

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penggunaan *Gadget*

2.1.1 Pengertian

Gadget adalah salah satu media yang digunakan sebagai alat komunikasi modern. Perkembangan *gadget* yang sangat cepat semakin mempermudah komunikasi dalam kehidupan manusia. Perkembangan pesat dalam dunia sistem komunikasi ini tentunya akan mengubah pola komunikasi yang terjadi di masyarakat khususnya pada anak usia pra sekolah (Yandi *et al.*, 2021).

Penggunaan *gadget* secara berlebihan tanpa pendampingan dari orang tua akan berdampak buruk bagi perilaku anak dalam kesehariannya. Kegiatan yang cenderung dilakukan dengan menggunakan *gadget* akan membuat anak menjadi ketergantungan dan menjadikan *gadget* sebagai kegiatan rutin yang dilakukannya, sehingga membuat anak tidak fokus saat proses belajar mengajar berlangsung. Selain itu, penggunaan *gadget* yang berlebih juga dapat membuat anak menjadi kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dan menghibur diri daripada berinteraksi dengan teman, orang tua, guru, dan lingkungan sekitarnya.

Perlunya pendampingan orang tua secara baik dan tepat saat mendampingi anaknya yang sedang menggunakan *gadget*, mengarahkan anak untuk membuka hal-hal yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Pendampingan yang dimaksud yaitu orang tua tidak hanya melihat anaknya

ketika bermain *gadget*, tetapi orang tua juga mampu menjadi guru bagi anaknya. Orang tua juga harus memberi batasan waktu untuk anak dalam menggunakan gadget, misalnya sehari anak hanya diperbolehkan bermain gadget selama satu jam dengan fitur-fitur yang mendukung perkembangannya (Yandi *et al.*, 2021).

2.1.2 Fungsi dan Manfaat *Gadget*

Fungsi gadget adalah peran atau manfaat yang diberikan oleh perangkat gadget kepada pengguna. Keberadaan *gadget* di zaman sekarang tentu memiliki fungsi dan manfaat bagi penggunanya, diantaranya adalah :

1. Sosial

Gadget mempunyai aplikasi dan banyak fitur untuk bisa berbagi cerita, kabar bahkan berita. Manfaat tersebut dapat dirasakan oleh pengguna sebagai ajang untuk menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk bisa berbagi. Selain itu, *gadget* bisa juga memiliki manfaat untuk menambah relasi pertemanan baik di berbagai bidang kehidupan, seperti relasi bisnis, pendidikan dan kesehatan,

2. Komunikasi

Menelaah dari zaman dahulu hingga sekarang, cara manusia berkomunikasi dengan satu sama lain memiliki perkembangan yang pesat. Mulai dari tulisan (surat) yang dikirimkan melalui pos hingga sekarang memasuki era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan cepat, praktis dan mudah serta efisien karena menggunakan *gadget*.

3. Pendidikan

Penggunaan *gadget* bermanfaat pada proses belajar anak usia prasekolah hingga orang dewasa. Di zaman yang semakin canggih dengan keberadaan *gadget*, manusia dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang dibutuhkan. Mulai dari pendidikan, ilmu pengetahuan umum, agama, dan politik sehingga tidak perlu untuk pergi ke perpustakaan atau toko buku yang mungkin jauh dijangkau.

2.1.3 Bentuk Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Prasekolah

Penggunaan *gadget* bisa digunakan oleh siapapun tergantung dari kebutuhan pemiliknya, termasuk digunakan oleh anak usia prasekolah. Hal tersebut tidak dapat dipungkiri lagi bahwa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah menjangkau ke berbagai lapisan masyarakat dari segala usia, tingkat pendidikan dan segala bidang. Penggunaan *gadget* pada anak biasanya hanya sebatas menonton video animasi, kartun, menjalankan fitur berbagai permainan yang secara tidak langsung dapat menstimulasi otaknya. Selain itu, pada kalangan anak usia prasekolah *gadget* biasa digunakan sebagai media pembelajaran. Terlepas dari itu, intensitas pemakaiannya pun perlu diperhatikan agar tidak menimbulkan kecanduan *gadget* yang sulit untuk disembuhkan (Merissa *et al.*, 2023)

Penggunaan *gadget* membutuhkan pendampingan orang tua pada saat anak menggunakan *gadget* kapanpun dan dimanapun. Bentuk penggunaan *gadget* pada anak rata-rata sebatas memainkan *game* dan menonton video atau youtube. Hal tersebut yang membedakan bentuk penggunaan *gadget* pada orang dewasa. Bila dipandang dari segi tempat, kebanyakan anak

menggunakan *gadget* melakukan dirumah sepulang sekolah, pada saat makan, dan terkadang hendak sebelum tidur.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa anak menggunakan *gadget* hanya sebagai media hiburan saja seperti bermain *game* dan menonton youtube, ketimbang dengan hal lainnya. Oleh karena itu, orang tua sebaiknya memberikan konten yang bermanfaat supaya dapat memaksimalkan dampak positif pada anak ketika mereka menonton konten video animasi atau kartun (Merissa *et al.*, 2023)

2.1.4 Dampak Gadget Terhadap Anak Usia Prasekolah

Penggunaan *gadget* memiliki dampak tersendiri bagi para penggunanya, dampak yang timbul bergantung dengan anak tersebut menggunakannya dan memanfaatkannya. Adapun dampak penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah adalah :

1. Dampak Positif

Menurut (Subarkah, 2019) adapun dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu sebagai berikut :

- a. Mengasah keterampilan motorik anak.
- b. Instrumen atau kelengkapan sekolah.
- c. Peningkatan keterampilan kognitif anak.
- d. Peningkatan pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa manfaat atau dampak positif dari *gadget* dapat dirasakan jika penggunaannya dilakukan dengan disertai kontrol, tidak berlebihan, pemilihan konten yang

ditonton merupakan konten yang bersifat positif seperti berisikan informasi-informasi yang dapat memberikan pengetahuan baru.

2. Dampak Negatif

Menurut (Arisanti, 2023) penggunaan *gadget* pada anak memiliki dampak negatif yaitu :

- a. Menurunnya prestasi belajar karena penggunaan yang berlebihan.
- b. Membatasi aktivitas fisik dan yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak.
- c. Perkembangan otak tidak maksimal karena stimulasi perkembangan tidak seimbang.
- d. Kemampuan bersosialisasi berkurang .
- e. Masalah konsentrasi.
- f. Masalah tidur, jumlah waktu tidur, dan kualitas tidur yang kurang.
- g. Masalah kesehatan mata (Musiah, 2022).

Berdasarkan uraian diatas, maka orang tua harus paham akan besarnya dampak negatif penggunaan *gadget* bagi anak, apabila tidak adanya kontrol dari orang tua. Pentingnya pendampingan orang tua dapat membantu dan mencegah timbulnya dampak negatif penggunaan *gadget* oleh anak usia prasekolah.

2.2 Pendampingan Orang tua pada Anak Usia Prasekolah

2.2.1 Pengertian Orang tua

Orang tua adalah anggota sosial terdekat dan menjadi panutan serta contoh bagi anak. Orang tua berperan untuk melakukan upaya preventif untuk mencegah anak mengalami ketergantungan atau kecanduan *gadget*. Orang tua

adalah pendidik utama dan pertama, utama karena pengaruh mereka amat mendasar dalam perkembangan kepribadian anaknya, pertama karena orang tua adalah orang pertama dan paling banyak melakukan kontak dengan anaknya. Peran orangtua sangat diperlukan untuk mengarahkan anak-anak agar dapat mempergunakan teknologi secara bijak dan tepat sehingga anak mendapatkan manfaat yang positif (Nurhidayah *et al.*, 2021).

2.2.2 Peran Orang tua dalam Mendampingi Anak Usia Prasekolah

Pendampingan sama halnya dengan mendidik anak di era digital membangun sebuah ikatan emosional dengan anak seperti memberikan pengajaran, latihan, pengarahan, dan pengetahuan terhadap akhlak anak usia dini untuk bekal masa depan anak dalam menghadapi teknologi yang semakin canggih. Mendampingi anak sedang memainkan *gadget* nya adalah suatu upaya yang penting dilakukan oleh orang tua, untuk mengarahkan anaknya mengakses hal-hal yang sesuai dengan perkembangan anak orang tua tidak selalu menonton anak bermain *gadget* namun juga memberikan pelajaran kepada anak (Nurhidayah *et al.*, 2021).

Dalam Penggunaan *gadget* oleh anak usia dini, orang tua memiliki peran yang sangat penting untuk mendampingi, mengawasi dan mengontrol penggunaannya (Hidayat & Maesyaroh, 2022). Menurut Soysal, peran orang tua dalam mendampingi anak usia dini dalam penggunaan *gadget* sebagai berikut :

1. Mengarahkan anak untuk mengakses konten-konten positif yang ada di *gadget* seperti bermain *puzzle* yang akan merangsang kognitif anak.

2. Orang tua bisa menjadi agen sosialisasi yang pertama yakni menanamkan nilai moral yang baik meletakkan pondasi keimanan kepada anak agar anak tetap mengingat sang pencipta meski dunia sudah menjadi canggih.
3. Sebaiknya orang tua selalu update terhadap teknologi dan dapat menggunakan *gadget* dengan baik agar bisa memantau anak.

Perlunya pendampingan dari orang tua dalam menggunakan teknologi, adapun upayanya sebagai berikut :

1. Membatasi saluran pengaksesan bagi anak, seperti membatasi usia penggunaannya.
2. Mendampingi anak menggunakan *gadget* agar lebih mudah diarahkan ke hal yang lebih positif.
3. Orang tua harus selalu mengecek *gadget* yang telah dipakai anak serta apa saja yang telah diakses.
4. Tempat bermain *gadget* bagi anak sebaiknya berada di ruang keluarga agar lebih mudah diawasi.
5. Orang tua ikut dalam penggunaan *gadget* (Ademiye Soysal, 2020).

Berdasarkan uraian diatas, bahwa pendampingan dalam penggunaan *gadget* oleh anak usia prasekolah sangat penting bagi orang tua. Melalui pendampingan ini, orang tua dapat mengarahkan anak untuk mengakses konten-konten positif yang merangsang perkembangan anak.

2.2.3 Pendampingan Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Prasekolah

Pendampingan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah memiliki peran penting dalam membantu anak-anak memahami dan menggunakan teknologi dengan bijak.

Berikut adalah beberapa panduan yang dapat membantu dalam pendampingan tersebut : (Asmawati, 2021)

1. Tetapkan batasan waktu
2. Pilih konten yang tepat
3. Awasi dan libatkan diri
4. Berkomunikasi secara terbuka
5. Ciptakan aturan keluarga
6. Sebagai teladan atau pemberi contoh yang baik

Berdasarkan uraian diatas, bahwa pendampingan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah memiliki peran yang penting dalam membantu anak-anak memahami dan menggunakan *gadget* dengan baik. Orang tua dapat memilih konten yang mendukung perkembangan anak. Dengan demikian, pendampingan orang tua yang efektif dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini akan memberikan manfaat jangka panjang bagi perkembangan anak dan membantu mereka menjadi pengguna *gadget* yang bijak.

2.3 Anak Usia Prasekolah

2.3.1 Pengertian

Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia 4 sampai 6 tahun yang memiliki kemampuan berinteraksi dengan sosial dan lingkungannya, sebagai tahap menuju perkembangan selanjutnya. Anak prasekolah merupakan masa kritis dalam pembentukan sumber daya yang berkualitas dan anak sudah mampu mengikuti program prasekolah atau taman kanak-kanak (Pebriana, 2017).

Anak usia prasekolah merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan. Faktor genetik misalnya dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal gaya belajar anak.

Anak usia pra sekolah merupakan masa peka dalam berbagai aspek perkembangan yaitu masa awal pengembangan kemampuan fisik motorik, bahasa, sosial emosional, serta kognitif. Anak-anak yang berada pada masa prasekolah berada pada periode yang sensitif, ia mudah menerima rangsangan-rangsangan dari lingkungan. Pada masa ini anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan upaya pendidikan dari lingkungan baik disengaja atau tidak. Pada masa ini pula terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mengaktualisasikan tahapan perkembangan pada perilakunya sehari-hari (Pebriana, 2017).

2.3.2 Tumbuh Kembang Anak Prasekolah

Pertumbuhan dan perkembangan adalah dua hal yang berbeda, akan tetapi memiliki keterikatan. Pertumbuhan adalah berkaitan dengan fisik sedangkan perkembangan berkaitan dengan psikis. Setiap manusia baik anak-anak maupun dewasa mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan (Sholichah, 2018).

1. Tahap Pertumbuhan

Pertumbuhan merupakan perubahan yang bersifat kuantitatif (dapat diukur) perubahan ukuran tubuh dan bagiannya seperti peningkatan jumlah sel, jaringan, struktur, dan sistem. Sebagai contoh pertumbuhan fisik seseorang dengan bertambahnya tinggi badan, berat badan, kepadatan tulang, dan struktur gigi dan polanya dapat dipredisikan. Tahap pertumbuhan yang paling cepat terjadi pada usia prenatal, bayi dan usia remaja (Mansur, 2019).

a. Pertumbuhan Fisik Anak Usia Prasekolah

Tubuh anak usia prasekolah akan tumbuh 6,5 hingga 7,8 cm per tahun. Tinggi rata-rata anak usia 3 tahun adalah 96,2 cm, anak-anak usia 4 tahun adalah 103,7 cm dan rata-rata anak usia 5 tahun adalah 118,5 cm. Pertambahan berat badan selama periode usia prasekolah sekitar 2,3 kg per tahun. Rata-rata berat badan anak usia 3 tahun adalah 14,5 kg dan akan mengalami peningkatan menjadi 18,6 kg pada usia 5 tahun. Tulang akan tumbuh sekitar 5 hingga 7,5 sentimeter per tahun. Lemak bayi yang hilang dan pertumbuhan otot selama tahun-tahun prasekolah menjadikan penampilan anak terlihat lebih kuat dan dewasa. Panjang tengkorak juga bertambah sedikit, dengan rahang bawah menjadi lebih jelas. Rahang atas melebar selama tahun prasekolah sebagai persiapan untuk munculnya gigi permanen, biasanya mulai sekitar usia 6 tahun.

b. Pematangan Sistem Organ Anak Usia Prasekolah

Sebagian besar sistem tubuh telah matang pada usia prasekolah. Mielinisasi sumsum tulang belakang memungkinkan untuk kontrol usus dan kandung kemih menjadi lengkap pada sebagian besar anak pada usia 3 tahun.

No	Sistem Organ	Proses Pematangan
1	Pernafasan	<ul style="list-style-type: none"> - Ukuran struktur pernapasan terus bertambah - Jumlah alveoli terus meningkat, mencapai jumlah orang dewasa sekitar 7 tahun. - Pipa Eustachius relatif pendek dan lurus.
2	Jantung	<ul style="list-style-type: none"> - Denyut jantung menurun - Tekanan darah sedikit meningkat selama usia prasekolah - Suara murmur jantung yang bukan kelainan dapat didengar dengan auskultasi - Pemisahan bunyi jantung kedua kadang terdengar dengan jelas.
3	Gigi	<ul style="list-style-type: none"> - Anak prasekolah harus memiliki 20 gigi sulung pada usia 3 tahun.
4	Usus	<ul style="list-style-type: none"> - Usus kecil terus bertambah panjang - Buang Air Besar (BAB) sebanyak satu atau dua kali sehari - Anak usia 4 tahun umumnya memiliki kontrol usus yang sudah baik.
5	Uretra	<ul style="list-style-type: none"> - Uretra atau Saluran Kencing tetap pendek pada anak laki-laki dan perempuan, membuat mereka lebih rentan terhadap infeksi saluran kemih dibandingkan dengan orang dewasa.
6	Kandung Kemih	<ul style="list-style-type: none"> - Anak biasanya sudah mampu mengontrol kandung kemih, ketika berusia 4 dan 5 tahun, tetapi terkadang kehilangan kontrol khususnya dalam situasi stres atau menegangkan.
7	Tulang dan Otot	<ul style="list-style-type: none"> - Tulang terus bertambah panjang dan otot-otot terus menguat dan menjadi dewasa.
8	Sistem otot	<ul style="list-style-type: none"> - Sistem muskuloskeletal masih belum sepenuhnya matang membuat anak-anak prasekolah rentan terhadap cedera, terutama dengan aktivitas berlebihan.

2. Tahap Perkembangan

Menurut (Talango, 2020) perkembangan tersebut terbagi pada beberapa aspek. Aspek-aspek perkembangan tersebut meliputi , perkembangan

kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan fisik motorik, perkembangan sosial emosional dan perkembangan keterampilan hidup.

a. Perkembangan Kognitif

Kognitif merupakan salah satu dari banyak aspek yang mempengaruhi proses berpikir setiap manusia. Perkembangan kognitif mencakup berbagai proses mental, termasuk persepsi, perhatian, bahasa, penalaran dan memori. Dalam proses mental tersebut semua informasi diolah untuk menghasilkan sebuah respon yang berwujud interaksi, dari interaksinya tersebut, anak mulai membangun pemahaman tentang lingkungan di dalam otak mengikuti setiap tahapan usia perkembangannya.

b. Perkembangan Bahasa

Bahasa merupakan suatu sistem simbol yang digunakan oleh individu untuk mengkomunikasikan ide informasi. Bahasa sebagai alat komunikasi memiliki beberapa aspek, kemampuan berbahasa dipelajari dan diperoleh oleh anak secara alamiah melalui lingkungannya dan digunakan dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui bahasa anak mengungkapkan gagasan, perasaan, maupun maksud dari pemikirannya.

c. Perkembangan Fisik Motorik

Perkembangan fisik motorik berkaitan dengan perubahan yang terjadi pada manusia, seperti menjadi lebih tinggi atau menjadi lebih besar juga berkaitan dengan pola gerakannya. Perkembangan fisik anak ditandai dengan berkembangnya perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik khususnya merupakan proses individu

menghasilkan pola gerakan pada tubuhnya dan berkembang menjadi keterampilan.

d. Perkembangan Sosial-Emosional

Perkembangan sosial emosional adalah kemampuan seorang anak untuk memahami orang lain melalui cara anak bertindak dengan orang-orang di sekitarnya termasuk orang dewasa. Hal ini mengacu pada perilaku dan respon yang diberikan anak-anak saat bermain dan berkegiatan bersama anggota keluarga, guru, dan teman-teman.

e. Perkembangan Keterampilan Hidup

Perkembangan Keterampilan secara umum diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan sehingga orang tersebut dapat hidup mandiri. Keterampilan hidup ini bukan saja mendorong anak fisik memelihara dirinya namun juga secara mental membentuk jiwa yang peka, mandiri, dan bertanggung jawab. Pola mental ini dapat mendorong kekuatan karakter anak ke depan untuk peka terhadap sosial dan lingkungannya. Kemandirian sebagai luaran dari perkembangan keterampilan hidup merupakan kemampuan anak mengimplementasikan berbagai kegiatan, mengatur, memilih, dan memutuskan dengan percaya diri dan bertanggung jawab.

2.3.3 Deteksi Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah

Deteksi dini tumbuh kembang (DDKT) anak merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan oleh orangtua. DDTK adalah pemeriksaan anak sejak dini untuk menemukan penyimpangan tumbuh kembang. Dengan melakukan deteksi dini, anak dapat segera mendapatkan intervensi atau

tindakan yang tepat untuk mengatasi masalah tumbuh kembang yang mungkin terjadi. Tumbuh kembang anak merupakan proses yang kompleks dan berlangsung sepanjang masa, anak berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan (Medika, 2023). Dalam mendeteksi adanya penyimpangan atau kelainan di masa pertumbuhan, ada tiga parameter yang digunakan :

1. Pengukuran berat badan terhadap tinggi badan (BB/TB) untuk menentukan status gizi anak usia dibawah 5 tahun, apakah normal, kurus, sangat kurus atau gemuk.
2. Pengukuran panjang badan terhadap umur atau tinggi badan terhadap umur (PB/U atau TB/U) untuk menentukan apakah anak memiliki tinggi yang normal, pendek atau sangat pendek.
3. Pengukuran indeks massa tubuh menurut umur (IMT/U)

Selain beberapa aspek pertumbuhan di atas, aspek berikutnya yang perlu ditelaah adalah perkembangan si buah hati. Inilah beberapa metode yang digunakan untuk mencari tahu penyimpangan pada perkembangan anak:

1. Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) bertujuan untuk mengetahui perkembangan anak normal atau ada penyimpangan.
2. Tes Daya Dengar (TDD) berguna sebagai cara mendeteksi gangguan pendengaran sejak dini. Jika pun ada masalah pendengaran pada anak, maka akan diberi tindakan khusus untuk meningkatkan kemampuan bicara dan pendengaran anak.
3. Tes daya Lihat (TDL) bertujuan untuk mencari tahu kelainan penglihatan agar segera dapat dilakukan tindakan lanjutan. Sehingga, anak punya

kesempatan untuk memperoleh ketajaman daya lihat yang lebih besar (Medika, 2023).

2.4 Interaksi Sosial

2.4.1 Pengertian

Interaksi sosial merupakan hubungan antar individu, individu dengan kelompok, dan kelompok antar kelompok. Interaksi sosial dapat terjadi bila adanya hubungan sosial serta apabila ada komunikasi yang terjadi berupa langsung maupun dengan melalui perantara (tidak langsung), oleh karena itu interaksi sosial menjadi acuan dari semua bentuk kehidupan sosial. Interaksi sosial juga salah satu bentuk perkembangan yang terjadi pada anak. Hubungan sosial anak bisa dipengaruhi oleh kemampuan pengambilan peran sosial yang ada sebagai akibatnya anak akan memahami pemikiran terhadap dirinya, serta sikap terhadap orang lain (Batinah *et al.*, 2022)

Keterampilan dalam berinteraksi sosial yang berupa kemampuan saat berkomunikasi, bekerjasama, berpartisipasi, berbagi, dan beradaptasi (dalam bentuk simpati, empati) maupun memecahkan suatu masalah dan disiplin sesuai dengan aturan yang berlaku. Anak yang memiliki kesadaran diri yang tangguh serta kuat membuat mereka siap saat menjalani hidup bersama dengan orang lain (Mushfi El, 2017). Faktor yang dapat mempengaruhi interaksi sosial anak adalah :

1. Pendampingan Orang tua

Pendampingan orang tua memiliki peran terhadap perkembangan anak usia dini selama masa tumbuh kembangnya. Orang tua yang acuh atau negatif cenderung membuat anak sulit berkembang. Orang tua berpendidikan yang

terlibat dalam implementasi bermain anak perlu dilakukan untuk membantu perkembangan anak-anak mereka. Sangat memungkinkannya proses pendampingan yang tepat dari orang tua akan mempengaruhi aspek perkembangan pada anak seperti interaksi sosial, keterampilan bahasa, pola yang terjalin ini juga akan mempengaruhi aspek-aspek lainnya dalam masa tumbuh kembang anak (Iskandar *et al.*, 2022)

2. Lingkungan

Penciptaan lingkungan belajar dapat memfasilitasi multisensori anak seperti menyiapkan dan mengelola lingkungan belajar yang dapat merangsang berbagai indra anak secara baik. Dalam pembelajaran hendaknya anak dibimbing untuk mengendalikan dirinya sendiri secara baik. Lingkungan juga dapat sebagai wadah bagi anak untuk ikut serta bergaul di luar rumah, disana anak dapat menemukan orang lebih banyak, seperti teman sebaya, usia lebih kecil darinya, orang dewasa, sehingga terjadi peningkatan dalam interaksi sosialnya kemudian peran di lingkungannya juga dapat berjalan dengan lancar (Munisa, 2020).

3. Hubungan antar Teman Sebaya

Anak dalam masa perkembangan telah mengerti dan memahami orang lain. Maka anak sudah tidak lagi melihat segala sesuatu hanya untuk dirinya sendiri melainkan ia juga akan memikirkan temannya. Anak akan memulai untuk memahami dirinya sendiri, kemudian memahami teman bermainnya. Hal tersebut bertujuan agar lebih mudah mendekatkan diri dengan teman yang menjadi wadah dalam mempersatukan pemikiran dan tingkah laku dirinya kepada teman seusianya. Sehingga munculnya rasa percaya antar

teman yang membuat terjadinya aktivitas hubungan sosial serta terjalin keakraban satu sama lain (Munisa, 2020).

Bermain dengan teman sebaya juga menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi interaksi sosial pada anak, dengan bermain anak akan meningkatkan pengembangan interaksi sosial karena saat bermain akan mengalami semangat yang tinggi, dapat mengekspresikan diri, meningkatkan kepercayaan pada diri dan dapat melatih kemampuan bersosialisasi yang membentuk sikap empati dan simpati (Nurhayati *et al.*, 2020).

4. Penggunaan *Gadget*

Saat ini *gadget* semakin berkembang menjadi sebuah barang yang sangat menarik sehingga memudahkan pengguna, *Gadget* mempunyai daya tarik tersendiri bagi anak. Karena *gadget* dapat digunakan untuk mengisi berbagai macam aplikasi, seperti game, video online hingga aplikasi pelajaran. Penggunaan *gadget* ini akan mempengaruhi interaksi sosial anak (Marsal & Hidayati, 2017).

2.4.2 Karakteristik Interaksi Sosial

Menurut (Pebriana, 2017) bahwa interaksi sosial itu memiliki karakteristik yang dinamis dan tidak statis. Hal ini berarti bahwa karakteristik interaksi sosial dapat ditinjau dari berbagai segi sesuai dengan ciri interaksi yang dilakukan manusia. Karakteristik interaksi sosial diuraikan sebagai berikut :

1. Interaksi antar Individu dengan Individu

Interaksi ini terjadi karena hubungan masing-masing personil atau individu.

Perwujudan dari interaksi ini terlihat dalam bentuk komunikasi lisan atau

gerak tubuh, seperti berjabat tangan, saling menegur, bercakap-cakap, atau saling bertengkar.

2. Interaksi Antara Individu dengan Kelompok

Bentuk interaksi ini terjadi antara individu dengan kelompok. Individu memiliki kepentingan untuk berinteraksi dengan kelompok tersebut. Misalnya seorang guru memiliki hubungan dengan individu atau siswa di sekolah. Bentuk interaksi semacam ini juga menunjukkan bahwa kepentingan seseorang individu berhadapan dengan kepentingan kelompok.

3. Interaksi Antara Kelompok dengan Kelompok

Jenis interaksi ini saling berhadapan dalam bentuk berkomunikasi, namun bisa juga ada kepentingan individu di dalamnya atau kepentingan individu dalam kelompok tersebut. Ini merupakan satu kesatuan yang berhubungan dengan kepentingan individu dalam kelompok yang lain.

2.4.3 Bentuk – Bentuk Interaksi Sosial

Menurut (Pebriana, 2017) bahwa sesuai dengan bentuk pelaksanaannya terdapat jenis interaksi sosial, guna menjelaskan bentuk interaksi sosial tersebut akan diuraikan sebagai berikut :

1. Interaksi Antar Status

Interaksi antar status adalah hubungan antara dua pihak dalam individu yang berbeda dalam satu lingkungan yang bersifat formal sehingga masing-masing pihak dapat melakukan interaksinya didasarkan pada status masing-masing. Misalnya hubungan antara guru dan siswa atau siswa dengan orang tua atau dengan keluarganya yang berbeda status.

2. Interaksi Antar Kepentingan

Interaksi antara kepentingan merupakan hubungan antara pihak individu yang berorientasi terhadap kepentingan dari masing-masing pihak. Dalam hubungan ini, masing-masing pihak saling memberikan solidaritasnya untuk mendukung terciptanya suatu sikap yang harmonis sehingga komunikasi tersebut dapat tercapai dengan baik.

3. Interaksi Antar Keluarga

Interaksi antar keluarga merupakan suatu hubungan yang terjadi antar pihak yang mempunyai hubungan darah. Pada hubungan ini, solidaritas antara anggota yang relatif lebih tinggi dan bentuk hubungannya lebih bersifat informal.

4. Interaksi Antar Persahabatan

Interaksi ini merupakan hubungan antara dua atau lebih dimana masing-masing individu sangat mendambakan adanya komunikasi yang saling menguntungkan untuk menjalin suatu hubungan yang sedemikian dekat atau kekerabatan.

2.4.4 Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah

Menurut (Wiyani, 2014) ketercapaian suatu kemampuan sosial pada setiap anak berbeda-beda. Untuk mengetahui apakah ketercapaian tersebut menggambarkan kemajuan atau tidak maka standar yang perlu dicapai oleh anak usia prasekolah yaitu :

1. Bersikap kooperatif dengan teman
2. Menunjukkan sikap toleran
3. Mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi (senang, gembira, antusias, dan sebagainya)

4. Memahami peraturan dan disiplin
5. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.

