

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Perkembangan Sosial**

Perkembangan adalah pola perubahan yang di mulai sejak perubahan dan terus berlanjut di sepanjang rentang kehidupan individu. Sebagaimana besar perkembangan melibatkan pertumbuhan, namun juga melibatkan kemunduran/ penuaan (Santrock 1995, 2007:205). Perkembangan sosial itu mulai ada sejak anak lahir di dunia, terbukti seorang anak yang menangis, adalah dalam rangka mengadakan kontak/hubungan dengan orang lain, atau anak tampak mengadakan aktivitas meraba, tersenyum, bila memperoreh rangsangan dan teguran dari luar (Abu Ahmadi dan Munandar Sholeh, 2005:102).

Perkembangan sosial merupakan pencapaian seseorang kematangan seseorang dalam hubungan sosial. Hal ini dapat diartikan pula sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, tradisi, serta membaaur menjadi satu kesatuan dan saling bekerja sama. Sedangkan Hurlock (2011:250) berpendapat bahwa perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menurut Samsyu Yusuf (2014) perkembangan sosialnya 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 satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerjasama. Perkembangan sosial pada anak-anak sekolah dasar ditandai dengan

adanya perluasan hubungan, di samping dengan keluarga dia juga mulai membentuk ikatan baru dengan teman sebaya sehingga ruang gerak hubungan sosialnya bertambah luas. Kemampuan sosial anak ini dapat diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dan bersinteraksi serta bersosialisasi dengan orang-orang di lingkungannya.

### 2.1.2 Bentuk-bentuk Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Susanto (2011:40) mengemukakan bahwa pada usia anak-anak, mereka mulai bergaul atau hubungan sosial baik dengan orangtua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya, maupun teman bermainnya, anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial seperti berikut :

1. Pembangkangan (*Negativisme*). Tingkah laku ini terjadi sebagai reaksi yang ditunjukkan anak terhadap penerapan disiplin atau tuntutan orang tua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak.
2. Agresi (*aggression*). Merupakan perilaku menyerang balik secara fisik (nonverbal) maupun kata-kata (verbal). Agresi ini merupakan salah satu bentuk reaksi anak terhadap frustrasi (rasa kecewa karena tidak terpenuhi kebutuhan atau keinginannya).
3. Berselisih atau bertengkar (*quarelling*). Hal ini terjadi apabila seseorang anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku anak lain, seperti diganggu pada saat mengerjakan sesuatu atau direbut barang atau mainannya.
4. Menggodanya atau mengejek (*teasing*), merupakan sebagai bentuk lain dari tingkah laku agresif. Menggodanya merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (kata-kata ejekan atau cemoohan). Sehingga menimbulkan reaksi marah pada orang yang diserangnya.

5. Persaingan (*rivalry*), merupakan salah satu keinginan anak untuk dapat atau mampu melebihi orang lain.
6. Kerja sama (*cooperation*), merupakan sikap mau bekerja sama dengan kelompok.
7. Tingkahlaku berkuasa (*ascendant behaviour*) yaitu tingkah laku untuk menguasai situasi sosial, keinginan anak untuk mendominasi, atau bersikap layaknya seperti seorang pemimpin atau bos.
8. Mementingkan diri sendiri (*selfishness*), merupakan sikap egosentris dalam memenuhi keinginannya.
9. Simpati (*sympathy*), merupakan sikap emosional yang mendorong anak untuk menaruh perhatian terhadap orang lain, mau mendekati atau bekerja sama baik dengan teman sebayanya.

### 2.1.3 Ciri-ciri Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (2009:156), ciri-ciri perkembangan sosial anak usia dini antara lain sebagai berikut :

1. Kelahiran sampai Usia Tiga Tahun
  - a. Bereaksi terhadap orang lain
  - b. Menikmati pada saat bergaul dengan anak-anak lain
  - c. Dapat memelihara keterlibatan dengan anak yang lain untuk suatu periode yang sangat pendek
  - d. Mampu berbagi tanpa perlu membujuk
  - e. Menunjukkan kemampuan yang sangat kecil untuk menunda kepuasan.
  - f. Dapat meniru tindakan dari orang lain
  - g. Mulai untuk melibatkan diri pada permainan yang parallel.

2. Usia 3-4 tahun
  - a. Menjadi lebih sadar akan diri sendiri
  - b. Mengembangkan perasaan rendah hati
  - c. Menjadi sadar akan rasial dan perbedaan seksual
  - d. Dapat mengambil arah, mengikuti beberapa aturan
  - e. Memiliki perasaan yang kuat kearah rumah dan keluarga
  - f. Menunjukkan suatu perubahan dalam hal perasaan atau pengertian dari kepercayaan pada diri sendiri.
  - g. Bermain parallel; mulai bermain permainan yang memerlukan kerja sama.
  - h. Memiliki teman bermain khayalan.
3. Usia 5-6 tahun
  - a. Menyatakan gagasan yang kaku peran jenis kelamin
  - b. Memiliki teman baik, meskipun untuk jangka waktu yang pendek
  - c. Sering bertengkar tetapi dalam waktu yang singkat
  - d. Dapat berbagi dan mengambil giliran
  - e. Ikut ambil bagian dalam setiap kegiatan pengalaman di sekolah
  - f. Mempertimbangkan setiap guru merupakan hal yang sangat penting
  - g. Ingin menjadi yang nomor satu
  - h. Menjadi lebih posesif terhadap barang-barang kepunyaannya.

#### **2.1.4 Ciri-ciri Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Setelah Menggunakan Gadget yang Tidak Terkontrol**

Menurut Sapardi (2018:61), ciri-ciri perkembangan sosial anak usia dini setelah menggunakan *gadget* yang tidak terkontrol, antara lain :

1. Anak malas bergerak/beraktifitas

Pada saat ini banyak anak-anak lebih malas melakukan pergerakan dikarenakan *gadget* yang menjadi kepentingan dalam hidupan anak mengakibatkan kurangnya pergerakan terhadap aktifitas bermain dan bersosialisasi terhadap teman-teman sebayanya.

2. Kurang berinteraksi dengan lingkunganya

Kurangnya interaksi terhadap lingkungan sekitar terhadap anak diakibatkan adanya *gadget* yang dapat mempengaruhi anak menjadi lebih asik didalam rumah karena aplikasi-aplikasi yang menarik yang ada di dalam *gadget* dapat menghambat proses sosialisasi anak karena anak lebih senang dengan *gadgetnya*.

3. Kecanduan terhadap *gadget*

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuk anak.

### 2.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Pada Anak Usia Dini

Deliana (Khairani, 2013 : 126) berpendapat bahwa faktor-faktor penghambat yang mempengaruhi perkembangan sosial anak prasekolah diantaranya yaitu:

1. Tingkah laku agresif biasanya mulai tampak sejak usia 2 tahun, tetapi sampai usia 4 tahun tingkah laku ini masih sering muncul, terlihat dari seringnya anak TK saling menyerang secara fisik misalnya : mendorong, memukul, atau berkelahi.

2. Daya saing kurang, biasanya disebabkan cakrawala sosial anak yang relative masih kurang. Masih terbatas pada situasi rumah dan sekolah.
3. Pemalu. Rasa malu biasanya sudah terlihat sejak anak sudah mengenal orang-orang disekitarnya.
4. Anak Manja. Memanjakan anak adalah suatu sikap orang tua yang selalumengalah pada anaknya, membatalkan perintah, atau larangan hanya karena anak menjerit, menentang, membantah.
5. Perilaku Berkuasa. Perilaku berkuasa ini muncul sekitar 3 tahun dan semakin meningkat dengan bertambahnya kesempatan.
6. Perilaku Merusak. Ledakan amarah yang dilakukan oleh anak sering disertai tindakan merusak benda-benda disekitarnya.

#### **2.1.6 Pengertian Gadget**

Sebuah istilah berasal dari bahasa Inggris, *Gadget* adalah sebuah benda kecil genggam yang mempunyai berbagai tujuan fungsi khusus. *Gadget* merupakan media elektronik modern yang berukuran kecil (Al-Ayouby, 2017). *Gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. *gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *martphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *netbook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet). Novitasari (2016:49) menyatakan bahwa media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya.



*Gadget* menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *gadget* merujuk pada suatu peranti atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna (Castelluccio, Michael. 2007:75). Menurut Wijanarko dan Setiawati (2016:3), *gadget* merupakan suatu alat, piranti atau benda yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya *gadget* dalam bahasa Indonesia yaitu Gawai. *gadget* yang dimaksud bukan hanya sebatas telepon genggam, laptop, ipad dan computer tetapi juga perangkat besar seperti televisi. Disisi lain menurut Rohmah (2017:45) *gadget* merupakan perangkat elektronik khusus yang memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. Keunikan *gadget* adalah selalu memunculkan teknologi baru yang dinilai memudahkan penggunaanya. Keunikan tersebut membuat pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan *gadget*.

### **2.1.7 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget**

Menurut Fadilah (2015:98), faktor-faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan *gadget* meliputi:

1. Iklan yang terpapar di televisi dan media sosial. Perkembangan masa kini sangat dipengaruhi oleh terpaparnya iklan di televisi maupun di media sosial. Sehingga sering kali penasaran dengan hal baru terhadap terpaparnya iklan tersebut.
2. *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik. Di dalam *gadget* memiliki fitur-fitur yang canggih sehingga membuat ketertarikan pada setiap penggunaanya. Sehingga membuat penasaran dalam mengoperasikan *gadget*nya.

3. Kecanggihan dari *gadget* dapat mempermudah dalam memenuhi kebutuhannya termasuk dalam kebutuhan komunikasi sehingga tidak ada hambatan untuk berbagi komunikasi kepada semua orang.
4. Keterjangkauan harga *gadget*. Orang-orang dengan status ekonomi menengah ke atas sampai status ekonomi menengah ke bawah sudah memiliki *gadget*.
5. Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget*, sehingga masyarakat lainnya menjadi enggan untuk meninggalkan *gadget*.
6. Faktor budaya sangat mempengaruhi perilaku seseorang. Sehingga orang-orang banyak yang mengikuti trend yang terjadi di dalam budaya lingkungannya yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*.
7. Faktor sosial. Kelompok masyarakat, keluarga serta status sosial sangat mempengaruhi faktor sosial. Terutama dalam keluarga karena peran keluarga sangat penting dalam pembentukan perilaku anak sebagai fondasi utama.
8. Faktor pribadi Kepribadian anak yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-temannya, biasanya cenderung mengikuti trend sesuai perkembangan teknologi.

#### **2.1.8 Dampak Positif dan Dampak Negatif Penggunaan *Gadget***

Menurut Handrianto (2013:219), mengatakan bahwa, *gadget* memiliki dampak positif dan negatif. Dampak tersebut antara lain adalah:

1. Dampak positif pengguna *gadget*
  - a) Berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudian menggambarkannya sesuai imajinasinya dan melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan.



- b) Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan angka gambar yang membantu melatih proses belajar).
  - c) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika dalam memecahkan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa di paksa).
  - d) Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan). Menambah Pengetahuan dan kreatifitas (dengan menggunakan *gadget* yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugasnya disekolah).
  - e) Jaringan Persahabatan dan komunikasi (*Gadget* dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media).
2. Dampak Negatif dari *Gadget*
- a) Penurunan konsentrasi saat pelajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*., misalnya anak teringat dengan permainan yang ada di *gadget* seperti anak merasa sebagai pemeran di dalam game tersebut).
  - b) Penuruna dalam kemampuan bersosialisasi (anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitar, tidak memperhatikan lingkungan sekitarnya).
  - c) Malas menulis dan membaca (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *youtube* anak

cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).

- d) Kecanduan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan ntuknya).
- e) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (menimbulkan kesehatan kerena paparan radiasa yang ada pada *gadget*, serta dapat merusak kesehatan mata
- f) Perkembangan anak terhambat, (dimana kognitif atau pemikiran proses prikologi yang berkaitan bagaimana individu yang mempelajari, memperhatikan, mengamati membayangkan, memperkirakan menilai dan memikirkan lingkungan yang akan terhambat).
- g) Menghambat kemampuan bahasa, (anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungan)
- h) Dapat mempengaruhi perilaku anak,(seperti anak yang sering bermain game memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).
- i) Mengganggu Kesehatan (*gadget* dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker, dan juga mengganggu kesehatan mental anak ketika mereka menonton fitur-fitur yang belum pantas mereka tonton).
- j) Dapat mengganggu perkembangan emosi anak *gadget* memilki fiture-fiture yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fiture itu

semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Contohnya dirumah seorang anak bermain dengan *gadget*nya dan orang tua memanggil anaknya namun anak tersebut tidak menghiraukan dan bahkan tidak peduli dengan orang-orang dan kejadian disekitarnya ketika telah asik bermain dengan *gadget* maka akan berdampak terhadap social emosional anak dengan orangtua nya sendiri.

Dari pembahasan tersebut, banyak kita lihat dampak negatife dari penggunaan *gadget* untuk anak usia dini dibandingkan dengan dampak positifnya maka dari pada itu kita sebagai orang yang lebih tua maka harus memberitahuka pada anak agar tidak berlebihan dala memakai *gadget*.

#### **2.1.9 Waktu Pemakaian Gadget Pada Anak Usia Dini**

Waktu penggunaan *gadget* dapat dilihat dari seberapa seringnya anak menggunakan *gadget* dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari berapa hari dalam seminggu seorang anak menggunakan *gadget* Waktu penggunaan *gadget* yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan anak yang cenderung hanya mepedulikan *gadget* nya saja ketimbang dengan bermain di luar rumah. Menurut Ferliana (2016:57), “Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi *gadget*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain”. Feliana (2016), “menambahkan anak usia dini yang menggunakan *gadget* minimal 2 jam tetapi berkelanjutan setiap hari

mempengaruhi psikologis anak, misalnya, anak menjadi kecanduan bermain *gadget* daripada melakukan aktifitas yang seharusnya yaitu belajar”.

Menurut Sari dan Mitsalia (2016:54), pemakaian *gadget* dikategorikan dengan waktu tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar  $> 75$  menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali – kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian *gadget* dengan durasi 30 – 75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*. Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2 – 3 kali /hari setiap penggunaan. Kemudian, penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan  $< 30$  menit /hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian. Selain itu, Trinika dkk. (2015:132) menambahkan bahwa pemakaian *gadget* dengan waktu yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian *gadget* yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1 – 2 kali pemakaian per harinya.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut terlihat jelas bahwa penggunaan *gadget* memang harus memiliki batasan-batasan dan kriteria tertentu dalam pemakaian *gadget* untuk menghindari tingkat kecanduan anak dalam menggunakan *gadget*, Bentuk penggunaan *gadget* pada anak dapat diklasifikasikan pada tingkatan tinggi, sedang, dan rendah. Kategori rendah apabila penggunaan *gadget* hanya saat waktu senggang (saat pulang sekolah, selesai belajar) dan durasi pemakaiannya hanya setengah jam. Kategori sedang adalah jika pemakaian

*gadget* berkisar antara 40 – 60 menit dalam sekali pemakaian dan dengan pemakaian 2 – 3 kali per hari. Namun apabila penggunaan *gadget* memiliki durasi waktu lebih dari 60 menit per hari secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali pemakaian, maka dapat dikategorikan tingkat penggunaan *gadget* yang tinggi. Untuk itu perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orang tua pada saat anak usia dini menggunakan *gadget*, karena pemakaian *gadget* yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk kecanduan *gadget* sejak dini.

#### **2.1.10 Aplikasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini**

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 dan Mitsalia (2016:54) 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*. Arianti dan Pramudyawardani (2015:84) 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 *gadget*nya untuk bermain game daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya. Arianti dan 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 sosial anak usia dini.

#### **2.1.11 Sikap Orangtua Kepada Anak Mengenai *Gadget***

Menurut Mohammad Nazir (2003:17), sikap orangtua kepada anak mengenai *gadget* saat ini antara lain:

1. Pilih sesuai dengan usia anak Jika usia anak masih dibawah 2 tahun sebaiknya cukup pengenalan *gadget* terlebih dahulu yaitu mengenai pengertian apa itu *gadget* selebihnya mengenai penggunaannya sebaiknya dibatasi. Cukup mengenalkan mengenai bentuk dan kegunaannya. Pada usia

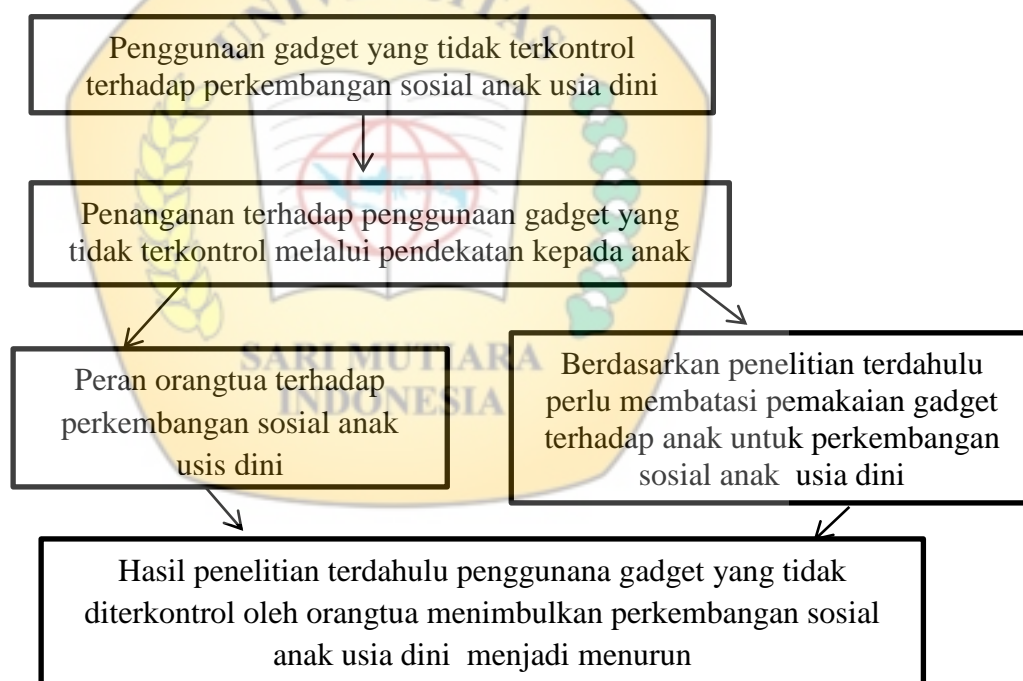


anak dibawah 5 tahun cukup mengenalkan mengenai warna, bentuk, serta suara yang terdapat pada fitur atau aplikasi *gadget* tersebut.

2. Selektif dalam memilihkan aplikasi permainan di dalam *gadget* Apabila anak memaksa untuk menggunakan *gadget* untuk bermain, pastikan aplikasinya sesuai dengan usia anak dan batasi aplikasinya, supaya anak tidak terlalu tertarik dengan permainan yang ada. Pilih aplikasi yang juga dapat mendukung kecerdasan anak, dan pola pikir anak.
3. Temani anak dalam bermain menggunakan *gadget*, arahkan penggunaannya dengan baik. Cobalah untuk mengajak anak bermain menggunakan media lain selain *gadget*, atau ajak anak bermain dengan teman sebayanya, supaya anak tidak terfokus dengan permainan *gadgetnya*. Orangtua juga harus menemani anaknya dalam penggunaan *gadget* dan mengenalkan hubungannya dengan dunia nyata.
4. Batasi waktu bermain *gadget* anak Batasi penggunaan *gadget* pada anak. Anak boleh saja menggunakan *gadget* tetapi waktunya dibatasi misalnya setengah jam, atau saat senggang atau saat hari sabtu atau minggu. Waktu di saat anak santai dan tugas belajarnya telah selesai.
5. Mengajak anak melakukan kegiatan positif, Ajak anak untuk melakukan kegiatan positif misalnya setiap pagi olahraga, membantu membersihkan rumah, membaca buku, merapikan kamar, mengaji, mengikuti les bahasa inggris, berkunjung ke rumah nenek, berlibur dan masih banyak lagi kegiatan positif yang bisa dilakukan untuk mencegah anak supaya tidak kecanduan bermain *gadget*.

Pemaparan diatas hanyalah beberapa cara yang dapat dilakukan orangtua supaya anaknya tidak kecanduan penggunaan permainan *gadget*, tetapi semua tergantung pada orangtua itu sendiri, masih banyak cara untuk mengatasinya. Orangtua yang baik pasti dapat memahami apa yang terbaik untuk anaknya. Menemani waktu bermain anak, membimbingnya, meluruskan yang salah, mengajaknya berkomunikasi serta bagaimana berpikir dan berargumentasi dengan mengkaitkannya dengan dunia yang nyata. Mendidik anaknya untuk lebih peduli dengan lingkungan di sekitarnya.

## 2.2 Kerangka Teoritis



**Gambar 2.1** Bagan Kerangka Teoritis

Skema ini menunjukkan tentang bagaimana pengaruh *gadget* yang tidak terkontrol terhadap pemkembangan sosial anak usia dini yang dapat mempengaruhi perkembangan, maka perlu pengawasan dari orangtua dan membatasi pemakaian, memberikan file-file anak-anak yang dapat menambah wawasan *gadget* terhadap anak usis dini.