

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Gadget

2.1.1 Definisi *Gadget*

Gadget sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Ada beberapa macam gadget yang saat ini sering digunakan oleh anak – anak antara lain yaitu *smarthone*, laptop, tablet PC, video game (Iswidharmanjaya & Agency, 2014).

Gadget atau dalam bahasa indonesia gawai adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya (Wijanarko & Setiawati, 2016).

Gadget merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus. Contoh dari *gadget* yaitu *smartphone*, *i-phone*, komputer, laptop dan tab (Manumpil, Ismanto, & Onibala, 2015).

2.1.2 Faktor Penggunaan Gadget Pada Anak

Pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti frekuensi, durasi, dan pengawasan orang tua. Penggunaan *gadget* sebagai bahan dasar pembelajaran pada anak akan berdampak

positif seperti meningkatkan kreativitas dan daya pikir anak. Hal tersebut dapat muncul apabila orang tua pandai mengontrol dan mengarahkan anak, serta tegas dalam memberikan batasan-batasan waktu kepada anak dalam bermain *gadget* (Manumpil et al., 2015).

Vera Itabiliana Hadiwidjojo, psikolog anak dari Lembaga Psikologi Terapan UI, menjelaskan bahwa faktor penyebab dari kecanduan gadget biasanya terjadi karena orang tua tak tahu batasan anak mulai menggunakan gadget. Dan karena tak tahu batasan, anak jadi menggunakan gadget sesuka hatinya. Sehingga, saat dibatasi, anak pasti menolak dan akhirnya orang tua sulit memisahkan anak dengan gadget kesayangannya (Nawawi, 2018).

2.1.3 Penggunaan Gadget Pada Anak

Penggunaan gadget pada anak usia dini biasanya dipakai untuk bermain game dari total keseluruhan pemakaian. Sedangkan yang cukup banyak juga dikalangan anak usia dini adalah pemakaian gadget untuk menonton animasi atau serial kartun anak – anak. Sedangkan hanya sedikit sekali yang menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang tua mereka atau untuk melihat video pembelajaran. Sari & Mitsalia (2016) melaporkan bahwa rata – rata anak menggunakan gadget untuk bermain game daripada menggunakan untuk hal lainnya. Hanya sedikit yang menggunakan untuk menonton kartun dengan menggunakan gadget.

Nurrachmawati (2014) menambahkan bahwa PC tablet atau *smartphone* tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran mengenal

huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, *video*, gambar bahkan *video game*. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadgetnya* untuk bermain *game* daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Delima, Arianti, & Pramudyawardani (2015) diperoleh hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game. Sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game. Sementara 15% responden menyatakan bahwa anak bermain game selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam. Berdasarkan uraian – uraian tersebut dapat terlihat jelas bahwa bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini kebanyakan untuk bermain game ketimbang untuk hal – hal lainnya, untuk itu gadget, youtube seharusnya digunakan dengan sebaik mungkin agar anak dapat memaksimalkan teknologi yang sudah ada untuk digunakan sebagai sarana belajar yang cukup baik dan tergolong dalam media pembelajaran yang mengasyikan, dengan adanya metode pembelajaran menggunakan gadget anak cenderung tidak merasa bosan dan di harapkan bisa melatih kreatifitasnya. Anak-anak lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini dilengkapi animasi yang menarik, warnah yang cerah, dan lagu lagu yang ceria. Disisi lain penggunaan gadget yang secara terus menerus hingga

kecanduan gadget memberikan pengaruh buruk untuk perkembangan psikologis anak usia dini.

2.1.4 Durasi Bermain Gadget Pada Anak

Orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia prasekolah dalam bermain *gadget*, karena total lama penggunaan gadget dapat mempengaruhi perkembangan anak (Starburger, 2011). Starburger berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya (Starburger, 2011). Pendapat tersebut didukung oleh Sigman (2010) yang mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia prasekolah dalam menggunakan gadget yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari. Sedangkan menurut Menurut penelitian *American Academy Pediatrics* (AAP) Gadget tidak diperbolehkan untuk anak dibawah usia 13 tahun. Penelitian tersebut merekomendasikan agar orangtua membuat aturan soal durasi bermain gadget yang sehat, yaitu antara 1-2 jam perhari (Wulansari, 2017). Akan tetapi, faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4 – 5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan.

2.1.5 Dampak Pengenalan *Gadget* Pada Anak Prasekolah

Menurut Bill Gates dan Melinda, dampak buruk gadget pada anak sebagai berikut:

1. Anak bisa terkena pengaruh buruk dari internet, rentan menjadi korban dari predator yang berkeliaran di internet, serta berpotensi menjadi korban bullying didunia digital.

2. Memengaruhi perkembangan otak anak kearah yang negatif.
3. Membuat anak menjadi malas bergerak, sehingga sistem motoriknya lamban untuk berkembang.
4. Memengaruhi perkembangan kesehatan mental dan sosialnya. Anak yang kecanduan internet dan gadget tidak bisa bersosialisasi dengan baik, sehingga dia tidak memiliki teman bermain.
5. Membuat anak ketergantungan terhadap gadget sehingga dia tidak bisa bersikap mandiri dalam menyelesaikan masalah.
6. Anak menjadi lamban dalam berpikir (Wulansari, 2017).

Dewasa ini perkembangan teknologi khususnya perkembangan gadget memberikan dampak terhadap kehidupan manusia. Kepemilikan barang tersebut sudah sampai ke tangan masyarakat segala usia. Sekarang ini banyak gadget khususnya smartpone yang terjual dengan harga terjangkau. Gadget memiliki banyak manfaat bagi penggunanya diantaranya adalah membantu menyelesaikan pekerjaan, mengisi waktu luang, hiburan dan sampai pada menambah pertemanan melalui media sosial.

Penggunaan *gadget* memiliki dampak tersendiri bagi para penggunanya, baik orang dewasa ataupun anak-anak. Dampak yang timbul bergantung dengan bagaimana orang tersebut menggunakannya dan memanfaatkannya. Adapun beberapa dampak positif *gadget* pada anak yaitu menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa inggris lebih mudah, serta meningkatkan logika lewat game interaktif yang

edukatif. Hal tersebut dapat terjadi apabila orang tua mampu memberikan pengawasan, penegasan, serta pendekatan kepada anak terhadap *gadget* dengan baik (Iswidharmanjaya & Agency, 2014).

2.2 Konsep Perkembangan Sosial Pada Anak Pra Sekolah

2.2.1 Definisi Perkembangan

Perkembangan ialah perubahan-perubahan psiko-fisik sebagai hasil dari proses pematangan fungsi-fungsi psikis dan fisik pada anak, ditunjang oleh faktor lingkungan dan proses belajar dalam pasage waktu tertentu, menuju kedewasaan. Perkembangan dapat diartikan pula sebagai: proses transisi dari konstitusi psiko-fisik yang herediter, dirangsang oleh faktor-faktor lingan yang menguntungkan dalam perwujudan proses aktif menjadi secara kontinu.

Setiap fenomena/gejala perkembangan anak merupakan produk dari kerjasama dan pengaruh timbal balik antara potensi aktifitas hereditas dengan faktor-faktor lingkungan. Jelasnya perkembangan merupakan produk dari:

- a. Pertumbuhan berkat pematangan fungsi-fungsi fisik
- b. Pematangan fungsi-fungsi psikis, dan
- c. Usaha “belajar” oleh subyek/anak, dalam mencobakan segenap potensialitas rokhani dan jasmaninya.

Perkembangan dapat diartikan sebagai “perubahan yang progresif dan kontinyu (berkesinambungan) dalam diri individu dari mulai lahir

sampai mati” (*The progressive and continuous change in the organism from birth to death*). Pengertian lain dari Perkembangan adalah “perubahan-perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (*maturation*) yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (Jasmaniah) maupun psikis (rohaniah)” (Yusuf, 2017).

2.2.2 Aspek Perkembangan Pada Anak Pra Sekolah

Perkembangan adalah suatu proses perubahan secara berurutan dan progresif yang terjadi sebagai akibat kematangan dan pengalaman yang berlangsung sejak terjadinya konsepsi vsampai meninggal dunia. (Aisyah, dkk, 2008). Didalam akan terjadi serangkaian perubahan baik dari segi fisik maupun psikologis. Ada lima aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini. Dari lima aspek tersebut tidak bisa berkembang sendiri-sendiri melainkan saling terkait, saling mempengaruhi, dan saling mendukung antara aspek yang satu dengan aspek yang lain. Lima aspek perkembangan tersebut adalah : aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan bahasa, dan aspek perkembangan sosial emosional. Dari berbagai aspek perkembangan tersebut, terdapat tingkat pencapaian perkembangan yang dapat dicapai oleh anak pada usia tertentu. Menurut Depdiknas (2009), tingkat pencapaian perkembangan yang dapat dicapai oleh anak usia 4-6 tahun adalah :

a. Perkembangan Nilai Agama dan Moral

Pengembangan nilai agama dan moral berarti perkembangan yang mengarah pada keyakinan, adat istiadat, kebiasaan, nilai dan tata cara kehidupan. Untuk itu, kemampuan yang dicapai antara lain mengenal dan meyakini adanya tuhan yang menciptakan alam semesta, meniru gerakan beribadah, mengucapkan doa, mengucapkan salam, mengenal perilaku baik dan buruk, membiasakan diri berperilaku baik sebagai dasar agar anak menjadi warga negara yang baik (Depdiknas, 20019). Aspek perkembangan nilai agama dan moral berkaitan dengan aspek perkembangan sosial karena anak yang memiliki akhlak yang baik akan lebih diterima didalam kelompok sosialnya. (Agusniatih & M, 2019).

b. Perkembangan Fisik Motorik Kasar dan Fisik Motorik Halus.

Pengembangan aspek fisik motorik berarti perkembangan yang mengarah pada ketrampilan fisik yang ditandai dengan kemampuan fisik motorik kasar dan fisik motorik halus. Untuk itu, terdapat beberapa perkembangan yang dapat dicapai pada anak usia 4-6 tahun. Pada kemampuan fisik motorik kasar antara lain anak dapat menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dapat melakukan kegiatan bergelayut, melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi, anak mampu melempar, menangkap dan menendang sesuatu secara terarah. Sedangkan kemampuan fisik motorik halus, anak mampu membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan dan lingkaran, anak

mampu menjiplak bentuk, anak mampu mengkoordinasi mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, mampu mengepresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media (Depdiknas, 2009).

Aspek perkembangan fisik motorik berkaitan dengan aspek ketrampilan sosial, anak dapat dianjurkan untuk menggunakan kaki dan tanganya untuk tidak memukul dan menendang temanya, tangan dan kaki digunakan untuk hal-hal yang baik, misalnya membantu teman yang kesulitan (Agusniatih & M, 2019).

c. Perkembangan Kognitif

Pengembangan aspek kognitif mengacu pada kemampuan anak dalam berfikir dan kemampuan untuk memecahkan masalah. Untuk itu kemampuan kognitif yang dapat dicapai pada anak usia 4-6 tahun antara lain : pada perkembangan pengetahuan umum dan sains anak mampu mengenal benda berdasarkan fungsinya, menggunakan benda sebagai permainan simbolik, mengenal gejala sebab akibat, mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari serta mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri. Dalam pengenalan konsep bentuk, warna, ukuran dan pola diharapkan anak dapat mengklasifikasikan benda berdasar bentuk, warna dan ukuran, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sejenis, mengenal pola dan mengurutkan benda berdasarkan lima sesuai ukuran dan warna. Pada pengembangan konsep bilangan, lambang bilangan dan

huruf, anak dapat mengikuti konsep banyak sedikit, mrrmbilang jumlah benda, mengenal konsep dan lambangbilangan serta mengenal huruf (Depdiknas, 2009).

Aspek perkembangan kognitif berkaitan dengan aspek perkembangan sosial karena anak yang memiliki kemampuan kognitif yang baik dapat menemukan berbagai macam alternatif dalam memecahkan masalah yang terjadi dalam kelompok sosialnya. Anak dapat diajarkan secara bertahap mengenal baik dan buruk, agar dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk. Misalnya, mengenalkan perilaku jujur pada anak yakni mengembalikan barang milik teman setelah dipakai, dan tidak boleh mengambil barang milik teman tanpa permisi (Agusniatih & M, 2019).

d. Perkembangan Bahasa

Pengembangan bahasa berarti perkembangan yang mengarah pada kemampuan menyampaikan informasi kepada orang lain. Pada intinya pengembangan kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia dengan baik dan benar (Depdiknas, 2006). Aspek perkembangan bahasa berkaitan dengan aspek perkembangan sosial karena anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik akan lebih mudah berkomunikasi dengan

lingkungannya sehingga dapat diterima di dalam (Agusniatih & M, 2019).

e. Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan sosial dan emosional berbeda namun sangat erat kaitannya sehingga sulit untuk dipisahkan. Perkembangan sosial emosional berarti perkembangan yang mengarah pada kemampuan untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungan sekitarnya, kemampuan untuk saling berkomunikasi bekerjasama dan mengendalikan perasaan dalam kehidupan secara kelompok. Pengembangan aspek sosial emosional bertujuan untuk membina anak agar dapat mengendalikan emosinya secara wajar dan dapat berinteraksi dengan teman sebaya maupun dengan orang dewasa secara baik serta dapat menolong dirinya sendiri dalam rangka kecakapan hidup (Agusniatih & M, 2019).

2.2.3 Definisi Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi: meleburkan diri menjadi suatu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama.

Anak dilahirkan belum bersifat sosial. Dalam arti, dia belum memiliki kemampuan untuk bergaul dengan orang lain. Untuk mencapai kematangan sosial, anak harus belajar tentang cara-cara menyesuaikan diri

dengan orang lain. Kemampuan ini diperoleh anak melalui berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya, baik orangtua, saudara, teman sebaya atau orang dewasa lainnya.

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orangtua terhadap anak dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Proses bimbingan orangtua ini lazim disebut sosialisasi (Yusuf, 2017).

2.2.4 Perkembangan Sosial Pada Anak Pra Sekolah

Pada usia prasekolah (terutama mulai usia 4 tahun), perkembangan sosial anak sudah tampak jelas, karena mereka sudah mulai aktif berhubungan dengan teman sebayanya. Tanda-tanda perkembangan sosial pada tahap ini adalah:

- a. Anak mulai mengetahui aturan-aturan, baik di lingkungan keluarga maupun dalam lingkungan bermain.
- b. Sedikit demi sedikit anak sudah mulai tunduk pada peraturan.
- c. Anak mulai menyadari hak atau kepentingan orang lain.
- d. Anak mulai dapat bermain bersama anak-anak lain, atau teman sebaya (*peer group*).

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh iklim sosiopsikologis keluarganya. Apabila di lingkungan keluarga tercipta suasana yang harmonis, saling memperhatikan, saling membantu (bekerja sama) dalam menyelesaikan tugas-tugas keluarga atau anggota keluarga, terjalin komunikasi antaranggota keluarga, dan konsisten dalam melaksanakan aturan, maka anak akan memiliki kemampuan atau menyesuaikan sosial dalam hubungan dengan orang lain (Yusuf, 2017).

Kematangan penyesuaian sosial anak akan sangat terbantu, apabila anak dimasukkan ke taman kanak-kanak. TK sebagai “jembatan bergaul” merupakan tempat memberikan peluang kepada anak untuk belajar memperluas pergaulan sosialnya, dan menaati peraturan (kedisiplinan). TK dipandang mempunyai kontribusi yang baik bagi perkembangan sosial anak, karena alasan-alasan berikut:

- a. Suasana TK sebagian masih seperti suasana keluarga.
- b. Tata tertibnya masih longgar, tidak terlalu mengikat kebebasan anak.
- c. Anak berkesempatan untuk aktif bergerak, bermain dan riang gembira yang kesemuanya mempunyai nilai pedagogis.
- d. Anak dapat mengenal dan bergaul dengan teman sebaya yang beragam (multi budaya), baik etnis, agama, dan budaya.

Untuk memfasilitasi perkembangan sosial anak, maka guru-guru TK hendaknya melakukan hal-hal berikut:

- a. Membantu anak agar memahami alasan tentang diterapkannya aturan, seperti keharusan memelihara ketertiban di dalam kelas, dan larangan masuk atau keluar kelas saling mendahului.
- b. Membantu anak untuk memahami, dan membiaskan mereka untuk memelihara persahabatan, kerja sama, saling membantu, dan saling menghargai/menghormati.
- c. Memberikan informasi kepada anak tentang adanya keragaman budaya, suku dan agama di masyarakat, atau dikalangan anak sendiri, dan perlunya saling menghormati di antara mereka. Sangat menarik apabila penyajiannya dibantu dengan gambar-gambar (alat peraga).

Masa lima tahun pertama merupakan masa terbentuknya dasar-dasar kepribadian manusia, kemampuan pengindraan, berpikir, ketrampilan berbahasa dan berbicara serta bertingkah laku sosial (Susanto, 2011). Pada masa ini perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orangtua terhadap anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial. Perkembangan sosial anak memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan seorang anak karena memengaruhi aspek perkembangan lainnya. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya karena sejak lahir anak dipengaruhi oleh lingkungan sosial dimana dia berada, seiring berjalanya waktu anak mulai berhubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya maupun orang dewasa lain. Pada saat berinteraksi dengan orang lain inilah akan terjadi

berbagai macam peristiwa yang sangat bermakna bagi kehidupan anak yang nantinya akan membentuk kepribadiannya (Agusniatih & M, 2019)

Sesudah umur 2 tahun, terlihat perkembangan sosial anak sangat pesat, antara lain :

- a. Sejak usia 2-3 tahun anak dapat menceritakan pengalamannya dan berkomunikasi.
- b. Sejak usia 3-4 tahun anak mulai bermain bersama dengan teman-temannya pada taraf taman kanak-kanak dan dapat melakukan sesuatu untuk teman-teman lainnya.
- c. Sejak usia 4-5 tahun anak terlibat dalam permainannya yang bersifat kompetitif.
- d. Sejak usia 5-6 tahun menulis kata-kata sederhana dan ikut permainan meja (seperti halma, kuartel, dam, dan lain-lain), serta komunikasi dan sosialisasi yang meningkat (Soetjiningsih, 1995).

2.2.5 Faktor Yang Memengaruhi Perkembangan Sosial Pada Anak.

Perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh beberapa faktor. Adapun faktor-faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan sosial adalah :

- a. Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosialnya. Kondisi diri dan tata cara kehidupan merupakan lingkungan yang kondusif bagi sosialisasi

anak. Di dalam keluarga, berlaku norma-norma kehidupan keluarga yang mewarnai perilaku kehidupan budaya anak.

b. Kematangan

Baik kematangan fisik maupun kematangan psikis, diperlukan dalam bersosialisasi untuk mampu mempertimbangkan proses sosial, memberi dan menerima pendapat orang lain. Kematangan intelektual, emosional dan kemampuan berbahasa ikut pula menentukan.

c. Status sosial ekonomi

Perilaku anak banyak memperhatikan kondisi normatif yang ditanamkan oleh keluarganya. Masyarakat akan memandang anak bukan sebagai anak yang independen. Melainkan dipandang dalam konteksnya yang utuh dalam keluarganya anak itu, ia anak “siapa” sehingga secara tidak langsung dalam pergaulan sosial anak, masyarakat dan kelompoknya akan memperhitungkan norma yang berlaku didalam keluarganya.

d. Pendidikan

Pendidikan dalam arti luas diartikan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh kehidupan keluarganya, masyarakat dan kelembagaan. Penanaman norma perilaku yang benar secara sengaja diberikan kepada peserta didik yang belajar dikelembagaan.

e. Kapasitas Mental : Emosional dan Intelegensi

Perkembangan emosi berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak. Sikap saling pengertian dan kemampuan memahami orang

lain adalah moral utama dalam kehidupan sosial yang dapat dicapai oleh anak yang kemampuan intelektual tinggi. Oleh karena itu, kemampuan intelektual yang tinggi, kemampuan berbahasa yang baik, dan pengendalian emosional secara seimbang sangat menentukan keberhasilan dalam perkembangan sosial anak (Baharuddin, 2017).

2.2.6 Ciri-Ciri Sosialisasi Pada Anak Pra Sekolah

Ciri-ciri sosialisasi periode prasekolah adalah sebagai berikut :

- a. Membuat kontak sosial dengan orang diluar rumahnya.
- b. Dikenal dengan istilah *pregang age*. Dikatakan *pregang* karena anak prasekolah berkelompok belum mengikuti arti sosialisasi yang sebenarnya. Mereka mulai belajar menyesuaikan diri dengan harapan lingkungan sosial.
- c. Hubungan dengan orang dewasa. Melanjutkan hubungan dan selalu ingin dekat dengan orang dewasa baik dengan orangtua maupun guru. Mereka selalu berusaha untuk berkomunikasi dan menarik perhatian orang dewasa.
- d. Hubungan dengan orang dewasa. Anak usia 3-4 tahun mulai bermain bersama (*cooperative play*). Mereka tampak mulai mengobrol selama bermain. Memilih teman untuk bermain, mengurangi tingkah laku bermusuhan (Ndari, Vinayastri, & Masykuroh, 2018)

2.2.7 Bentuk-Bentuk Tingkah Laku Sosial Pada Anak

Melalui pergaulan atau hubungan sosial, baik dengan orangtua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya maupun teman bermainnya, anak

mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial. Pada usia anak, bentuk-bentuk tingkah laku sosial itu adalah sebagai berikut.

- a. *Perkembangan (Negativisme)*, yaitu suatu bentuk tingkah laku melawan. Tingkah laku ini terjadi sebagai reaksi terhadap penerapan disiplin atau tuntutan orangtua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak. Tingkah laku ini mulai muncul pada kira-kira usia 18 bulan dan mencapai puncaknya pada usia tiga tahun. Berkembangnya tingkah laku negativisme pada usia ini dipandang sebagai hal yang wajar. Setelah usia empat tahun, biasanya tingkah laku ini mulai menurun. Antara usia empat dan enam tahun, sikap membangkang/melawan secara fisik beralih menjadi sikap melawan secara verbal (menggunakan kata-kata). Sikap orangtua terhadap tingkah laku melawan pada usia ini, seyogainya tidak memandangnya sebagai pertanda bahwa anak itu nakal, keras kepala, tolol atau sebutan lainnya yang negatif. Dalam hal ini, sebaiknya orangtua mau memahami tentang proses perkembangan anak, yaitu bahwa secara naluriah anak itu mempunyai dorongan untuk berkembang dari posisi “*dependent*” (ketergantungan) ke posisi “*independent*” (bersikap mandiri). Tingkah laku melawan merupakan salah satu bentuk dari proses perkembangan tersebut.
- b. *Agresi (aggression)*, yaitu perilaku menyerang baik secara fisik (nonverbal) maupun kata-kata (verbal). Agresi ini merupakan salah satu bentuk reaksi terhadap frustrasi (rasa kecewa karena tidak

terpenuhi kebutuhan/keinginannya) yang dialaminya. Agresi ini mewujud dalam perilaku menyerang, seperti: memukul, mencubit, menendang, menggigit, marah-marah, dan mencaci maki. Orang tua yang menghukum anak yang agresif, menyebabkan meningkatnya agresivitas anak. Oleh karena itu, sebaiknya orang tua berusaha untuk mereduksi, mengurangi agresivitas anak tersebut dengan cara mengalihkan perhatian/keinginan anak, memberikan mainan atau sesuatu yang diinginkannya (sepanjang tidak membahayakan keselamatannya), atau upaya lain yang bisa meredam agresivitas anak tersebut.

- c. *Berselisih/bertengkar (quarreling)*, terjadi apabila seorang anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku anak lain, seperti diganggu pada saat mengerjakan sesuatu atau direbut barang atau mainannya.
- d. *Menggoda (teasing)*, yaitu sebagai bentuk lain dari tingkah laku agresif. Menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (kata-kata ejekan atau cemoohan), sehingga menimbulkan reaksi marah pada orang yang diserangnya.
- e. *Persaingan (rivalry)*, yaitu keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu didorong (distimulasi) oleh orang lain. Sikap persaingan ini mulai terlihat pada usia empat tahun, yaitu persaingan untuk *prestise* dan pada usia enam tahun, semangat bersaing ini berkembang dengan lebih baik.

- f. *Kerja sama (cooperation)*, yaitu sikap mau bekerja sama dengan kelompok. Anak yang berusia dua atau tiga tahun belum berkembang sikap bekerja samanya, mereka masih kuat sikap “*self-centered*”-nya. Mulai usia tiga tahun akhir atau empat tahun, anak sudah mulai menampakkan sikap kerja samanya dengan anak lain. Pada usia enam atau tujuh tahun, sikap kerja sama ini sudah berkembang dengan lebih baik lagi. Pada usia ini anak mau bekerja kelompok dengan teman-temannya.
- g. *Tingkah laku berkuasa (ascendant behavior)*, yaitu sejenis tingkah laku untuk menguasai situasi sosial, mendominasi atau bersikap “*bossiness*”. Wujud dari tingkah laku ini, seperti meminta, menyuruh, dan mengancam atau memaksa orang lain untuk memenuhi kebutuhan dirinya.
- h. *Mementingkan diri sendiri (selfishness)*, yaitu sikap egosentris dalam memenuhi *interest* atau keinginannya. Anak ingin selalu dipenuhi keinginannya dan apabila ditolak, maka dia protes dengan menangis, menjerit atau marah-marah.
- i. *Simpati (sympaty)*, yaitu sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain, mau mendekati atau bekerja sama dengannya. Seiring dengan bertambahnya usia, anak mulai dapat mengurangi sikap “*selfish*”-nya dan dia mulai mengembangkan sikap sosialnya, dalam hal ini rasa simpati terhadap orang lain.

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, baik orangtua, sanak keluarga, orang dewasa lainnya atau teman sebayanya. Apabila lingkungan sosial tersebut memfasilitasi atau memberikan peluang terhadap perkembangan anak secara positif, maka anak akan dapat mencapai perkembangan sosialnya secara matang. Namun, apabila lingkungan sosial itu kurang kondusif, seperti perlakuan orangtua yang kasar; sering memarahi; acuh tak acuh; tidak memberikan bimbingan; teladan; pengajaran atau pembiasaan terhadap anak dalam menerapkan norma-norma, baik agama maupun tatakrama/budi pekerti; cenderung menampilkan perilaku *maladjustment*, seperti: (1) bersifat minder; (2) senang mendominasi orang lain; (3) bersifat *egois selfish*; (4) senang mengisolasi diri/menyendiri; (5) kurang memiliki perasaan tenggang rasa; dan (6) kurang memperdulikan norma dalam berperilaku (Yusuf, 2017).

2.2.8 Pola Sosial Pada Anak Usia Dini.

Perkembangan sosial mengandung makna pencapaian suatu kemampuan untuk berperilaku sesuai dengan harapan sosial yang ada. Proses menuju kesusiaan ini paling tidak mencakup tiga komponen, yaitu berperilaku dengan cara yang disetujui secara sosial, bermain dalam peranandan mengembangkan sikap sosial. Secara umum anak yang dikatakan perkembangan sosialnya baik adalah anak yang dapat melakukan kerjasama, persaingan sehat, kemampuan berbagi simpati, empati, dan bersahabat.

Pola sosial :

- a. Meniru agar sama dengan kelompok. Anak meniru sikap dan perilaku orang yang sangat ia kagumi.
- b. Persaingan. Keinginan untuk mengungguli dan mengalahkan orang lain sudah tampak pada usia 4 tahun. Ini dimulai dirumah dan dan kemudian berkembang dalam bermain dengan anak di luar rumah.
- c. Kerjasama. Pada akhir tahun ketiga bermain kooperatif dan kegiatan kelompok mulai berkembang dan meningkat baik dalam frekuensi maupun lamanya berlangsung, bersamaan dengan meningkatnya kesempatan untuk bermain dengan baik.
- d. Simpati. Karena simpati membutuhkan pengertian tentang perasaan dan emosi orang lain, hal ini hanya kadang-kadang timbul sebelum 3 tahun. Semakin banyak kontak bermain , semakin cepat simpati akan berkembang.
- e. Empati. Seperti halnya simpati, empati membutuhkan pengertian tentang perasaan dan emosi orang lain. Tetapi disamping itu juga membutuhkan kemampuan membayangkan diri sendiri ditempat orang lain. Relatif hanya sedikit anak yang dapat melakukan hal ini sampai awal masa kanak-kanak berakhir.
- f. Dukungan sosial. Menjelang berakhirnya masa kanak-kanak, dukungan dari teman-teman menjadi lebih penting daripada perstejuan orang-orang dewasa. Anak beranggapan bahwa perilaku nakal dan

perilaku mengganggu merupakan cara untuk memperoleh dukungan dari teman-teman sebaya.

- g. Membagi. Dari pengalaman bersama orang lain, anak mengetahui bahwa salah satu cara untuk memperoleh persetujuan sosial adalah dengan membagi miliknya terutama mainan untuk anak-anak lain. Lambat laun sifat mementingkan diri sendiri berubah menjadi sifat murah hati. (Bahiyatun, 2010).

Perkembangan sosial dapat diartikan sebagai *sequence* dari perubahan berkesinambungan dalam perilaku individu untuk menjadi makhluk sosial. Proses perkembangannya berlangsung secara bertahap sebagai berikut :

- a. Masa kanak-kanak awal (0-3 tahun) subjektif.
- b. Masa krisis (3-4 tahun) *tort alter*.
- c. Masa kanak-kanak akhir (4-6 tahun) subyektif menuju obyektif.
- d. Masa anak sekolah (6-12 tahun) objektif.
- e. Masa kritis II (12-13 tahun) *pre puber* (anak tanggung).

Dari hasil studi longitudinal terhadap anak usia 5-6 tahun, Bronson (Abin Syamsudin, 1996) menyimpulkan bahwa ada tiga kecenderungan pola sosial pada anak yaitu :

- a. *Withdrawl expansive*
- b. *Reactivity-paldity*
- c. *Passivity-dominance*

Jika seseorang anak menunjukkan orientasinya pada salah satu pola tersebut, maka cenderung diikutinya pada masa dewasa (Jahja, 2011).

2.3 Konsep VSMS (*Vineland Social Maturity Scale*)

Kematangan sosial merupakan suatu evolusi perkembangan perilaku, dimana nantinya seorang anak dapat mengekspresikan pengalamannya secara utuh dan dia belajar secara utuh dan dia belajar secara bertahap untuk meningkatkan kemampuannya untuk mandiri, bekerja sama dengan orang lain dan bertanggung jawab dengan kelompoknya. Suatu skala pengukuran yang baik untuk perkembangan sosial adalah skala maturitis sosial dari Vineland (*Vineland Social Maturity Scale*). Pada tes ini diperlukan jawaban/informasi yang dapat dipercaya dari orang tua anak, mengenai perkembangan anaknya mulai dari tahun-tahun pertama sampai pada saat tes dilakukan. Alat mengkategorikan kemampuan motorik dan perkembangan sosial anak dari lahir sampai dewasa. Kualitas hasil pemeriksaan tergantung pada kemampuan si penguji dan ayah/ibu yang memberi jawaban. Kegunaan skala ini adalah tes psikologi anak-anak yang mengalami deviasi perkembangannya.

Skala maturitas sosial dari Vineland ini dibagi menjadi 8 kategori sebagai berikut :

- a. *Self-help general (SHG) : eating and dressing oneself.*

(Mampu menolong dirinya sendiri: makan dan berpakaian sendiri).

- b. *Self-help eating (SHE) : the child can feed himself.*

(Mampu berpakaian sendiri).

- c. *Self-help dressing (SHD) : the child can dress himself.*

(Mampu berpakaian sendiri).

- d. *Self-direction (SD) : the child can spend money and assume responsibilities.*

(Mampu memimpin dirinya sendiri : misalnya mengatur keuangannya sendiri dan memikul tanggung jawab sendiri).

- e. *Occupation (O) : the child does things for himself , cuts things, uses a pencil, and transfeers object.*

(Mampu melakukan pekerjaan untuk dirinya, menggunting, menggunakan pensil, memindahkan benda-benda).

- f. *Communication (C) : the child talks, laughs, and reads.*

(Mampu berkomunikasi seperti berbicara, tertawa, dan membaca)

- g. *Locomotion (L) : the child can move about where he wants to go.*

(Gerakan motorik : anak mampu bergerak kemanapun ia inginkan)

- h. *Socialization (S) : the child seeks the company of others, engages in play, and competes.*

(Mampu bersosialisasi : berteman, terlibat dalam permainan dan berkompetisi).

Dari 8 kategori tersebut, kemampuan bersosialisasi dan berkomunikasi sangat penting bila anak diharapkan mempunyai kemampuan perkembangan sosial yang normal .

Sebagai contoh pada tes Adaptasi Sosial menurut Vineland yang dimulai pada umur satu bulan yang dilanjutkan sampai 12 bulan, terdapat 17 “*item*” dari 8 kategori tersebut diatas. Dari 17 “*item*” tersebut terdapat 2 kemampuan bersosialisasi (2 S) dan 3 kemampuan berkomunikasi (3 C). Kemampuan bersosialisasi pada satu tahun pertama tersebut adalah : mendekati orang-orang yang dikenal dan minta diperhatiakn. Sedangkan kemampuan berkomunikasi adalah : mendekat/tertawa, bicara/meniru suara-suara dan mengikuti petunjuk/perintah yang sederhana. (Soetjiningsih, 1995).

Untuk mengukur kematangan sosial anak digunakan Vineland Social Maturity Scale. Menurut Doll E.A. skala ini telah dipublikasikan sejak tahun 1936 dan dirancang untuk menilai kematangan sosial seseorang sejak masa bayi sampai individu itu mencapai usia 30 tahun. The Vineland Maturity Scale merupakan suatu alat ukur berbentuk inventory yang digunakan untuk mengukur tingkat kematangan sosial anak. Inventory, yaitu berupa sejumlah pernyataan yang sudah disediakan beberapa alternatif jawaban, dimana subyek harus memilih salah satu dari jawaban yang tersedia. Versi kelas untuk anak usia 3-12 dapat diisi oleh guru.

Ketrampilan pribadi dan sosial yang dievaluasi meliputi bidang-bidang berikut: ketrampilan sehari-hari (menolong diri secara umum, makan, berpakaian); komunikasi (mendengar, berbicara, menulis); ketrampilan motorik (halus dan kasar, termasuk lokomosi); sosialisasi

(hubungan antar pribadi, bermain dan mengisi waktu luang, serta ketrampilan coping); ketrampilan kerja; dan pengarahan diri. Tes ini tidak dibatasi waktu, namun biasanya berlangsung antara 20-30 menit. Skor-skor kasar dikonversi ke skor yang ekuivalen (dinyatakan sebagai usia sosial) dan suatu social quotient. Skala ini juga dapat dipakai sebagai pengganti pemeriksaan psikometrik bila oleh sesuatu hal pemeriksaan ini tidak dapat dilakukan (misalnya: adanya kesukaran bicara, kerusakan koordinasi syaraf-otot, karena budaya yang berbeda, atau karena individu yang diperiksa tidak dapat didatangkan). Dari beberapa penelitian diungkapkan bahwa ada hubungan antara umur sosial (Social Age =SA) dan umur mental (Mental Age = MA). Hasil pengukuran SA ini valid bila tidak ada pengaruh lain di luar kecerdasan (seperti kelumpuhan, gangguan emosi, faktor-faktor situasi). Bila ada faktor lain ini maka diperlukan teknik yang berbeda.

Menurut manualnya skala ini memberikan garis besar performans terperinci yang menunjukkan kemajuan kapasitas anak dalam pemeliharaan diri dan dalam partisipasi yang menuju perkembangan orang dewasa yang berdikari. Butir-butir performans disajikan menurut taraf kesukarannya dan menggambarkan kemajuan kematangan menolong diri sendiri, mengarahkan diri sendiri, bepergian, pekerjaan atau kesibukan, komunikasi dan hubungan sosial. Kematangan dalam berdikari dalam kehidupan sosial adalah ukuran perkembangan menuju kemampuan sosial yang lebih tinggi. Kegunaan skala ini adalah: merupakan jadwal standar

perkembangan normal yang dapat dipakai untuk membandingkan dan mengukur perkembangan atau perubahan perkembangan, mengukur perbedaan individual, mengukur penyimpangan yang dapat digunakan untuk mendeteksi kelemahan mental, kenakalan anak-anak, penempatan anak atau adopsi anak, sebagai indeks kualitatif yang menunjukkan perbedaan perkembangan subyek abnormal, yang tidak stabil, yang psikopatik, dan yang epileptik, sebagai ukuran perbaikan hasil perlakuan khusus, terapi, atau latihan-latihan, sebagai jadwal melihat kembali sejarah perkembangan dalam penelitian klinis mengenai keterlambatan perkembangan, penurunan, dan tingkat perkembangan. Skala ini dapat digunakan untuk membedakan retardasi mental yang disertai inkompetensi (feeble minded) dan retardasi mental tanpa inkompetensi sosial (yang sering diduga sebagai feeble minded). Skala ini juga membantu bimbingan dan latihan anak dengan menunjukkan aspek yang mana yang memerlukan bimbingan. Jadi sekali lagi ini dapat merupakan cara evaluasi pengaruh lingkungan, status kebudayaan, dan akibat dari cacat seperti buta, tuli, dan lumpuh terhadap perkembangan kompetensi sosial. The Vineland Social Maturity Scale mengukur kompetensi sosial, ketrampilan menolong diri (self-help), dan tingkahlaku adaptif dari masa bayi sampai orang dewasa. Skala ini digunakan untuk mengukur terapi dan/atau pengajaran individual untuk orang-orang yang mengalami retardasi mental atau gangguan emosional. The Vineland Social Maturity Scale dapat digunakan dari sejak anak lahir sampai usia 30 melalui wawancara dengan orang tua atau

pengasuh anak. Skala ini terdiri dari 117 item terbagi menjadi delapan dimensi sebagai indikator kematangan sosial.

Dimensi-dimensi kematangan sosial :

- a. SHG, Self Help Generally (kemampuan untuk mengurus diri sendiri secara umum).
 - b. SHE, Self Help Eating (kemampuan untuk makan sendiri).
 - c. SHD, Self Help Dressing (kemampuan untuk berpakaian sendiri)
 - d. SD, Self Direction (kemampuan untuk mengarahkan diri)
 - e. O, Occupation (kemampuan untuk bekerja dan beradaptasi dengan waktu).
 - f. L, Locomotion (kemampuan untuk melakukan gerakan)
 - g. C, Communication (kemampuan untuk berkomunikasi)
 - h. S, Socialization (kemampuan untuk menjalin hubungan sosial).
- (Hasanah, 2016).

Pada tes ini akan diperoleh nilai kematangan sosial dengan cara atau langkah-langkah sebagai berikut (Soetjiningsih, 1995):.

- 1) Tentukan responden yang akan diberikan tes VSMS ini.
- 2) Tes ini tidak dapat dilakukan langsung kepada responden, tetapi harus melalui orang tua, guru ataupun peneliti sendiri yang melakukan pengisian form VSMS ini.
- 3) Bila responden telah ditentukan dan ada yang mengisi form VSMS ini, maka langkah selanjutnya adalah menentukan usia subjek penelitian

dengan cara mengurangi tanggal-bulan-tahun tes dengan tanggal bulan-tahun lahir subjek penelitian.

- 4) Tes dimulai dari periode umur yang sesuai dengan usia subjek penelitian dikurangi satu atau dua periode ke atasnya.
- 5) Sistem penilaian pada lembar kuesioner perkembangan personal sosial anak usia pra sekolah menggunakan pedoman penilaian dari Vineland sebagai berikut:
 - a) Bila subjek penelitian benar-benar memiliki kemampuan seperti yang tertulis dalam form VSMS, maka mendapatkan nilai + (plus) = 1
 - b) Bila subjek penelitian belum cukup memiliki kemampuan seperti yang tertulis dalam form VSMS (kadang mampu, kadang tidak), maka diberikan nilai +/- (plus minus) = $\frac{1}{2}$.
 - c) Bila subjek penelitian tidak mampu dan atau belum mampu melakukan seperti yang tertulis dalam form VSMS, maka mendapatkan nilai - (minus) = 0
 - d) Bila subjek penelitian tidak memiliki kemampuan karena tidak ada atau tidak diberi kesempatan untuk melakukannya = NO (*No Opportunity*)
- 6) Pelaksanaan penilaian dilaksanakan terus menerus dari periode awal penilaian sampai dengan satu periode yang hasil penilaiannya menunjukkan nilai - (negatif) = 0 keseluruhan atau dirasa nilai - (negatif) lebih banyak.

- a. Skor dasar, skor dasar diperoleh dari nomor soal terakhir dari periode umur yang mempunyai nilai plus (+) semua.
- b. Skor tambahan, skor tambahan diperoleh dari penjumlahan nilai periode umur – umur selanjutnya setelah skor dasar
- c. Skor total = skor dasar + skor tambahan.
- d. Menentukan *Social Age* (SA), *Life Age Means* dari nomor item yang menjadi skor total
- e. Menentukan *Life Age* (LA), Cara perhitungan LA adalah dari umur subjek penelitian.
- f. *Social Quotient* (SQ)

$$SQ = \frac{SA}{LA} \times 100$$

LA

Keterangan:

SQ : *Social Quotient* (nilai kematangan sosial)

SA : *Social Age* (nilai kematangan sosial atau keterampilan hidup yang dimiliki oleh anak ketika dilakukan tes)

LA : *Life Age* (usia kronologis adalah usia sesungguhnya saat dilakukan tes)

- 7) Kategori skor kematangan sosial VSMS dapat dikategorikan berdasarkan norma kelompok (Sufren & Natanael, 2013), yaitu:

Tinggi = Mean + SD ≤ X

Sedang = Mean – 1SD ≤ X < Mean + 1 SD

Rendah = X < Mean – 1 SD

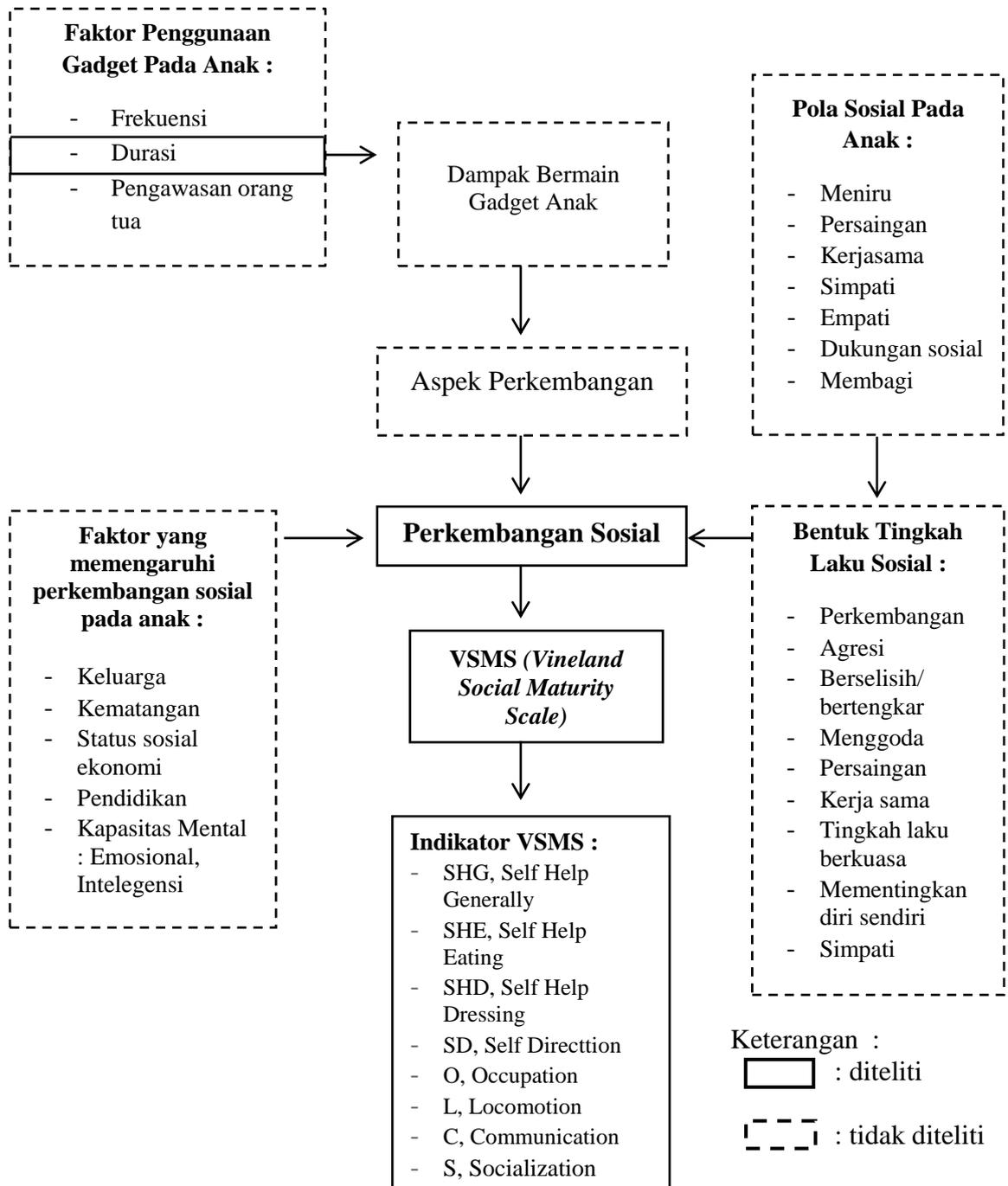
2.4 Hubungan Bermain Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Pra Sekolah

Anak-anak balita makin piawai mengoperasikan *gadget*, namun kepiawanan tersebut bisa mengarah pada kecanduan, sebab mereka akan tantrum jika perangkat elektronik diambil oleh orang tuanya. Kecanduan balita terhadap perangkat elektronik berbahaya bagi perkembangan mental-sosial dan aspek emosi-psikologis mereka. Stimulasi berlebihan dari *gadget* (dan televisi) bisa merusak kemampuan anak mengontrol diri (emosi-sosial). Anak-anak yang pandai bermain game dari *gadget*, memang bagus secara logika, namun dalam kemampuan emosi-sosial, menunjukkan kemampuan yang semakin berkurang. Makin sering bermain *gadget*, makin emosional dan kurang sosial, sulit bergaul dan sulit mengungkapkan perasaan dengan perkataan. Karena tidak mampu mengungkapkan perasaan dengan perkataan (kemampuan verbal bahasa), maka dilampiaskan dalam amarah berteriak-teriak atau tindak kekerasan. Dalam kondisi inilah seorang anak disebut tidak cerdas emosi dan sosial. Para penelitipun meyakini bahwa apabila anak semakin tergantung pada alat elektronik, maka hubungannya dengan orangtua pun akan merenggang (pasif) dan dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan tersebut. Anak butuh berinteraksi sosial, dimulai dengan keluarga, sebagai lingkungan pertama anak (Wijanarko & Setiawati, 2016).

Gadget atau dalam bahasa Indonesia gawai adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik

dirancang lebih canggih dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya (Wijanarko & Setiawati, 2016). Adapun pengaruh negatif gawai terhadap memperoleh dua bahasa anak adalah memiliki keengganan untuk berkomunikasi dengan lingkungan sekitar hingga menjadikan anak seorang yang pasif dalam berkomunikasi karena hanya asyik bermain gawai. Hal ini akan menyebabkan anak menjadi seorang anak yang tertutup serta kurang bersosialisasi dan akan membawa dampak buruk bagi pemerolehan bahasa mereka (Sudarwati, Perdhani, & Budiana, 2017). Waktu anak untuk bersosialisasi akan hilang apabila anak larut dengan *gadget*, yang sama saja mengisolasi diri dengan lingkungan disekitarnya sehingga dapat mempengaruhi proses bersosialisasi. Selain itu bermain game di *gadget*, tidak mengembangkan dampak permainan atau pilihan yang diambil dalam permainan tersebut terhadap teman atau perasaan orang lain. Kepekaan terhadap lingkungan sekitar, baik dengan tetangga dekat, teman dan kenalan semakin pudar apabila dalam kesehariannya anak hanya asyik mengoperasikan gadget. Ketika anak punya masalah, pelarian termudah adalah bermain *gadget* atau video game. Tanpa sadar hal itu terisolasi dari kehidupan sosial dan akhirnya berujung depresi ketika mereka 'dipaksa' keadaan dan harus berhadapan dengan dunia nyata (Wijanarko & Setiawati, 2016).

2.5 Kerangka Konsep



Gambar 2.1 Kerangka Konsep Gambaran Hubungan Durasi Bermain Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Pra Sekolah (4-6) Tahun Di TK Islam Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang

2.6 Hipotesis

H₁: Ada Hubungan Durasi Bermain Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Pra Sekolah (4-6) Tahun di TK Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang.