

# Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Akibat Penggunaan Gadget

*by Nur Laily Indah Sari*

---

**Submission date:** 02-Sep-2022 07:41AM (UTC+0300)

**Submission ID:** 1891130589

**File name:** Nur\_Laily\_Indah\_Sari.doc (253K)

**Word count:** 7402

**Character count:** 47623

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar belakang

Teknologi saat ini bergerak dengan kecepatan sangat tinggi dan menjadi semakin canggih. Berbagai inovasi teknologi yang telah dikembangkan telah memberikan dampak yang signifikan bagi kehidupan manusia dalam berbagai disiplin ilmu, termasuk *gadget*. Penggunaan *gadget* seringkali kita amati sebagai salah satu jalan pintas orang tua dalam mendampingi anak dan balita sebagai pengasuh dalam berbagai aktifitasnya. Mereka menggunakannya untuk menemani anak-anaknya karena memiliki beragam fungsi dan aplikasi yang seru, sehingga orang tua dapat menjalankan pekerjaannya tanpa khawatir anaknya berkeliaran dan kotor, membuat orang tua tidak tenang dan mengganggu aktivitas mereka.. Fungsi orang tua menjadi tergantikan oleh perangkat yang seharusnya menjadi teman bermain (Puji Asmaul Khusna, 2018). Penggunaan *gadget* berdampak buruk pada kemauan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas. Pernyataan tersebut berdampak negatif bagi kesehatan dan perkembangan sosial anak (Fadlilah dan Krisnanto, 2019).

<sup>13</sup> *Data We Are Social & Hootsuite* dalam laporan *Digital 2022 Global Overview Report*, dari 7,91 miliar populasi dunia, sebanyak 4,95 miliar penduduk atau 62,5% sudah mengakses internet. Jumlah pemegang telepon genggam mencapai 5,31 miliar orang atau 67,1% dari populasi. Menurut situs web *New York Times* 2020, 70% orang tua mengakui membiarkan anak-anak mereka bermain di perangkat seluler antara usia 6 bulan dan 4 tahun saat mereka

melakukan pekerjaan rumah, dan 65% lainnya mengaku melakukan hal yang sama untuk menenangkan anak-anak mereka ketika mereka berada di tempat umum. Data Badan Pusat Statistik 2020 menunjukkan bahwa sebanyak 29% anak usia dini (1-6 tahun) di Indonesia menggunakan telepon seluler, 0,93% menggunakan komputer dan 12% menggunakan internet dalam 3 bulan terakhir. Jumlah permasalahan perkembangan anak yang terjadi pada anak di Indonesia sekitar 13 sampai 18 persen. Sekitar 9,5 persen hingga 14,2 persen anak usia prasekolah mempunyai problem sosial emosional yang dapat berpengaruh negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolah pada anak prasekolah (Sari, 2018). Hasil penelitian Sulistiawati, Supratman, Nugroho (2019) menunjukkan anak yang bermain *gadget* akan mempunyai perkembangan sosial yang buruk (53,3%) seperti anak akan menjadi pribadi yang tertutup, jam tidur terganggu, lebih menyendiri, perilaku kekerasan, kurangnya kreativitas dan ancaman *cyber bullying*. Nilai p value sebesar 0,049 yang artinya terdapat perubahan terhadap perilaku sosial dan emosional.

Pengenalan dini *gadget* kepada anak dapat berdampak pada pola sikap mereka dalam aktivitas sehari-hari. Kemampuan seorang anak untuk berpikir secara mandiri dan berperilaku secara mandiri, serta kemampuan mereka untuk membangun konsep diri yang positif, semuanya akan terpengaruh secara negatif oleh gangguan dalam perkembangan sosial mereka. Tidak dapat disangkal bahwa saat ini anak-anak lebih sering bermain *gadget* daripada belajar berhubungan dengan lingkungan sekitar, yang memprihatinkan karena anak-anak masih labil dan memiliki resiko yang sangat tinggi untuk menjadi kecanduan *gadget*. Rasa ingin tahu yang tinggi pada anak-anak sering terpengaruh oleh efek buruk dari

perangkat ini, yang meliputi kecanduan game, sosial media, dan masalah lainnya. Jika seorang anak telah terbiasa menggunakan perangkat *gadget* dan tiba-tiba ditolak aksesnya, anak itu akan menangis dan marah. (No Et all, 2019).

Orang tua memiliki tanggung jawab untuk membatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak karena mereka adalah guru, fasilitator, dan penjaga anak-anak mereka dalam hal penggunaan teknologi. (John et al., 2021). Efek negatif penggunaan *gadget* dapat dikurangi dengan menghindari pemberian kesempatan yang terlalu banyak kepada anak untuk bermain *gadget* dan memperhatikan jumlah waktu atau durasi yang dihabiskan anak menggunakan *gadget* (Heni dan Mujahid, 2018). Organisasi Kesehatan Dunia merekomendasikan bahwa anak-anak berusia 3 sampai 4 tahun menghabiskan tidak lebih dari satu jam dalam menggunakan *gadget*.

## 1.2. Rumusan masalah

Bagaimanakah perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah (3-6 tahun) akibat penggunaan *gadget* berdasarkan studi literatur dalam lima tahun terakhir?

## 1.3. Tujuan

Mengidentifikasi perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah (3-6 tahun) akibat penggunaan *gadget* berdasarkan studi literatur dalam lima tahun terakhir.

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Konsep anak usia prasekolah**

##### **2.1.1. Definisi anak usia prasekolah**

Prasekolah adalah masa ajaib dalam pertumbuhan anak, karena di masa ini anak akan mengalami banyak perubahan besar. Anak-anak di masa prasekolah memiliki banyak ruang untuk tumbuh (Livana, 2018). Karena lima tahun pertama kehidupan sangat sensitif terhadap lingkungan, dan karena periode ini sangat singkat dan tidak dapat diulang, maka disebut sebagai periode emas, jendela peluang, atau periode kritis (Ni Luh Putu Sri Erawati, 2018). Pada usia ini, asupan makanan yang tepat, stimulasi pertumbuhan dan perkembangan, dan layanan kesehatan diperlukan. Semakin dini stimulasi diberikan, maka perkembangan anak akan semakin baik, semakin banyak stimulasi yang diberikan, maka pengetahuan anak akan luas, sehingga memungkinkan untuk tumbuh kembang secara optimal. Anak di usia prasekolah pada umumnya meniru kebiasaan orang tuanya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, orang tua harus dapat memperluas pengetahuan dan kemampuannya agar dapat memberikan suasana dan kondisi keluarga yang mendukung bagi tumbuh kembang anaknya (Heri Saputro, 2018).

### 2.1.2. Tahapan perkembangan anak usia prasekolah

Secara umum aspek perkembangan anak usia prasekolah terdiri dari aspek kognitif, bahasa, motorik, seni, psikososial serta moral agama (Mursyid, 2019).

#### a. Aspek kognitif

Kemampuan kognitif anak usia prasekolah berkembang dengan baik, dibuktikan dengan kemampuannya membedakan kata dengan bunyi yang mirip, menghitung sampai 20, dan memahami urutan kejadian sehari-hari, meskipun mereka kurang memahami konsep waktu seperti dulu, sekarang, dan kemarin. Anak-anak seusia ini juga bisa bermain teka-teki dan mencocokkan potongan-potongannya. Dan kemampuan mereka meningkat pada usia lima tahun, berkat stimulasi yang diberikan oleh instruktur dan orang tua. Dapat menghitung sampai 50, mengembangkan minat dan pemahaman angka dan huruf, serta memiliki keinginan untuk belajar.

#### b. Aspek perkembangan bahasa

Seorang anak berusia empat tahun sudah kompeten secara bahasa. Mereka sudah dapat menyusun kalimat kompleks dan menggunakan kata keterangan temporal. Mereka juga dapat mengekspresikan ekspresi wajah dan nada suara. Berbisik, merajuk, berteriak, atau fasih menyanyikan lagu kesukaannya. Sementara itu, mereka sudah mahir menceritakan peristiwa, mengenali lelucon, dan sering menyuarkan humor ringan pada usia 5 hingga 6 tahun. Mereka juga mulai menenal orang-orang terdekat mereka.

c. Aspek fisik/motorik

Nafsu makannya yang meningkat adalah yang paling menonjol pada usia ini. Karena kebutuhan kalori mereka meningkat seiring dengan perkembangan fisik dan mental mereka di usia ini. Rata-rata mereka membutuhkan sekitar 1700-1800 kalori per hari. Ada berbagai hal yang dapat mereka lakukan dengan motorik, termasuk:

- 1) Harus bisa berdiri dengan satu kaki.
- 2) Berjalan di jalan lurus ke depan.
- 3) Terampil dalam menavigasi tangga
- 4) Melompat dari ketinggian 15-30 cm
- 5) Melempar dan menangkap bola dengan baik
- 6) Memegang pensil dengan sempurna
- 7) Membuat daftar huruf dan angka.
- 8) Kemampuan tangan yang semakin terampil

d. Aspek psikososial

Anak-anak prasekolah sangat senang bisa bermain di luar, bertemu orang baru, dan berteman dengan mereka. Mereka cukup kompeten ketika bermain dan bekerja dalam kelompok, meskipun kurangnya intensitas bermain bersama dan sering berubah. Mereka juga mulai memilih teman dekat dan sahabat mereka. Anak-anak telah benar-benar memilih teman mereka pada usia 5-6 tahun. Mereka tidak lagi takut untuk berekspresi dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, bahkan ketika bermain dan bekerja dalam kelompok. Mereka memiliki

kemampuan untuk menghibur orang lain dan keinginan alami untuk berprestasi.

## 2.2. Konsep perkembangan sosial emosional

### 2.2.1. Definisi perkembangan

Dari masa kanak-kanak hingga remaja, anak-anak biasanya memiliki sifat-sifat tertentu. Anak-anak menunjukkan ciri khas tumbuh kembang, serta ciri-ciri pertumbuhan dan perkembangan yang sesuai dengan usia. Pertumbuhan dan perkembangan terjadi pada usia prasekolah, dengan perkembangan yang mengacu pada pengetahuan bahwa perubahan tubuh bermanifestasi sebagai gerak kasar, gerak halus, bahasa, bicara, bersosialisasi, dan kemandirian (Kemenkes RI, 2016).

### 2.2.2. Definisi perkembangan sosial emosional

Perkembangan sosial emosional adalah peningkatan perilaku manusia, khususnya pada anak-anak, melalui proses sosialisasi terhadap lingkungan atau melalui ekspresi perasaan dalam pikiran anak pada kondisi tertentu (I. Rahmawati et al., 2019)

Kemampuan untuk mengekspresikan emosi dan mengendalikannya merupakan keterampilan untuk perkembangan sosial emosional pada anak. Anak-anak dapat berkomunikasi dengan teman sebaya atau orang dewasa, dan mereka dapat mendengarkan, menonton, dan menafsirkan sensasi atau pengalaman untuk mengeksplorasi mereka (Maria & Amalia, 2018).

### 2.2.3. “Tahapan perkembangan sosial emosional”

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



a. “*Trust & mistrust* (percaya & tidak percaya)”

Tahap pertama, yang terjadi antara kelahiran dan usia satu tahun, dalam teori perkembangan psikososial Erikson, terjadi antara kelahiran dan usia satu tahun, dan merupakan tingkat paling dasar dalam kehidupan. Akibatnya, bayi sangat bergantung, dan kepercayaan didasarkan pada ketergantungan anak dan kualitas pengasuh. Anak akan merasa aman dan nyaman jika mampu membangun kepercayaan. Anak yang diasuh oleh pengasuh yang tidak konsisten akan merasa minder. Ketakutan dan keyakinan yang bertentangan akan terjadi jika kepercayaan tidak dikembangkan.

b. Otonomi (*autonomy*) & malu dan ragu-ragu

Ini terjadi pada anak usia dini, antara usia 18 bulan dan 3 tahun, dan merupakan tingkat kedua dari teori perkembangan psikososial Erikson. Ini berfokus pada pengembangan dan pengendalian diri. Karena mengembangkan kontrol tubuh menghasilkan sentimen pengendalian diri. Erikson percaya bahwa latihan toilet adalah bagian penting dari proses pertumbuhan ini. Membuat keputusan tentang apa yang disukai anak anda untuk makanan, minuman, dan pakaian adalah metode lain untuk memberikan kontrol yang lebih besar. Anak-anak yang bertahan hidup kali ini akan merasa aman dan tenteram, sedangkan yang tidak bertahan akan merasa tidak aman.

c. Inisiatif & rasa bersalah

Ketika seorang anak berusia antara tiga sampai lima tahun, dia mulai menunjukkan kekuatan dan kontrol melalui permainan langsung dan

keterlibatan sosial. Untuk siap menghadapi dunia sosial yang lebih luas, anak akan lebih tertantang, sehingga harus mampu mempunyai perilaku aktif. Pada tahap ini yang berhasil akan memiliki rasa tanggung jawab dan akan merasa percaya diri serta kompeten dalam memimpin orang lain. Sementara itu, anak yang tertinggal pada masa perkembangan ini akan merasa bersalah, tidak yakin, dan kurang inisiatif.

d. Tekun & rasa rendah diri

Pada usia enam tahun, anak-anak mulai mengembangkan perasaan bangga atas pencapaian mereka sebagai hasil dari keterlibatan sosial. Orang tua dan instruktur yang mendorong dan melatih anak-anak mereka untuk mengembangkan sentimen kompetensi dan kepercayaan pada bakat mereka. Orang tua, guru, dan teman sebaya yang memberikan sedikit atau tidak ada dukungan kepada anak-anak mereka akan memiliki kekhawatiran tentang potensi yang mereka capai. Mereka mencurahkan energi mereka untuk menguasai informasi dan keterampilan intelektual saat mereka maju melalui tahap tengah dan akhir masa kanak-kanak. Harga diri yang rendah, perasaan tidak mampu, dan tidak produktif adalah semua masalah yang akan terjadi selama tahun-tahun sekolah dasar. Guru, menurut Erikson, mengemban tugas khusus untuk perkembangan dan ketekunan anak.

2.2.4. <sup>2</sup> “Faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional”

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

a. “Keluarga”

Tumbuh kembang anak, terutama perkembangan sosialnya, sangat dipengaruhi oleh lingkungan pertama mereka, yaitu keluarga. Keadaan dan rutinitas kehidupan keluarga menawarkan pengaturan yang baik untuk perkembangan sosial anak-anak.

b. “Kematangan”

Maturnya fisik dan psikologis diperlukan untuk kedewasaan sosial. Dibutuhkan kedewasaan intelektual dan emosional untuk berpartisipasi dalam proses sosial, dapat memberikan dan menerima perspektif orang lain.

c. Status sosial ekonomi

Kehidupan sosial dapat berdampak pada bagaimana kehidupan keluarga dipersepsikan atau diperlakukan dalam masyarakat. Anak-anak yang secara konsisten "menjaga" status sosial mereka dan kesejahteraan finansial keluarga mereka terkait dalam kehidupan mereka. Dia mungkin berakhir dalam hubungan yang tidak cocok sebagai akibat dari "mempertahankan status sosial keluarganya."

d. “Pendidikan”

Pendidikan adalah cara mengarahkan sosialisasi anak. Pendidikan diartikan sebagai tumbuh kembang anak yang mempengaruhi kehidupan keluarga, masyarakat, dan kelembagaan dalam arti luas.

e. Kepastian mental dan intelegensi

Anak-anak belajar keterampilan linguistik dan pemecahan masalah di sini.

Seorang anak kecil akan memiliki keterampilan verbal yang hebat di samping pikiran yang kuat. Anak-anak dengan tingkat kejeniusan akan memilih untuk <sup>2</sup> bermain dengan teman yang lebih tua karena mereka memiliki pemahaman yang lebih dalam tentang berbagai hal.

### <sup>3</sup> 2.3. Konsep Gadget

#### 2.3.1. Pengertian *Gadget*

Istilah "*gadget*" berasal dari bahasa Inggris dan mengacu pada perangkat elektronik yang mempunyai segudang manfaat. *Gadget* merupakan salah satu kemajuan terbaru dalam teknologi seluler Indonesia dalam beberapa tahun terakhir (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018). *Gadget* dianggap dikembangkan dengan cara yang berbeda dan lebih maju daripada teknologi yang memungkinkan penciptaannya. Berbagai macam *gadget* (perangkat layar kecil) telah berkembang, dan telah ditemukan melalui pengamatan bahwa mayoritas anak-anak memiliki akses ke *gadget*, termasuk <sup>2</sup> *Nintendo DS, Playstation portable, Game Boy*, Ponsel (*smartphone*), *iPad*, dan lainnya. Seiring berjalannya waktu, gadget muncul sebagai salah satu bidang teknologi yang membantu orang melakukan hal-hal yang tentu saja cukup sering dilakukan. 2020 (Febriati). Tergantung pada bagaimana seseorang menggunakan *gadget*, itu dapat berdampak pada perilaku sosial mereka. *Gadget* bisa sangat membantu dan membuat segalanya lebih mudah jika orang itu tahu cara menggunakannya dengan benar. Namun jika orang tersebut menyalahgunakan *gadget*, fungsi *gadget* yang seharusnya untuk memperlancar hubungan atau komunikasi sosial seseorang justru memperburuk

hubungan sosial karena tidak ingin komunikasi dan disibukkan dengan perangkat *gadget* saat sedang berkumpul “(No et al, 2019)”

### 12 2.3.2. Penggunaan gadget pada anak usia prasekolah

*Gadget* tidak hanya populer di kalangan orang dewasa, tetapi juga di kalangan balita dan anak usia prasekolah. Dengan berjalannya waktu, masyarakat saat ini, terutama usia prasekolah, tidak bisa dipisahkan dari teknologi yang semakin meluas. Alhasil, tak heran lagi jika melihat anak kecil hingga balita bahkan anak usia prasekolah menyukai *gadget* (Rideout, 2015).

*Gadget* adalah perwujudan fisik dari media yang mencakup berbagai aplikasi dan program yang menghibur, hampir telah menjadi teman anak-anak. Ini memiliki kekuatan untuk memikat anak-anak agar duduk dan bermain dalam waktu yang lama. Menurut penelitian Rideout (2015), anak usia 2-4 tahun menghabiskan 1 jam 58 menit per hari di depan layar, sedangkan anak usia 5 sampai 8 tahun menghabiskan 1 jam 58 menit per hari di depan layar. Hal ini berbeda dengan rekomendasi Starburger (2014) bahwa anak-anak menghabiskan tidak lebih dari satu jam sehari di depan perangkat *gadget*.

2 Penggunaan gadget adalah salah satu faktor yang dapat menghambat perkembangan emosi anak karena emosinya tidak terstimulasi sehingga menyebabkan ketidakstabilan emosi anak. Perkembangan emosi tercapai ketika anak berinteraksi dengan lingkungannya, oleh karena itu penggunaan gadget dapat menghambat perkembangan emosi anak (Swatika, 2020).

### 2 2.3.3. “Dampak gadget pada anak prasekolah”

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

## 1. "Dampak positif"

- a. Pengembangan **imajinasi** merupakan teknik untuk meningkatkan kreativitas anak (melihat gambar dan kemudian menggambarinya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
- b. Latihan kecerdasan adalah sesuatu yang bisa dilakukan (hal-hal yang pada anak membiasakan diri menulis, "angka, gambar yang membantu melatih proses belajar")
- c. Meningkatkan rasa percaya diri bisa berguna (ketika anak mampu dalam permainan akan semangat untuk menyelesaikan permainan)
- d. Mengembangkan keterampilan membaca, matematika, dan pemecahan masalah (berupa rasa ingin tahu dasar anak tentang apa pun yang menyebabkan anak menjadi sadar akan perlunya belajar sendiri tanpa **dipaksa**)

## 2. "Dampak negatif"

- a. Kehilangan minat ketika **belajar** (saat belajar, anak menjadi tidak fokus dan hanya mengingat **gadget**)
- b. Ketidakmampuan untuk **menulis** atau **membaca** (hal ini disebabkan **penggunaan gadget misalnya** ketika **anak membuka video** di aplikasi **youtube**, anak cenderung hanya **melihat gambar tanpa harus menulis apa yang dicarinya**)
- c. Kehilangan keterampilan sosial (misalnya **anak yang** tidak **bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, keadaan di sekitar mereka**)

- d. Dependent (anak akan kesulitan dan akan bergantung pada gadget karena sudah menjadi kebutuhan bagi mereka).
- e. Dapat membahayakan kesehatan (jelas, paparan radiasi di gadget dapat membahayakan kesehatan seseorang, dan juga dapat merusak tubuh dan dapat membahayakan kesehatan mata anak)
- b. Perkembangan kognitif seorang anak terhambat (proses pemikiran kognitif atau psikologis yang terkait dengan bagaimana anak belajar, memperhatikan, dll.).

2.3.4. <sup>2</sup> “Dampak bagi kesehatan dan perkembangan sosial emosional anak”

a. “Menggangu perkembangan otak anak”

Penggunaan *gadget* oleh anak di usia prasekolah berdampak signifikan terhadap perkembangan otak, mengakibatkan tantrum, terhambatnya belajar, lambatnya kognitif, dan ketidakmampuan anak untuk mandiri. Karena otak tumbuh pada tingkat yang cepat dari kurang dari usia dua tahun sampai usia 21 tahun.

b. Perkembangan lambat

Penggunaan *gadget* yang berlebihan memperlambat tumbuh kembang anak, menyebabkan perilaku malas untuk bergerak dan lebih memilih untuk diam dengan *gadget* nya (Triastutik, 2018). Pengaruhnya akan cukup kuat dan positif <sup>2</sup> jika anak aktif bergerak, seperti berlari, melompat, bermain, dan menari. Kemudian, jika anak lebih suka bermain *gadget* sambil berdiam diri, maka akan meningkatkan risiko obesitas pada masa kanak-kanak yang cukup berbahaya.

c. Penyakit kejiwaan

Penggunaan perangkat *gadget* yang berlebihan pada anak-anak dapat menyebabkan masalah psikologis seperti gangguan bipolar, kecemasan, dan kesedihan. Studi ini diakuisisi oleh Universitas Bristol pada tahun 2014. Ilmu kesehatan mental mengklaim bahwa jika anak-anak bermain dengan perangkat untuk waktu yang lama, itu akan mengganggu kemampuan mereka untuk berkomunikasi dengan orang lain dalam situasi sosial. Karena kurangnya emosi positif, anak-anak juga tidak akan dapat mengenali emosi yang berbeda seperti kebahagiaan atau kesedihan, mengalami empati, atau bahkan bereaksi terhadap orang-orang di sekitar mereka (Ashshidiq et al, 2020)

d. Masalah penglihatan

Menurut dr Devina Annisa, dokter mata di JEC, perangkat *gadget* sebaiknya digunakan pada jarak 30-40 cm untuk menghindari miopia pada mata. Menurut penelitian dari [University of Toledo di Amerika Serikat](#), paparan perangkat *gadget* dapat menyebabkan keracunan mata, yang sangat berisiko bagi anak-anak.

e. Nyeri di bagian tubuh tertentu

Terlalu banyak waktu yang dihabiskan menatap layar *gadget* dapat menyebabkan rasa sakit di bagian tubuh, termasuk jari, tangan, punggung, leher, dan bahu. Dengan mengangkat perangkat *gadget* terlalu jauh di atas kepala anak, sebaiknya ingatkan anak untuk istirahat dan ajarkan posisi duduk yang baik.

f. Kurangnya bersosialisasi



Kecanduan teknologi pada anak dapat membuat anak tidak peduli dengan lingkungannya (Novitasari & Khotimah, 2016). Anak-anak mungkin merasa lebih nyaman menggunakan aplikasi untuk berinteraksi dengan teman sebayanya atau orang-orang di sekitarnya daripada bermain di luar tatap muka dengan teman seusianya atau orang di sekitarnya (Ismanto dan Onibala, 2015).

g. Kepribadian kasar/agresif

Membentuk emosi pada anak muda adalah sesuatu yang tidak boleh dilakukan karena dapat menyebabkan konsekuensi serius (Ariani, 2018). Karena apa yang dilihat anak dapat memicu sifat tersebut, maka orang tua harus lebih memperhatikan anaknya.

## BAB 3

### METODE

#### 3.1. Pencarian *literature*

##### 3.1.1. Database

Penelitian ini menggunakan data sekunder yang diperoleh dari hasil penelitian sebelumnya. Artikel tentang subjek dapat ditemukan di database dari *crossref, google sarjana, proquest, pubmed, eric, dan iop science* sebagai sumber data sekunder.

##### 3.1.2. Jumlah artikel

Jumlah artikel yang akan di review sejumlah 10 artikel (6 internasional dan 5 nasional) dengan menggunakan artikel dari 5 tahun terakhir.

##### 3.1.3. Kata kunci

Kata kunci dan operator boolean (*AND, OR, or NOT*) digunakan untuk memperluas dan mendefinisikan pencarian, membuatnya lebih mudah untuk memilih artikel mana yang akan digunakan, saat melakukan pencarian artikel. Istilah "*gadget*" *AND* "*praschool*" *AND* "*social*" *AND* "*emotional*" digunakan dalam pencarian artikel.

### 3.2. Kriteria inklusi dan eksklusi

Tabel 3. 1 Kriteria inklusi dan eksklusi

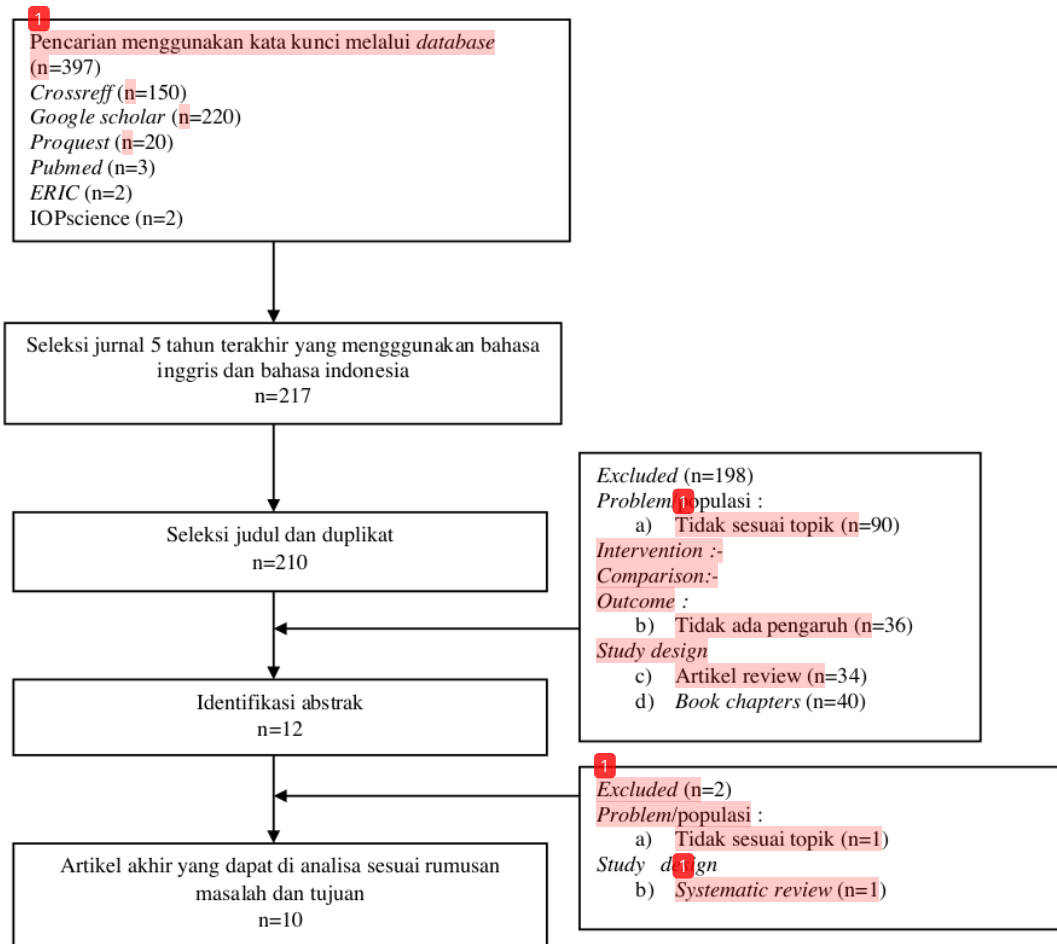
Kriteria	Inklusi	Eksklusi
<b>Population/Problem</b>	Artikel nasional dan internasional yang berhubungan dengan topik penelitian yaitu penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah usia 3-6 tahun	Artikel nasional dan internasional yang tidak berhubungan dengan topik penelitian yaitu penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah usia 3-6 tahun
<b>Intervention</b>	Tidak ada intervensi	Tidak ada intervensi
<b>Comparison</b>	Tidak adanya faktor pembanding	Tidak adanya faktor pembanding
<b>Outcome</b>	Terdapat pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah usia 3-6 tahun	Tidak terdapat pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah usia 3-6 tahun
<b>Study Design</b>	<i>Mix methods study, experimental study, survey study, cross sectional</i> , analisis korelasi, analisis komparasi, studi kualitatif, studi kuantitatif	<i>Literature review, systematic review, cohort</i> dan <i>book chapters</i>
<b>Tahun Terbit</b>	Artikel yang diterbitkan mulai tahun 2018	Artikel yang diterbitkan sebelum tahun 2018
<b>Bahasa</b>	Bahasa Indonesia dan bahasa Inggris	Selain bahasa Indonesia dan bahasa Inggris

### **3.3. Seleksi studi dan penilaian kualitas**

Tahap awal yaitu membaca abstrak, diikuti dengan memilih seluruh teks. Artikel yang tidak mendukung tujuan tinjauan pustaka yang diterbitkan dan tidak relevan ddikeluarkan.

#### **3.3.1. Hasil pencarian dan seleksi studi**

Berdasarkan hasil pencarian *literature* melalui publikasi *crossref, google scholar, proQuest, PubMed, Eric, IOP Science* menggunakan keyword “*gadget*” AND “*preschool*” AND “*social*” AND “*emotional*”. Secara total, 217 publikasi yang diterbitkan sebelum 2018 dan yang menggunakan bahasa selain bahasa Inggris dan Indonesia dikeluarkan dari penelitian setelah peneliti menemukan 397 artikel menggunakan kata kunci tersebut. 10 makalah, 6 di antaranya internasional dan 4 nasional, diperoleh setelah penilaian kelayakan 210 artikel, duplikat artikel, atau publikasi yang tidak memenuhi persyaratan inklusi dikeluarkan.



Gambar 3. 1 Diagram *flow* hasil pencarian dan seleksi studi

### 3.3.2. Daftar artikel hasil pencarian

Tujuan dari tinjauan literatur ini adalah untuk menjelaskan hasil ekstraksi data yang serupa berdasarkan hasil pengukuran dengan menggabungkan beberapa makalah dengan pendekatan naratif. Identitas peneliti, volume, metode, temuan, dan database semuanya termasuk dalam publikasi penelitian yang memenuhi persyaratan inklusi dan menghasilkan abstrak artikel.

Tabel 3. 2 Daftar artikel hasil pencarian

No	Author	Tahun	Volume, Judul Angka	Metode (Desain,Sampel, Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil Literature Review	Database	Link
1	Alexander L. Khiu and Hazalifah Hamzah	2018	Vol.7 <i>Exploratory analysis of pilot data : trends of gadget use and psychosocial adjustment in pre-schoolers</i>	D : analitik <i>cross sectional</i> S : <i>Convenience sampling</i> V : Variabel Independen: <i>gadget use</i> Variabel Dependen: <i>psychosocial adjustment in pre-schoolers</i> I : kuesioner A : <i>LOEES smoothing</i>	Perubahan masalah sosial 40% anak-anak menghabiskan lebih dari dua jam setiap hari untuk teknologi. Penggunaan gadget selama lebih dari 100 hingga 120 menit merupakan tanda masalah psikososial, termasuk kelelahan, prestasi akademik yang buruk, dan perilaku prososial dan kekerasan.	ERIC	<a href="https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1208014.pdf">https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1208014.pdf</a>

2	“Ririn Prastia Agustin, Qori Ila Saidah, Sapto Dwi Anggoro, Nuh Huda, Dini Mei Widayanti, Dwi Priyantini, Ceria Nurhayati, Lela Nurlela”	2019	Jil.11	“The Relationship Between The Use Of Gadget And Emotional Development Of Preschool Children”	<p>D: analitik cross sectional</p> <p>S: simple random sampling</p> <p>V:</p> <p>Variabel Independen: <b>4</b> The Use Of Gadget</p> <p>Variabel Dependen: <b>4</b> Emotional Development Of Preschool Children</p> <p>I: kuesioner</p> <p>A : uji Spearman's Rho</p>	Masalah perkembangan emosi <b>4</b> Anak usia prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya sebagian besar mengalami masalah perkembangan emosi abnormal yaitu <b>4</b> ak yang menggunakan gadget lebih dari 1 jam perhari. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi kepribadian anak sehingga mudah marah ketika keinginannya tidak terpenuhi, marah, dan mempengaruhi interaksi sosial anak dengan tidak peduli dengan orang di sekitarnya	Google scholar	<a href="https://ejournal.lucp.net/index.php/mjn/article/view/1049">https://ejournal.lucp.net/index.php/mjn/article/view/1049</a>
---	--	------	--------	--	---	--	----------------	---



3	Muniroh Munawar .Putri RA Zuhri	2018	Vol.7	<i>The Influence of Gadgets on Early Childhood Social Development in Hidayatullah Islamic Kindergarten School Semarang</i>	D : analitik cross sectional S : <i>purposive sampling</i> V: Variabel Independen: <i>Influence of Gadgets</i> Variabel Dependen: <i>Social Development</i> I : Kuesioner Penggunaan Gadget dan Kuesioner Perkembangan Sosial A : uji parsial atau uji T	Masalah perkembangan sosial Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di TK Islam Hidayatullah Semarang pada kelompok A dengan jumlah anak 15 orang, 11 orang diantaranya mengatakan bahwa bermain <i>gadget</i> lebih menyenangkan daripada bermain bersama teman. Mereka lebih memilih bermain <i>gadget</i> daripada bermain dengan teman, sehingga interaksi sosial mereka menjadi terbatas.	<i>IOP science</i>	<a href="http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeecs">http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeecs</a>
---	--	------	-------	--	--	---	--------------------	---

4	Nabila Ilma Nisa Rukmana , Nur Ainy Fardana, Linda Dewanti, Farah Mujtaba	2021	Vol. 7	<i>Does the Intensity of Gadget Use Impact Social and Emotional Development of Children aged 48-72 Months?</i>	D: analitik cross sectional S: simple random sampling V: Variabel Independen: Intensity of Gadget Variabel Dependen: Impact Social and Emotional Development I : kuesioner A : tes spearman	Masalah perkembangan social Responden dengan intensitas penggunaan gadget yang tinggi sebanyak 32 responden (69,6%). Penggunaan gadget yang berlebihan menghilangkan minat anak terhadap kegiatan lain, sehingga membuat anak lebih memilih menyendiri daripada bermain dengan teman bahkan orang tuanya. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget memiliki sikap agresif dan kurang dapat mengontrol emosinya ketika merasa terganggu	<a href="http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/alathfa/1/article/view/4462">http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/alathfa/1/article/view/4462</a>
---	--	------	--------	--	--	---	---

5	Rita Dwi Pratiwi, Lukman Handoyo, Siti Novy Romlah and Titi Rohaeti	2022	Vol.22	<i>Psychosocial Development of Children Addicted Versus Not Addicted to Smartphones</i>	D : analitik komparatif S : <i>simple random sampling</i> V: Variabel Independen: <i>Psychosocial Development of Children</i> Variabel Dependen: <i>Addicted Versus Not Addicted to Smartphones</i> I : kuesioner A : Uji <i>Mann-Whitney</i>	Masalah perkembangan sosial pada kelompok kecanduan, hampir semua anak berada pada tahap rasa bersalah yaitu 34 responden (85,0%) dan sisanya anak dalam tahap inisiatif sebanyak 7 responden (15,0%). Anak yang sering bermain <i>gadget</i> dapat mengalami gangguan atensi. Jika anak mengalami gangguan perhatian, maka anak tersebut mungkin tidak peka terhadap lingkungan sosial dan memiliki rasa inisiatif yang rendah.	Pubmed	<a href="https://knepublishing.com/index.php/KnE-Life/article/view/10329/16892">https://knepublishing.com/index.php/KnE-Life/article/view/10329/16892</a>
---	---	------	--------	---	---	--	--------	---

6	Jeong Hye Park and Minjung Park	2020	Vol. 16, issue 3	<p>1 <i>Smartphone use patterns and problematic smartphone use among preschool children</i></p> <p>Variabel Independen : <i>Smartphone use patterns</i></p> <p>Variabel Dependen : <i>problematic smartphone use among preschool children</i></p> <p>I : kuesioner</p> <p>A : uji <i>chi square</i></p>	<p>D: analitik <i>cross sectional</i></p> <p>S: <i>simple random sampling</i></p> <p>V</p>	Masalah perkembangan sosial	Crossreff	<p><a href="https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0244276">https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0244276</a></p>
<p>17,1% responden cocok dengan tagihan untuk masalah ponsel cerdas yang serius dan mungkin bertambah buruk jika orang menggunakan perangkat mereka untuk kesenangan atau kesenangan lebih dari dua jam setiap hari. Persyaratan untuk menggunakan smartphone bermasalah, termasuk ketidakmampuan untuk mengontrol penggunaan seseorang, menganggapnya sebagai aspek yang paling signifikan dari kehidupan sehari-hari, dan hanya ingin bermain dan belajar menggunakan satu, yang memiliki efek merugikan pada fisik, psikologis seseorang, dan kesejahteraan sosial.</p>								

7	Widya Safitri, Sufriani, Nevi Hasrati Nizami	2021	Vol.5	Gambaran Perkembangan Sosial-Emosional Anak Yang Menggunakan Gadget	D:analitik cross sectional S : simple random sampling V: Variabel Independen: Perkembangan Sosial-Emosional Anak Variabel Dependen: Menggunakan Gadget	Masalah perkembangan sosial Sebanyak 20 responden menunjukkannya adanya perubahan seperti subjek kurang percaya diri, sering menyendiri, susah menyesuaikan diri dan lama tugas yang diberikan guru.	Google scholar	<a href="http://www.jim.unsviah.ac.id/FK/ep/article/view/18643/0">http://www.jim.unsviah.ac.id/FK/ep/article/view/18643/0</a>
8	Ayu Insafi Mulyantari, Nurul Romadhona, Gemah Nuripahh, Yulii Susantii, Titikk Respatii	20199	Vol.11	Hubungann Kebiasaan Penggunaan Gadget dengan Status Mental Emosional pada Anak Usia Prasekolah	D: analitik cross sectional S : cluster random sampling V: Variabel Independen: Kebiasaan Penggunaan Gadget Variabel Dependen: Status Mental Emosional	Masalah perkembangan emosional 36 anak (53%) diduga memiliki penyimpangan mental emosional. Masalah emosional yang dilakukan oleh anak usia prasekolah di antaranya anak menjadi agresif dan mudah marah ketika gadget yang digunakan diminta oleh orang tua nya.	Google scholar	<a href="http://ejournal.unisba.ac.id/index.php/jiks">http://ejournal.unisba.ac.id/index.php/jiks</a>

I : kuesioner

A: uji chi square

I : Kuesioner

A: Uji chi square

9	Firmawati, Nur Uyuun, Biahomo	2019	Vol. 11	<p>6 Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia prasekolah Di Tk Negeri Pembina Limboto Kabupaten Gorontalo</p> <p>D:analitik <i>cross sectional</i>  S : total samplingg  V:  Variabel Independen:  Penggunaan Gadget  Variabel Dependenn:  Perkembangann Psikososial  I :kuesioner  A : Uji <i>Chi squaree</i></p>	<p>Masalah perkembangan sosial</p> <p>Terdapat sebanyak 57 responden (57,0%) yang menggunakan <i>gadget</i> dengan kategori tinggi dan perkembangan psikososial buruk<sup>6</sup></p> <p>Anak lebih suka bermain sendiri didalam rumah dengan <i>gadgemya</i> dari pada bermain diluar bersama teman seusianya, anak kurang berani berbicara dengan orang baru, anak mudah marah, anak senang mengejek / mengolok teman mainnya, anak selalu menang sendiri, anak akan menangis apabila keinginannya tidak dituruti, anak suka menang sendiri</p>	<p>Google scholar</p> <p><a href="https://journal.umgo.ac.id/index.php/Zaitun/article/view/1151">https://journal.umgo.ac.id/index.php/Zaitun/article/view/1151</a></p>
---	-------------------------------	------	---------	---	---	--

10	Mira Rahmawati, Melly Latifah	2020	Vol.133	"Penggunaan <i>gadget</i> , Interaksi Ibu-Anak, Dan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah"	<p>D:analitik <i>cross sectional</i>  S : <i>simple random sampling</i>  V:  Variabel Independenn:  5 penggunaan <i>gadget</i>, Interaksi Ibu-Anak  Variabel Dependen:  Perkembangan Sosial-Emosional  I : kuesioner  A : uji <i>chi square</i></p>	<p>Masalah perkembangan emosional  5 Sebanyak 4,9 persen memiliki tingkat ketergantungan yang tinggi dan sisanya (24,6%) memiliki tingkat ketergantungan yang sedang. Artinya cukup banyak anak yang mengalami perubahan perilaku karena penggunaan <i>gadget</i>. Perubahan perilaku tersebut diantaranya anak dapat ditenangkan dengan gawai ketika rewel (18,0%), marah ketika tidak diberikan <i>gadget</i> (13,1%), anak menjadi kurang memperhatikan lingkungan sekitar, dan membuat anak sangat fokus dan mengabaikan perkataan orang lain (9,8%).</p>	Google scholar	<a href="http://dx.doi.org/10.24156/jikk.2020.13.1.75">http://dx.doi.org/10.24156/jikk.2020.13.1.75</a>
----	-------------------------------	------	---------	--	---	---	----------------	---

## HASIL DAN ANALISIS

## 4.1 Hasil

Tabel 4. 1 Karakteristik umum dalam penyelesaian studi (n=10)

No.	Kategori	n	%
<b>A.</b>	<b>Tahun Publikasi</b>		
1.	2018	2	20
2.	2019	3	30
3.	2020	2	20
4.	2021	2	20
5.	2022	1	10
	<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100</b>
<b>B.</b>	<b>Desain Penelitian</b>		
1.	Analitik <i>cross sectional</i>	9	90
2.	Analitik komparatif	1	10
	<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100</b>
<b>C.</b>	<b>Tehnik Sampling</b>		
1.	<i>Convenience sampling</i>	1	10
2.	<i>Purposive sampling</i>	1	10
3.	<i>Simple random sampling</i>	6	60
4.	<i>Cluster random sampling</i>	1	10
5.	<i>Total sampling</i>	1	10
	<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100</b>
<b>D.</b>	<b>Variabel independen</b>		
1.	Penggunaan <i>gadget</i>	4	40
2.	Pengaruh <i>gadget</i>	1	10
3.	Intensitas <i>gadget</i>	1	10
4.	Perkembangan psikososial anak	1	10
5.	Pola penggunaan ponsel cerdas	1	10
6.	Perkembangan sosial emosional anak	1	10
7.	Kebiasaan penggunaan <i>gadget</i>	1	10
	<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100</b>
<b>E.</b>	<b>Variabel dependen</b>		
1.	Penyesuaian psikososial di usia prasekolah	3	30
2.	Perkembangan emosional anak usia prasekolah	1	10
3.	Perkembangan sosial dan emosional	2	20
4.	Kecanduan versus tidak kecanduan ponsel	1	10
5.	Penggunaan ponsel bermasalah diantara anak usia prasekolah	1	10
6.	Menggunakan <i>gadget</i>	1	10
7.	Status mental emosional	1	10
	<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100</b>
<b>F.</b>	<b>Instrumen penelitian</b>		
1.	Kuesioner	10	100
	<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100</b>



<b>G. Analisis statistik penelitian</b>		
1.	<i>Loess smoothing</i>	10
2.	Uji <i>spearman's rho</i>	20
3.	Uji <i>parsial</i> atau uji <i>T</i>	10
4.	Uji <i>man whitney</i>	10
5.	Uji <i>chi square</i>	50
	<b>Totall</b>	<b>1000</b>

Berdasarkan tabel 4.1 di dapat bahwa karakteristik artikel secara keseluruhan hampir sebagian artikel diterbitkan pada tahun 2019 sejumlah 3 artikel atau (30%), adapun desain pada artikel penelitian ini sebagian besar atau hampir seluruhnya sejumlah 9 artikel atau (90%) menggunakan analitik *cross sectional*. Analitik *cross sectional* ini merupakan penelitian observasional dimana cara pengambilan data variabel bebas dan variabel tergantung dilakukan sekali waktu pada saat yang bersamaan.

Teknik sampling berdasarkan tabel 4.1 di dapat bahwa sebagian besar sejumlah 6 artikel atau 60% menggunakan teknik *probability sampling* yaitu *simple random sampling*, variabel independen yang diteliti sebagian besar (40%) yaitu penggunaan *gadget*, variabel dependen yang diteliti sebagian besar (30%) yaitu penyesuaian psikososial di usia prasekolah, instrumen penelitian seluruhnya menggunakan kuesioner sebanyak 10 artikel atau (100%) dan analisis statistik hampir setengahnya (50%) menggunakan uji *chi square*.

## 4.2 Analisis penelitian

Tabel 4.2 Perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah (3-6 tahun) akibat penggunaan *gadget*

No.	Komponen	Sumber empiris utama	f	%
<b>A. Jenis penggunaan <i>gadget</i></b>				
1.	Bermain game	Muniroh and putri (2018), rita et al. (2022), widya, sufriyani, nevi (2021)	3	30
2.	Bermain game dan menonton video	Khiu and hamzah (2018), park and park (2020), ririn et al. (2019), nabila et al. (2021), ayu, nurul, gemah (2019), Firmawati,nur (2019), mira dan melly (2020)	7	70
3.	Bermain game dan media sosial	-	-	-
4.	Tidak ada	-	-	-
<b>Total</b>			10	100
<b>B. Pengawasan penggunaan <i>gadget</i></b>				
1.	Orang tua selalu mendampingi anaknya	-	-	-
2.	Orang tua tidak mendampingi	Park and park (2020), muniroh and putri (2018), nabila et al. (2021), rita et al. (2022), ririn et al. (2019), widya, sufriyani, nevi (2021), ayu, nurul, gemah (2019), Firmawati,nur (2019), mira dan melly (2020)	9	90
3.	Tidak ada	Khiu and hamzah (2018)	1	10
<b>Total</b>			10	100
<b>Cc. Aspek perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah penggunaa <i>gadget</i></b>				
1.	Perkembangan sosial anak usia prasekolah Alih-alih bermain dengan orang lain di lingkungan mereka, anak-anak lebih suka menggunakan <i>gadget</i> mereka.	Khiu and hamzah (2018), Firmawati,nur (2019), muniroh and putri (2018), nabila et al. (2021), rita et al. (2022), widya, sufriyani, nevi (2021)	6	60
2.	Perkembangan emosional anak usia prasekolah Anak kesulitan untuk mengontrol dirinya sendiri terhadap penggunaan <i>gadget</i>	Park and park (2020), ririn et al. (2019), ayu, nurul, gemah (2019), mira dan melly (2020)	4	40
<b>Total</b>			10	100

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa dalam penggunaan *gadget* hampir seluruhnya menggunakannya untuk bermain game dan menonton video (70%), anak menggunakan *gadget* hampir seluruhnya tidak didampingi oleh orang

tua (90%), kemudian hampir sebagian besar anak mengalami masalah perkembangan sosial yaitu lebih senang bermain dengan gadgetnya dibanding bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya (60%).

Berdasarkan 10 artikel terdapat 6 artikel yang menunjukkan gangguan <sup>7</sup> pada perkembangan sosial anak yaitu penelitian yang di kemukakan oleh Firmawati dan Nur (2019), Nabila *et al.* (2021), Rita *et al.* (2022), Widya dkk (2021), Khiu dan Hamzah (2018), Muniroh dan Putri (2018) bahwa anak-anak gagal mematuhi rekomendasi AAP untuk tidak lebih dari 2 jam penggunaan media gabungan per hari. Ini adalah tren yang mengkhawatirkan karena sejumlah penelitian mengaitkan penggunaan media dengan hasil psikososial yang merugikan. Hal itu menyebabkan penurunan masalah sosial dan perilaku prososial pada anak. Penjelasan untuk ini mungkin bahwa durasi penggunaan media yang lebih lama merampas anak-anak dari interaksi orang tua dan anak yang berharga diperlukan untuk perkembangan sosial yang sehat pada anak-anak. ditemukan responden dengan intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi sebagian besar memiliki kategori perkembangan sosial emosional yang dirujuk ke rumah sakit. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menghilangkan minat anak terhadap kegiatan lain, sehingga membuat anak lebih memilih menyendiri daripada bermain dengan teman bahkan orang tuanya. <sup>6</sup> Ketika anak-anak kecanduan *gadget*, mereka akan menganggap bahwa *gadget* adalah bagian dari kehidupan mereka dan tidak ingin dipisahkan. Hal tersebut dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak dengan lingkungannya. Anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* akan

memiliki sikap agresif dan kurang dapat mengontrol emosinya ketika merasa terganggu.

Berdasarkan 10 artikel terdapat 4 artikel yang menunjukkan adanya gangguan perkembangan emosional yaitu penelitian yang di kemukakan oleh Park dan Park (2020), Ririn, *et al.* (2019), Ayu dkk (2019), Mira dan Melly (2020). Para peneliti menemukan korelasi kuat antara penggunaan smartphone yang bermasalah dan prevalensi penggunaan smartphone yang bermasalah di antara pengguna smartphone usia prasekolah. Smartphone yang bermasalah lebih mungkin digunakan jika digunakan lebih dari dua jam (odds ratio 7,85). Persyaratan untuk menggunakan smartphone bermasalah, khususnya ketidakmampuan untuk mengendalikan diri saat menggunakannya, keyakinan bahwa smartphone adalah satu-satunya hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari, dan keinginan untuk hanya bermain dan belajar menggunakan smartphone, yang kesemuanya memiliki efek merugikan pada kesehatan fisik, kesehatan mental, dan hubungan sosial seseorang. Penggunaan <sup>4</sup> *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresi pada anak karena anak tidak dapat memahami perbedaan cara pandang orang lain. Agresi <sup>4</sup> merupakan salah satu bentuk reaksi anak terhadap perasaan kecewa karena keinginan menggunakan *gadget* tidak terpenuhi dan hal ini dapat mengakibatkan perselisihan atau perkelahian jika terganggu saat bermain *gadget* atau jika *gadget* dirampas. <sup>4</sup> Sehingga akan berdampak buruk bagi tumbuh kembang anak, baik secara fisik maupun psikis. Ketika anak menggunakan *gadget* secara berlebihan, mereka tidak akan mengenal nilai waktu dan anak akan

menjadi emosional jika tidak mendapatkan *gadget* sesuai dengan kebutuhannya.

## PEMBAHASAN

**5.1. Gangguan perkembangan sosial pada anak usia prasekolah akibat***gadget*

Hasil review 10 artikel didapatkan fakta terkait gangguan perkembangan sosial yang terjadi pada anak usia prasekolah, peneliti menemukan 60% artikel menunjukkan bahwa gangguan perkembangan sosial yang terjadi pada anak usia prasekolah akibat *gadget* diantaranya pada penelitian yang dilakukan Firmawati dan Nur (2019), Nabila *et al.* (2021), Rita *et al.* (2022), Widya dkk (2021), Khiu dan Hamzah (2018), Muniroh dan Putri (2018) bahwa penggunaan *gadget* menunjukkan mayoritas responden kategori penggunaan tinggi. Penggunaan *gadget* kategori tinggi dan perkembangan sosial kategori kurang baik yaitu seperti anak lebih suka bermain sendiri didalam rumah dengan *gadget* nya dari pada bermain diluar bersama teman seusianya, anak sulit berinteraksi sosial dengan orang baru. Hal tersebut dikarenakan penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak buruk bagi perkembangan sosial anak. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menghilangkan minat anak terhadap kegiatan lain, sehingga membuat anak lebih memilih menyendiri daripada bermain dengan teman bahkan orang tuanya karena asyik dengan *gadget*nya.

Menurut teori Maria Ariyanti dkk (2021), interaksi sosial anak dengan lingkungannya menjadi semakin terganggu ketika mereka menggunakan perangkat untuk waktu yang lama. Akibat ketidakmampuan anak dengan teman-temannya tanpa *gadget*, interaksi sosial antar anak seringkali kurang membuahkan

hasil. Selain itu, karena anak disibukkan dengan *gadget*, mereka sering melewatkan percakapan dan pertanyaan dari orang lain di sekitarnya. Serupa dengan teori yang dikemukakan oleh Simamora (2018) yang menyatakan bahwa reaksi negatif anak disebabkan oleh waktu penggunaan *gadget* yang lama, penggunaan perangkat dalam jangka waktu yang lama setiap hari dapat menyebabkan anak menjadi pribadi antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal tersebut tentunya dapat membantu seorang anak menjadi lebih individualis karena masa usia prasekolah tidak berinteraksi dan kurang eksplor dengan lingkungan sehingga anak kurang memiliki kemampuan berkomunikasi.

Menurut peneliti,<sup>4</sup> penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak negatif pada hubungan sosial anak-anak dengan keluarga dan lingkungan mereka, membuat mereka pasif dan cenderung menggunakan *gadget*. Anak-anak prasekolah biasanya senang menerima objek baru melalui aktivitas bermain. Anak-anak secara teratur menggunakan *gadget* untuk bermain dan memenuhi rasa ingin tahu mereka karena ada begitu banyak aplikasi menarik yang tersedia untuk mereka; akibatnya, sebagian besar dari mereka menghabiskan sepanjang hari menggunakannya, kurang memperhatikan lingkungan mereka. Anak-anak seusia mereka harus berinteraksi dan bermain dengan teman sekelasnya. Jika perkembangan sosial anak terganggu, dikhawatirkan anak akan sulit beradaptasi dengan dunia sosial di sekitarnya, tidak bergaul dengan teman sebayanya, dan tidak mau bermain atau bersosialisasi dengan mereka. Sebenarnya, anak usia ini harus bisa menerima anak lain seusianya,<sup>12</sup> menunjukkan minat pada permainan, dapat menerima teman baru dari kelompoknya atau berpisah<sup>12</sup> dari orang tua atau orang dewasa lainnya, dan toleran terhadap kelas sosial lainnya.

Selain itu teori yang dikemukakan oleh Puji Asmaul Chusna, (2018) Penggunaan teknologi yang berlebihan akan merugikan anak usia prasekolah. Anak-anak yang menghabiskan banyak waktu menggunakan *gadget* akan lebih emosional, memberontak karena merasa terganggu saat menggunakannya, dan malas karena tidak menyelesaikan tugas rutinnnya. Dia perlu dibujuk untuk makan karena dia disibukkan dengan perangkat *gadget* nya. Yang lebih memprihatinkan, mereka bahkan tidak mau bertemu dengan yang lebih tua, mereka tidak melihat ke kiri atau ke kanan atau peduli dengan orang-orang di sekitar mereka. Suwarsi (2018) berpendapat bahwa ketika anak-anak disibukkan dengan *gadget*, mereka menjadi tidak tertarik pada hal lain, tidak lagi menikmati bergaul atau bermain di luar dengan teman-teman, berperilaku agresif untuk membela diri ketika permainan dikurangi atau dihentikan, dan bahkan berani mencuri waktu untuk bermain *gadget*. Tindakan tersebut merupakan tanda bahwa anak membutuhkan bantuan untuk menghentikan kebiasaan bermain *gadget*.

Peneliti berpendapat bahwa anak usia prasekolah sering menyalahgunakan *gadget* dan menggunakannya untuk waktu yang berlebihan, yang menyebabkan kurangnya kepedulian seseorang terhadap lingkungannya di rumah dan di masyarakat. Seseorang yang menunjukkan sikap apatis ini merasa sulit untuk berinteraksi dengan orang lain, dan dia mungkin mengabaikan atau bahkan merasa terasing dari lingkungannya karena *gadget*. Bagi anak-anak, penggunaan barang elektronik secara berlebihan dan dalam jangka waktu lama akan berdampak merugikan yang cukup signifikan. Anak-anak akan menjadi tidak sadar akan lingkungan mereka karena mereka akan memilih untuk terus menatap layar perangkat dan menikmati kesenangannya bermain *gadget*. Mereka akan



semakin terobsesi dengan dunia mereka sendiri dan melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman mereka. Mengingat bahwa jumlah total waktu yang dihabiskan untuk menggunakan *gadget* dapat berdampak pada perkembangan sosial anak, orang tua harus memikirkan dengan cermat berapa banyak waktu yang diberikan kepada anak-anak prasekolah untuk bermain dengan *gadget*.

Peneliti berpendapat bahwa upaya yang dapat dilakukan adalah dengan membatasi penggunaan *gadget* pada anak-anak, upaya dapat dilakukan untuk meminimalkan efek buruknya. Ini akan menghentikan anak-anak dari kecanduan *gadget* pada jangka waktu yang lama. Hal ini pada akhirnya akan mengarah pada perkembangan <sup>5</sup> interaksi yang sehat antara ibu dan anak. Untuk meningkatkan kompetensi mereka, <sup>5</sup> orang tua juga dapat memantau informasi yang diakses anak-anak mereka dan mendorong mereka untuk menggunakan *gadget* untuk tujuan pendidikan.

## <sup>4</sup> 5.2. Gangguan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah akibat *gadget*

Hasil dari 10 artikel yang di review, peneliti menemukan ada beberapa fakta tentang gangguan <sup>4</sup> perkembangan emosional pada anak usia prasekolah pengguna *gadget* yaitu terdapat 40% artikel yang dikemukakan oleh Park & Park (2020), Ririn, et al. (2019), Ayu dkk (2019), Mira & Melly (2020) <sup>4</sup> bahwa <sup>1</sup> penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah mengalami penggunaan *gadget* yang bermasalah. Intensitas waktu penggunaan *gadget* berhubungan erat dengan penggunaan *gadget* bermasalah. Penggunaan *smartphone* selama lebih dari 2 jam dapat meningkatkan resiko penggunaan *gadget* bermasalah. <sup>1</sup> Kriteria penggunaan *gadget* bermasalah yaitu: tidak bisa mengontrol diri dalam penggunaan *gadget*;

hanya menganggap gadget paling penting di kehidupan sehari-harinya; hanya mau bermain dan belajar dengan menggunakan gadget yang mengakibatkan konsekuensi fisik, psikologis, dan sosial yang negatif. Penggunaan gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresi pada anak karena anak tidak dapat memahami perbedaan cara pandang orang lain. Anak juga berperilaku mengamuk yang dapat dipicu oleh beberapa keadaan, di antaranya kecemasan yang tidak dapat dikontrol, mudah marah ketika keinginannya tidak dituruti, sulit berkonsentrasi, serta berperilaku manja dan merusak.

Menurut pendapat Muthia (2018), bermain dengan teman sebaya kurang menyenangkan bagi anak-anak daripada menggunakan *gadget*. Ini terkait erat dengan banyak kemampuan yang ditawarkan perangkat *gadget*, banyak di antaranya tidak diragukan lagi lebih menarik bagi anak-anak. Kurangnya pengendalian diri saat menggunakan *gadget* merupakan salah satu dampak buruk yang mungkin terjadi pada anak. Anak-anak yang tidak dapat mengontrol penggunaan *gadget* mereka biasanya menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *gadget*, anak mengabaikan kebutuhan lain hanya untuk bermain *gadget*. Contohnya termasuk lupa makan atau mandi, serta tidak mematuhi peringatan dari orang lain di sekitarnya. Selain itu, ciri-ciri tidak dapat mengontrol gadget termasuk merasa terlalu sibuk dengan *gadget*, merasa perlu menghabiskan lebih banyak waktu online untuk merasa puas, melakukan upaya berulang kali untuk melakukannya tanpa hasil, mencoba untuk mengurangi atau berhenti menggunakannya tetapi gagal total, merasa gelisah, murung, tertekan, atau marah saat melakukannya, dan memainkannya lebih lama dari yang diharapkan.

Menurut peneliti, penggunaan teknologi yang tidak terkendali, terutama di kalangan balita, dapat menyebabkan gangguan perkembangan emosi pada anak. Kemampuan mengendalikan emosi dan mendeteksi emosi pada anak harus dimiliki sebelum anak memasuki lingkungan yang berdampak pada perilakunya, sehingga perkembangan emosi pada anak prasekolah menjadi salah satu aspek terpenting dalam perkembangan anak. Perasaan senang, takut, marah, dan emosi lainnya adalah contoh dari emosi. Perkembangan emosi anak usia dini ditandai dengan munculnya perasaan evaluatif seperti <sup>4</sup> bangga, malu, dan bersalah. Munculnya emosi pada anak menunjukkan bahwa mereka sudah mulai memahami konsep menilai perilaku mereka. Kecenderungan untuk menggunakan teknologi yang tidak terkendali akan menumbuhkan ketergantungan, yang mungkin mengganggu hubungan sosial, mengurangi <sup>4</sup> empati dan simpati, dan memotong waktu bersama keluarga. Akibatnya, anak-anak yang kecanduan *gadget* akan memusatkan perhatiannya pada dunia maya, dan ketika permintaan mereka untuk bermain *gadget* tidak dikabulkan atau dicabut dari *gadget*, emosi seperti khawatir, putus asa, kecewa, murka, dan gelisah akan muncul pada anak-anak. Menjadi tidak stabil secara emosional pada anak-anak adalah salah satu efek berbahaya dari *gadget*. Tingkah laku anak seperti serangan balik fisik (nonverbal) dan verbal (verbal) merupakan bentuk respon mereka terhadap perasaan kecewa karena keinginan mereka untuk menggunakan *gadget* tidak terpenuhi, dan hal ini dapat mengakibatkan perselisihan atau perkelahian jika terganggu saat menggunakan *gadget*. Pertumbuhan dan perkembangan anak, baik fisik maupun psikis, akan terkena dampak negatifnya.

Kriteria adiksi yang sering digunakan oleh para psikolog menyatakan bahwa seseorang dianggap kecanduan terhadap suatu stimulus jika mengabaikan hal-hal penting karena stimulus tersebut atau mengalami gangguan dalam hubungannya dengan orang-orang terdekatnya sebagai akibat dari adanya stimulus tersebut. Hal ini sejalan dengan teori lain yang dikemukakan oleh Ruller (2018) Orang yang dekat dengannya dalam situasi ini mengeluh, terganggu, tidak puas, dan merasa diabaikan sebagai akibat dari rangsangan, marah, tersinggung, dan tidak suka jika perilakunya dikritik, menyembunyikan atau menutupi perilakunya, dan berusaha untuk berhenti tetapi tidak dapat melakukannya. Selain itu, Indanah & Yuliasetanigrum (2019) menyatakan bahwa anak usia prasekolah yang tidak dapat mengontrol penggunaan *gadget* menunjukkan masalah perkembangan emosional, termasuk kesulitan berinteraksi dengan orang lain, sulit berpisah dari orang tua, dan sulit mengendalikan diri dan perilaku agresif. Kepribadian anak akan terpengaruh oleh penggunaan *gadget* tanpa pengawasan orang tua, membuatnya cepat marah ketika permintaannya tidak dikabulkan atau ketika menerima nasihat dan membuat komunikasi menjadi sulit.

Menurut peneliti, teknologi berkembang sangat pesat di era globalisasi saat ini, khususnya <sup>11</sup> teknologi berbasis layar seperti smartphone dan internet. <sup>11</sup> Kehidupan anak-anak, terutama anak-anak prasekolah, dapat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi ini. Pertumbuhan dan perkembangan anak yang cepat terjadi selama tahun-tahun prasekolah. Anak-anak suka bermain dan lebih terbiasa bermain dengan *gadget* dibandingkan dengan teman-temannya. Anak-anak menghabiskan berjam-jam bermain *gadget* mereka tanpa melakukan aktivitas fisik apa pun. Akibatnya anak mengalami kesulitan dalam mengontrol penggunaan

*gadget*. Aktivitas gerak anak akan berkurang akibat <sup>11</sup> penggunaan teknologi berbasis layar dan kontakannya dengan anak. Anak yang kurang mampu mengontrol penggunaan *gadget* <sup>11</sup> akan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain sendiri, kurang bergerak, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Tentunya hal ini juga akan berdampak pada bagaimana anak berperilaku, baik secara pribadi maupun di depan umum. Anak-anak cenderung kurang percaya diri, lebih emosional, agresif, sulit berinteraksi dan bergaul dengan anak-anak lain, manja, destruktif, dan sulit fokus. Anak-anak yang <sup>4</sup> menggunakan *gadget* secara berlebihan tidak akan memahami nilai waktu dan akan menjadi kesal jika tidak mendapatkan *gadget* yang mereka butuhkan, yang menjadikan perilaku agresif akan muncul pada anak. Akibatnya, orang tua memainkan peran penting dalam mengawasi dan menemani anak-anak ketika mereka menggunakan *gadget*, mereka juga harus bisa mengajari anak-anak mereka cara menggunakannya.

Menurut peneliti, orang tua harus berusaha untuk meningkatkan interaksi <sup>5</sup> positif antara ibu dan anak-anak mereka karena mereka dapat menawarkan banyak perasaan, pengalaman, dan kesempatan belajar sosial dan emosional yang memungkinkan anak-anak mencapai tingkat perkembangan sosioemosional yang tinggi. <sup>5</sup> Kedekatan yang terjalin antara ibu dan anak akan mengurangi kemungkinan anak melakukan perilaku agresif dan antisosial. Anak yang <sup>5</sup> terbiasa berinteraksi dengan ibu cukup intens dan dalam jarak dekat akan membuat anak belajar secara langsung tentang kemampuan mengelola emosi, mengendalikan diri, dan bertindak secara tepat sesuai situasi dan kondisi. Orang tua diimbau untuk meminimalkan anak-anak mereka bermain *gadget* di perangkat mereka yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif atau sosial mereka sejak usia dini.

## **BAB 6**

### **KESIMPULAN**

#### **6.1. Kesimpulan**

Temuan studi literatur pada 10 publikasi untuk anak di bawah usia tiga tahun menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dapat mengganggu perkembangan sosial dan emosional anak.

#### **6.2. Saran**

Analisis kepustakaan ini dimaksudkan sebagai bahan penilaian bagi semua pihak yang berkepentingan, antara lain:

1. Menurut para pendidik, ketika memberikan sumber daya pendidikan kepada anak-anak, sekolah harus memberikan penekanan pada peningkatan keterampilan sosial anak-anak prasekolah di samping perkembangan intelektual mereka.
2. Agar anak usia prasekolah tidak bergantung pada gadget, disarankan orang tua berperan lebih aktif dalam mengawasi penggunaan teknologi pada anak. Selain itu, orang tua didesak untuk dapat memuat gadget dengan permainan yang dapat mengembangkan keterampilan kognitif atau sosial anak-anak saat menyerahkan gadget kepada anak-anak.
3. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan temuan penelitian ini sebagai sumber data untuk penelitian lebih lanjut, dan penelitian tambahan dilakukan untuk mengeksplorasi dan mendiskusikan bagaimana gadget mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak-anak prasekolah

# Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Akibat Penggunaan Gadget

## ORIGINALITY REPORT

**20%**  
SIMILARITY INDEX

**21%**  
INTERNET SOURCES

**3%**  
PUBLICATIONS

**4%**  
STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<a href="http://repo.stikesicme-jbg.ac.id">repo.stikesicme-jbg.ac.id</a> Internet Source	<b>4%</b>
<b>2</b>	<a href="http://dspace.umkt.ac.id">dspace.umkt.ac.id</a> Internet Source	<b>3%</b>
<b>3</b>	<a href="http://repository.stikesdrsoebandi.ac.id">repository.stikesdrsoebandi.ac.id</a> Internet Source	<b>2%</b>
<b>4</b>	<a href="http://repository.stikeshangtuahsby-library.ac.id">repository.stikeshangtuahsby-library.ac.id</a> Internet Source	<b>2%</b>
<b>5</b>	<a href="http://journal.ipb.ac.id">journal.ipb.ac.id</a> Internet Source	<b>2%</b>
<b>6</b>	<a href="http://journal.umgo.ac.id">journal.umgo.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<a href="http://akperyarsismd.e-journal.id">akperyarsismd.e-journal.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>8</b>	<a href="http://repository.stikes-bhm.ac.id">repository.stikes-bhm.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>9</b>	<a href="http://www.jim.unsyiah.ac.id">www.jim.unsyiah.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>

---

10	<a href="http://bunga92.blogspot.com">bunga92.blogspot.com</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://jurnal.poltekkespadang.ac.id">jurnal.poltekkespadang.ac.id</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://repository.ub.ac.id">repository.ub.ac.id</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://www.receh.in">www.receh.in</a> Internet Source	1 %

---

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off