

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Kecanduan *Gadget*

2.1.1 Definisi *Gadget*

Menurut Subarkah (2019), *gadget* merupakan sebutan dalam bahasa Inggris merujuk pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* sering disebut “acang”. Salah satu hal yang membedakan gadget dari perangkat elektronik lainnya adalah sifatnya yang selalu mengikuti tren teknologi terbaru. *Gadget* biasanya mencakup perangkat seperti tablet, smartphone, notebook, dan lainnya. Intinya, setiap waktu selalu ada inovasi baru dalam dunia *gadget* yang membuat kehidupan manusia jadi lebih praktis dan efisien.

Menurut Agustin (2019), *Gadget* dapat diartikan sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, selain untuk melakukan panggilan telepon dan mengirim teks, *gadget* dapat menyediakan akses informasi yang terkoneksi internet, mengirim dan menerima gmail, mengakses aplikasi media sosial serta dilengkapi dengan kemampuan mengambil foto, bermain game, memutar dan merekam video, dan lain-lain. Maka dari itu, tidak hanya orang dewasa yang tertarik untuk menggunakannya, saat ini anak-anak pun tertarik dan mahir mengaplikasikan *gadget* khususnya anak usia prasekolah yang pada umumnya baru berusia 3-6 tahun.

2.1.2 Dampak Penggunaan *Gadget*

Penggunaan gadget dapat memberikan dampak positif jika dilakukan dengan pengendalian yang baik, tidak berlebihan, serta memilih konten yang sesuai dan bermanfaat. Konten yang dikonsumsi sebaiknya berisi informasi yang dapat menambah wawasan, seperti edukasi cara membaca, berhitung, atau cerita yang

menarik, terutama untuk anak-anak. Berikut beberapa dampak positif dari penggunaan *gadget* (Zulfahmi, 2024).

2.1.2.1. Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak

Gadget dapat membantu melatih motorik halus anak, yaitu kemampuan yang melibatkan otot kecil seperti jari, pergelangan tangan, dan bibir. Ketika anak bermain gadget, gerakan jari-jari mereka menjadi lebih terlatih.

2.1.2.2. Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak

Kemampuan kognitif meliputi proses berpikir, mengolah informasi, penalaran, dan mengingat, yang melibatkan aktivitas saraf otak (Mardalena & Amalia, 2020). Beragam aplikasi dan video edukasi yang menantang mampu membantu anak melatih kemampuan kognitifnya. Selain itu, penggunaan *gadget* seringkali membuat anak lebih antusias untuk belajar dan berlatih.

2.1.2.3 Sebagai Sarana Hiburan

Gadget menawarkan berbagai fitur menarik, seperti warna, suara, dan gambar yang disukai anak-anak. Hal ini bisa ditemukan dalam aplikasi game atau video di platform seperti YouTube. Game sederhana seperti puzzle, balapan, atau petualangan mudah diakses melalui aplikasi store dan menjadi hiburan yang menyenangkan.

2.1.2.4 Melatih Kemampuan Berkompetisi

Melalui game kompetitif yang melibatkan lebih dari satu pemain, anak-anak dapat belajar memahami konsep kompetisi. Pengalaman ini membantu mereka terbiasa dengan lingkungan yang kompetitif sejak dini.

Meskipun *gadget* memiliki banyak manfaat, seperti menjadi sarana hiburan dan menambah wawasan, penggunaannya juga dapat membawa dampak negatif, terutama bagi anak-anak usia dini yang masih berada dalam tahap tumbuh kembang. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memengaruhi perkembangan motorik, kognitif, serta aspek sosial dan emosional anak. Selain itu, banyak anak yang mengalami kecanduan *gadget*, dan paparan radiasi dari perangkat ini dapat berisiko menimbulkan gangguan pada kesehatan mata.

2.1.3 Definisi Kecanduan

Kecanduan merupakan perilaku yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari aspek fisik, fisiologis, maupun psikologis. Awalnya, kecanduan hanya dikaitkan dengan penggunaan zat-zat aktif seperti alkohol, tembakau, dan obat-obatan yang dapat mempengaruhi komposisi kimia di otak melalui aliran darah. Namun, pengertian kecanduan telah berkembang, sehingga tidak hanya terbatas pada pengguna zat, tetapi juga mencakup aktivitas tertentu yang dilakukan berulang kali hingga menimbulkan ketergantungan secara fisik maupun psikologis. Hal ini dapat berdampak negatif bagi individu (Gabriela, 2021).

Kecanduan merupakan kondisi di mana seseorang memiliki ketergantungan terhadap sesuatu yang disukainya. Secara otomatis, individu tersebut cenderung memanfaatkan setiap kesempatan untuk melakukannya. Kecanduan juga dapat diartikan sebagai keterikatan terhadap kebiasaan yang sangat sulit dihentikan. Orang yang mengalami kecanduan biasanya kesulitan mengendalikan diri untuk menghentikan aktivitas tersebut. Jika hasrat terhadap kebiasaannya tidak terpenuhi, orang tersebut akan merasa tertekan atau tidak nyaman (Hermawan & Abdul Kudus, 2021).

2.1.4 Definisi Kecanduan *Gadget*

Menurut (Huda, 2020). kecanduan *gadget* dapat diartikan sebagai perilaku yang bersifat kompulsif, di mana seseorang menjadi kurang tertarik pada aktivitas lain dan cenderung menghabiskan banyak waktu untuk menggunakan *gadget*. Kecanduan *gadget* dapat menjadi ancaman global jika tidak digunakan secara bijak.

Gadget memungkinkan penggunanya untuk mengakses berbagai hal dengan mudah. Salah satu manfaatnya adalah mempermudah akses informasi terkini melalui internet atau aplikasi yang menarik perhatian, terutama bagi anak-anak, karena fitur-fiturnya yang lengkap seperti warna, gambar, dan suara yang menarik. Selain itu, anak-anak sering kali meniru kebiasaan orang tua yang sibuk menggunakan *gadget*. Kemampuan anak untuk mengunduh aplikasi sendiri juga kerap terjadi karena mereka belajar dari perilaku orang tuanya. Biasanya, anak-anak menggunakan *gadget* untuk bermain game, menonton video di *YouTube*, atau bahkan belajar.

2.1.5 Indikator Kecanduan *Gadget*

Menurut (Erika Lutviani Suci, 2022) kecanduan *gadget* terdiri dari 5 aspek, yaitu:

2.1.5.1 Kehilangan Kontrol

Kehilangan control ditandai dengan rasa gelisah, tidak sabaran, dan tidak nyaman saat tidak menggunakan *gadget*. Seseorang cenderung terus memikirkan *gadget* meskipun tidak sedang menggunakannya, merasa terganggu bila aktivitas dengan *gadget*-nya dihentikan oleh orang lain, dan sulit berhenti menggunakan gadget.

2.1.5.1 Ketergantungan Emosional

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu pertumbuhan pada anak, terutama pada anak usia prasekolah. Perkembangan emosional pada anak usia prasekolah sangat penting untuk perkembangan mereka. Dikarena kemampuan anak untuk mengelola dan memahami emosi mereka ketika mereka memasuki lingkungan di sekitarnya yang mempengaruhi perilakunya. Berkembangnya emosi pada masa anak menunjukkan bahwa mereka mulai memahami tentang menilai perilaku mereka.

2.1.5.3 Pengabaiaan Aktivitas

Poin ini menjelaskan kecenderungan seseorang merasa lebih dekat dengan teman-teman yang dikenal lewat *gadget* daripada teman-teman di dunia nyata. Mereka juga akan merasa sangat kehilangan jika tidak bisa mengakses *gadget*, serta memiliki kebiasaan mengecek *gadget* secara berulang-ulang.

2.1.5.4 Penggunaan Berlebihan (Overuse)

Overuse merujuk pada pemakaian *gadget* yang tidak terkendali, di mana seseorang lebih memilih mencari informasi melalui *gadget* daripada bertanya langsung pada orang lain. Mereka selalu menyiapkan charger agar *gadget* tidak mati, dan merasa terdorong untuk terus menggunakan *gadget* meskipun baru saja berhenti.

2.1.6 Faktor-Faktor Yang Dapat Memicu Kecanduan *Gadget* Pada Anak Antara Lain:

2.1.6.1 Pola Pengasuhan Yang Kurang Tepat.

Dalam banyak kasus, orang tua secara tidak sadar menjadi pihak pertama yang memperkenalkan *gadget* kepada anak mereka. Hal ini sering terjadi karena kesibukan orang tua yang membuat mereka memberikan *gadget* kepada anak tanpa menerapkan batasan yang jelas. Beberapa situasi yang dialami orang tua dan dapat memengaruhi anak menjadi kecanduan *gadget* meliputi:

2.1.6.2 Kesibukan Orang Tua

Kesibukan merupakan alasan utama mengapa orang tua kerap memperkenalkan *gadget* kepada anak sejak usia dini. Karena tuntutan pekerjaan atau aktivitas lain, orang tua cenderung menggunakan *gadget* sebagai solusi praktis untuk menenangkan atau mengalihkan perhatian anak. Dengan cara ini, mereka dapat menyelesaikan tugas-tugas lain tanpa terganggu. Namun, kurangnya pengawasan

dalam penggunaan *gadget* justru menjadi penyebab utama anak mengembangkan ketergantungan terhadap perangkat tersebut.

2.1.6.3 Kurangnya Pengetahuan Orang Tua

Sebagian orang tua memutuskan untuk memiliki anak tanpa persiapan yang memadai, terutama dalam hal pemahaman tentang pola asuh yang baik. Minimnya edukasi terkait pengasuhan anak sering menjadi akar permasalahan yang memicu anak mengalami kecanduan *gadget*.

2.1.6.4 Pola Yang Salah Dari Orang Tua

Kebiasaan orang tua yang menggunakan gadget secara berlebihan di hadapan anak dapat berdampak buruk, karena anak cenderung meniru perilaku tersebut. Jika orang tua tidak memberikan contoh yang baik, anak akan terbiasa dengan penggunaan *gadget* secara tidak terkendali. Oleh karena itu, orang tua seharusnya menunjukkan perilaku positif melalui berbagai kegiatan alternatif, agar anak tidak mengikuti kebiasaan yang kurang baik ini (Maulana, 2021).

2.1.6.5 Faktor Neurosains

Kecanduan *gadget* pada anak juga bisa dipengaruhi oleh aspek neurosains. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat memengaruhi sistem otak anak, terutama dalam hal produksi dopamin. Dopamin merupakan zat kimia yang memberikan rasa senang, sehingga membuat anak ingin terus bermain *gadget*. Selain itu, lemahnya kemampuan anak dalam mengontrol diri membuat mereka lebih rentan terhadap kecanduan *gadget*.

2.1.6.6 Faktor Teknologi

Tidak banyak yang menyadari bahwa teknologi *gadget* saat ini sering dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan ketergantungan penggunanya. Beberapa fitur pada *gadget*, seperti penggunaan warna-warna cerah yang menarik perhatian, teknologi autoplay yang membuat konten terus berjalan tanpa henti, efek kejutan dari pembaruan, hingga notifikasi yang memancing rasa penasaran, semuanya

dirancang untuk membuat anak terus-menerus ingin menggunakan perangkat tersebut.

2.1.6.7 Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan juga menjadi hal penting yang perlu diperhatikan oleh orang tua karena dapat berkontribusi terhadap kecanduan *gadget* pada anak. Kehadiran *gadget* yang begitu mendominasi di sekitar anak seringkali memicu rasa ingin tahu mereka untuk mencoba dan terus menggunakannya. Oleh karena itu, meskipun orang tua sudah berusaha membatasi penggunaan gadget pada anak, mereka tetap perlu mewaspadai pengaruh kuat dari lingkungan sekitar yang cenderung mendorong anak untuk menggunakan *gadget*.

2.1.7 Dampak Kecanduan *Gadget*

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak-anak dapat menyebabkan dampak negatif pada perkembangan fisik dan mental mereka (Kumar & Sherkhane, 2019). Ketergantungan pada *gadget* ini bisa terlihat dalam berbagai bentuk, seperti kesulitan dalam memusatkan perhatian pada tugas, munculnya perilaku negatif ketika tidak menggunakan *gadget*, dan penurunan kualitas interaksi sosial. Penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *gadget* pada anak-anak, terutama yang masih dalam tahap perkembangan, dapat mengakibatkan gangguan yang cukup signifikan, baik dari segi psikologis, kognitif, maupun sosial-emosional (Lesmana et al., 2021).

2.1.7.1 Dampak Psikologis

Akibat kecanduan *gadget* pada anak-anak dapat memengaruhi banyak aspek kehidupan mereka. Misalnya, perilaku adiktif yang terkait dengan kurangnya pengendalian diri dapat meningkatkan risiko terjadinya masalah kesehatan mental, seperti kecemasan, depresi, dan agresif (Suhadi Prayito et al., 2024).

2.1.7.2 Dampak Pada Kemampuan Kognitif Anak,

Mengurangi kemampuan mereka dalam berkonsentrasi, memproses informasi, serta memecahkan masalah.

2.1.7.3 Dampak Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak,

Seperti kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain, rendahnya tingkat empati, serta meningkatnya kecenderungan antisosial (Afdalia & Gani, 2023).

2.1.7.4 Gambaran Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia Prasekolah

Penelitian yang dilakukan oleh (Novitasari, 2019) mengungkapkan bahwa anak-anak lebih menikmati penggunaan *gadget* dibandingkan bermain dengan teman sebaya mereka. Faktor-faktor seperti desain yang lebih menarik, kemampuan beradaptasi yang tinggi, serta fitur imajinatif pada perangkat membuat anak merasa tertarik dan terhibur saat menggunakannya. Ketika anak bermain dengan *gadget*, muncul perasaan senang yang dapat merangsang peningkatan produksi dopamin dalam otak, sehingga mereka terdorong untuk mengulangi aktivitas tersebut secara terus-menerus. Akibatnya, banyak orang tua yang membiarkan anak mereka menggunakan *gadget* tanpa mempertimbangkan dampaknya terhadap interaksi sosial. Tanpa disadari, kebiasaan ini dapat menyebabkan anak mengalami ketergantungan pada perangkat tersebut (Jauharoh, 2022). Jika penggunaan *gadget* berlangsung dengan intensitas tinggi dalam jangka waktu yang lama tanpa adanya pengawasan serta batasan dari orang tua, maka kemungkinan besar tingkat ketergantungan anak terhadap *gadget* akan semakin meningkat (Sunita & Mayasari, 2019). Berdasarkan asumsi peneliti, tingkat ketergantungan anak terhadap *gadget* dipengaruhi oleh peran orang tua dalam menetapkan batasan waktu, melakukan pengawasan, serta memberikan pendampingan. Agar anak terhindar dari kecanduan *gadget*, diperlukan aturan serta kriteria tertentu dalam penggunaannya.

2.2 Konsep Perkembangan Emosional Anak Usia Prasekolah

2.2.1 Definisi Perkembangan

Menurut pendapat (Habsy et al., 2024) Perkembangan merupakan sebuah proses perubahan individu yang berlangsung secara dinamis dan terus-menerus menuju kesempurnaan, mulai dari lahir hingga akhir kehidupan. Dengan mempelajari perkembangan, terdapat beberapa manfaat yang bisa diperoleh. Pertama, kita dapat memahami ekspektasi yang realistis mengenai anak-anak dan remaja. Kedua, pengetahuan mengenai psikologi perkembangan anak memungkinkan kita untuk merespon perilaku tertentu dengan cara yang tepat. Ketiga, wawasan tentang perkembangan anak membantu kita mengidentifikasi adanya penyimpangan yang mungkin terjadi dari perkembangan yang normal.

2.2.2 Definisi Emosional

Emosi merupakan impuls yang dihasilkan oleh suatu rangsangan internal atau eksternal. Emosi bermacam-macam wujudnya bisa berbentuk kesedihan, bahagia, marah, senang, atau yang lainnya. Dalam bahasa awam emosi biasanya diartikan sebagai suasana marah, namun arti emosi memiliki cakupan yang luas. Emosi dapat diekspresikan dalam bentuk perilaku tertentu yang merupakan representasi hati. Emosi setiap individu berbeda-beda dan terus berkembang berdasarkan usia. Selain usia, emosi juga ditentukan dari berbagai aspek. Komponen dari faktor internal yaitu berupa faktor keluarga atau kemampuan diri sendiri dalam mengontrol emosi. Kemudian ada faktor eksternal meliputi teman dan lingkungan (Rifani & Rahadi, 2021)

2.2.3 Definisi Perkembangan Emosional Anak Usia Prasekolah

Perkembangan emosional pada anak usia prasekolah merupakan fase di mana anak mulai belajar memahami dan mengekspresikan berbagai emosi yang lebih kompleks, seperti rasa sedih, cemburu, hingga bangga. Namun, pada tahap ini, anak masih mengalami kesulitan dalam memahami emosi orang lain (Zulaikha & Sureskiarti, 2019).

Perkembangan sosial dan emosional pada anak usia dini adalah proses yang melibatkan kemampuan anak dalam memahami dan mengelola emosinya, sekaligus berinteraksi dengan orang lain. Perkembangan ini merupakan kondisi yang terjadi dalam diri anak sehingga memengaruhi perubahan fisik maupun mentalnya. Hal ini dapat memunculkan berbagai emosi, seperti sedih, marah, bahagia, atau bahkan sikap kurang bertanggung jawab dan kesulitan dalam membuat keputusan. Perkembangan sosial dan emosional ini memiliki peran penting dalam proses tumbuh kembang anak, khususnya di lingkungan pendidikan. Oleh karena itu, perkembangan ini memberikan pengaruh besar terhadap perilaku anak, kemampuan adaptasi, pengendalian diri, dan regulasi emosi, baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari (Behrendt, 2019; Lee, 2022; Rucinski, 2021; Thompson-Walsh, 2021).

Berbagai faktor yang memengaruhi perkembangan emosi anak dapat menciptakan hubungan yang erat, seperti pola asuh orang tua, kondisi individu anak, serta kehadiran orang tua dalam berbagai aktivitas anak. Kedekatan ini sangat dipengaruhi oleh pola asuh yang selaras dengan kondisi emosi anak, yang sering kali tidak stabil. Ketidakmampuan anak dalam mengendalikan emosi dan berkomunikasi secara sosial dapat menyulitkannya untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial. Sebaliknya, kemampuan anak dalam mengelola emosi akan membantu mereka menemukan jati diri dan peran mereka dalam kehidupan sehari-hari (Syahrul & Nurhafizah, 2021).

Peran orang tua sangat penting dalam membantu anak mengembangkan keterampilan, termasuk meningkatkan rasa percaya diri dan memberikan kesempatan kepada anak. Selain itu, orang tua juga dapat memotivasi anak melalui berbagai stimulasi yang diberikan. Sebagai pihak yang memiliki tanggung jawab besar terhadap tumbuh kembang anak, orang tua harus bekerja sama dengan guru

untuk mendidik, membimbing, dan mengasuh anak dengan baik (Syahrul & Nurhafizah, 2021).

2.2.4 Indikator Perkembangan Emosional Anak Usia Prasekolah

Perkembangan emosional anak usia prasekolah terbagi ke dalam lima kategori menurut Sangrila (2022) yaitu :

2.2.4.1 Skala Emosional

Emosi merupakan pengalaman internal yang bersifat kompleks, melibatkan perpaduan antara perasaan, pikiran, dan perilaku yang muncul akibat adanya stimulus atau situasi tertentu. Emosi mencakup reaksi fisik maupun psikologis, seperti rasa bahagia, marah, atau takut. Secara umum, emosi berperan sebagai mekanisme adaptasi terhadap lingkungan, yang membantu seseorang dalam mengambil keputusan, menghadapi ancaman, serta menjalin interaksi sosial (Santoso, 2024).

2.2.4.2 Skala Perilaku Mengganggu

Terlalu lama menggunakan gadget dapat berdampak pada meningkatnya tingkat agresivitas anak, karena mereka kesulitan memahami sudut pandang orang lain. Anak juga bisa menunjukkan perilaku tantrum yang dipicu oleh beberapa faktor, seperti kecemasan yang tidak terkendali, mudah tersulut emosi saat keinginannya tidak terpenuhi, kesulitan dalam fokus, serta cenderung bersikap manja dan merusak (Nur et al., 2022).

2.2.4.3 Skala Hiperaktif

Anak yang mengalami gangguan hiperaktif dan kesulitan berkonsentrasi biasanya menunjukkan tingkat aktivitas yang lebih tinggi dibanding anak pada umumnya, terutama dalam kegiatan yang menguras energi. Ketika anak tertarik dengan suatu aktivitas, ia cenderung ikut terlibat secara aktif, namun minat tersebut tidak bertahan lama karena anak mudah merasa bosan dan cepat berpindah ke aktivitas

lain. Secara umum, anak-anak memang gemar bermain, tetapi jika mereka dihadapkan pada situasi yang memicu emosi, sering kali mereka kesulitan mengendalikan diri dalam beberapa waktu

2.2.4.4 Skala Masalah Relasi Dengan Kelompok Teman Sebayanya

Tanda-tanda perkembangan sosial emosional dapat dikenali melalui perilaku anak dalam berbagai situasi sosial, misalnya saat mereka mau bekerja sama merapikan mainan, membantu teman yang kehilangan mainannya, berbagi makanan, merasa takut saat bertemu orang yang tidak dikenal, senang ketika dipuji, atau ikut bersedih saat melihat temannya jatuh. Anak juga bisa menunjukkan rasa cemburu ketika melihat temannya mendekati guru atau mengambil barang miliknya seperti pensil (Anita et al., 2023).

2.2.4.5 Skala Ketidakpedulian

Masa prasekolah merupakan periode di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat, baik dari segi fisik maupun mental. Pada tahap ini, anak-anak umumnya bersikap egosentris, karena mereka cenderung memandang dunia hanya dari sudut pandangnya sendiri. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan serta pemahaman mereka yang masih sederhana. Karena cara berpikir mereka masih berkembang, anak-anak prasekolah belum mampu mengerti perasaan dan pikiran orang lain secara menyeluruh (Indanah & Yulisetyaningrum, 2019).

2.2.5 Jenis-jenis Perkembangan Emosional

Perkembangan emosional pada anak usia prasekolah dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu emosi positif dan emosi negatif (Chandrawaty, 2020).

2.2.5.1 Emosi Positif

Pada anak prasekolah terlihat ketika anak secara spontan menunjukkan apa yang dirasakannya, seperti langsung tertawa setelah menangis keras atau cepat berbaikan dengan temannya setelah marah (Sukatin et al., 2020).

2.2.5.2 Emosi Negatif

Muncul ketika anak marah karena keinginannya tidak terpenuhi. Biasanya, anak akan menangis keras, berteriak-teriak, dan tidak berhenti sampai keinginannya dipenuhi (Trihastuti et al., 2019).

Emosi negatif pada anak usia prasekolah dapat memberikan dampak buruk pada perkembangan mereka. Salah satu dampak yang mungkin terjadi adalah *Deficit Hyperactivity Disorder Attention* (ADHD), yaitu gangguan yang memengaruhi kemampuan anak dalam berkonsentrasi, mengendalikan aktivitas motorik, dan emosi. Anak dengan ADHD cenderung hiperaktif, gelisah, sulit fokus, dan tidak dapat mengontrol emosinya (Suryana, 2021). Selain itu, emosi negatif juga dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan belajar, sulit berinteraksi dengan orang lain, serta memiliki masalah dalam mengendalikan emosinya (Harun & Sudaryanti, 2020).

2.2.6 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Emosional

Ada berbagai faktor yang dapat memengaruhi perkembangan emosional anak usia prasekolah, di antaranya adalah:

2.2.6.1 Individu

Kondisi pribadi anak dapat mempengaruhi emosinya, misalnya jika anak memiliki kekurangan fisik atau cacat tubuh. Hal ini dapat berdampak pada kepribadian anak, seperti membuatnya merasa rendah diri, mudah tersinggung, atau cenderung menjauh dari lingkungan sekitar.

2.2.6.2 Lingkungan Keluarga

Keluarga menjadi faktor utama yang mempengaruhi perkembangan emosi anak usia prasekolah. Pola asuh yang diterapkan, keharmonisan keluarga, serta hubungan antar anggota keluarga sangat berperan dalam membentuk emosi anak.

2.2.6.3 Kondisi Sekitar

Lingkungan sekitar anak, seperti interaksi sosial, budaya, maupun kondisi tempat tinggal, memiliki pengaruh besar terhadap cara mengelola dan mengespresikan emosinya.

2.2.6.4 Perbedaan Usia

Setiap tahap usia anak menunjukkan perkembangan emosi yang berbeda-beda. Pola emosi dan kemampuan anak dalam mengendalikan emosinya akan berubah sesuai dengan pertumbuhan usianya.

2.2.6.5 Kemajuan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (IPTEK)

seperti penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari (Ndari, 2024).

2.2.7 Gambaran Perkembangan Emosional Anak Usia Prasekolah

Tumbuh kembang merupakan proses yang berlangsung secara terus-menerus dalam kehidupan individu (Anita F., S., Ganis., 2023). Proses ini mencakup dua aspek yang saling berhubungan, meskipun memiliki perbedaan mendasar. Pertumbuhan merujuk pada peningkatan jumlah serta ukuran sel melalui pembelahan dan sintesis protein baru, yang pada akhirnya menyebabkan bertambahnya ukuran dan massa tubuh, baik secara keseluruhan maupun pada bagian tertentu. Sementara itu, perkembangan mengacu pada peningkatan struktur, fungsi, serta kemampuan individu yang semakin kompleks. Dalam perkembangannya, proses tumbuh kembang terbagi ke dalam beberapa tahapan berdasarkan usia, salah satunya adalah tahap prasekolah (Anita F., S., Ganis., 2023).

Perkembangan sosial dan emosional anak usia prasekolah berperan penting dalam membangun interaksi mereka dengan teman sebaya (Aryani et al., 2019). Pada tahap ini, anak mengalami kemajuan pesat dalam aspek bahasa, kreativitas, kognitif, serta sosial emosional, yang menjadi landasan bagi perkembangan mereka di masa mendatang. Anak prasekolah dapat mengembangkan keterampilan dasar dalam sosial emosional, seperti bekerja sama, mengendalikan diri, dan menunjukkan rasa peduli. Sebaliknya, jika perkembangan sosial emosional mereka terhambat, hal ini dapat menimbulkan kesulitan dalam menjalin hubungan dengan keluarga, lingkungan sekolah, serta masyarakat sekitar (Aryani et al., 2019).

Perkembangan emosional bertujuan untuk membangun kepercayaan diri anak, meningkatkan keterampilan bersosialisasi, serta membantu mereka dalam mengelola emosi. Perkembangan ini dapat diamati melalui perilaku anak dalam berbagai situasi sosial, seperti merapikan mainan bersama, membantu teman yang kehilangan mainan, berbagi makanan, merasa takut dengan orang asing, menikmati pujian, bersedih saat melihat teman terjatuh, serta memperhatikan orang yang tidak dikenal. Selain itu, ketika seorang teman mendekati guru, anak mungkin bereaksi dengan mengambil pensil dan menunjukkan rasa cemburu (Suteja, 2020).

Anak yang mampu menunjukkan empati, kasih sayang, ketekunan, kebaikan, serta toleransi terhadap teman-temannya menandakan perkembangan sosial emosional yang baik. Sebaliknya, perkembangan sosial emosional anak cenderung lebih rendah apabila mereka tidak dapat menampilkan sikap positif, seperti memiliki rasa percaya diri yang tinggi atau kurang peduli terhadap teman di sekitarnya (Nugrahaningtyas, 2019).

Secara umum, dalam tahap perkembangan sosial emosional, anak masih dalam proses belajar berinteraksi dengan orang lain. Untuk mencapai kedewasaan dalam bersosialisasi, mereka perlu beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Hal yang

sama berlaku untuk perkembangan emosional, di mana emosi anak pada awalnya masih berpusat pada diri sendiri, namun dapat berkembang dengan baik jika mendapatkan bimbingan penuh kasih sayang. Dengan dukungan serta lingkungan keluarga yang harmonis, anak akan lebih mudah dalam membangun keterampilan sosialnya (Suteja, 2020).

2.2.8 Definisi Anak Usia Prasekolah

Anak usia prasekolah merupakan anak yang berada dalam rentang usia 3 hingga 6 tahun, di mana pada masa ini hampir seluruh potensi mereka berada pada periode emas untuk berkembang secara optimal. Fase prasekolah merupakan tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, baik secara fisik maupun mental. Anak pada usia ini cenderung bersifat egosentris, artinya mereka memandang dunia luar berdasarkan sudut pandang mereka sendiri, yang terbatas oleh pemahaman dan pengetahuan yang masih minim. Selain itu, pemikiran mereka yang masih sederhana membuat anak pada usia ini belum mampu memahami perasaan atau pikiran orang lain (yulisetyaningrum, 2023).

Dalam fase ini, emosi anak memiliki ciri khas yang berbeda dibandingkan dengan orang dewasa. Emosi anak usia prasekolah biasanya berlangsung singkat, muncul dan menghilang secara tiba-tiba, terasa lebih intens, dan sifatnya dangkal atau sementara. Emosi mereka sering muncul lebih sering, tercermin jelas melalui perilaku, dan reaksi yang ditunjukkan mencerminkan keunikan pribadi masing-masing (Anzani et al., 2020). Anak prasekolah cenderung menunjukkan intensitas emosi yang tinggi. Mereka dapat merasa sangat antusias, senang, atau bingung dalam waktu yang sama, namun dapat tiba-tiba merasa kecewa. Imajinasi mereka juga sangat berkembang, sehingga ketakutan yang dirasakan sering kali dianggap nyata. Beberapa anak pada usia ini mulai mampu mengendalikan perilaku mereka, mengenali emosinya, dan mengekspresikannya sesuai dengan apa yang dirasakan (Mansur & Andalas, 2024).

2.2.9 Pengukuran Perkembangan Emosional Anak Usia Prasekolah

Strength and Difficulties Questionnaire (SDQ) merupakan alat skrining singkat yang digunakan untuk menilai perilaku anak dan remaja berusia 3 hingga 17 tahun. Instrumen ini memberikan gambaran umum mengenai perilaku anak, baik yang berkaitan dengan kekuatan maupun kesulitan yang mereka alami. Karena sifatnya yang ringkas, SDQ sangat sesuai digunakan dalam penelitian berskala besar, di mana jumlah pernyataan perlu dibatasi agar partisipan tetap memberikan respons yang diharapkan (Stone et al., 2015). Kuesioner ini terdiri dari 25 pernyataan yang terbagi dalam lima subskala. Empat subskala pertama termasuk dalam kategori masalah atau kesulitan, yaitu gejala emosional, perilaku menyimpang (*conduct problem*), hiperaktivitas dan kurangnya perhatian (*hyperactivity-inattention*), serta masalah dalam hubungan dengan teman sebaya. Sedangkan satu subskala lainnya, yaitu perilaku prososial, masuk ke dalam kategori kekuatan.

Setiap subskala dalam instrumen SDQ terdiri atas lima pernyataan. Pernyataan tersebut mencakup kalimat positif dan negatif. Untuk pernyataan yang bersifat negatif, penilaian skornya adalah: 0 untuk "tidak pernah", 1 untuk "jarang", dan 2 untuk "selalu". Sedangkan untuk pernyataan positif, skornya dibalik: 0 untuk "selalu", 1 untuk "jarang", dan 2 untuk "tidak pernah". Skor akhir dari masing-masing subskala diperoleh dengan menjumlahkan skor dari kelima item yang termasuk dalam subskala tersebut. Adapun rentang skor klasifikasi untuk setiap subskala adalah sebagai berikut: subskala gejala emosional (normal: 0–5, borderline: 6, abnormal: 7–10), subskala perilaku menyimpang (normal: 0–3, borderline: 4, abnormal: 5–10), subskala hiperaktivitas dan kurang perhatian (normal: 0–5, borderline: 6, abnormal: 7–10), subskala masalah hubungan dengan teman sebaya (normal: 0–3, borderline: 4–5, abnormal: 6–10), dan subskala perilaku prososial (normal: 6–10, borderline: 5, abnormal: 0–4). Penilaian dalam SDQ bisa dilihat dari skor per subskala, skor total kesulitan (hasil penjumlahan dari

empat subskala kesulitan: gejala emosional, perilaku menyimpang, hiperaktivitas-inatensi, dan masalah teman sebaya), serta skor total kekuatan (prososial). Untuk skor total kesulitan, kategori normal adalah 1–15, borderline 16–19, dan abnormal 20–40. Sedangkan untuk skor prososial, normal: 6–10, borderline: 5, dan abnormal: 1–4.

2.3 Kerangka Teori

Faktor-faktor yang dapat memicu kecanduan *gadget* pada anak:

- Pola Pengasuhan yang kurang tepat
- Faktor Neurosains
- Faktor Teknologi
- Faktor Lingkungan.

Indikator Kecanduan *Gadget*

- Kehilangan Kontrol
- Ketergantungan Emosional
- Pengabaiaan Aktivitas

Kecanduan *Gadget*

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan emosional:

- Individu
- Lingkungan keluarga
- Kondisi sekitar
- Perbedaan usia
- Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), seperti penggunaan *gadget* dalam

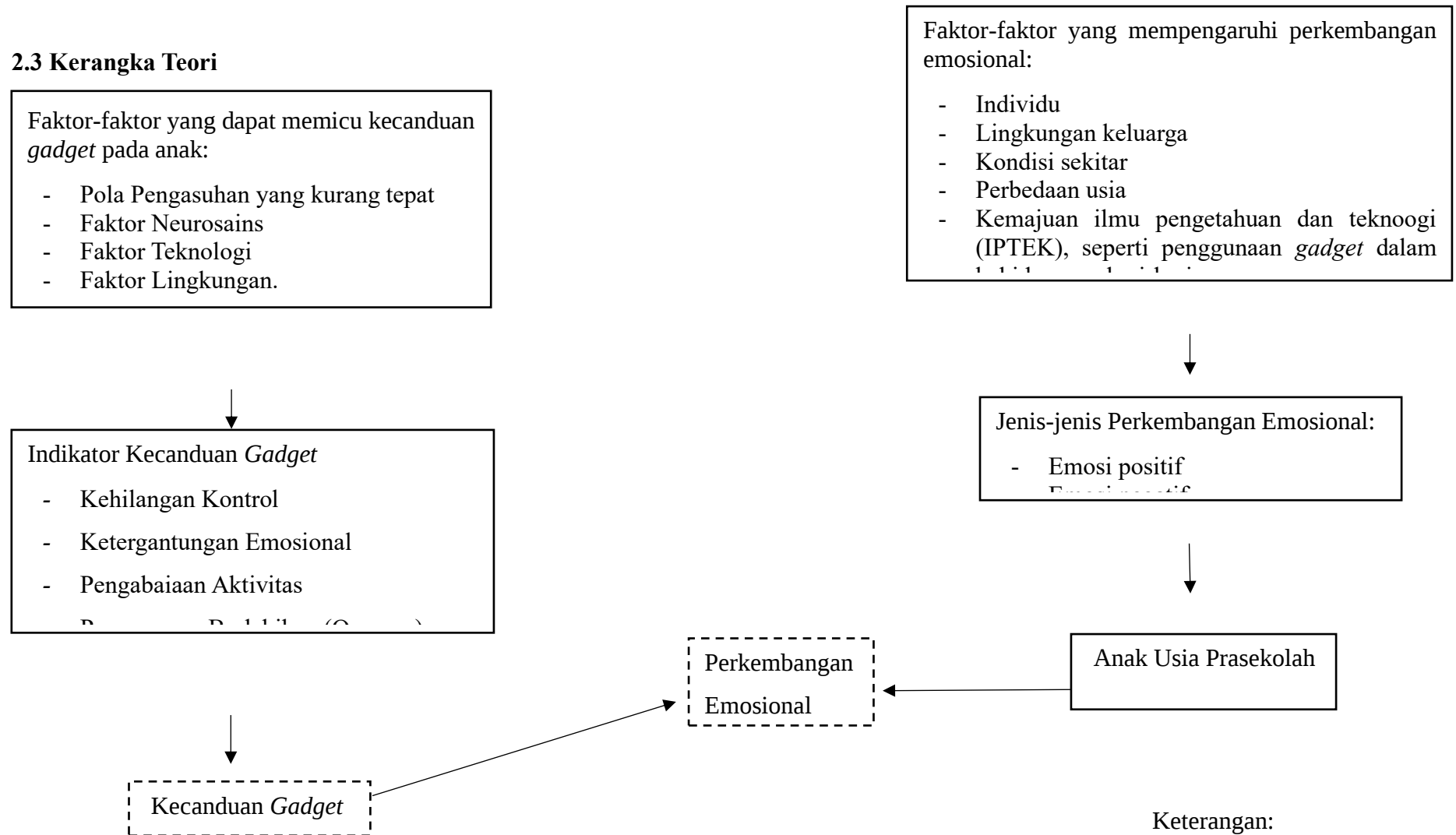
Jenis-jenis Perkembangan Emosional:

- Emosi positif

Anak Usia Prasekolah

Perkembangan Emosional

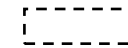
Keterangan:





Dampak Kecanduan *gadget* pada anak:

- Dampak psikologis
- Dampak pada kemampuan kognitif anak
- Dampak perkembangan sosial dan emosional anak.

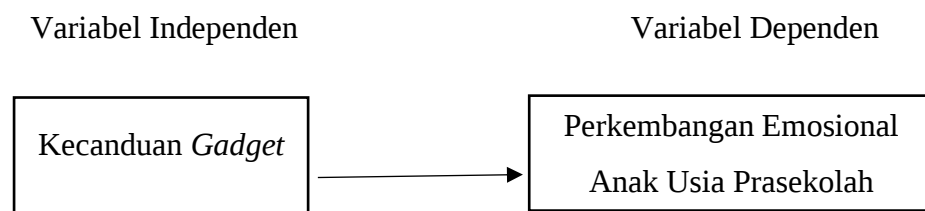
 Diteliti

 Tidak diteliti

Gambar 2.1 Kerangka Teori

Sumber : (Maulana, 2021, Erika Lutviani Suci, 2022, Khumar& Sherkhane, 2019, Ndari, 2024, Chandrawaty, 2020).

2.4 Kerangka Konsep



Gambar 2.2 Kerangka Konsep

2.5 Hipotesis

Sesuai dengan judul penelitian yang diambil peneliti yaitu hubungan kecanduan *gadget* dengan perkembangan emosional anak usia prasekolah di Desa Plumbungan. Maka hipotesis dalam penelitian ini H_0 ditolak dan H_a diterima dengan nilai $p\text{ value } 0,002 < 0,05$ yang artinya ada hubungan yang signifikan antara hubungan kecanduan *gadget* dengan perkembangan emosional anak usia prasekolah di Desa Plumbungan.