

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Gadget

a. Pengertian

Gadget merupakan telepon seluler /telepon genggam atau handphone yang mudah dibawa kemana-mana (*mobile*) dan tidak disambungkan dengan menggunakan kabel (*nirkabel wireless*). Indonesia mempunyai dua jaringan nirkabel yaitu sistem CDMA (*Code Division Multiple Access*) dan GSM(*Global System for Mobile Telecommunications*). ATSI (Asosiasi Telekomunikasi Seluler Indonesia) adalah suatu badan yang mengatur telekomunikasi seluler di Indonesia. Gadget zaman modern seperti saat ini mempunyai banyak tipe dengan berbagai kualitas dan model. Gadget memiliki tiga jaringan mulai dari 2G,3G,hingga 4G. Jaringan yang paling tercepat adalah jaringan 4G dilengkapi dengan berbagai fitur aplikasi yang dapat mendukung pengguna gadget dalam hal untuk mengakses internet dengan kecepatan yang tinggi dan cepat.

Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus di antaranya berbagai merk *Handphone* serta *notebook* (yaitu perpaduan antara komputer portable seperti *notebook* dan internet) (Widiawati, 2014:106). Gadget menyajikan berbagai teknologi yang terbaru dengan memudahkan manusia untuk berkomunikasi dan membuat hidup lebih praktis dalam menerima informasi dan pengetahuan. Menurut Rahmawati dalam Mubara (2017 : 14) menyatakan *smartphone* adalah telepon genggam yang berbentuk mini dengan menyerupai fungsi yang mirip dengan komputer.

Dari pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang mudah di bawa kemana-mana dengan memiliki jaringan tanpa kabel meliputi 2G, 3G dan

jaringan yang paling cepat yaitu 4G yang telah dilengkapi berbagai fitur dan aplikasi. Gadget mempermudah manusia untuk memudahkan dalam hal berkomunikasi dan membuat hidup lebih praktis dalam menerima informasi yang menyerupai komputer dengan adanya saluran internet yang memadai.

b. Sejarah Gadget

Gadget merupakan perangkat elektronik yang memiliki fungsi dan tujuan praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. *Martin Cooper* adalah penemu telepon genggam gadget dan juga seorang karyawan merk “*Handphone*”. Walaupun penemu telepon genggam adalah sebuah tim dari divisi Motorola yaitu tempat Cooper bekerja dengan model pertama adalah Dyna TAC. Ide yang dicetuskan oleh Cooper adalah sebuah alat komunikasi kecil yang mudah dibawa secara bepergian fleksibel “*Smartphone*” buatan IBM tidak dilengkapi tombol namun telah dilengkapi dengan teknologi layar sentuh atau *touchscreen*, dalam menyentuhnya masih menggunakan tongkat stylus. Saat ini sudah banyak perusahaan yang mengembangkan *smartphone* sampai poplarnya digunakan dengan banyak lagi merk gadget lainnya seiring perkembangan zaman yang semakin berkembang.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa penemu pertama kali telepon genggam adalah *Martin Cooper* dengan divisi Motorola kemudian di produksi oleh IBM Amerika Serikat dengan fasilitas yang belum canggih seperti sekarang ini.

c. Manfaat gadget

Manfaat dari gadget adalah untuk berkomunikasi ketika jarak jauh akan tetapi, ada manfaat lainnya :

1. Mengirim pesan lewat aplikasi
2. Mengabadikan momen (dengan penggunaan kamera dan video)
3. Mendownload aplikasi dengan berbagai fitur yang diinginkan
4. Mengakses internet

d. Aplikasi gadget yang sering digunakan oleh Anak Usia Dini

Gadget selain untuk berkomunikasi dilengkapi dengan fitur-fitur untuk mempermudah penggunaannya antara lain terdapat beberapa aplikasi game yang ada di gadget dan biasa digunakan oleh Anak Usia Dini antara lain :

1. Kids Preschool Puzzles
2. Educational Games for kids
3. ABC Preschool Free
4. Preschool and Kindergarten Learning Games
5. ABC Kids
6. 384 Puzzles
7. Kids Educational Game 3 Free
8. Masha and The Bear
9. Piano Kids
10. Preschool Learning Games Kids

Aplikasi yang dilarang untuk Anak Usia Dini :

1. Call of Duty
2. Wordl of Warcraft
3. Cross Fire
4. Point Blank
5. Counter Strike
6. Mortal Kombat
7. War Rock

Berdasarkan aplikasi yang disebutkan bahwa gadget bagi anak untuk memainkan yang ada di dalam gadget tidak hanya berupa sebuah game online tetapi terdapat juga konten yang ada di dalam gadget.

e. Karakteristik Gadget

Gadget memiliki karakteristik antara lain adalah :

1. Pemakaian gadget

Gadget menjadi lingkungan terlekat dan terdekat bagi anak ”Menurut Montolalu (2008 : 17)” menyatakan bahwa :*“Bermain bagi anak – anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan,kreatifitas dan imajinasinya”*. (Montolalu Materi Pokok Bermain dan Permainan Anak (Jakarta : Universitas Terbuka)

2. Konsentrasi

Menurut Linda Blair menyatakan menatap layar komputer atau handphone memberikan dampak yang buruk terhadap anak. Layar gadget dapat menurunkan level melantonin zat alami yang diproduksi tubuh untuk tidur atau beristirahat. Selain itu, layar dari gadget dapat meningkatkan tingkat hormon cortisol yang dapat menyebabkan timbulnya stress sehingga mengakibatkan sulit mengumpulkan konsentrasi bagi anak. (www kompas com/health)

3. Peniruan

“Bermain game di dalam gadget hanya bervariasi seputar logika, angka, dan kecepatan namun tanpa mepedulikan akibat atau pengaruh terhadap teman karena lawan bermainnya adalah alat. Masalah kemampuan emosi yang akan turut memicu perilaku kekerasan.”(www kompas com/health oleh Silvia Agmasari)

4. Aplikasi

Gadget tidak hanya beredar di kalangan usia dewasa, tetapi juga beredar di kalangan anak usia dini (2-6 tahun) .Penggunaan gadget oleh anak usia dini (2-6 tahun) banyak untuk bermain game, mendengar lagu atau melihat film.

Menurut Derry, 2014 : 15 gadget juga memiliki dampak negatif antara lain :

1. Kesehatan otak terganggu
2. Menjadi pribadi tertutup
3. Suka Menyendiri

4. Gangguan tidur
5. Pudarnya Kreatifitas
6. Perilaku Kekerasan
7. Ancaman Cyberbullying
8. Terpapar radiasi

Selain itu, di dalam gadget ada berbagai macam aplikasi salah satunya adalah bermain games bagaikan sayur tanpa garam hampir semua anak senang bermain games (Dokter kita, 2015 : 29) . Bermain games memiliki manfaat meski begitu, bila tidak di batasi dan didampingi, bermain games dapat menimbulkan berbagai dampak yang tidak menyenangkan bagi anak diantaranya :

1. Bahayanya peniruan

Dampak negatif bermain games adalah bahaya peniruan. Beberapa games cenderung menonjolkan dari sisi kekerasan fisik, perkelahian, adegan pertumpahan darah, dan sebagainya. Selain hal-hal negatif yang kemungkinan akan ditiru anak, anak juga akan menganggap hal buruk / negatif yang dilihatnya tersebut merupakan hal yang biasa di kehidupan sosialnya. Anak akan menjadi anti sosial dalam tingkatan berbeda, kurang diterima dan agresif terhadap teman dan lingkungannya.

2. Kurang sosialisasi dengan lingkungan

Permainan dengan menggunakan barang elektronik cenderung membuat anak menyendiri karena lebih menikmati pergaulannya dengan dunia games dibandingkan bersosialisasi dengan sesama temannya. Dampak negatif bermain games ini terjadi karena sifatnya satu arah, sehingga membuat anak kurang kesempatan berinteraksi secara sosial.

3. Menurunnya semangat belajar dan prestasi sekolah

Elektronik games yang kurang edukatif tak membutuhkan kemampuan otak untuk berfikir. Jika dilakukan secara terus menerus akan menghambat perkembangan otak anak karena otak berubah secara terus-menerus dalam merespons terhadap lingkungan, karena otak manusia

berkembang terhadap tantangan dan pembelajaran baru. Selain itu, keasyikan anak dalam bermain juga membuatnya menjadi malas untuk melakukan aktifitas lain, apalagi yang membutuhkan kemampuan berfikir.

4. Mengabaikan rutinitas

Mainan jenis games online berakibat anak kelewat asyik sehingga mengabaikan rutinitas kesehariannya, entah itu makanan, mandi dan kegiatan lainnya.

5. Menjadi Pemenang

Permainan yang ada di gadget pada permulaannya menawarkan situasi dimana anak sebagai pemain yang bisa mengeset permainan tersebut agar dirinya selalu menang. Dampak negatif bermain games berisiko membuat anak egois.

2.1.2. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

a. Perkembangan Sosial Emosional

Menurut Papalia dkk (dalam Indrijati 2016) disebutkan bahwa perkembangan sosial emosional mencakup perkembangan dalam emosi, hubungan interpersonal dan kepribadian. Adapun Dodge dkk (dalam Indrijati 2016) “menyatakan bahwa berbicara tentang perkembangan sosial emosional selama tahun-tahun prasekolah berarti berbicara tentang sosialisasi yaitu proses ketika anak belajar tingkah laku dan nilai-nilai yang diterima oleh masyarakat.”

Dodge dkk (dalam Indrijati 2016) juga menyebutkan bahwa terdapat tiga tujuan dalam perkembangan sosial yaitu :

1. Bertanggung jawab meliputi kemampuan untuk mengikuti aturan dan rutinitas, mengambil inisiatif dan menghargai orang lain.
2. Menampilkan perilaku sosial seperti berbagi, empati dan sabar menunggu giliran.
3. Mencapai pemahaman diri sendiri serta berhubungan dengan orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional adalah perkembangan yang berada di dalam diri seseorang untuk berhubungan dengan orang lain agar diterima di suatu masyarakat melalui suatu tingkah laku.

b. Anak Usia Dini

Usia kanak – kanak adalah masa emas yang tidak dapat terulang kembali, masa sensitive dan masa berkembangnya seluruh aspek perkembangan anak yang nantinya akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak usia dini atau anak prasekolah adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. (Biechler dan Snowman, 2013)

Berdasarkan Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi Anak Usia Dini anak sejak lahir sampai enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada Bab I pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. (Depdiknas USPN, 2004 : 4)

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Menurut *The National Association For The Education of Children (NAEYC)* bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada rentang usia 0-8 tahun. Lebih jelasnya sebagai berikut :

1. *Early Childhood Setting* (tatanan anak masa awal) pelayanan untuk anak sejak lahir sampai dengan 8 tahun di suatu pusat penyelenggaraan rumah atau institusi.
2. *Early Childhood* (anak usia awal) adalah anak usia sejak lahir sampai dengan usia 8 tahun.

Anak usia dini 0-6 tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan kepribadian dan karakter seorang anak. Usia yang penting bagi pengembangan intelegensi permanen dirinya, anak juga mampu menyerap dan mendapatkan informasi yang sangat tinggi. Informasi tentang bakat atau potensi yang dimiliki anak usia itu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun yang akan tumbuh dan berkembang dengan melalui rangsangan pendidikan yang akan sangat menentukan segala mulai dari potensi hingga pembentukan karakter beserta kepribadian anak.

c. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Indrijati,dkk (2016:105) Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma – norma kelompok, moral dan tradisi. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma – norma kehidupan bermasyarakat. Adapun Hurlock (1978:250) mengutarakan bahwa perkembangan sosial adalah suatu perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. (Ali Nugraha dan Yeni Rahmawati (2015 : 1.17)

Perkembangan Emosi merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini, karena perkembangan emosi yang baik akan sangat memungkinkan anak mengenali aspek – aspek dirinya serta dapat mengekspresikannya secara tepat terhadap orang lain maupun lingkungan

sekitarnya. Thompson dan Lagattuta dalam Herdina Indrijati (2016) mengemukakan bahwa perkembangan emosional pada masa awal kanak-kanak memberikan sebuah gambaran tentang pertumbuhan psikologis dari anak yang bersangkutan. Emosi berkaitan erat dengan apa yang di coba lakukan oleh individu. Saarni, dkk dalam Herdina Indrijati (2016) mengemukakan bahwa persepsi dan interpretasi seseorang terhadap suatu kejadian tidak pernah berdiri sendiri terlepas dari tindakan yang dapat dilakukan oleh orang. Campos, dkk dalam Herdina Indrijati (2016) mengonseptualisasikan emosi sebagai upaya atau kesiapan seseorang untuk memunculkan, memelihara, atau mengubah – ubah hubungan antara individu dan lingkungan sekitarnya yang berubah berkenaan dengan signifikansinya terhadap individu yang bersangkutan. Emosi adalah perasaan yang ada dalam diri, dapat berupa perasaan tidak senang atau senang, perasaan baik atau buruk *World Book Dictionary* emosi didefinisikan sebagai “berbagai perasaan yang kuat” seperti benci, takut, marah cinta, senang, dan kesedihan. Goleman menyatakan bahwa “emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak”. Emosi sebagai perasaan atau afeksi yang timbul ketika seseorang sedang berada dalam suatu keadaan atau suatu interaksi yang dianggap penting olehnya, terutama *well-being* dirinya. Ali Nugraha dan Yeni Rahmawati (2015 : 13)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan penggabungan antara sosial dan emosional adalah perkembangan kemampuan yang dimiliki oleh manusia salah satunya Anak Usia Dini dalam proses pembentukan pribadi sosial melalui perasaan atau pikiran yang ada di dalam dirinya dengan dituangkan berbagai ekspresi wajah pada suatu keadaan yang dianggap penting olehnya.

d. Karakteristik Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Menurut Bondan ada beberapa karakteristik perkembangan sosial emosional Anak Usia Dini pada tahap pra operasional sebagai berikut :

1. Mulai sabar menunggu giliran
2. Mulai mampu menahan tangis dan kekecewaan
3. Menaruh minat pada kegiatan orang dewasa
4. Sudah lebih mampu mengikuti aturan
5. Menunjukkan kasih sayang terhadap saudara dan teman
6. Sudah lebih mampu membaca situasi
7. Sudah lebih mandiri

Menurut Steinberg, Huges, dan Piaget karakteristik sosial emosional anak yaitu :

1. Cenderung lebih percaya pada teman sebaya
2. Memilih teman yang sejenis
3. Senang bergabung dengan kelompok
4. Agresivitas lebih meningkat
5. Menunjukkan rasa setia kawan
6. Memahami keberadaan bersama kelompok
7. Berpartisipasi dengan dengan pekerjaan orang dewasa

Sedangkan, berdasarkan *"Peraturan Menteri 137 tentang Sosial Emosional Anak usia 5-6 tahun"* pada lingkup perkembangan kesadaran diri dan perilaku prososial yaitu :

1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi.
2. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal.
(menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat).
3. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar
(mengendalikan diri secara wajar).
4. Tahu akan hak nya.
5. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan).
6. Mengatur diri sendiri.
7. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri.
8. Bermain dengan teman sebaya.
9. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar.

10. Berbagi dengan orang lain.
11. Menggunakan hak/pendapat/karya orang lain.
12. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah).
13. Bersikap kooperatif dengan teman.
14. Menunjukkan sikap toleran.
15. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb).
16. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.

Dari 16 Karakteristik perkembangan sosial emosional Anak usia 5-6 Tahun, peneliti mengambil 10 karakteristik perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun yang kemudian akan dijabarkan menjadi beberapa indikator Karakteristik perkembangan sosial emosional antara lain yaitu :

1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi.
2. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar).
3. Mengatur diri sendiri.
4. Bermain dengan teman sebaya.
5. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar.
6. Menggunakan hak/pendapat/karya orang lain.
7. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah).
8. Bersikap kooperatif dengan teman.
9. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb).
10. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.

e. Faktor Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini (AUD)

Anak usia dini bersifat unik sebagai individu yang mengalami perkembangan seperti individu-individu lainnya. Perkembangan Anak bisa terjadi setiap saat yang memiliki variasi-variasi individual. Berikut faktor-faktor paling dominan yang mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu:

1. Lingkungan keluarga

Kehidupan sosial pertama anak adalah Keluarga. Pengalaman-pengalaman berinteraksi sosial dalam keluarga turut menentukan tingkah laku anak terhadap orang-orang lain dalam kehidupan sosial di luar keluarga. Faktor yang terkait dengan keluarga dan yang banyak berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak adalah hal-hal yang berkaitan dengan :

- a) Status Sosial Ekonomi
- b) Keutuhan keluarga
- c) Kebiasaan dan sikap orang lain

2. Luar keluarga

Pengalaman sosial awal di luar keluarga melengkapi pengalaman di dalam keluarga dan merupakan penentu yang penting bagi sikap sosial dan pola perilaku anak. Jika anak, senang berhubungan dengan orang luar, anak akan berperilaku dengan cara yang dapat diterima oleh orang tersebut.

3. Pengalaman sosial awal

Perilaku kepribadian selanjutnya sangat menentukan Pengalaman sosial awal. Banyaknya pengalaman bahagia yang diperoleh sebelumnya akan mendorong anak mencari pengalaman semacam itu lagi pada perkembangan sosial selanjutnya. Dengan situasi yang positif dan dapat diterima oleh lingkungan yang luas dapat memfasilitasi Pengalaman sosial awal anak.

Selanjutnya, menurut Setiawan (1995) terdapat sejumlah faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi anak TK. Faktor-faktor tersebut meliputi:

1. Keadaan dalam diri individu

Menurut Hurlock (1980) keadaan diri individu seperti usia, keadaan fisik, intelegensi, peran seks dapat mempengaruhi perkembangan emosi individu. Kondisi perilaku-perilaku umum yang biasanya muncul adalah mudah tersinggung, merasa rendah diri atau menarik diri dari lingkungannya. Dampak yang muncul pada anak akibat keadaan dirinya, pada tingkatan tertentu akan menjadi sangat berbahaya, terutama pada anak mengidentifikasi diri dan menemukan bahwa hal tersebut faktor nyata yang dianggap dapat merendahkan dirinya dalam lingkungannya. Tindakan preventif yang utama adalah membangun kesadaran bahwa kekurangan yang dimiliki oleh anak tersebut adalah suatu kewajiban dan semua anak itu orang pasti memiliki kekurangan, hanya yang berbeda ialah bagian dan letak dimana kekurangan itu berada.

2. Konflik-konflik dalam proses perkembangan

Beberapa macam konflik yang pada umumnya dapat dilalui dengan sukses, tetapi ada juga anak yang mengalami gangguan atau hambatan dalam menghadapi konflik-konflik. Anak yang tidak dapat mengatasi konflik-konflik biasanya mengalami gangguan-gangguan emosi.

3. Sebab-sebab lingkungan

Anak-anak hidup dalam 3 macam lingkungan yang mempengaruhi perkembangan emosi dan kepribadiannya. Apabila pengaruh dari lingkungan tidak baik maka perkembangan kepribadiannya akan terpengaruh juga. Ketiga faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan adalah sebagai berikut:

a) Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama bagi perkembangan emosi anak-anak usia dini. Keluarga sangat berfungsi menanamkan dasar-dasar pengalaman emosi. Keluarga menjadi *emotional security* (kematangan dan ketahanan emosi) pada tahap

awal perkembangan. Dasar-dasar pengelolaan emosi yang dimiliki anak menjadi efektif digunakan dalam menampilkan ekspresinya terutama dalam kepentingan bersosialisasi akan sangat tergantung dari memadai atau tidaknya mendapatkan stimulasi dan pengembangan jenis-jenis emosi positif yang harus dimiliki. Keluarga adalah lembaga pertumbuhan dan belajar awal (*learning and growing*) yang dapat mengantarkan anak menuju pertumbuhan dan belajar selanjutnya. Gaya pengasuhan yang diperoleh anak dari keluarganya akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan emosi anak. Jadi, kesuksesan pertumbuhan dan belajar selanjutnya akan berpengaruh akan banyak dipengaruhi oleh pertumbuhan dan belajar sebelumnya.

b) Lingkungan sekitarnya

Kondisi lingkungan di sekitar anak akan sangat berpengaruh terhadap tingkah laku serta perkembangan emosi dan pribadi anak. Berbagai stimulus yang bersumber dari lingkungan sekitarnya akan dapat memicu anak dalam berekspresi. Kondisi lingkungan yang dapat mempengaruhi emosi pada anak bahkan mungkin mengganggu, adalah sebagai berikut :

1. Daerah yang memiliki angka kejahatan yang tinggi
2. Daerah yang padat
3. Kurangnya fasilitas rekreasi
4. Tidak adanya aktivitas-aktivitas diorganisasi dengan baik untuk anak

c) Lingkungan sekolah

Sekolah mempunyai tugas membantu anak-anak dalam perkembangan emosi dan kepribadiannya dalam suatu kesatuan, tetapi sekolah sering juga menjadi penyebab timbulnya gangguan emosi pada anak. Lingkungan sekolah yang dapat menimbulkan gangguan emosi yang menyebabkan terjadinya gangguan tingkah laku anak, yaitu sebagai berikut :

1. Hubungan yang kurang harmonis antara guru dan anak.
2. Hubungan yang kurang harmonis dengan teman-temannya.

Hubungan dengan teman sebaya sangat meningkat pada usia pra sekolah. Frekuensi interaksi dengan teman-temannya baik positif maupun negatif terus berlanjut dan makin meningkat pada usia tersebut. (Hartup, 1983 dalam Santrock, 1990)

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa faktor Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini (AUD) adalah meliputi faktor dari individu, keluarga, dan lingkungan yang dapat memberikan anak berbagai keadaan yang dialami dan sebagai pengalaman ketika anak melakukan berbagai hal di dalam kehidupan.

2.1.3. Era 4.0

Revolusi Keempat atau disebut dengan 4.0 dibangun di atas Revolusi digital, mewakili cara – cara baru ketika teknologi menjadi yang tertanam dalam masyarakat dan bahkan tubuh manusia. Revolusi industri keempat ditandai dengan munculnya berbagai terobosan teknologi salah satunya bidang *Internet of Things (IoT)*. Di era ini, web sedang berkembang untuk menyatukan orang, bisnis, mesin dan logistik ke dalam *Internet of Things (IoT)*. *IoT* memimpin Revolusi Industri keempat atau yang dikenal sebagai Industri 4.0 (Savitri, 2019). *IoT* memiliki potensi untuk mengubah pemahaman orang tentang bagaimana segala sesuatu dapat terhubung dan juga dapat memberikan nilai yang sangat besar bagi dunia.

Era 4.0 adalah kombinasi gabungan dari beberapa inovasi teknologi terbaru seperti teknologi informasi dan komunikasi, sistem jaringan, *big data* dan *cloud computing*, virtualisasi, dll. Era digital (nama terdahulu) adalah masa ketika informasi mudah dan cepat diperoleh serta disebarluaskan menggunakan teknologi digital. Teknologi digital adalah teknologi yang menggunakan sistem komputerisasi yang terhubung internet. (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2018)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa era 4.0 adalah Revolusi industri keempat ditandai dengan munculnya terobosan teknologi salah satunya

bidang *Internet of Things (IoT)* pada masa ketika menerima informasi dengan mudah dan cepat diperoleh serta disebarluaskan menggunakan teknologi digital.

2.2. Kajian Penelitian yang relevan

Hasil Penelitian yang relevan dengan penelitian pengaruh gadget terhadap perkembangan sosem anak yaitu :

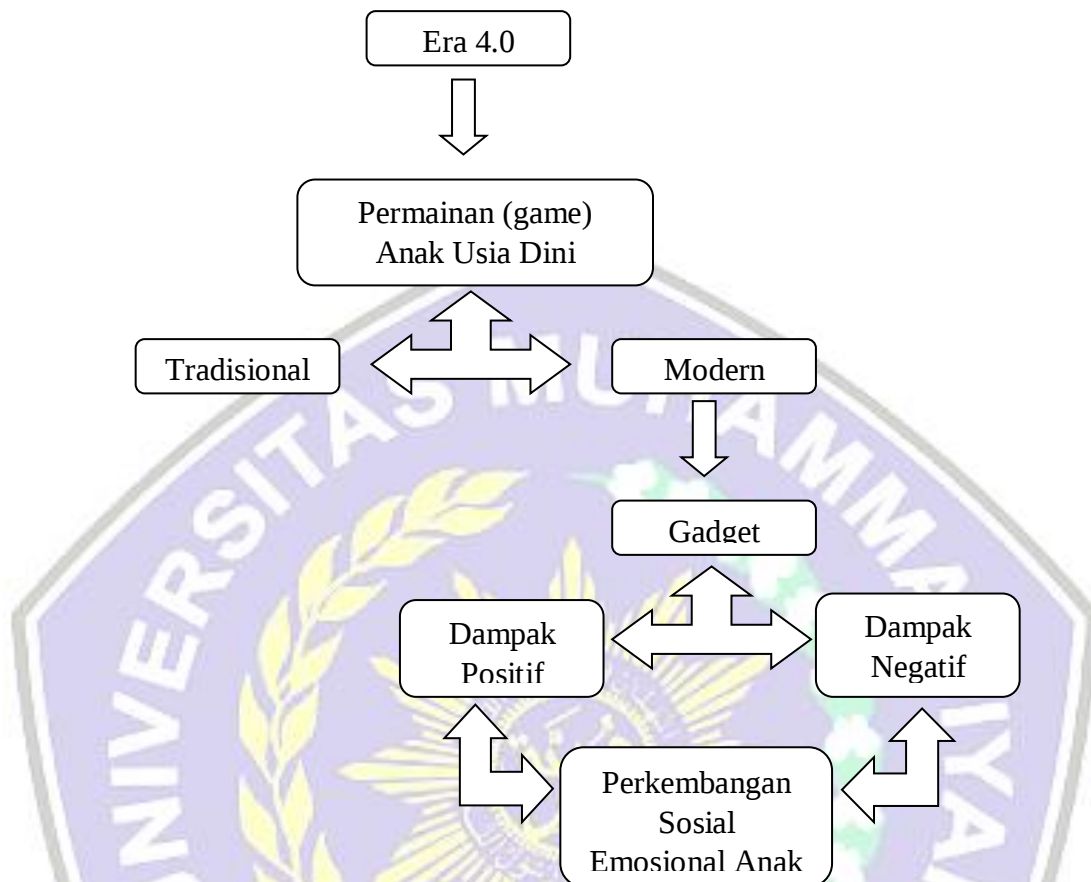
1. Masrinda Mar'atul Jannah, Muhibbudin Fadhli, Dian Kristiana dengan penelitian yang berjudul "Hubungan Intensitas Menonton Youtube dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak usia 5-6 Tahun". Dalam penelitiannya dinyatakan bahwa hasil uji hipotesis menunjukkan dengan diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar ($r = 0.665$) dengan taraf signifikansi ($p = 0.000 < 0.05$) yang dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya ada hubungan positif antara intensitas menonton Youtube dengan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Tempuran.
2. Wahyu Novita sari, Nurul Khotimah "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun". Dalam penelitiannya dinyatakan bahwa setelah pengambilan keputusan berdasarkan nilai ($\text{sig} < 0.05$) H_0 ditolak, sedangkan jika nilai ($\text{sig} > 0.05$) H_0 diterima. Nilai ($\text{sig} = 0.000 < 0.05$) maka H_0 ditolak yang artinya penggunaan gadget memberikan dampak interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.

Dari penelitian diatas, maka dengan judul yang diambil oleh peneliti tentang "Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 tahun di Era 4.0" mendapatkan informasi penelitian yang pertama bahwa dengan menggunakan uji hipotesis kesimpulan bahwa, semakin sering intensitas menonton Youtube maka semakin rendah tingkat perkembangan sosial emosional anak dan sebaliknya semakin rendah intensitas menonton Youtube maka akan semakin tinggi tingkat perkembangan sosial emosional anak. Sedangkan, pada penelitian yang kedua penelitian *ex-post facto*, yakni penelitian yang bertujuan mengekspos kejadian kejadian yang sedang berlangsung dengan prosedur pengolahan data dilakukan melalui tahap uji normalitas, uji linearitas, dan uji

homogenitas dengan menarik kesimpulan bahwa penggunaan gadget berdampak pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. Maka dengan adanya fakta penelitian, peneliti ingin menggali lebih dalam tentang permasalahan yang terjadi di lembaga TK dengan kemajuan teknologi yang canggih yaitu gadget dengan adanya gadget anak tidak mempedulikan keadaan lingkungan sekitar yang juga akan memberikan perubahan perkembangan sosial emosional anak. Tidak hanya itu, anak-anak di era 4.0 juga sudah meninggalkan permainan tradisional yang seharusnya tetap dilestarikan sebagai suatu simbol budaya yang ada di Indonesia. Maka dari itu, peneliti mengambil judul penelitian “Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 tahun di Era 4.0”.



2.3. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

2.4. Hipotesis Penelitian

Peneliti mengajukan hipotesis yang akan diuji kebenarannya
Hipotesis tersebut adalah :

H_a = Ada Hubungan Penggunaan Gadget dengan perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 tahun di Era 4.0

H_0 = Tidak ada hubungan Gadget terhadap perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 tahun di Era 4.0