

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penggunaan Gadget

Gadget adalah sebuah perangkat elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk memudahkan bagi penggunanya. Praktis yang dimaksud adalah mudah mempermudah penggunanya dalam hal pengingat, jadwal, kalender dan lain sebagainya yang tersedia dalam *gadget* (Derry Iswidharmanjaya, 2014). Menurut (Wulansari, 2017) *Gadget* merupakan alat elektronik yang memiliki keterbaruan sistem dari tahun ke tahun, bahkan tersedianya berbagai fitur menarik dan canggih yang ada di dalam *gadget*. Sehingga banyaknya pengguna *gadget* semakin tertarik untuk memperbaharui *gadget* yang dimilikinya. *Gadget* juga memiliki jenis yang sangat beragam sesuai fungsi dan kegunaannya, namun *gadget* yang memiliki fungsi lengkap adalah smartphone. Hal itu dikarenakan smartphone dilengkapi dengan berbagai fitur penunjang aktivitas manusia.

Gadget memiliki berbagai macam jenis yang digunakan pada masa sekarang ini seperti smartphone yang merupakan telepon genggam yang populer dan banyak digunakan dikalangan masyarakat terutama pada anak-anak. Fungsi handphone adalah sebagai alat komunikasi, sebagai media untuk mencari informasi, serta media hiburan hiburan. Lalu tablet yang memiliki fungsi hampir sama dengan handphone yaitu dapat berkomunikasi, media informasi, dan media hiburan. Yang membedakan tablet dengan handphone adalah ukuran dan bentuknya, selain itu ada laptop yang merupakan hasil dari pembaharuan dari komputer manual. Laptop berukuran relatif kecil dan ringan dengan berat 1-6 kg, laptop memiliki fungsi yaitu mengolah data, berfoto menggunakan webcame, dapat menonton video dan filem, mengakses internet diberbagai situs, serta dapat mengoperasikan perangkat lunak (Anggraini, 2019).

Menurut (Fadilah, 2015) ada beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* seperti pada kecanggihan *gadget* yang memudahkan pengguna dalam menggunakan *gadget* serta terdapatnya fitur-fitur yang menarik didalamnya, keterjangkauan harga *gadget* sehingga orang-orang baik dari kalangan ekonomi status menengah ke atas atau ekonomi menengah kebawah dapat membeli *gadget* sesuai keinginan dan sesuai keuangan masing-masing, lingkungan tempat tinggal juga merupakan faktor yang membuat adanya penekanan dalam memiliki atau menggunakan *gadget*, terpaparnya iklan di televisi sehingga masyarakat penasaran pada hal baru terhadap terpaparnya iklan tersebut lalu tertarik untuk menggunakan berbagai macam *gadget*, serta faktor pribadi pada masyarakat khususnya anak-anak yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-temannya, biasanya cenderung selalu ingin mengikuti trend sesuai perkembangan teknologi pada masa sekarang.

Menurut (Hidayanti, 2013) mengatakan bahwa adanya dampak positif dalam penggunaan *gadget* pada anak yaitu memudahkan anak dalam mengembangkan kreativitasnya, anak-anak akan lebih semangat belajar menggunakan *gadget* ketika dalam *gadget* tersedia aplikasi menarik yang kaitannya untuk sekolah, seperti ada lagu-lagu, aplikasi menyusun kotak dll. Selain itu *gadget* juga dapat melatih perkembangan motorik dan kognitif pada anak, dapat menjadi media bermain dan hiburan bagi anak. Penggunaan *gadget* pada anak-anak dapat memberikan dampak positif terhadap motorik dan kognitif anak selain itu juga bisa digunakan sebagai sarana hiburan serta dapat melatih jiwa kompetisi pada anak, lalu dapat mengembangkan imajinasi, melatih kecerdasan dalam berfikir, dan dapat menjadi inovator seiring berkembangnya teknologi.

Menurut (Shabrina, 2017), dampak negatif penggunaan *gadget* adalah dapat mengurangi interaksi anak terhadap orang lain, anak akan malas ketika melakukan suatu kegiatan, anak akan kurang bersemangat, akan menumbuhkan sikap egosentris, tidur pada anak akan berkurang, memicu terjadinya konsumerisme memiliki *gadget* terbaru, penurunan prestasi belajar, dapat memicu penyakit mental, serta dapat terganggunya perkembangan anak. Selain itu dampak negatif *gadget*

menurut Alamiyah, Zamzamy, & Rasyidah (2017), yaitu dapat menimbulkan gangguan kesehatan mata karena mata akan mudah lelah serta mata merah dan penglihatan jadi buram, dapat mengalami masalah tidur, menurunnya prestasi belajar karena anak akan malas menulis dan membaca karena cenderung sering menggunakan *gadget*, akan menghambat perkembangan fisik karena anak jarang mau bergerak ketika bermain *gadget*, pada perkembangan sosial anak akan lebih suka sendiri daripada bermain dengan teman-temannya, pada perkembangan kognitif anak akan terhambat karena kurangnya berinteraksi yang mengakibatkan mengalami penurunan aspek mempelajari, memperhatikan dan memikirkan lingkungan, serta menghambat perkembangan bahasa karena seringnya anak bermain *gadget* akan mengganggu perkembangan otak, pada perkembangan emosional anak tidak mampu mengolah emosinya karena tidak terbiasa berinteraksi dengan lingkungan sekitar, dan *gadget* juga memberi contoh apa yang di tontonnya seperti tindakan kekerasan yang akan di praktekkan pada orang yang ditemuinya.

Intensitas penggunaan *gadget* menurut “*The American Academy of Pediatrics (AAP)*” menyatakan bahwa ketika anak-anak menghabiskan waktu dengan bermain gadget atau selalu terpapar layar harus ada batas waktu yaitu satu atau dua jam perhari untuk mencegah paparan layar pada anak. Menurut (Loebis, R. 2016), kriteria penggunaan *gadget* pada anak usia dini disebut berlebihan bila pemakaian gadgetnya lebih dari satu jam. Observasi yang dilakukan (Trinika, 2015) terhadap anak usia 3-6 tahun , frekuensi penggunaan *gadget* paling rendah 5-15 menit per hari dan paling lama 5 jam per hari. Dan rata-rata anak menggunakan *gadget* 1 sampai 3 hari perminggunya dan 20-30 menit dalam sehari. Pemakaian *gadget* yang baik pada anak pada usia 3-6 tahun sebaiknya tidak boleh lebih dari 30 menit dan pemakainnya 1-2 kali per harinya.

Berdasarkan keterangan diatas peneliti membagi intensitas penggunaan *gadget* menjadi 3 kriteria, antara lain :

Tabel 2.1 Intensitas Penggunaan Gadget

No	Kriteria	Durasi
1.	Rendah	Durasi 1-30 menit per hari dan frekuensi 1-3 hari perminggu
2.	Sedang	Durasi 31-60 menit per hari dan frekuensi 4-6 hari per minggu
3.	Tinggi	Durasi lebih dari 60 menit per hari dan frekuensi setiap hari

Menurut (Sari, 2016) indikator penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah biasanya anak menggunakan *gadget* untuk bermain game, walaupun digunakan juga untuk media belajar ataupun bahkan sebagai media mengaji, sehingga hal ini bisa menjadikan penambahan wawasan bagi anak. Dalam *gadget* anak juga bisa mengembangkan kemampuan kognitifnya melalui game edukatif atau game lain yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Anak-anak banyak menggunakan *gadget* jenis *smartphone* dan *tablet* untuk mengoperasikan dalam bermain game yang bersifat edukatif, selain itu anak menggunakan *gadget* untuk mengakses video di aplikasi seperti *youtube*, atau untuk mencari lagu anak-anak, untuk berkomunikasi dengan teman atau saudara, bahkan untuk mendownload film animasi yang disukainya.

Penggunaan *gadget* yang sering atau berlebihan dapat mempengaruhi sikap anak dalam penggunaan *gadget*. Anak akan lebih suka bermain *gadget* dirumah daripada bermain bersama teman-temannya, anak juga akan menjadi malas untuk bergerak karena fokus bermain *gadget*, dan anak juga akan kurang memperhatikan ketika diajak bicara (Sapardi, 2018). Sikap pada anak juga akan lebih agresif seperti perilaku menyerang baik fisik maupun verbal, karena hal itu merupakan bentuk kekecewaan anak karena keinginan menggunakan *gadget* yang tidak terpenuhi, anak juga akan menunjukkan sikap marah saat diganggu ketika sedang bermain *gadget* (Gunawan, 2017).

Penggunaan *gadget* pada saat ini tidak hanya terbatas oleh pemakaian orang dewasa saja, mulai dari anak-anak hingga remaja pun menggunakan *gadget*. Bahkan sekarang banyak anak-anak prasekolah yang seharusnya tidak boleh terlalu berlebihan dalam penggunaan *gadget*, namun pada saat ini banyak anak-anak yang tidak mau lepas dari penggunaan *gadget*. Pada orang dewasa *gadget* digunakan untuk kepentingan pekerjaan atau sebagai penunjang informasi penting, namun berbeda jika anak-anak yang menggunakan *gadget* mereka akan cenderung menggunakan *gadget* untuk bermain game atau menonton video yang tersedia di aplikasi yang tersedia di *gadget*. Hal ini juga dinyatakan oleh (Ayouby, 2017) bahwa rata-rata penggunaan *gadget* pada anak-anak biasanya untuk dipakai bermain *game* dan menonton *youtube*, sedangkan bagi orang dewasa untuk *browsing*, *chatting*, dan sosial media (Rihla et al. 2021).

Perilaku perilaku jika menggunakan *gadget* dalam waktu lama yaitu anak akan menimbulkan perilaku emosi ketika anak kebablasan menggunakan *gadget* sehari lebih dari 2 jam dan ketika *gadgetnya* diambil anak akan marah sekali, menangis berlebihan, atau berteriak (*tantrum*), lalu anak pada perilaku sosialnya anak terlalu asyik menggunakan *gadgetnya* sehingga tidak peduli dengan lingkungannya sehingga tidak paham etika bersosialisasi, adapun perilaku kekerasan dan agresif akibat penggunaan *gadget* yang dimana anak sulit mengendalikan emosi seperti melakukan kekerasan ringan hingga menjadi kebiasaan. Perilaku malas dan obesitas juga bisa terjadi pada anak karena akan bermalas-malasan yang berpotensi mengalami obesitas, dan perilaku anak yang terakhir yaitu perilaku tidur dan belajar anak cenderung jam tidurnya berkurang, merubah pola belajar karena mengantuk dan sulit dalam berkonsentrasi (Wijanarko & Setiawati, 2016).

2.2 Perkembangan Emosional Pada Anak Prasekolah

Perkembangan adalah berkembangnya struktur pada tubuh yang lebih kompleks sesuai pada usianya. Perkembangan dimulai dari motorik, kognitif, bahasa, susunan saraf pusat, emosi, serta pada kemampuan bersosialisasi. Perkembangan merupakan bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh menjadi lebih kompleks sesuai polanya, dan merupakan sebagai hasil dari proses penyempurnaan sehingga organ pada tubuh dapat menjalankan sesuai pada fungsinya (Kemenkes RI, 2016).

Perkembangan pada anak memiliki beberapa aspek dalam perkembangannya seperti perkembangan fisik dan motorik baik motorik kasar maupun motorik halus, adanya perkembangan kognitif pada anak berkaitan dengan daya ingat, kemampuan menganalisis, maupun kemampuan dalam memecahkan suatu masalah. Adapun perkembangan bahasa yang dimana akan berpengaruh pada kemampuan bicara pada anak. Pada tahap berikutnya yaitu perkembangan emosi yang merupakan sikap pada anak yang menunjukkan gejala fisiologis dengan gejala perilaku yang tampak (Setiyaningrum, E., 2017).

Menurut (Abdul Rajab, 2013), masalah yang sering timbul dalam pertumbuhan dan perkembangan anak meliputi gangguan pertumbuhan fisik yang dimana adanya gangguan pertumbuhan di atas dan di bawah pertumbuhan normal seperti tinggi badan, berat badan atau mengalami kurang gizi. Gangguan selanjutnya yaitu perkembangan motorik dimana disebabkan karena adanya kelainan tonus otot atau penyakit neuromuskular, biasanya akan terjadi kelainan tonus otot, kelainan sumsum tulang, dan keterlambatan perkembangan motorik. Gangguan selanjutnya yaitu perkembangan bahasa hal ini dikarenakan oleh faktor genetik, gangguan pendengaran, kurangnya interaksi sosial, dan maturasi yang terlambat. Gangguan yang terakhir yaitu perkembangan emosi dan perilaku dapat mempengaruhi gangguan pervasif dan psikosis pada anak seperti *autisme*, *asperger*, dan *chillholod disintegrative disorders*.

Faktor yang mempengaruhi perkembangan pada anak yang meliputi faktor keturunan yang dimana faktor ini merupakan gen orang tua yang turun kepada anaknya, lalu ada faktor lingkungan yang memiliki peran sebagai stimulasi anak yang didapat atau diperoleh dalam lingkungannya, jenis kelamin yang membedakan perkembangan antara anak laki-laki dan perempuan, aktivitas dan kesehatan yang menjadi faktor kekebalan tubuh bagi anak, nutrisi yang sebagai faktor penting untuk perkembangan anak, serta faktor keluarga yang memiliki pengaruh besar untuk psikologis dan sosial pada anak (Putri, 2021).

Anak prasekolah adalah periode dimana antara usia 3-6 tahun. Pada masa ini anak masih terikat dengan orang tua, namun sudah belajar kemandirian dan kemampuan dalam mengontrol diri dan mulai melakukan interaksi sosial terhadap lingkungan sekitarnya. Hal ini akan menjadi penyebab dimana anak akan mengurangi kelekatan terhadap orang tua, mengurangi sifat irasional menjadi rasional, dalam bergaul anak akan mulai mengkritik, berselisih, bahkan adanya pertengkaran. Pada masa inilah anak akan mulai bermain sendiri, akan mulai mengembangkan kepribadian, psikomotor, serta kognitifnya (Yuniarti, 2015).

Prasekolah adalah masa dimana anak mempersiapkan diri untuk memasuki dunia sekolah. Anak-anak yang biasanya sudah mendapakat mendidikan dari rumah (informal) akan mulai terhubung dengan dunia luas seperti lingkungan sekolah, dan teman-teman sekolahnya. Anak prasekolah biasanya akan memiliki emosi yang kuat dimana saat anak-anak merasa bersemangat, bahagia, dan bingung pada suatu saat lalu merasa frustasi atau marah pada saat berikutnya. Anak-anak prasekolah juga sudah mulai mengenali identitasnya, bahkan anak sudah mulai menyukai berinteraksi antara satu atau dua orang lainnya. Pada masa inilah karakter anak terbentuk salah satunya suka berteman dan bergaul (Imron, 2018).

Perkembangan anak prasekolah terdapat beberapa aspek perkembangannya seperti perkembangan emosional, dimana anak akan mulai mengekspresikan emosinya secara bebas dan terbuka, terjadinya perkembangan kognitif dimana anak akan

mengembangkan kemampuan belajar dengan menggunakan kemampuannya, lalu perkembangan motorik dimana anak akan menunjukkan gerakan kasar atau halus ketika melakukan suatu hal, serta perkembangan bahasa yang berkaitan ketika anak dengan kemampuannya memberikan tanggapan terhadap apa yang didengarkan dan berkomunikasi menggunakan bahasa yang dipahaminya (Filtiri, 2017).

Karakteristik anak prasekolah bisa dilihat dari beberapa karakter anak seperti anak akan menyesuaikan diri dengan lingkungannya, anak juga akan terlibat dalam kelompok kecil atau bahkan berganti-ganti dalam bermain, anak yang lebih kecil akan cenderung mengikuti anak yang lebih besar, dalam bermainnya anak akan memiliki pola bervariasi sesuai sosial dan gendernya, seringkali terjadi perselisihan ketika melakukan permainan bersama namun mereka akan berdamai kembali, dan biasanya pada anak laki-laki akan menonjolkan karakter yang lebih agresif bahkan menentang (Rachmawati dan Nugraha, 2013).

Menurut (Hijriati, 2019), ada beberapa faktor pendukung yang mempengaruhi tumbuh kembang pada anak prasekolah atau masa anak-anak awal yang dimana dimulai dari usia (4-6 tahun). Pada masa ini anak akan lebih banyak bergantung kepada orang tua dan orang yang berada disekitarnya, namun anak akan tetap mulai melakukan hal-hal yang sesuai dengan keinginannya. Anak akan mulai belajar mandiri, mengontrol apa akan yang dilakukannya, serta mulai belajar bersosialisasi dengan teman sebayanya. Namun hal tersebut dapat mengurangi kedekatan anak pada orang tua, anak akan mulai belajar mengkritik, mengejek, serta mulai beradaptasi dengan norma-norma baru (Yuniarti, 2015).

Perkembangan emosional pada anak adalah peningkatan perilaku pada proses sosialisasi atau perasaan yang ada dipikiran anak dalam keadaan tertentu. Anak akan menunjukkan ekspresi emosi dan dapat mengaturnya dengan kemampuan perkembangan sosial emosionalnya. Anak akan mampu berinteraksi dengan teman sebayanya atau orang sekitar lingkungannya, biasanya anak akan mengamati

terlebih dahulu, lalu mendengarkan dan mengerti, kemudian anak akan menirukan setelah mengeksplorasi pada lingkungan sekitarnya (Maria & Amalia, 2018).

Perkembangan emosional menjadi aspek penting dalam perkembangan anak usia dini, karena pada anak usia dini dimana mereka akan mulai mengenal berbagai macam aspek dirinya serta dapat mengekspresikannya secara tepat kepada orang lain sesuai apa yang dirasakannya lalu anak dalam perkembangan emosionalnya anak memberikan gambaran tentang keadaan psikologisnya (Thompson dan Lagattuta dalam Herdina Indrijati, 2016).

Jenis-jenis emosi pada menurut (Sit, 2012) diklasifikasikan menjadi dua kelompok yaitu emosi primer dan emosi sekunder, emosi primer adalah emosi utama yang dapat menimbulkan emosi sekunder. Emosi sekunder meliputi gembira anak akan mengekspresikan dengan tersenyum dan tertawa, bahkan memeluk orang yang membuatnya bahagia. Emosi sedih ketika keinginannya tidak terpenuhi atau kehilangan sesuatu hal yang ia cintai yang dianggap penting baginya, adapun marah adalah ekspresi dimana diungkapkan anak-anak merasa tidak nyaman dengan lingkungan sekitarnya, dan takut ketika muncul perasaan was-was terhadap suatu hal. Emosi primer meliputi rasa malu ketika melakukan sesuatu yang tidak pantas, iri hati ketika muncul rasa tidak puas apa yang dimilikinya dan keinginan untuk memiliki barang orang lain, cemburu ketika seringkali terjadi karena rasa takut dan marah, cemas ketika berkenaan dengan kondisi yang mengancam atau yang dibayangkan, khawatir apabila gelisah tanpa alasan, dan terakhir cinta dan kasih sayang ketika anak-anak mencintai suatu hal yang membuatnya senang.

Mekanisme perkembangan emosi terdapat 4 tahap yaitu *elictors* adanya dorongan peristiwa yang terjadi seperti adanya peristiwa pengambilan gadget yang secara tiba-tiba sehingga anak akan marah, lalu *receptors* yaitu kegiatan yang berpusat pada sistem syaraf seperti akibat pengambilan gadget anak secara tiba-tiba maka berfungsi sebagai indera penerima, *state* yaitu perubahan yang terjadi pada fisiologis seperti gerakan refleks atau terkejut pada sesuatu yang terjadi, *Expression*

yaitu terjadinya perubahan pada daerah yang dapat diamati atau tindakan yang terdorong oleh perubahan tubuh seperti tubuh tegang saat tatap muka (Ali & Yeni, 2014).

Perkembangan sosial pada anak berkaitan dengan perilaku prososial dan bermain sosialnya, aspek perilaku sosial pada anak yang meliputi kepedulian terhadap orang lain yang membutuhkan bantuan, memiliki rasa empati yang menunjukkan perhatiannya terhadap orang yang sedang kesusahan, suka berbagi sesuatu terhadap orang lain, bisa bekerjasama dalam hal kebaikan (Susanto, 2013). Sedangkan emosional pada anak usia dini adalah perasaan dimana anak merasakan berbagai perasaan seperti rasa senang, sedih, marah, benci, cinta, takut, dan perasaan yang kuat (Rahmawati, dkk 2013).

Ciri emosi yang terjadi pada anak usia prasekolah memiliki ciri khas seperti emosi yang bersifat sementara dan lekas berubah, seperti misalnya anak marah mudah beralih senyum, dari tertawa kemudian menangis, atau cemburu beralih ke rasa sayang. Emosi yang kuat ketika anak-anak bereaksi dengan intensitas yang sama, baik terhadap situasi yang menimbulkan rasa senang atau rasa tidak senang. Emosi diekspresikan dalam perilaku hal ini tidak memperlihatkan secara langsung tetapi melalui ekspresi seperti gelisah, menangis, berbicara terbata-bata, atau menggigit kuku atau dengan menghisap jempol. Emosi seringkali tampak memperlihatkan peningkatan emosinya dapat dijumpai akan berakhir dengan hukuman. Emosi berubah kekuatannya biasanya pada usia tertentu yang awalnya emosi yang sangat kuat menjadi berkurang kekuatannya begitupun sebaliknya. Yang terakhir reaksi emosional bersifat individual reaksi ini memegang peranan penting dalam pertumbuhan rasa takut, atau jenis-jenis emosi lainnya yang terjadi dari dalam dirinya sendiri (Rosmala, 2015).

Tahapan perkembangan emosional pada anak yang meliputi pada tahap pertama anak akan percaya pada orang yang mengasuhnya dan anak bergantung serta pepercaya pada kualitas siapa yang mengasuhnya, pada tahap selanjutnya anak akan

berfokus pada perkembangan dan pengendalian diri. Pada tahap pengendalian diri anak akan belajar mengontrol fungsi tubuh dan mengendalikan perasaan diri. Anak juga akan mulai menunjukkan kekuatan dan kontrolnya melalui interaksi sosialnya. Anak pada masa purbetas akan menunjukkan rasa bangga terhadap keberhasilan dirinya atas apa yang diraihinya (M. Rahmawati & Latifah, 2020).

Menurut Permendikbud No. 137 tahun 2014 Indikator perkembangan emosional mencakup 3 indikator, indikator ini merupakan salah satu manifestasi dari kurikulum 2013 yang dibuat oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan oleh Prof Muhammad Nuh yang meliputi :

Tabel 2.2 Indikator Perkembangan Emosional

Lingkup Perkembangan	5-6 Tahun
A. Kesadaran diri	1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi 2. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang yang tepat) 3. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar
B. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	1. Tahu akan haknya 2. Mentaati peraturan kelas (kegiatan, aturan) 3. Mengatur diri sendiri 4. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri
C. Perilaku Prososial	1. Bermain dengan teman sebaya 2. Mengetahui perasaan temannya 3. Berbagi dengan orang lain 4. Menghargai pendapat dan hak orang lain 5. Bersikap kooperatif dengan teman 6. Menunjukkan sifat toleran

-
7. Mengeskpresikan emosi yang sesuai dengan komdisi (senang, sedih, antusias dll)
 8. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai nilai budaya setempat
-

Instrumen penelitian yang digunakan dalam perkembangan emosional anak mengacu pada 3 indikator dari Permendikbud No. 137 tahun 2014 dari manifestasi kurikulum 2013 yang dibuat oleh Prof Muhammad Nuh, indikatornya meliputi kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, dan perilaku prososial. Kuesioner ini terdiri dari 15 item pernyataan yang diberi skor 1-4.

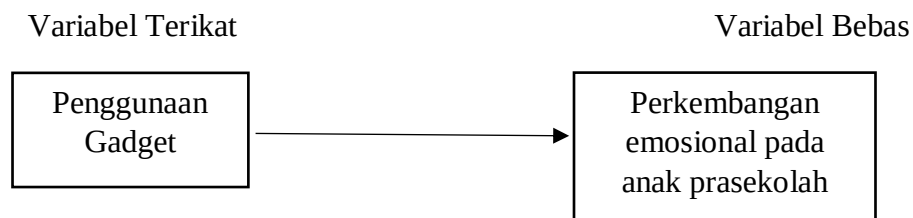
2.3 Kerangka Teori



Sumber : (Anggraini, 2019), (Fadilah, 2015), (Trinika, 2015), (Setyaningrum, E ., 2017) (Putri, 2021), (Hijrati, 2019), (Rahmawati, dkk 2013)

Gambar 2.1 Kerangka Teori

2.4 Kerangka Konsep



Gambar 2.2 Kerangka Konsep

2.5 Hipotesis

Hipotesis menurut (Sugiyono, 2019) merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam sebuah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan berdasarkan teori-teori yang relevan dan belum berdasarkan pengumpulan data. Dalam penelitian ini, terdapat dua dugaan sementara atau hipotesis seperti berikut ini :

2.5.1 Hipotesis alternatif (Ha) :

Terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak.

2.5.2 Hipotesis Nihil (Ho) :

Tidak terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak.