita bahkan prasekolah di zaman sekarang sudah menggunakan gadget (Rideout, 2015).

Gadget merupakan wujud nyata dari teknologi yang berisi aneka aplikasi serta program yang menyenangkan seolah-olah telah menjadi sahabat bagi

anak. Bahkan dapat menyihir anak-anak untuk duduk diam berjam-jam dengan bermain gadget. Hasil penelitian yang dilakukan Rideout, (2015) didapatkan hasil bahwa terdapat anak usia 2-4 tahun telah menghabiskan waktunya didepan layar selama 1 jam 58 menit perharinya dan anak usia 5-8 tahun menghabiskan waktu di depan layar selama 2 jam 21 menit perhari. Hal ini bertentangan dengan pendapat Starburger (2014) yang menyatakan bahwa anak hanya boleh didepan layar < 1 jam setiap harinya.

Penggunaan gadget merupakan salah satu faktor yang dapat menghambat perkembangan emosi anak karena emosinya kurang terstimulasi sehingga anak tidak memiliki emosi yang stabil, karena perkembangan emosi itu sendiri diperoleh ketika anak berinteraksi dengan lingkungannya (Swatika, 2020)

c. Waktu Penggunaan Gadget

Orangtua dapat mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak di usia prasekolah dalam bermain gadget, karena penggunaan gadget terlalu lama dapat berdampak perkembangan. (Gunawan, 2017) berpendapat bahwa seorang anak

hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. Di dukung oleh pandangan Sigman (2015) menyatakan waktu paling benar dalam penggunaan gadget pada anak adalah 30 menit sampai 1 jam dalam sehari.

Asosiasi Dokter anak Amerika dan Canada, juga berpendapat anak yang terlu kecil yang memiliki usi di bawah 2 tahun sebaiknya jangan diberikan gadget, hingga ketika mereka beranjak dibawah 5 tahun mempunyai batasan dalam penggunaan gadget dalam 1 jam perhari pada anak dan 2 jam perhari pada anak umur 6 ahun keatas.

Pemakaian gadget terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan pada anak, selain radiasinya yang berbahaya, salah satunya anak memiliki resiko kegemukan apabila malas bergerak sambil menatap gadgetnya. Sementara itu anak juga tidak akan peduli dengan lingkungannya dan lebih suka menyendiri yang tentu saja sangat berdampak buruk pada perkembangan anak. (Rowan, 2014).

Lama penggunaan gadget seharusnya kurang dari 2 jam perhari. Anak yang tidak bisa terlepas dengan gadgetnya akan cenderung acuh pada hal disekitarnya. Dan apabila anak dipaksa dengan menjauhkan gadgetnya mereka mudah emosi antara lain marah, kecewa, sedih, ataupun cemas.. (Agustin et al., 2019)

d. Dampak Gadget Pada Anak Prasekolah

Adapun dampak negatif dan positif pada gadget terhadap anak menurut (Marpaung, 2018) yaitu :

1. Dampak Positif

- a. Perkembangan imajinasi adalah cara (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
- b. Melatih kecerdasan merupakan suatu (hal dalam anak untuk dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar)
- c. Meningkatkan rasa percaya diri merupakan (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan)

d. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam bentuk hal anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa)

2. Dampak Negatif

a. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya

b. Malas menulis maupun membaca (hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari)

c. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (misal anak yang kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya)

- d. Ketagihan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi kebutuhan untuknya).
- e. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak)
- f. Perkembangan kognitif yaitu suatu anak terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya terhambat).
- g. Bisa dipengaruhi perilaku anak (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan akan berpengaruh dengan pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan).

3. Dampak Bagi Kesehatan Dan Perkembangan Sosial Emosional Anak

a. Mengganggu Perkembangan Otak Anak

Gadget yang digunakan anak dengan usia sangat belia sangat mempengaruhi pengembangan otak antara lain seperti tantrum, gangguan proses belajar, keterlambatan kognitif, dan tidak mempunya anak untuk mandiri. Karena di usia rentang dari < 2 tahun adalah proses pertumbuhan otak yang sangat cepat hingga beranjak usia 21 tahun.

b. Tumbuh Kembang Yang Lambat

Pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi lambat karena menggunakan gadget yang berlebihan yang menimbulkan perilaku malas bergerak, dan lebih ingin berdiam diri bersama gadgetnya. (Triastutik, 2018). Jika anak aktif dalam bergerak seperti berlari, melompat, bermain, dan menari akan mempengaruhi tumbang yang relatif kuat dan baik. Lalu, jika anak lebih memilih berdiam diri sambil bermain gadget akan sangat beresiko obesitas pada anak yang

tentunya sangat berbahaya.

c. Kelainan Mental

Berlebihan menggunakan gadget pada anak bisa beresiko psikologis, bipolar, kecemasan hingga depresi. Penelitian ini di dapat oleh Bristol University tahun 2014. Dari ilmu kesehatan jiwa berpendapat jika anak terlalu sering bermain gadget tanpa batas waktu akan menghambat pola komunikasi saat bersosialisasi dengan orang lain, anak juga bisa tidak mengenali berbagai emosi seperti senang atau sedih, merasa empati, bahkan tidak merespon di sekitarnya karena tidak memiliki emosi yang baik. (Ashshidiq et al., 2020)

d. Gangguan Pada Mata

Dari spesialis mata di JEC, Dr. Devina Annisa, sebaiknya gadget digunakan dengan jarak 30-40 cm agar tidak beresiko rabun pada mata anak. Dari penelitian University of Toledo di Amerika Serikat pun mengungkapkan paparan gadget bisa menimbulkan racun pada mata yang tentunya sangat membahayakan anak.

e. Nyeri Atau Sakit Pada Bagian Tubuh

Menatap layar gadget yang terlalu lama akan menimbulkan nyeri pada beberapa bagian tubuh contohnya pada jari, tangan, punggung, leher, dan bahu. Lebih baik mengingatkan anak untuk terus beristirahat dan mengajarkan posisi duduk yang benar dengan menaruh gadget terlalu tinggi dengan kepala anak.

f. Sosialisasi yang Kurang

Kecanduan anak pada gadget dapat menimbulkan anak memiliki sifat yang acuh dengan sekitarnya. (Novitasari & Khotimah, 2016). Sama halnya dengan Ismanto dan Onibala (2015) anak bisa lebih nyaman menggunakan aplikasi dalam berinteraksi daripada bermain keluar secara langsung bertatap muka dengan teman sebayanya ataupun orang-orang sekitarnya.

g. Sifat Kasar / Agresif

Bentuk suatu emosi pada anak yang seharusnya tidak boleh dilakukan yang memiliki konsekuensi yang sangat berbahaya. (Arianti, 2014). Hal yang di saksikan anak bisa memicu terjadinya sifat ini,

seharusnya orang tua lebih mengawasi anak mereka.

4. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah

Anak prasekolah yang sering memakai gadget tentu berhubungan dengan perkembangan anak terutama sosial-emosionalnya. Hal ini sependapat dengan Dodge dkk (dalam Indrijati, 2016) yang menyatakan fungsi sosial-emosional sangat berperan penting dalam perkembangannya karena dalam hal itu anak dapat belajar nilai-nilai yang ia terima dan beberapa tingkah laku dalam bersosialisasi.

Menurut Kim, 2013 yang berpendapat anak dengan kecanduan gadget dapat kesulitan memperhatikan sesuatu dan cenderung sulit focus sehingga dapat meningkatkan hiperaktifitas ataupun merasa bosan dan sedih.

Menurut Iswidharmanjaya dan Agency dalam buku *Bila Si Kecil Bermain Gadget* (2014) terdapat hal negative dalam pemakaian gadget yang terlalu berlebih pada anak yang tentunya akan menghambatnya interaksi anak kepada orang tua, teman-temannya, dan lingkungan sekitarnya.

a. Penelitian Terkait

1. Penelitian Riyanti Imron, 2017 menyatakan terdapat hubungan antara perkembangan sosial-emosional anak dengan penggunaan gadget. Jenis penelitian menggunakan metode *cross sectional*. Memiliki sampel 96 responden. Dan pengumpulan data dengan kuisioner. Ditemukan hasil analisis penggunaan gadget pada anak rendah sebanyak 63% dan baik sebanyak 50,6%. Dapat disimpulkan terdapat ikatan antara anak menggunakan gadget dengan psikososial anak.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Violita Siska Mutiara, Yulita Elvira Silviani, Ida Rahmawati, Nur Okto Ferianty Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *Survey Analitik* yang menggunakan rancangan penelitian *CrossSectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Orang Tua atau Wali Murid yang mempunyai anak usia prasekolah di kelas B1, B 2, B 3 sebanyak 54 orang anak. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Total Sampling*. Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan data primer dari penyebaran

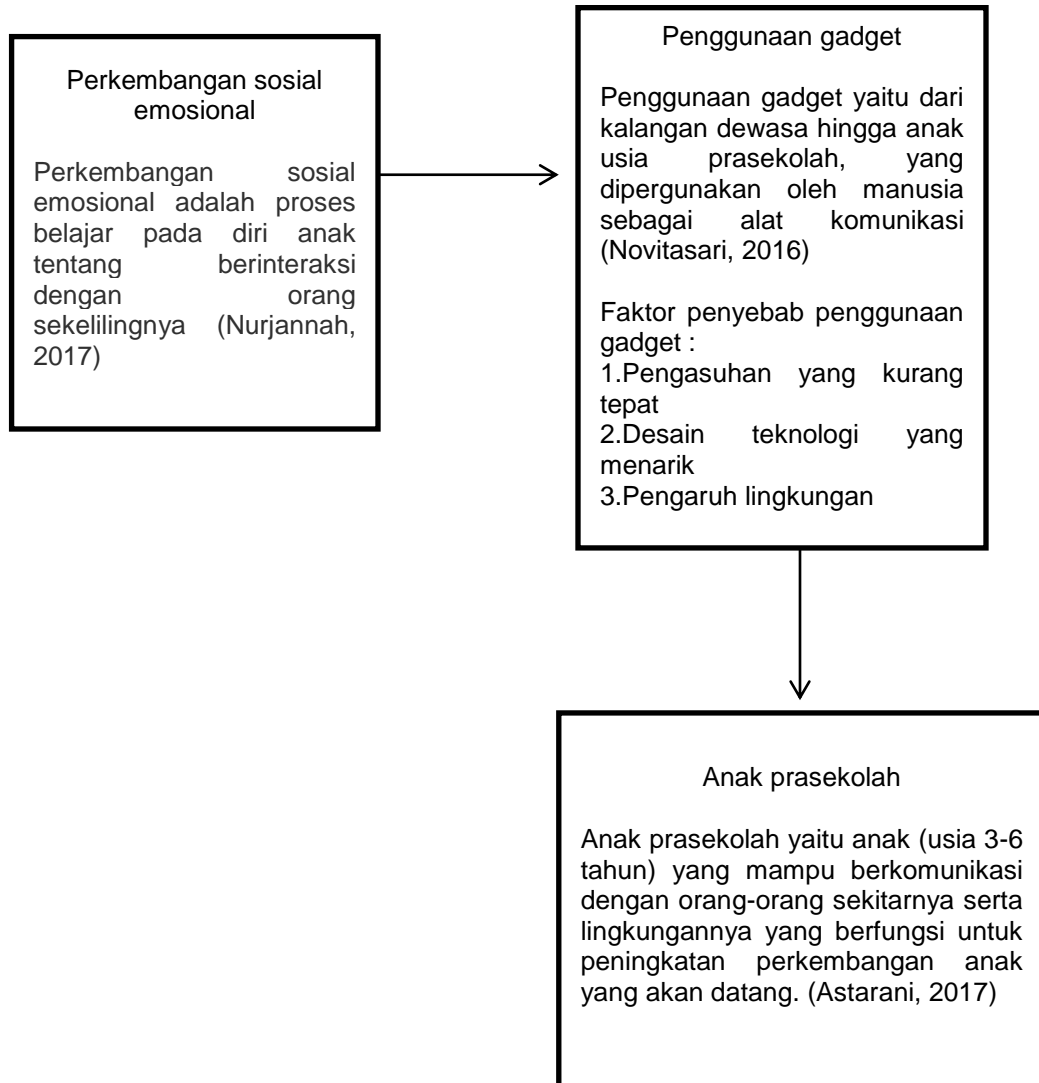
kuesioner langsung dengan orang tua atau wali murid. Teknik analisis data menggunakan uji statistik *Chi-Square* (χ^2). Untuk mengetahui keeratan hubungan digunakan *Contingency Coefficient* (C). Hasil penelitian didapatkan: Dari 54 terdapat 32 (59,3%) ibu memiliki anak dengan mental emosional normal; 33 (61,1%) ibu memiliki anak menggunakan *gadget* dengan durasi tidak normal (> 2 jam/hari); Ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan mental emosional anak usia prasekolah di TK "X" Kota Bengkulu kategori hubungan sedang. Diharapkan kepada pihak sekolah untuk dapat melakukan koordinasi dengan orang tua murid untuk meningkatkan pemahaman Orang Tua tentang pengaruh penggunaan *gadget* bagi perkembangan anak.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Listia Dwi Febriati, Afroh Fauziah, 2020 Pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap sosial emosional anak usia prasekolah di TK Yogyakarta intensitas rata-rata penggunaan *gadget* lebih dari satu jam per hari, Sosial Emosional anak seperti anak marah, emosi saat

diminta berhenti menggunakan HP. Intensitas penggunaan Gadget memberikan pengaruh pada Perkembangan social emosial anak seperti anak yang suka marah, membanting dan egois/ tidak mau mengalah perlu. Terdapat pengaruh intensitas penggunaan Gadget dengan social emosional anak usia pra sekolah.

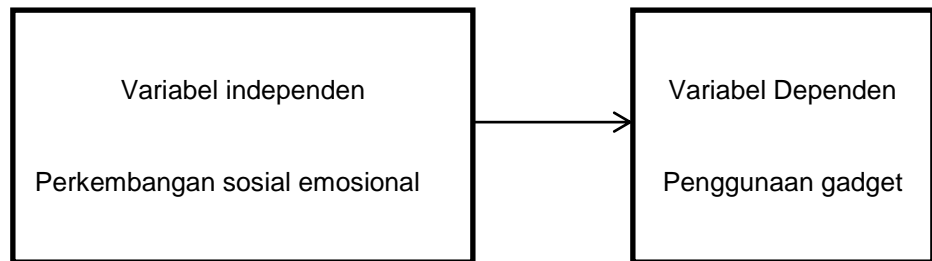
4. Pada penelitian Yenny Aulya, Suprihatin, Ririn Arantika didapatkan lama dan anak gadget pada peningkatan anak pdi TK Islam Permata Hati Kelapa Dua Kabupaten Tangerang Tahun 2019 dalam fungsi soalisasinya, Hasil penelitian ini menyatakan bahwa ada ikatan yang signifikan antara durasi dan frekuensi penggunaan gawai pada perkembangan sosial anak.

5. Kerangka Teori Penelitian



Gambar 2. 1 Kerangka Teori Penelitian

6. Kerangka Konsep



Kerangka konsep adalah suatu uraian tentang hubungan antara variabel yang akan diteliti atau diukur melalui penelitian yang akan dilakukan.

7. Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2017) mendefinisikan hipotesis adalah jawaban sementara untuk suatu masalah penelitian. Hipotesis merupakan sifat sementara, sehingga perlu pembuktian untuk kebenaran melalui empirik yang di kumpulkan. Menurut rumusnya, hipotesis digolongkan dalam 2 jenis (Notoamodjo, 2010), yaitu :

1. Hipotesis nol (H_0) merupakan hipotesis yang terbuat melaporkan tidak terdapatnya suatu perbandingan atau ikatan yang bermakna antara kedua kelompok ataupun lebih terhadap perihal yang dipermasalahkan.

2. Hipotesis alternative (H_a) merupakan hipotesis yang terbuat sebagai bentuk laporan terdapatnya perbandingan atau ikatan antara 2 atau lebih variabel. Jadi, dengan pembuktian ini dapat disimpulkan :

H_0 : Tidak ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak prasekolah

H_a : Ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak prasekolah.