

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penggunaan Gadget

2.1.1 Definisi Gadget

Merriam Webster menyatakan definisi *Gadget* adalah “ *an often small mechanical or electronic device with a practical use but often thought of as a novelty*” , yang artinya benda elektronik yang berukuran kecil yang dapat digunakan secara praktis namun sering dianggap sesuatu yang baru (Merriam-Webster, 2022).

Berdasarkan pernyataan menurut Derry, *Gadget* yaitu Sebuah instrumen atau perangkat elektronik yang memiliki fungsi praktis dan tujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia (Iswidharmanjaya, 2014).

Menurut Green Ferry Mandias, *Gadget* merupakan perangkat yang memungkinkan untuk mengoperasikan komunikasi dan juga memiliki fitur PDA (*Personal Digital Assistan*) yang kemampuannya bisa seperti computer (Mandias, 2017).

2.1.2 Pemakaian Gadget

Pengguna *gadget* yaitu orang dengan pemanfaatan dan penggunaan media *gadget* untuk mendukung dan melakukan aktivitas sehari-hari agar lebih praktis, fleksibel, dan efisien (Marzuki *et al.*, 2021). Pengguna *gadget* terdiri dari berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Pada anak-anak penggunaan *gadget* biasanya digunakan untuk menonton film yang disukai anak, memainkan *game*, dan untuk pendidikan. Sementara itu pada orang dewasa menggunakan *gadget* untuk bekerja, untuk berkomunikasi, hiburan, dan lain-lainya. Maka dari itu *gadget* memiliki peran penting dalam kegiatan sehari-hari. Durasi pemakaian *gadget* pada anak-anak dan orang dewasa berbeda-beda.

Penelitian yang dilakukan oleh Hastri Rosiyanti dan Rahmita, *gadget* memiliki berbagai jenis seperti *tablet*, *laptop*, *smartphone*, dan lain-lainnya (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018). Berbagai jenis *gadget* memiliki fitur yang makin berkembang dan makin canggih. Di Indonesia tren *gadget* terus berkembang. Anak-anak biasanya menggunakan *gadget* pada saat di rumah, seperti saat mau tidur, waktu makan, dan pulang sekolah (Mukarromah, 2019).

Penggunaan *gadget* berdasarkan tingkat pendidikan untuk yang tidak bersekolah sebesar 21,08%, SD sebesar 40,87%, SMP sebesar 59,89%, SMA sebesar 79,56%, Diploma/S1 sebesar 93,02%, dan S2/S3 sebesar 100% (Kominfo, 2017).

Penggunaan *gadget* pada anak perlu adanya pengawasan dan pembatasan oleh orang tua. Jika tidak ada pengawasan dari orang tua pada penggunaan *gadget* pada anak akan membuat anak asik bermain permainan yang ada di *gadget* dan tidak mau belajar. Sebenarnya pada anak usia sekolah atau anak sekolah dasar harus diberikan kegiatan rutin atau kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dan oleh karena itu, proses

perkembangan dan pertumbuhan anak akan menjadi lebih baik. Jika pertumbuhan dan perkembangan anak baik, materi pembelajaran yang mereka pelajari dapat dipahami dengan mudah (Baharuddin, 2020).

2.1.3 Fungsi Gadget

Gadget memiliki fungsi yang penting dan ada yang selalu digunakan pada penggunaannya diantaranya yaitu (Tiyas, 2021):

1. Akses Internet
2. Sebagai Media Hiburan
3. Media Komunikasi
4. Menambah Wawasan
5. Gaya Hidup

2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Pemakaian Gadget

Menurut (Pramesti, 2019) faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget*:

1. Kurangnya kepedulian dari orang yang terdekat

Sebagian orang beranggapan bahwa seseorang dianggap ada jika seseorang menguasai keadaan. Seseorang akan merasa bahagia jika mendapat perhatian dari orang terdekatnya terutama orangtuanya. Seseorang merasa kurang diperhatikan mereka akan melakukan perilaku yang tidak disukai orang tua karena mereka hanya ingin diperhatikan, sehingga orang tua akan memberikan teguran dan pengawasan pada mereka.

2. Kurang kontrol dari orang tua

Efek kecanduan *gadget* terjadi karena orang tua selalu memajikan anak dengan fasilitas-fasilitas yang canggih salah satunya, *gadget*. Hal ini menyebabkan anak tidak dapat terkontrol dan akan berperilaku berlebihan.

3. Pola Asuh Orang tua

Pola asuh juga sangat penting bagi anak. Oleh karena itu, orang tua harus berhati-hati dalam mendidik anaknya sejak dini. Suatu saat nanti anak meniru perilaku orang tuanya karena kesalahan pola asuh.

4. Lingkungan

Perilaku manusia tidak hanya terbentuk di dalam keluarga. Bahkan disekolah, bermain dengan temannya dapat membentuk perilaku seseorang. Dengan kata lain, meskipun seseorang belum dikenalkan *gadget* oleh orang tuanya seseorang dapat bisa terbiasa menggunakan *gadget* karena lingkungan diluar rumah.

5. Kurangnya Kegiatan

Tidak melakukan kegiatan adalah suatu kegiatan yang tidak menyenangkan. Saat tidak memiliki aktifitas, *gadget* yang sering digunakan sebagai opsi pelarian untuk menjadi kegiatan.

6. Depresi

Sebagian orang saat depresi mereka sering menggunakan *gadget* sebagai media untuk menghilangkan rasa depresinya. Hal tersebut jika

melakukan metode seperti diatas secara berkepanjangan akan menyebabkan kecanduaan *gadget*.

2.1.5 Dampak Penggunaan *Gadget*

Menurut Pratama mengatakan dampak positif dan negatif dalam penggunaan *gadget* pada anak yaitu (Pramesti, 2019):

A. Dampak positif

1. Imajinasi dapat berkembang

Ketika anak menonton gambar yang terdapat di video, anak cenderung mencontoh dan membayangkan sesuai imajinasi mereka.

2. Membentuk kecerdasan

Anak dapat belajar menulis angka dan menggambar dengan menggunakan *gadget* untuk melatih kecerdasan anak.

3. Menumbuhkan rasa percaya diri

Saat anak bermain game dan memenangkan permainan, anak akan termotivasi untuk menyelesaikan dan memenangkan permainannya.

4. Kemampuan membaca dan menyelesaikan atau mengatasi masalah akan berkembang

Hal ini anak akan mengerti suatu hal yang akan membuat anak menjadi sadar akan untuk belajar sendiri tanpa ada paksaan.

B. Dampak negatif

1. Turunnya konsentrasi saat belajar

Ketika anak mulai belajar, anak tidak dapat fokus dalam belajarnya karena anak hanya teringat dengan *gadgetnya*. Mereka hanya berfokus dengan permainan yang ada di *gadget*.

2. Membuat malas untuk membaca dan menulis

Pada saat anak mulai menonton video *di gadgetnya* anak akan lebih memilih untuk melihat gambarnya saja. Mereka akan malas untuk membaca dan menulis yang dicari.

3. Turunnya dalam kemampuan bersosialisasi

Ketika anak memulai memainkan *gadgetnya*, seketika itu anak tidak mempedulikan lingkungannya dan malas untuk bersosialisasi dengan temannya.

4. Mengakibatkan gangguan kesehatan pada anak

Paparan radiasi dari *gadget* dapat merusak penglihatan mata anak sehingga kesehatan mata anak terganggu.

5. Kemampuan berbahasa anak terganggu

Anak yang selalu menggunakan *gadget* akan menjadi pendiam, selalu menirukan bahasa yang mereka dengar, tidak ingin berkomunikasi dengan teman-temannya dan suka menutup diri.

6. Kecanduan

Anak akan menjadi ketergantungan pada *gadget* karena sudah menjadi salah satu barang kebutuhannya dan tidak dapat lepas darinya.

7. Berpengaruh terhadap perilaku

Permainan yang ada *digadget* anak biasanya terdapat unsur kekerasan. Hal ini dapat berpengaruh pada pola perilaku dan karakter anak, dan anak bisa melakukan tindakan kekerasan.

2.1.6 Alat Ukur Penggunaan *Gadget*

Alat ukur akan digunakan untuk mengukur penggunaan *gadget* menggunakan alat ukur yang sudah dilakukan dan di *try out* oleh peneliti (Jayanti, 2022) dengan 20 soal penggunaan *gadget*. Indikator penggunaan *gadget* terdiri dari:

1. Pengetahuan tentang jenis aplikasi dan fungsi *gadget*
2. Mampu menggunakan *gadget*
3. Pemanfaatan *gadget*
4. Frekuensi pemakaian *gadget*

Instrumen yang digunakan menghasilkan data yang akurat, gunakan skala likert. Menurut Prof. Dr. Sugiyono skala likert merupakan untuk mengukur sikap, persepsi, pendapat dan sekelompok individu atau orang tentang suatu fenomena sosial. Nilai skala likert teridiri dari tidak pernah,

kadang-kadang, selalu, dan sering (Sugiyono, 2013, p. 93). Dengan nilai skor untuk sangat tidak setuju dengan skor 1, tidak setuju dengan skor 2, kurang setuju dengan skor 3, setuju dengan skor 4, dan sangat setuju diberi skor 5.

2.2 Perkembangan Sosial

2.2.1 Definisi Perkembangan Sosial

Kita sebagai manusia merupakan makhluk sosial yang setiap harinya melakukan interaksi sosial dengan orang lain. Kemampuan perkembangan sosial anak yang berkembang dengan baik yang diidentifikasi adanya pemikiran dan perilakunya, dapat beradaptasi dengan lingkungan, dan menjalin pertemanan yang tulus.

Menurut (Ummah & Fitri, 2020) Perkembangan sosial merupakan proses dimana anak mengembangkan keterampilan interpersonal, berteman, belajar, dan memperdalam pemahaman anak tentang orang lain, dan belajar pemikiran moral dan perilaku.

Menurut Sueann Robinson Ambron bersosialisasi itu merupakan proses belajar anak untuk membimbing anak menjadi pribadi sosial sehingga anak menjadi pribadi yang efektif dan bertanggung jawab.

Dapat disimpulkan dari pengertian diatas yaitu, Perkembangan sosial adalah proses belajar anak untuk mengembangkan kepribadian anak dalam bersosialisasi agar menjadi kepribadian yang bertanggung jawab.

2.2.2 Ciri-ciri Perkembangan Sosial

Menurut Farida (2013) ciri-ciri perkembangan anak usia sekolah dasar terdiri dari (Kaffa *et al.*, 2021):

1. Sering bertengkar namun dengan waktu yang singkat
2. Saling berbagi dan mengantri
3. Menyapaikan pemikiran tentang peran jenis kelamin
4. Selalu mengikuti kegiatan yang ada disekolah
5. Memiliki teman baik
6. Ingin yang menjadi nomer satu
7. Bersikap posesif yang lebih terhadap barang yang dimilikinya
8. Hal yang penting untuk mempertimbangkan setiap guru.

2.2.3 Karakteristik Perkembangan Sosial

Tahap perkembangan anak usia sekolah dasar terdapat karakteristik tersendiri dalam bentuk tindakan tertentu, seperti berikut (Nursyalasiah & M, 2020) :

1. Agresi merupakan tindakan yang menyerang secara verbal atau non verbal. Hal ini biasanya bentuk rasa kecewa anak seperti, anak akan menendang, menggigit, dan lain sebagainya. Jika orang tua tidak dapat mengangani keagresifan anak maka agresif anak akan semakin meningkat.

2. Pembangkang ialah tindakan perilaku melawan. Anak dapat menjadi pembangkang atau melawan orang tua, jika tuntutan orang tua tidak sesuai dengan keinginan sang anak.
3. Bertengkar. Anak akan berperilaku ini jika sang anak merasa diganggu dan tersinggung oleh perkataan atau tingkah laku temannya.
4. Kerja sama merupakan perilaku yang mau berkejasama dengan temannya atau orang lain. Ketika anak usia 2-3 tahun perilaku ini belum berkembang. Diusia 3-4tahun anak mulai terlihat perilaku ini. Usia 6-7 tahun perilaku ini berkembang dengan sempurna.
5. Menggoda yaitu bentuk perilaku dengan mengolok-olok orang lain yang dapat membuat orang yang digoda marah.
6. Persaingan ialah sikap yang berkeinginan untuk melebihi orang lain.
7. Tingkah laku berkuada ialah perilaku yang ingin menguasai situasi atau mendominasi. Hal ini ditandai dengan adanya memaksa, menyuruh, dan lain sebagainya.
8. Simpati ialah emosi yang mendorong anak untuk memberikan perhatian kepada orang lain.
9. Mementingkan diri sendiri ialah sikap egois anak untuk memenuhi keinginan anak. anak akan marah jika keinginannya ditolak.

2.2.4 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial

Menurut Suharto dan Hartono menyatakan faktor perkembangan sosial dipengaruhi oleh (Nursyalasiah & M, 2020):

1. Kematangan

Kematangan psikis dan fisik anak sangat diperlukan dalam berinteraksi dengan orang lain, dapat mempertimbangkan proses bersosialisasi dengan orang lain, dan juga mampu berbahasa dengan baik.

2. Keluarga

Lingkungan yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak yang pertama kali yaitu keluarga. Diberikannya aturan di keluarga agar anak dapat bersosialisasi dengan lingkungannya secara baik dan mengerti norma-norma yang berlaku.

3. Kepribadian

Ketika orang tua sangat memperhatikan nilai-nilai yang ditanamkan oleh anaknya, maka anak akan memiliki kepribadian sosial yang baik dan dapat menjaga status sosial keluarga.

4. Status ekonomi

Status ekonomi ini dapat berpengaruh terhadap pergaulan anak yang salah. Hal ini dapat menyebabkan anak terasingkan dari teman-temannya.

5. Pendidikan

Penanaman pendidikan moral yang benar akan membuat anak menjadi kepribadian dan beretika yang baik dalam bermasyarakat.

6. Kapasitas mental, Intelegasi, Emosi

Ketika anak memiliki kemampuan berbahasa dengan baik, pengendalian emosi yang baik, dan kecerdasan tinggi dengan cara seimbang dapat menentukan keberhasilan pada perkembangan sosial anak.

2.2.5 Alat Ukur Perkembangan Sosial

Alat ukur yang digunakan untuk mengukur perkembangan sosial yaitu menggunakan alat ukur V-SMS (*Vineland Social Maturity Scale*) yang sudah dilakukan dan di *try out* oleh peneliti (Ananda, 2018) dengan 13 soal perkembangan sosial. Menurut Efendi (2012) adalah alat tes psikologi dibakukan dan sering digunakan oleh para psikolog untuk mempelajari atau mengetahui aspek-aspek yang mirip dengan penelitian ini (Ananda, 2018). Menurut pernyataan Doll, V-SMS menggambarkan beberapa aspek khusus untuk melihat diberbagai aspek keterampilan sosial seperti tanggung jawab, komunikasi, partisipasi sosial, kehidupan mandiri, dan aktifitas kerja (Ananda, 2018). Aspek perkembangan sosial yang ditanyakan dari alat ukur V-SMS terdiri dari:

1. *Self help dressing* (SHD) adalah kemampuan menolong diri sendiri saat berpakaian

2. *Self help general* (SHG) adalah kemampuan menolong diri sendiri secara umum
3. *Self Sosialization* (S) adalah kemampuan sosial
4. *Self Direstion* (SD) adalah kemampuan saat mengarahkan atau memimpin diri sendiri
5. *Self help eating* (SHE) adalah kemampuan menolong diri sendiri saat makan
6. *Communication* (C) adalah kemampuan saat berkomunikasi
7. *Lokomotion* (L) adalah kemampuan dan keberanian saat berpergian kesuatu tempat
8. *Occupation* (O) adalah kemampuan saat mengerjakan yang menghasilkan karya

Instrumen yang digunakan menghasilkan data yang akurat, gunakan skala likert. Menurut Prof. Dr. Sugiyono skala likert merupakan untuk mengukur sikap, persepsi, pendapat dan sekelompok individu atau orang tentang suatu fenomena sosial. Nilai skala likert terdiri dari tidak pernah, kadang-kadang, selalu, dan sering (Sugiyono, 2013, p. 93). Nilai skor pernyataan terdiri dari Selalu (2), Kadang-kadang (1), Tidak pernah (0).

2.3 Perkembangan Emosional

2.3.1 Definisi Perkembangan Emosional

Menurut (Ummah & Fitri, 2020) mengatakan perkembangan emosi anak yaitu dengan cara memahami, mengungkapkan, dan belajar untuk mengendalikan emosi berbarengan dengan perkembangan dan pertumbuhan anak. Emosi negatif pada anak dapat diarahkan menjadi positif sesuai harapan, hal ini perlu dipahami oleh para orang tua. Menurut Suyadi (2010) perkembangan emosional ialah bentuk ekspresi emosi anak yang berinteraksi dengan orang lain di kehidupannya sehari-hari (Rahayu, 2022).

2.3.2 Fase Perkembangan Emosional

Fase perkembangan anak usia sekolah berdasarkan usia, yaitu:

1. Usia 5-6 tahun. Anak pada usia ini mulai mempelajari aturan yang telah diberikan. Anak di usia ini juga mendalami konsep rahasia dan anak mulai menjaga kerahasiaan. Hal ini merupakan keahlian yang mengharuskan anak menyembuhkan informasi.
2. Usia 6 tahun. Usia ini, anak memiliki emosi yang kompleks namun masih merasa kesulitan untuk mengartikan emosi orang lain. Tahap ini peran orang tua sangat diperlukan karena untuk mengendalikan dan membimbing emosional anak.
3. Usia 7-8 tahun. Emosi yang muncul di usia ini yaitu rasa bangga dan malu. Ketika anak semakin tumbuh, mereka akan menjadi sadar pada perasaan diri sendiri dan orang lain.

4. Usia 9-10 tahun. Anak dapat mengontrol emosinya dan dapat mengatur emosi di lingkungan sosial. Pada usia ini anak sedang mempelajari cara meredam emosi agar emosinya mereda.
5. Usia 11-12 tahun. Anak dapat memahami mana yang baik dan buruk bagi diri sendiri dan lingkungannya (Nursyalasiah & M, 2020).

2.3.3 Ekspresi Emosional

Menurut (Labudasari, 2018) ekspresi emosi anak sekolah bermacam-macam seperti:

1. Khawatir. Perasaan ini merasakan gelisah tanpa alasan. Perasaan khawatir muncul ketika anak dalam kondisi berbahaya.
2. Malu. Perasaan malu ialah anak merasa takut sehingga menarik diri dari orang lain yang tidak pernah dijumpai oleh sang anak.
3. Rasa takut. Takut adalah perasaan yang merasa terancam pada suatu objek yang membahayakan. Tahapan rasa takut yang pertama tidak merasa takut, kedua mulai merasa takut dan telah mengenal bahaya.
4. Cemburu. Perasaan ini merupakan rasa ketika kehilangan kasih sayang nyata atau ancaman ketika kehilangan kasih sayang.
5. Cemas. Cemas merupakan perasaan yang tidak enak terhadap sakit yang dibayangkan. Biasanya ditandai dengan perasaan tidak enak, khawatir dan merasa tidak berdaya.
6. Marah. Perasaan ini sering diungkapkan pada anak-anak dikarenakan anak banyak menerima rangsangan untuk membuat anak marah dan

biasanya anak mengerti ketika mereka marah, merupakan cara untuk mencari perhatian dan untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan.

7. Bahagia. Perasaan ini merupakan perasaan yang membuat anak merasa senang dan bahagia. Intensitas kebahagiaan setiap anak berbeda-beda dan cara mengekspresikannya juga berbeda-beda.

2.3.4 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Emosional

Ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi emosi anak seperti (Darmiah, 2020) :

1. Suka meniru

Anak suka mengamati dan menirukan hal-hal yang menimbulkan emosi orang lain, kemudian anak akan bereaksi yang sama dengan orang yang ditirunya. Biasanya anak akan meniru kepada orang mereka sukai.

2. Individu

Ketika anak memiliki kekurangan dalam dirinya anak akan sangat mudah terpengaruh pada perkembangan emosinya, apalagi dapat berdampak buruk didalam kepribadian anak. Anak akan mudah tersinggung, menutup diri dari lingkungan, dan rendah diri.

3. Faktor belajar

Potensi anak dalam pengalaman belajarnya dapat mereka gunakan untuk menyulut emosinya.

4. Anak belajar mengkoordinasikan

Pada metode ini biasanya anak awalnya gagal untuk memancing emosi, setelah itu anak dapat melakukannya dengan cara yang memblok. Pada mengkondisikan ini terjadi dengan cepat karena anak kurang berfikir rasional.

5. Anak belajar mengawasi dan membimbing

Pada pelatihan ini, anak akan diberikan motivasi untuk membangkitkan emosi yang membahagiakan dan dicegah untuk bereaksi yang tidak menyenangkan jika emosional bangkit.

2.3.5 Alat Ukur Perkembangan Emosional

Alat ukur akan digunakan untuk mengukur perkembangan emosional menggunakan alat ukur yang sudah dilakukan dan di *try out* oleh peneliti (Jayanti, 2022) dengan 20 soal perkembangan emosional. Indikator perkembangan emosional terdiri dari:

1. Timbulnya rasa ketakutan atau kecemasan
2. Timbulnya rasa malu
3. Timbulnya ketegangan atau kecanggungan
4. Timbulnya rasa risau
5. Timbulnya rasa khawatir
6. Timbulnya kemarahan
7. Timbulnya kecemburuan

8. Timbulnya kesedihan

9. Timbulnya kebahagiaan

Instrumen yang digunakan menghasilkan data yang akurat, gunakan skala likert. Menurut Prof. Dr. Sugiyono skala likert merupakan untuk mengukur sikap, persepsi, pendapat dan sekelompok individu atau orang tentang suatu fenomena sosial. Nilai skala likert terdiri dari tidak pernah, kadang-kadang, selalu, dan sering (Sugiyono, 2013, p. 93). Dengan nilai skor untuk sangat tidak setuju dengan skor 1, tidak setuju dengan skor 2, kurang setuju dengan skor 3, setuju dengan skor 4, dan sangat setuju diberi skor 5.

2.4 Faktor yang Mempengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan

Menurut (Lestari, 2020) terdapat 7 faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak:

1. Faktor keturunan

Setiap orang secara genetik diwariskan dari orang tuanya. Ini adalah faktor alam yang memiliki dampak signifikan pada perkembangan manusia. Ciri fisik seperti tinggi badan, berat badan, perawakan, warna mata, tekstur rambut, kecerdasan dan bakat biasanya dibawa oleh gen. beberapa penyakit juga bisa diturunkan dari orang tua.

2. Faktor jenis kelamin

Faktor yang mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan seseorang selanjutnya adalah jenis kelamin. Pria dan wanita tentunya

memiliki proses pertumbuhan yang berbeda, baik secara fisik maupun psikis. Wanita juga biasanya lebih cepat dewasa daripada pria.

3. Faktor lingkungan

Lingkungan juga dianggap sebagai faktor penting yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan manusia. Faktor lingkungan tersebut sangat luas, mulai dari masyarakat, kemampuan ekonomi, keluarga, rumah tangga, perkembangan teknologi, ketersediaan pangan hingga alasan geografis. Pentingnya populasi dan masalah lingkungan buatan manusia tidak boleh diremehkan. Lingkungan yang sehat memiliki efek positif pada pertumbuhan.

4. Faktor nutrisi

Memastikan fungsi tubuh yang optimal, pasokan nutrisi juga harus seimbang. Gizi yang cukup memegang peranan penting sebagai faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Kekurangan nutrisi dapat memperlambat proses ini. Disisi lain, makan berlebihan dengan pola makan yang tidak seimbang dapat menyebabkan gangguan kesehatan.

5. Faktor hormon

Faktor internal alami lainnya yang tidak bisa dikesampingkan adalah hormon. Ketika produksi hormon diperlukan, fungsi tubuh berfungsi sebagaimana mestinya.

Ketika kadar hormon menjadi tidak seimbang, beberapa fungsi tubuh dapat terhambat sehingga terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang tidak normal pada manusia. Hormon yang tidak seimbang dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik dan mental.

6. Faktor pendidikan

Pendidikan, baik disekolah maupun dikeluarga, penting untuk menunjang perkembangan pribadi. Pendidikan yang baik memiliki efek positif pada keterampilan mental, intelektual, emosional dan sosial. Ini juga memainkan peran penting dalam menentukan peran seseorang dalam masyarakat. Proses ini juga memandu kematangan anak menjadi lebih baik.

7. Faktor aktivitas fisik

Aktivitas fisik sangat penting untuk menunjang pertumbuhan. Jika seseorang memiliki aktivitas yang baik, maka kekuatan otot dan massa tulangnya akan tumbuh dengan baik. Peran penting lainnya adalah mampu memperkuat sistem imun tubuh sehingga mampu melawan bakteri secara optimal.

2.5 Aspek Perkembangan Anak

2.5.1 Aspek Perkembangan Fisik dan Motorik

Menurut Kuhlen dan Thompson perkembangan motorik dan fisik terdiri dari empat aspek yaitu (Latifa, 2017) :

1. Bentuk fisik. Hal ini bisa dilihat dari bentuk proporsi tubuh, tinggi badan, dan berat badan
2. Sistem Persyarafan. Biasanya dapat berpengaruh terhadap emosi dan kecerdasan
3. Kelenjar endokrin. Hal ini menimbulkan pola perilaku yang baru
4. Kekuatan otot. Hal ini berpengaruh pada perkembangan motorik.

2.5.2 Aspek Perkembangan Kognitif

Menurut pernyataan dari Jean Piaget(1952) setiap periode umur memiliki tahapan perkembangan yang berbeda seperti: sensori dan motorik diusia 0-2 tahun *ra-operational*, operasional konkrit diusia 2-7 tahun, operasional formal diusia 7-12 tahun dan diatas 12 tahun. Perkembangan kognitif juga terpengaruh oleh aspek perkembangan sosial, perkembangan emosional, perkembangan bahasa, perkembangan moral, dan pemahaman agama (Latifa, 2017).

2.6 Anak Usia 8-12 Tahun

2.6.1 Pengertian Anak Usia 8-12 Tahun

Anak usia 6-12 tahun merupakan masa ini anak telah dianggap dapat bertanggung jawab atas tingkah lakunya dalam berhubungan dengan oranglain. Masa ini merupakan masa emas anak karena akan membentuk harga diri anak ketika akan memasuki masa remaja (Baharuddin, 2020).

2.6.2 Karakteristik Anak Usia 8-12 Tahun

Karakteristik kebutuhan anak sekolah dasar berupa (Hayati *et al.*, 2021):

1. Anak usia sekolah suka bermain

Seorang tenaga pendidikan diharuskan untuk mengembangkan materi pembelajaran yang berunsurkan permainan. Sehingga seorang pendidik harus memiliki kemampuan membuat pembelajaran serius dengan metode permainan.

2. Anak usia sekolah suka bergerak

Anak usia sekolah merupakan puncak dari aktivitas sistem motorik yang maksimal, hal ini membuat anak selalu bergerak aktif. Tenaga pendidik harus bisa membuat materi pembelajaran yang membuat anak untuk aktif bergerak.

3. Anak usia sekolah suka melakukan kerja kelompok

Anak usia sekolah sedang menjalin pertemanan yang baik. Sehingga konsep melakukan tugas dan pembelajaran dapat dilakukan secara berkelompok.

4. Anak usia sekolah suka pelaksanaan langsung

Pada masa ini anak belajar mencari keterkaitan antara teori lama dan teori baru. Anak merasa lebih cepat memahami jika sang guru yang menjelaskan ketimbang anak belajar sendirian. Sehingga tenaga pendidik harus membuat praktik untuk pembelajaran siswanya.

2.6.3 Perkembangan Fisik Anak Usia 8-12 Tahun

Perkembangan fisik adalah sebuah perkembangan yang ditandai perubahan bentuk badan, berat badan, tinggi badan, dan otak anak (Fikriyah, 2021). Menurut Fikriyah (2021) ciri dasar perkembangan fisik anak usia 7 sampai 9 tahun, biasanya anak perempuan lebih pendek dari pada laki-laki. Usia 9 hingga 10 tahun, anak perempuan lebih tinggi dari pada anak laki-laki. Usia 11 tahun perempuan lebih berat dan tinggi dari pada laki-laki. Seksual pada anak terutama organ seksualnya termasuk belum matang secara fisik, namun ada perbedaan tingkah laku menyukai lawan jenisnya akan meningkat secara meningkat sampai masa pubertas (Baharuddin, 2020).

2.7 Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif yaitu menjadi salah satu aspek untuk panduan dalam pendidikan. Ranah kognitif merupakan bidang yang berkaitan dengan tujuan belajar yang berfokus pada kemampuan berfikir, sebutan ini disebut dengan Tax Bloom ranah kognitif. Terdiri dari enam tingkatan seperti memahami, mengevaluasi, mengingat, menganalisis, menciptakan, dan menerapkan (Bujuri, 2018).

Menurut piaget terdapat 4 tahap kognitif yang akan dilalui manusia, seperti (Hayati *et al.*, 2021):

1. Usia 0-2 tahun memasuki tahap sensomotorik. Bayi yang baru lahir akan refleks untuk mengeksplor dunianya
2. Usia 2-7 tahun yaitu tahap praoperasional. Anak akan belajar dapat mengungkapkan sebuah benda dengan menggunakan gambaran dan kata-kata.
3. Usia 7-11 tahun memasuki tahap operasional kongkrit. Anak mulai berfikir menggunakan logika, sehingga dibutuhkan bentuk pembelajaran yang menggunakan logika.
4. Usia 12-15 tahun masuk ke tahap operasional formal. Anak dapat berfikir dengan acak. Pada masa ini anak dapat berfikir dengan menalar secara logika dan menarik kesimpulannya sendiri.

2.8 Hubungan Antara Variabel Penggunaan *Gadget* Terhadap Variabel Perkembangan Sosial Dan Emosional Pada Anak

Penelitian sebelumnya yang digunakan oleh peneliti sebagai dasar untuk menyusun penelitian ini bertujuan untuk menemukan perbandingan dan penjelasan yang dapat mendukung hasil yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, serta upaya penelitian serupa di masa mendatang. Studi menunjukkan beberapa perbedaan yang akan ditampilkan pada tabel 2.5 seperti berikut:

Tabel 2.8 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang

No	Item	Peneliti Terdahulu	Peneliti Sekarang	Perbedaan	Persamaan
1.	Nama Penulis	Nur Firdayanti Baharuddin (2020)	Niken Dahayu Estiningtiyas (2022)	-	-
	Judul Penelitian	Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Perubahan Perkembangan Psikososial Anak Usia 7-12 Tahun di SD Negeri Mangkura 1 Kota Makassar	Hubungan Penggunaan <i>gadget</i> Dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia 8-12 Tahun di UPT SD Negeri 75 Gresik	-	-

	Variabel X	Penggunaan <i>gadget</i>	Penggunaan <i>gadget</i>	-	Penggunaan <i>gadget</i>
	Variabel Y	Perubahan perkembangan psikososial anak usia 7- 12 tahun	Perkembangan sosial dan emosional anak	-	-
	Lokasi Penelitian	SD Negeri Mangkura 1 Kota Makassar	UPT SD Negeri 75 Gresik	-	-
	Jenis Penelitian	Kuantitatif	Kuantitatif	-	Kuantitatif
	Teknik Analisa	<i>Chi Square</i>	<i>Chi Square</i>	-	<i>Chi Square</i>
2.	Nama Penulis	Navilaturoh mah (2021)	Niken Dahayu Estiningtiya s (2022)	-	-
	Judul Penulis	Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> Oleh Anak Usia Dini Pada Perkembangan Sosial- Emosional Anak Usia Usia (5-6 Tahun) di Desa Gobayan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo	Hubungan Penggunaan <i>gadget</i> Dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia 8-12 Tahun di UPT SD Negeri 75 Gresik	-	-
	Variabel X	Penggunaan <i>gadget</i>	Penggunaan <i>gadget</i>	-	Penggunaan <i>gadget</i>

	Variabe Y	Perkembangan sosial emosional	Perkembangan sosial dan emosional	-	Perkembangan sosial dan emosional
	Lokasi Penelitian	TKIT Khoiru Ummah di Desa Gobayan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo	UPT SD Negeri 75 Gresik	-	-
	Jenis Penelitian	Kuantitatif	Kuantitatif	-	Kuantitatif
	Teknik Analisa	Regresi linier sederhana	<i>Chi Square</i>	-	-
3.	Nama Penulis	Halimatu Zuhra, Nani Husnaini, Khaerni Saputri Imran (2022)	Niken Dahayu Estiningtiyas (2022)	-	-
	Judul Penelitian	Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 2-3 Tahun di Dusun Oi Saja Kabupaten Bima Nusa Tenggara Timur	Hubungan Penggunaan <i>gadget</i> Dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia 8-12 Tahun di UPT SD Negeri 75 Gresik	-	-
	Variabel X	Dampak Penggunaan	Penggunaan <i>Gadget</i>		

		<i>Gadget</i>		-	-
	Variabel Y	Perkembangan Sosial Emosional	Perkembangan Sosial dan Emosional	-	Perkembangan Sosial dan Emosional
	Lokasi Penelitian	Dusun Oi Saja Desa Nata, Nusa Tenggara Timur	UPT SD Negeri 75 Gresik	-	-
	Jenis Penelitian	Kualitatif	Kuantitatif	-	-
	Teknik Penelitian	Observasi	<i>Chi Square</i>	-	-

Pengguna *gadget* yaitu kemampuan menggunakan dan memanfaatkan media *gadget* untuk mendukung dan menjalankan aktivitas sehari-hari lebih fleksibel, efisien dan berkualitas. Tujuan seseorang menggunakan *gadget* yaitu sebagai sarana untuk memperlancar komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antar kota maupun luar negeri, dan dapat digambarkan sebagai media informasi (Marzuki *et al.*, 2021). Perubahan perkembangan psikososial anak merupakan perubahan kepribadian, hubungan sosial, emosi yang dapat mempengaruhi fungsi kognitif dan fisik anak usia sekolah.