

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat yang ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi (Ismanto, 2015 dalam Triastutik, 2018). Salah satu perkembangan teknologi yang digemari dikalangan anak-anak dan orang dewasa adalah *gadget*.

Gadget merupakan perangkat media elektronik yang memiliki beragam fungsi dan kegunaan. Jenis *gadget* yang tersedia saat ini cukup banyak, beberapa diantaranya yaitu telepon seluler, *smartphone*, *deskop PC (computer)*, *tablet fan laptop/netbook PC*. *Gadget* menjadi bagian integral dari telekomunikasi modern di banyak negara, lebih dari separuh penduduk menggunakan *gadget* dan pasarnya berkembang pesat (WHO, 2014).

Salah satu jenis *gadget* yang sering digunakan adalah *smartphone*. Penggunaan *smartphone* di Indonesia juga bertambah pesat, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia (Ramayani, 2015). Sebuah survei memaparkan data tentang tiga puluh juta anak dan remaja pengguna internet di Indonesia. Riset yang berbeda memprediksi bahwa pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia mencapai seratus juta orang dan tahun 2019 penggunaan *smartphone* meningkat sangat pesat mencapai 92 juta unit (komigfo.id, 2019).

Dalam survei yang dilakukan oleh *The Asianparent Insights* (2014), pada ruang lingkup studi kawasan Asia Tenggara, dengan melibatkan setidaknya 2.417 orang tua yang memiliki *gadget* dan anak dengan usia 3-8 tahun pada 5 negara yakni Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia, Indonesia. Dengan sejumlah sampel orang tua tersebut, diperoleh 3.917 sampel anak-anak dengan usia 3-8 tahun. Dari 98% responden anak-anak usia 3-8 tahun pengguna *gadget* tersebut, 67% diantaranya menggunakan *gadget* memiliki orang tua mereka, 18% lainnya menggunakan *gadget* milik saudara atau keluarga, dan 14% sisanya menggunakan *gadget* milik sendiri. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18% (Gunawan, 2017).

Hampir semua individu baik anak-anak hingga orang dewasa kini sudah memiliki *handphone* atau *smartphone*. Kebutuhan komunikasi dan informasi sangat dibutuhkan bagi semua kalangan masyarakat, ditambah sekarang semakin mudah mengakses informasi dan berbagai macam fitur-fitur menarik yang ditawarkan oleh jasa layanan *gadget/smartphone* itu sendiri sehingga anak-anak sering kali cepat akrab dengannya (Triastuti, 2018)

Paparan anak terhadap *gadget* dapat dilihat dari hasil penelitian berupa 1 dari 3 anak di USA biasa menggunakan *smartphone* atau *gadget* sebelum mereka bisa bicara. 29% anak pertama kali menggunakan *gadget* saat belita, 70% anak mahir menggunakan *gadget* saat usia sekolah dasar (Wahyuni, 2018). Fakta ini menggambarkan betapa gaya hidup digital saat ini tidak

hanya dilakukan oleh orang dewasa namun juga oleh anak usia dini (Warisyah 2015, dalam Halide dkk, 2018).

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada anak usia dini, boleh saja diberikan *gadget*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya boleh bermain, tapi hanya setengah jam dan hanya pada waktu sengang misalnya Sabtu dan Minggu. Lewat dari itu, anak harus berinteraksi dengan temannya. Karena jika penggunaan *gadget* lebih dari 2 jam setiap hari akan mempengaruhi psikologis anak (Feliana, 2016 dalam Triastutik, 2018).

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti, keterlambatan motorik, bahasa dan perilaku sosial dalam beberapa tahun ini meningkat. Menurut Brauner & Stephens, dalam Triastutik (2018), mengatakan bahwa sekitar 9,5% sampai 14,2% anak prasekolah memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan bersekolahnya.

Perkembangan sosial emosi anak usia dini adalah perubahan perilaku yang disertai dengan perasaan-perasaan tertentu yang melingkupi anak usia dini saat berhubungan dengan orang lain (Wiyani, 2014). Pada anak usia dini, perkembangan sosial emosional sangat penting untuk dikembangkan karena kemampuan anak dalam mengelola emosi dan interaksi sosial dengan orang lain sangat dibutuhkan ketika anak akan memasuki lingkungan sekitarnya.

Tanpa kemampuan mengelola emosi dan kemampuan melakukan interaksi sosial dan kemampuan melakukan interaksi sosial yang baik, anak akan kesulitan untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Berdasarkan survei awal yang dilakukan ke 3 sekolah, di TK Negeri Pembina Bangkinang kota, terdapat hasil wawancara dari orang tua siswa yang berusia 3-6 tahun. Hasil dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan orang tuanya, siswa menggunakan *gadget* yang berjenis *smartphone* untuk bermain *game* tidak lebih dari 1 jam sehari. Sedangkan di TK Aisyah Bustanul Athfal II Bangkinang Kota, hasil dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan orang tuanya, siswa menggunakan *gadget* yang berjenis *smartphone* untuk bermain *game* tidak lebih dari 30 menit sehari. Di TK Pertiwi Bangkinang Kota, hasil dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan orang tuanya, siswa menggunakan *gadget* yang berjenis *smartphone* untuk bermain *game*, menonton video lebih dari 3 jam sehari.

Berdasarkan keterangan dari salah satu wali kelas, diperoleh informasi bahwa dari 5 siswa yang menggunakan *gadget* 3 jam sehari, 2 orang siswa tidak mau bermain dengan teman-teman sekelasnya, disebabkan karena anak merasa tidak nyaman jika anak tidak menggunakan *gadget (smartphone)*. Sehingga anak lebih terpacu terhadap *gadget* dari pada bermain dengan teman-teman sekelasnya.

Berdasarkan data tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial-emosi anak usia dini (prasekolah) di TK Pertiwi Bangkinang Kota.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas maka perumusan masalah penelitian adalah “Apakah ada hubungan intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial-emosi anak usia dini (prasekolah) di TK Pertiwi Bangkinang Kota ?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial-emosi anak usia dini (prasekolah) di TK Pertiwi Bangkinang Kota.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui gambaran intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini (prasekolah) di TK Pertiwi Bangkinang Kota.
- b. Untuk mengetahui gambaran perkembangan sosial-emosi pada anak usia dini (prasekolah) di TK Pertiwi Bangkinang Kota.
- c. Untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial-emosi anak usia dini (prasekolah) di TK Pertiwi Bangkinang Kota.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan teoritis bagi teori keperawatan anak mengenai hubungan intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial-emosi anak usia dini (prasekolah).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Tempat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih dalam mengenai intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

b. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih dalam mengenai intensitas penggunaan *gadget* dengan pengawasan orang tua dalam pemberian *gadget* pada anak usia dini (prasekolah).

BAB II

TINJUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teoritis

1. Konsep Dasar *Gadget*

a. Defenisi *Gadget*

Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Hal ini dapat dipahami bahwa *gadget* sebagai suatu benda yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi lebih mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya (Herawati, 2014 dalam Elfiadi, 2018).

Gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *Gadget* selalu diartikan lebih tidak biasa atau didisain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang *gadget* bukanlah benda asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, *gadget* juga dimiliki oleh masyarakat perdesaan (Noegroho, 2010 dalam Pambudi dkk, 2017).

Gadget biasanya juga dipercanggih dengan berbagai fitur atau aplikasi yang memungkinkan penggunanya untuk melakukan berbagai kegiatan baik secara online maupun offline. Menurut Widiawati (2014), *gadget* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Sebuah *gadget* biasa digunakan sebagai media komunikasi dengan orang lain atau menelpon, mengirim pesan, *email*, foto selfi atau memfoto objek lain, dan berbagai jenis aplikasi yang lainnya. Sehingga *gadget* dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja yang tergantung dan kebutuhan pemilik *gadget* tersebut.

Beberapa jenis *gadget* yang sering di jumpai yaitu laptop, *smartphone*, *ipad*, atau /pun *tablet*. Saat ini *tablet* dan *smartphone* merupakan jenis *gadget* yang paling banyak digunakan dikarenakan ukuranya yang lebih kecil dan mudah di bawa sehingga orang menanggapnya lebih praktis.

b. Bentuk Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik *gadget* tersebut. Pemakaian *gadget* pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Penggunaan *gadget* sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1 – 4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali – kali dalam sehari. Hal ini berbeda

pada anak usia dini, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian *gadget* yang berbeda dengan orang dewasa.

Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan *gadget* akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian *gadget* pada anak usia dini yaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan.

Jadi penggunaan media teknologi seperti *gadget* perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan *gadget* dimana saja, dan rata-rata bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini hanya untuk bermain *game*, dan menonton *youtube*, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan *gadget*nya untuk *browsing*, *chatting*, sosial media, dll. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini kebanyakan dilakukan pada saat dirumah, misalkan pulang sekolah, pada saat makan, dan saat akan tidur.

c. Aplikasi Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini biasanya dipakai untuk bermain *game* dari total keseluruhan pemakaian. Sedangkan yang cukup banyak juga dikalangan anak usia dini adalah pemakaian *gadget* untuk menonton animasi atau serial kartun anak – anak. Sedangkan hanya sedikit sekali yang menggunakannya untuk

berkomunikasi dengan orang tua mereka atau untuk melihat video pembelajaran.

Sari dan Mitsalia (2016) melaporkan bahwa rata – rata anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dari pada menggunakan untuk hal lainnya. Hanya sedikit yang menggunakan untuk menonton kartun dengan menggunakan *gadget*.

Nurrachmawati (2014) menambahkan bahwa *PC tablet* atau *smartphone* tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan *video game*. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadgetnya* untuk bermain *game* dari pada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Delima, Arianti dan Pramudyawardani (2015), diperoleh hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain *game*. Sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain *game*. Sementara 15% responden menyatakan bahwa anak bermain *game* selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah *game* lebih dari satu jam.

Berdasarkan uraian – uraian tersebut dapat terlihat jelas bahwa bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini kebanyakan untuk bermain *game* ketimbang untuk hal – hal lainnya, untuk itu *gadget*, *youtube* seharusnya digunakan dengan sebaik mungkin agar anak dapat memaksimalkan teknologi yang sudah ada untuk digunakan sebagai sarana belajar yang cukup baik dan tergolong dalam media pembelajaran yang menyenangkan, dengan adanya metode pembelajaran menggunakan *gadget* anak cenderung tidak merasa bosan dan di harapkan bisa melatih kreatifitasnya. Anak-anak lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini dilengkapi animasi yang menarik, warna yang cerah, dan lagu lagu yang ceria. Disisi lain penggunaan *gadget* yang secara terus menerus hingga kecanduan *gadget* memberikan pengaruh buruk untuk perkembangan psikologis anak usia dini.

d. Intensitas Pemakaian *Gadget* Pada Anak Usia Dini

Intensitas penggunaan *gadget* dapat dilihat dari seberapa seringnya anak menggunakan *gadget* dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari berapa hari dalam seminggu seorang anak menggunakan *gadget*. Intensitas penggunaan *gadget* yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan anak yang cenderung hanya mempedulikan *gadget*nya saja ketimbang dengan bermain di luar rumah.

Menurut Ferliana (2016), Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi *gadget*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain.

Feliana (2016), menjelaskan bahwa anak usia dini menggunakan *gadget* minimal 2 jam tetapi berkelanjutan setiap hari mempengaruhi psikologis anak. Misalnya, anak menjadi kecanduan bermain *gadget* dari pada melakukan aktifitas yang seharusnya yaitu belajar.

Menurut Sari dan Mitsalia (2016), pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali – kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian *gadget* dengan durasi 30 – 75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*. Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2 – 3 kali /hari setiap penggunaan.

Kemudian, penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit /hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.

Selain itu, Trinika dkk. (2015) menambahkan bahwa pemakaian *gadget* dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian *gadget* yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1 – 2 kali pemakaian per harinya.

Berdasarkan uraian – uraian tersebut terlihat jelas bahwa penggunaan *gadget* memang harus memiliki batasan – batasan dan kriteria tertentu dalam pemakaian *gadget* untuk menghindari tingkat kecanduan anak dalam menggunakan *gadget*. Bentuk penggunaan *gadget* pada anak dapat diklasifikasikan pada tingkatan tinggi, sedang, dan rendah. Kategori rendah apabila penggunaan *gadget* hanya saat waktu senggang (saat pulang sekolah, selesai belajar) dan durasi pemakaiannya hanya setengah jam. Kategori sedang adalah jika pemakaian *gadget* berkisar antara 40 – 60 menit dalam sekali pemakaian dan dengan pemakaian 2 – 3 kali per hari. Namun apabila penggunaan *gadget* memiliki durasi waktu lebih dari 60 menit per hari secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali pemakaian, maka dapat dikategorikan tingkat penggunaan *gadget* yang tinggi. Untuk itu perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang

dilakukan orang tua pada saat anak usia dini menggunakan *gadget*, karena pemakaian *gadget* yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk kecanduan *gadget* sejak dini.

e. Dampak Penggunaan *Gadget*

1) Dampak positif penggunaan gadget

- a) Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
- b) Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
- c) Meningkatkan rasa percaya diri, (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
- d) Mengembangkan kemampuan dan membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

2) Dampak negatif dari *gadget*

- a) Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam games tersebut).
- b) Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *youtobe* anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
- c) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan sekelilingnya).
- d) Kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
- e) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
- f) Perkembangkn kognitif anak usia dini terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati,

membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).

- g) Menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan lebih sering diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
- h) Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini, (seperti contoh anak bermain *game* yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakteristik yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Berdasarkan uraian di atas mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* diatas, maka disimpulkan bahwa *gadget* merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang ditimbulkan oleh *gadget* itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan *gadget*, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Untuk itu perlu adanya *filtrasi* dari dampak positif dan negatif dari *gadget*. Namun untuk anak-anak yang menggunakan *gadget* banyak ditemukan dampak negatif dibandingkan dampak positifnya, tergantung bagaimana orang tua mendidik dan mengawasi anak pada saat menggunakan *gadget* (Pambudi,2018).

f. Alat Ukur Untuk Mengetahui Intensitas Penggunaan *Gadget*.

Alat ukur yang digunakan untuk mengetahui intensitas *gadget* adalah berupa kuesioner yang di kembangkan oleh Nurmasari, (2016).

2. Konsep Dasar Anak Usia Dini (PraSekolah)

a. Defenisi Anak Usia Dini

Defenisi anak usia dini menurut *national associantion for the educasion young children (NAEYC)* menyatakan bahwa anak usia dini atau *early childhood* merupakan anak yang berada pada usia nol sampai delapan tahun. Pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Proses pembelajaran terhadap anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak (Susanto, 2016).

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada rentang 0-8 tahun ([http: www.naeyc.org](http://www.naeyc.org) dalam sujiono, 2012).

Masa kanak-kanak adalah masa emas yang tidak dapat terulang kembali, masa sensitif dan perkembangan seluruhnya aspek perkembangan anak, yang nantinya akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. namun, kemampuan anak untuk tumbuh dan berkembang tidak dapat hadir begitu saja. Ada proses atau tahapan-tahapan yang harus dilaluinya, yang didalamnya diperlukan

stimulasi-stimulasi dari lingkungannya untuk mendukung perkembangannya secara optimal. Anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun (Pambudi dkk, 2018).

Anak usia dini ditunjukkan pada anak yang berusia 0-6 tahun, seperti dalam undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada peruntukan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Umumnya orang berpendapat bahwa masa kanak-kanak merupakan masa yang panjang dalam rentang kehidupan. Bagi kehidupan anak, masa kanak-kanak sering kali dianggap tidak ada akhirnya, sehingga mereka tidak sabar menunggu saat yang di dambakan yaitu pengakuan dari masyarakat bahwa mereka bukan lagi anak-anak melainkan orang dewasa (Pambudi, 2018).

Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia kurang dari 6 tahun. Dimana pada masa itu seorang anak sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat secara fisik maupun mental untuk itu perlu diberikan stimulasi melalui lingkungan keluarga, PAUD jalur non formal seperti tempat penitipan anak (TPA) atau kelompok

bermain (KB) dan PAUD jalur formal seperti TK (taman kanak-kanak) (Pamudi,2018).

b. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini.

Anak usia dini dapat memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral dan sebagainya. Masa kanak-kanak juga masa yang paling penting untuk sepanjang hidupnya. Sebab masa kanak-kanak adalah masa pembentukan pondasi dan masa kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya. Sedemikian pentingnya usia tersebut maka memahami karakteristik anak usia dini menjadi mutlak adanya bila ingin memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal.

Pengalaman yang dialami anak pada usia dini akan berpengaruh kuat terhadap kehidupan selanjutnya. Pengalaman tersebut akan bertahan lama. Bahkan tidak dapat terhapuskan, walaupun pernah dialami maka efek tersebut akan muncul kembali walau dalam bentuk yang berbeda.

Prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini berbeda dengan prinsip-prinsip perkembangan fase kanak-kanak akhir dan seterusnya. Adapun prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini menurut Kuntjojo, 2010 dalam Wahyuni, 2018 adalah sebagai berikut:

- 1) Perkembangan aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif anak saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain.

- 2) Perkembangan fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, dan kognitif anak dalam suatu urutan tertentu yang relatif dapat diramalkan.
- 3) Perkembangan berlangsung dalam rentang yang bervariasi antar anak dan antar bidang pengembangan dari masing-masing fungsi.
- 4) Pengalaman awal anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak.
- 5) Perkembangan anak berlangsung ke arah yang makin kompleks, khusus, terorganisasi dan terintenasiasi
- 6) Perkembangan dan cara belajar anak terjadi dan dipengaruhi oleh konteks sosial budaya yang mejemuk.
- 7) Anak adalah pembelajar aktif, yang berusaha membangun pemahamannya tentang lingkungan sekitar dari pengalaman fisik, sosial, dan pengetahuan yang diperolehnya.
- 8) Perkembangan dan belajar merupakan interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.
- 9) Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak serta menggambarkan perkembangan anak.
- 10) Perkembangan anak mengalami percepatan bila anak berkesempatan untuk mempratekkan berbagai keterampilan

yang diperoleh dan mengalami tantangan setingkat lebih tinggi dari hal-hal yang telah dikuasainya.

- 11) Anak memiliki modalitas beragam (ada tipe visual, auditif, kinestetik, atau gabungan dari tipe-tipe itu) untuk mengetahui sesuatu sehingga dapat belajar hal yang berbeda pula dalam memperhatikan hal-hal yang telah diketahuinya.
- 12) Kondisi terbaik anak untuk berkembang dan belajar dalam komunitas yang menghargainya, memenuhi kebutuhan fisiknya, dan aman secara dan fisiologis.

Anak usia dini (0-8 tahun) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itulah maka usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya usia tersebut merupakan fase yang unik. Secara rinci dapat dijelaskan karakteristik anak usia dini sebagai berikut.

1) Usia 0-1 tahun

Pada masa bayi perkembangan fisik mengalami kecepatan luar biasa, paling cepat dibanding usia selanjutnya. Berbagai kemampuan dan keterampilan dasar dipelajari anak pada usia ini. Beberapa karakteristik anak usia bayi dapat dijelaskan antara lain:

- a) keterampilan motorik mulai dari berguling, merangkak, duduk, berlari dan berjalan.
- b) Mempelajari keterampilan menggunakan panca indera, seperti melihat atau mengamati, meraba, mendengar, mencium, dan mengecap.
- c) Memasukkan setiap benda ke mulutnya.
- d) Mempelajari komunikasi sosial.

Bayi yang baru lahir telah siap melaksanakan kontrak sosial dengan lingkungannya. Komunikasi yang responsif dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respon verbal dan non verbal bayi. Berbagai kemampuan dan keterampilan dasar tersebut merupakan modal penting bagi anak untuk menjalani proses perkembangan selanjutnya.

2) Usia 2-3

Anak pada usia ini memiliki beberapa kesamaan karakteristik dengan masa sebelumnya. Secara fisik anak masih mengalami pertumbuhan yang pesat. Beberapa karakteristik khusus yang dilalui anak usia 2-3 tahun antara lain:

- a) Anak sangat aktif mengeksplor benda-benda yang ada disekitarnya. Ia memiliki kekuatan observasi yang tajam dan kegiatan belajar yang luar biasa. Eksplorasi yang dilakukan oleh anak terhadap benda apa saja yang ditemui merupakan proses belajar yang sangat efektif.

- b) Anak mulai mengembangkan kemampuan berbahasa diawali dengan berceloteh, kemudian satu dua kata dan kalimat yang belum jelas maknanya. Anak terus belajar dan berkomunikasi, memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati dan pikiran.
 - c) Anak mulai belajar mengembangkan emosi, perkembangan emosi didasarkan pada bagaimana lingkungan memperlakukannya. Sebab emosi bukan ditemukan oleh bawaan namun lebih banyak pada lingkungan (Susanto, 2016).
- 3) Usia 4-6 tahun.

Anak usia 4-6 tahun memiliki karakteristik antara lain :

- a) Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun besar.
- b) Perkembangan bahasa juga semakin membaik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.
- c) Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal ini terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.

d) Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial(Susanto, 2016).

4) Usia 7-8 tahun

Karakteristik perkembangan anak usia 7-8 antara lain:

- a) Perkembangan kognitif anak masih berada pada masa yang cepat. Dari segi kemampuan, secara kognitif anak sudah mampu berfikir bagian per bagian. Artinya anak sudah mampu berfikir analisis dan sintesis, deduktif dan induktif.
- b) Perkembangan sosial anak mulai ingin melepaskan diri dari otoritas orangtuanya. Hal ini tunjukkan dengan kecendrungan anak untuk selalu bermain di luar rumah bergaul dengan teman sebaya.
- c) Anak mulai menyukai permainan sosial. Bentuk permainan yang melibatkan banyak orang dengan saling berinteraksi.
- d) Perkembangan emosi anak sudah mulai membentuk dan tampak sebagai bagian dari kepribadian anak. Walaupun pada usia ini masih pada taraf pembentukan, namun pengalaman anak sebenarnya telah menampakkan hasil (Susanto, 2016).

3. Konsep Dasar Perkembangan Sosial-Emosi Anak Usia Dini (Prasekolah)

a. Defenisi Perkembangan Sosial-Emosi

Secara bahasa sosial berarti sesuatu yang berkenan dengan orang lain atau masyarakat. Sosial juga biasa berarti suka memperhatikan kepentingan umum, seperti suka berbohong, menderma, dan sebagainya. Sedangkan emosi secara bahasa berarti luapan perasaan yang berkembang keadaan dan reaksi psikologis dan kegembiraan, kesedihan, keharuan, kecintaan yang bersifat subjektif (Wiyani, 2014).

Berdasarkan berbagai defenisi di atas, maka sosial-emosi dapat diartikan sebagai perbuatan yang disertai dengan perasaan-perasaan tertentu yang melingkupi individu disaat berhubungan dengan orang lain. Jadi perkembangan sosial-emosi pada anak dini adalah perubahan perilaku yang disertai dengan perasaan-perasaan tertentu yang melingkupi anak usia dini saat berhubungan dengan orang lain (Wiyani, 2014).

Perkembangan sosial dan emosi merupakan dua aspek yang berlainan tetapi dalam kenyataan satu sama lain saling mempengaruhi. Pada kesehariannya, saat berinteraksi dengan orang lain, perilaku anak usia dini selalu dilingkupi dengan perasaannya dan perasaan yang melingkupi anak usia dini juga akan berpengaruh terhadap perilaku yang dimunculkannya. Sebagai contoh misalnya

saat anak biasa bermain dengan teman-temannya, ia merasa senang, disaat anak merasa marah dengan temannya, ia akan enggan bermain dengan temannya.

Yulia Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono mengungkapkan bahwa ada tiga hal yang harus dibelajarkan pada aspek perkembangan sosial-emosi anak usia dini antara lain:

- 1) Percaya terhadap lingkungan luar diri anak (*to trust other outside their families*).
- 2) Kemandirian dan pengendalian diri (*to gain independence and self control*).
- 3) Mengambil inisiatif secara belajar perilaku yang dapat diterima oleh kelompok sosial (*to take initiative and assert themselves in social acceptable ways*).

Nampaknya itulah yang menjadikan Yulia Nurani Sugiono dan Bambang Sugiono menegaskan jika perkembangan sosial-emosi yang penting untuk dikembangkan dan dibelajarkan pada anak usia dini adalah rasa percaya diri, kemandirian, dan inisiatif.

Kemudian Hildayani, dkk mengungkapkan bahwa ada empat aspek perkembangan sosial-emosi anak usia dini yang harus dikembangkan, yaitu:

1) Perkembangan Pemahaman Diri

Ada dua aspek penting tentang diri yang dipelajari pada masa bayi, yaitu kesadaran diri (*self-awareness*) dan pengenalan diri (*self-reconiton*). Pada awalnya bayi belum dapat membedakan dirinya dengan orang lain. Kemampuan membedakan antara dirinya dengan orang lain baru didapatkan beberapa bulan kemudian, yaitu sepanjang 3-4 bulan pertama kehidupan. Kemampuan tersebut muncul sebagai implikasi dari yang dilakukannya antara dirinya dengan orang lain (Wiyani, 2014).

Pada usia sekitar 18 bulan, bayi mengembangkan pengertian yang kasar tentang pengenalan diri untuk pertama kalinya. Pengenalan diri itu dapat diamati dengan memberikan bayi gambar diri mereka sendiri, misalnya melalui cermin atau visual lainnya seperti rekam video. Pada usia 18 bulan, bayi juga memiliki pemikiran akan diri mereka sendiri dan biasa mengatakan “tidak” dengan cukup tegas. Tidak lama setelah memasuki usia 2 tahun anak mulai berkata “saya” dari pada menyebutkan nama panggilannya. Selain itu bayi juga mendapatkan pengetahuan yang lebih banyak tentang perbedaan dirinya dan orang lain (Wiyani, 2014).

Pada masa kanak-kanak awal(4-6 tahun) gambaran tentang diri yang dibuat oleh anak menjadi semakin konkret. Mereka memandang dirinya sendiri dalam cara yang positif dan juga menilai dirinya secara memandang dirinya secara berlebihan karena mereka lebih mendasari penilaian dirinya pada kemajuan yang mereka buat dalam berbagai kegiatan yang dilakukan dari pada membangkitkan kemampuan mereka dengan teman-teman sebanyanya (Wiyani, 2014).

Itulah sebabnya jika kita menilai hasil menggambar anak jelek, atau hasil mengguntingnya jelek anak akan merasa sedih bahkan mudah marah. Anak juga tidak senang jika kemampuannya dibandingkan dengan anak yang lainnya. Sebaliknya, jika kita memberikan apresiasi positif terhadap hasil kerja anak, anak akan menjadi senang dan merasa dirinya dihargai, yang pada gilirannya hal itu dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka.

Kelak, perasaan akan kemampuan yang dimilikinya akan sangat berguna ketika anak memasuki lingkungan sekolah. Anak yang percaya diri memiliki pengetahuan mengenai dirinya, khususnya kemampuan dirinya akan memasuki sekolah dengan rasa senang. Sebaliknya anak yang ragu-ragu biasanya akan merasa khawatir dan ketakutan dengan apa yang terjadi di kelas.

2) Perkembangan Hubungan Sosial

Area utama dari perkembangan sosial adalah pertemanan. Dalam pertemanan, anak ingin biasa bermain sebanyak mungkin dengan teman-temannya. anak juga mulai memahami bahwa fungsi pertemanan adalah untuk berbagi, memberikan dukungan, dan bergantian. Dalam pertemanan, anak juga akan mendapatkan pengalaman sosial. Sedari usia dini, pengalaman sosial tersebut memainkan peranan yang penting dalam menentukan hubungan sosial anak kelak.

Pada usia 6 bulan, hubungan sosial baru benar-benar muncul dimana bayi mulai mengenali bayi lain sebagai rekan sosialnya. Bayi akan tersenyum dan mengeluarkan suara-suara (celotehan) ke arah bayi lain. Interaksi pada bayi yang meningkat pada usia 6 bulan sejalan dengan perkembangan kemampuan kognitif dan bahasa yang dimilikinya. Pada usia tersebut bayi sudah dapat mengkoordinasikan perilakunya, seperti tersenyum, mengeluarkan kata-kata, dan memperhatikan bahasa tubuh kepada bayi lain. Selain itu mereka juga mampu memfokuskan perhatian secara timbal-balik pada hal-hal yang menarik (Wiyani, 2014).

Pada usia 1 tahun, berbagai macam perilaku sosial terjadi dalam interaksi bayi lainnya, seperti tertawa, penggunaan bahasa tubuh, dan imitasi/peniruan perilaku. Bayi juga menjadi lebih antusias untuk berinteraksi dengan bayi lainnya.

Pada usia 2 tahun hubungan sosial antar bayi menjadi lebih kompleks dengan dicapainya kemampuan bahasa sejumlah gerakan pada bayi. Terdapat aspek kerja sama dan konflik dalam hubungannya dengan bayi lain.

Pada usia 2-3 tahun anak lebih suka berinteraksi dengan teman sebaya daripada dengan orang dewasa. Hal yang utama dan penting dicapai pada masa ini adalah kemampuan berbagai makna dengan anak lain. Dengan saling berkomunikasi makna, jadi anak mengerti bagaimana suatu alat permainan dimainkan. anak juga mulai mengenal satu sama lain, interaksi awal dengan teman akan berkembang menjadi suatu hubungan. Salah satu bentuk hubungan yang muncul adalah hubungan pertemanan dalam bentuk sederhana (Wiyani, 2014).

Pada usia 4-6 tahun anak mulai menyadari bahwa kepercayaan seseorang sangat mempengaruhi perilakunya sesuai dimensi psikologikal yang sangat konkret, terutama mengenai gambaran fisik, kepemilikan, dan berbagai kegiatan yang dilakukannya, khususnya kegiatannya bermainnya. Hal itu dikarenakan dalam konteks bermain, hubungan sosial antara

anak dengan teman sebayanya menjadi meningkat (Wiyani, 2014).

3) Perkembangan Kemampuan Mengatur Diri Sendiri

Kemampuan individu untuk mengatur diri sendiri berkembang seiring dengan perkembangan sosial individu. Perkembangan sosial individu tidak terlepas dari kognisi sosial (*social cognition*) atau bagaimana individu memahami pikiran, perasaan, motif, dan perilaku orang lain. Beberapa fase yang dilalui oleh seorang anak untuk sampai pada kemampuan mengatur dirinya sendiri seperti berikut ini:

a) Fase Kontrol (1,1-5 tahun)

Pada fase ini anak menunjukkan kesadarannya terhadap tuntutan tugas dan tuntutan sosial yang di berikan oleh orang dewasa di sekitarnya dan ia akan memulai, mempertahankan, menyesuaikan diri, atau menghentikan perilakunya sesuai dengan tuntutan yang diberikan.

b) Fase Kontrol Diri (1,5-3)

Pada fase ini anak memiliki kepatuhan sesuai dengan ekspektasi orang dewasa disekitarnya tanpa adanya pengawasan secara langsung (pengawasan eksternal). Perkembangan berfikir dan ingatan anak menjadikan mereka dapat mengingatkan berbagai aturan keluarganya

dan rutinitas yang ada dalam kegiatan yang bersifat umum, seperti makan, bermain dan berpakaian (Wiyani, 2014)

c) Fase Kemampuan Mengatur Diri (4-6 tahun)

Pada fase ini anak mampu menggunakan berbagai strategi dan rencana yang dimilikinya untuk mengarahkan perilakunya serta membantunya untuk menunda keinginan dan bertahan terhadap godaan. Pada saat anak mulai belajar di Sekolah Dasar (SD), anak mulai mengalami peningkatan dalam mematuhi aturan yang ada di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (Wiyani, 2014).

4) Perkembangan Perilaku Sosial

Perilaku sosial merupakan kegiatan yang berhubungan dengan orang lain, kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain yang memerlukan sosialisasi dalam hal berperilaku yang dapat diterima oleh lain, belajar memainkan peran yang diterima oleh orang lain. Perilaku sosial pada anak usia dini diarahkan untuk mengembangkan sosial yang baik, seperti kerja sama, tolong menolong, berbagi, simpati, dan empati. Ada dua perkembangan perilaku sosial sebagai bentuk dari perilaku sosial, yaitu:

a) Perkembangan Perilaku Prosocial

Sears, dkk mendefinisikan perilaku prososial sebagai perilaku yang menguntungkan orang lain. Menurut Sears

perilaku perilaku prososial tersebut mencakup kategori yang lebih luas, meliputi segala bentuk tindakan yang dilakukan atau direncanakan untuk menolong orang lain tanpa memperdulikan motif-motif si penolong.

Pada usia 10-12 bulan bayi sering kali menangis sebagai respons terhadap kesedihan yang dialami oleh bayi lain, walaupun demikian, usaha mereka untuk menolong anak lain yang sedang mengalami kesedihan dapat dikatakan masih tertolong sedikit.

Pada usia 13-14 bulan bayi akan menjadi lebih sering mendekati dan memberi rasa nyaman kepada anak lain yang sedang dalam keadaan sedih. Pemberian rasa nyaman ini tidak secara khusus berkaitan dengan penyebab kesedihan yang dialami.

Pada usia 18 bulan anak tidak hanya mendekati orang yang sedang sedih, tapi juga mulai menawarkan jenis bantuan tertentu. Misalnya anak mungkin akan menawarkan mainan kepada anak lain yang tidak memiliki mainan.

Pada usia 2 tahun anak terkait dalam perilaku prososial yang lebih luas, seperti pemberian nasehat verbal, misalnya mengatakan “hati-hati” kepada ibunya yang hendak pergi bekerja.

Pada 3 tahun pertama kehidupan, perilaku berbagai alasan yang non empatik, misalnya semata-mata untuk kesenangan atau karena meniru perilaku orang. Pada usia selanjutnya perilaku berbagai sudah diwarnai oleh adanya kesadaran empati dan dukungan yang diberikan oleh orang lain.

Pada usia 2-4 tahun anak akan menawarkan rasa nyaman dan memberikan dukungan kepada saudaranya yang lebih muda. Pada usia 4-5 tahun akan mengawali sejumlah perilaku diri sendiri, adanya berbagai respons sosial tertentu terhadap perilaku prososial yang anak lakukan (misalnya “menolong itu mulia”), sampai dengan alasan-alasan yang berfokus pada kebutuhan orang lain (misalnya “karena dia lapar”) (Wiyani, 2014).

b) **Perkembang Empati**

Empati merupakan keadaan psikis yang membuat seseorang merasa atau mengidentifikasi dirinya dalam keadaan perasaan atau pikiran yang sama dengan orang lain atau kelompok lain (Wiyani, 2014).

Pada dasarnya perkembangan empati sudah dimulai sejak bayi. Bentuk empati global dapat diamati pada beberapa bayi. Empati global ini merupakan suatu respons empati

ketika batasan yang jelas antara perasaan dan kebutuhan orang lain belum terbentuk.

Antara usia 1-2 tahun bayi mulai menyadari bahwa orang lain merupakan individu yang bebas dengan perasaan yang dimilikinya sendiri. Misalnya seorang bayi berusia 16 bulan mungkin akan menawarkan mainan yang disukainya kepada ibunya yang sedih.

Pada usia 2 tahun anak akan mengucapkan kata-kata yang menyenangkan, memberikan pelukan, atau meminta bantuan orang lain yang dialami ibunya. Pada usia 3 tahun anak mulai dapat membedakan perasaannya dan perasaan orang lain. Anak akan merespons kesedihan anak lain seolah-olah mereka mengalaminya sendiri. Misalnya anak yang mengambil mainan temannya dan membuat temannya sedih mungkin akan memutuskan untuk memberikan mainan itu kembali.

Pada usia 4-6 tahun, anak menjadi sadar bahwa orang lain mungkin memiliki reaksi terhadap situasi yang berbeda dari reaksi anak terhadap situasi yang sama. Kesadaran ini memungkinkan anak untuk merespon secara lebih tepat terhadap kesedihan orang lain. Misalnya, pada usia 6 tahun anak dapat menyadari bahwa untuk beberapa sebab seseorang yang sedang sedih lebih baik ditinggal sendirian

dari pada ditemani atau anak belajar untuk menunggu beberapa saat sebelum memberikan rasa nyaman kepada kesedihan dan kebutuhan orang lain (Wiyani, 2014).

b. Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial-Emosi Pada Anak Usia Dini

Ketercapaian suatu kemampuan motorik, kognitif, bahasa, dan termasuk sosial-emosi pada setiap anak usia dini berbeda-beda. Untuk mengetahui apakah ketercapaian tersebut menggambarkan kemajuan atau tidak maka dibuatlah patokan atau standar yang perlu dicapai oleh anak usia dini pada usia tertentu. Terkait dengan tingkat pencapaian perkembangan sosial-emosi pada anak usia dini, BNSP menstandarkannya sebagai berikut.

Table 2.1 standar perkembangan sosial emosi

Usia	Pekembangan sosial-emosi
0-3 bulan	- menatap dan tersenyum menanggis untuk mengekspresikan ketidaknyamanan
3-6 bulan	- merespons dengan gerakan tangan dan kaki - menanggis jika tidak mendapatkan yang diinginkan
9-12 bulan	- menempelkan kepala bila merasa nyaman dalam pelukan (gendongan) atau meronta kalau merasa tidak nyaman. - menyatakan keinginan dengan berbagai gerakan tubuh dan ungkapan kata-kata sederhana - meniru cara menyatakan perasaan sayang dengan

- memeluk.
- 12-18 bulan
- Menunjukkan reaksi marah jika permainannya di ambil.
 - Bermain bersama teman tetapi sibuk dengan mainnya sendiri (solitary play)
- 18-24 bulan
- mengekspresikan berbagai reaksi emosi (senang, marah, takut, kecewa).
 - Menunjukkan reaksi menerima atau menolak kehadiran orang lain.
 - Bermain bersama teman dengan mainan sama
 - Berekspresi dalam bermain peran (pura-pura)
- 2-3 tahun
- Memahami hak orang lain (harus antri, menunggu giliran)
 - Menunjukkan sikap berbagi, membantu, dan bekerja sama.
 - Menyatakan perasaan terhadap anak lain (suka dengan teman karena baik, tidak suka teman karena nakal, dan lainnya)
 - Berbagai peran dalam suatu permainan (menjadi dokter, perawat atau pasien, menjadi penjaga toko atau pembeli).
- 3-4 tahun
- Bersabar menunggu antrian
 - Bereaksi terhadap hal-hal yang dianggap tidak benar (marah jika menunggu atau diperlakukan berbeda)
 - Menunjukkan reaksi menyesal saat melakukan kesalahan

- Manunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dengan kelompok
- 4-5 tahun
- Mampu berbagi, menolong, dan membantu teman
 - Antusias dalam melakukan perlombaan
 - Menahan perasaan dan mengendalikan reaksi (sakit tetapi tidak menanggapi, marah tetapi tidak memukul)
 - Mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan
- 5-6 tahun
- Bersikap kooperatif dengan teman
 - Menunjukkan sikap toleran
 - Mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi (senang, gembira, antusias, dan sebagainya)
 - Memahami peraturan dan disiplin
 - Mengenal tata karma dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.

Sumber: Wiyani (2014).

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada usia 0-3 bulan, perkembangan sosial-emosi bayi dapat ditunjukkan dalam tatapan, senyum, dan tangisan. Menangis selama bulan-bulan pertama (0-3 bulan) juga memiliki tujuan lain yang bermanfaat, misalnya tangisan tersebut menandakan apakah bayi dalam keadaan sehat dan normal atau apakah ada suatu kesalahan yang dibuat oleh orang tua/ pengasuh kepada bayi. Selanjutnya menanggapi menjadi semacam kemampuan yang dimiliki bayi untuk mengekspresikan emosi. Seperti bayi sedang merasa cemas, sedih, marah, mengalami

gangguan pencernaan, atau sedang menginginkan sedikit perhatian (Wiyani, 2014).

Barulah setelah berusia 4-6 minggu ada emosi yang jelas yaitu ketika seotang bayi mulai tersenyum. Senyum tersebut mencerminkan emosi yang positif (senang), dan tangisan mencerminkan emosi yang negatif (Wiyani, 2014)

Pada usia 3-6 bulan, bayi mulai dapat merespon dengan gerakan tangan dan kaki. Respon gerakan kaki dan tangan juga menggambarkan emosi pada bayi, misalnya jika bayi merasa senang, ia akan menenangkan badannya, melambaikan lengan dan kaki, tersenyum, dan menyuarakan bunyi-bunyi seperti bentuk tertawa.

Pada usia 6-9 bulan, setidaknya ada 2 perkembangan yang harus ditampilkan oleh bayi melalui perlakuannya. Pertama, bayi mengulurkan tangan atau menolak untuk diangkat (digendong). Kedua, bayi dapat menunjuk kepada sesuatu yang diinginkan.

Pada usia 9-12 bulan, setidaknya 3 kemampuan yang harus dicapai oleh anak. Pertama, menempelkan kepala bila merasa nyaman dalam pelukan (gendongan) atau meronta kalau merasa tidak nyaman. Kedua, menanyakan keinginan dengan berbagai gerakan tubuh diungkapkan kata-kata sederhana. Ketiga, meniru cara menyatakan perasaan saling dan memeluk (Wiyani, 2014).

Pada saat berusia 12-18 bulan, anak setidaknya harus dapat menunjukkan 4 kemampuan sosial-emosinya. Pertama, menunjukkan

reaksi marah jika mainannya diambil. Kedua, menunjukkan reaksi berbeda terhadap orang yang baru kenal. Ketiga, bermain bersama teman tetapi sibuk dengan mainnya sendiri (*solitary play*). Keempat, memperhatikan/mengamati teman-tamannya beraktivitas.

Pada usia 18-24 bulan anak mulai mengembangkan kemampuan untuk membantah apa yang sudah ditetapkan. Anak menginginkan agar kemaunnya dituruti dan disetujui.

Pada tabel 2.1 diatas Pada usia 2-3 tahun menunjukkan bahwa anak mulai menjalin hubungan pertemanan. Dalam hubungan pertemanan tersebut, anak ingin disukai oleh teman-temannya.

Pada usia 4-5 tahun anak sudah memahami aturan, bahkan tidak hanya ketika bermain, tetapi juga dalam perilaku dirumah. Kemudian pada usia 5-6 tahun anak lebih banyak bercakap-cakap dengan orang lain, khususnya dengan teman-temannya. Hubungan anak bersama teman-temannya semakin meningkat melalui kegiatan bermain baik disekolah ataupun di lingkungan rumah dapat menjadikan anak memahami dirinya sendiri untuk bersikap kooperatif, toleran, menyesuaikan diri dan lingkungan masyarakat (Wiyani, 2014).

c. **Probematika Perkembangan Sosial-Emosi Anak Usia Dini**

Ada beberapa masalah perkembangan sosial-emosi anak usia dini yang mudah sekali ditemukan pada anak dalam kehidupan keseharian kita. Masalah-masalah tersebut antara lain:

1) Penakut

Penakut berasal dari kata takut yang berarti merasa gentar (ngeri) menghadapi sesuatu yang dianggap akan mendatangkan bencana ataupun bahaya. Sedangkan penekut berarti orang yang takut, mudah takut, tampak takut, dan menjadi takut.

Table 2.2 perkembangan rasa takut anak usia dini

No	Usia	Objek yang di takuti
1.	Setelah baru lahir	Suara nyaring/keras
2.	6 bulan-3 tahun	Orang asing
3.	9 bulan ke atas	Tempat-tempat tinggi
4.	2-4 tahun	binatang
5.	4-5 tahun	Kegelapan, badai, monster khayalan
6.	6-12 tahun	Hal-hal misterius yang terjadi, hantu
7.	12-18 tahun	Rasa malu secara sosial, kegagalan akademis, kematian, dan perang

Sumber: Tanry, dalam wiyani, 2014.

Perkembangan rasa takut pada anak usia dini. Setiap anak tentu memiliki rasa takut, tetapi ada rasa takut yang wajar serta ada pula yang berlebih sehingga menimbulkan masalah sosial-emosi pada anak. Jika rasa takut anak berlebihan maka dapat mengganggu kesehatan, kemudian kegiatan dan perilaku

kesehariannya pun semakin menurun kualitasnya (Wiyani, 2014).

2) Pencemas

Pencemas berasal dari kata cemas yang berarti tidak tenang hati, khawatir, dan gelisah. Sedangkan pencemas adalah orang yang mudah cemas. Cemas ini sering disamakan dengan takut, padahal keduanya berbeda meskipun keduanya berbeda meskipun keduanya memiliki hubungan yang saling terhubung. Kecemasan merupakan kesukaran, kesedihan, dan kegelisahan tentang masalah atau perasaan sakit akan dialami dimasa mendatang. Misalnya, seorang anak mungkin akan merasa cemas terhadap keadaan yang diperkirakan akan ditemuinya di kelompok bermain atau kanak-kanak (Wiyani, 2014).

Ada tiga faktor yang dapat menyebabkan anak usia dini menjadi pencemas, antara lain:

a) Perasaan Tidak Aman yang Dialami Anak Usia Dini.

Perasaan tidak aman dan keragu-raguan atau ketidakpercayaan diri menyelimuti anak usia dini dapat membuat mereka mengalami kecemasan. Ada 5 hal yang dapat menyebabkan perasaan tidak aman pada diri anak usia dini.

(1) Lingkungan sekitar yang tidak konsisten.

Ketidak-konsisten dari orang-orang sekitar, seperti orangtua atau pendidik PAUD dapat membuat anak merasa bingung, merasa bahwa segala sesuatunya tidak bisa diperkirakan, akibatnya anak usia dini menjadi mudah cemas. Misalnya salah satu orangtua melarang anak melakukan sesuatu hal, sementara yang lain memberikan izin kepada anak melakukannya.

(2) Lingkungan sekitar yang selalu terlalu bnyak mengkritik anak.

Kritik dari orang dewasa maupun teman sebaya yang selalu sering diterima anak usia dini dapat membuat mereka merasa tegang dan cemas. Akibatnya anak usia dini menjadi mudah bimbang dan tidak percaya diri.

(3) Sikap prefeksionis orang tua.

Harapan orang tua akan kesempurnaan membuat banyak anak usia dini merasa. Orang tua menatap capaian yang terlalu tinggi dan tidak mudah puas dengan apa yang dicapai anak, akibatnya anak usia dini menjadi khawatir jika ia tidak bisa melakukan sesuatu dengan baik dan gagal memnuhi harapan orang tuanya.

(4) Sikap permitif orang tua

Sikap permitif dalam mengasuh anak usia dini adalah sikap yang membiarkan anak usia dini bebas melakukan perilaku-perilaku tanpa diberi bimbingan maupun batasan. Jika orang tua tidak mengkomunikasikan harapan dan tidak mengkomunikasikan batasan-batasan secara jelas, anak usia dini akan menjadi merasa tidak aman, karena tidak yakin mengenai apa yang benar untuk dilakukan.

(5) Sikap orang tua yang menganggap anak usia dini sebagai orang dewasa.

Beberapa orang tua menganggap anaknya sebagai teman dan memperlakukan anaknya layaknya orang dewasa, sehingga mereka menceritakan masalah-masalah yang alami kepada anak. Itu tidaklah tepat karena anak usia dini tidak cukup matang untuk dapat menampung berbagai permasalahan orang tuanya.

b) Perasaan Bersalah yang Dialami Anak Usia Dini

Anak usia dini merasa cemas saat mereka merasa telah melakukan sesuatu yang buruk atau salah. Anak-anak yang berusia 2-6 tahun sering mengalami kesulitan untuk membedakan antara kenyataan dengan imajinasi mereka, sehingga karenanya, mereka dapat merasa bersalah hanya

dengan berfikir jahat atau menaruh niat jahat (Wiyani, 2014).

- c) Rasa Kecewa yang Berlebihan Akibat Kegagalan Berulang yang Dilakukan oleh Anak Usia Dini

Saat anak usia dini berulang kali merasa gagal meraih tujuan, mereka cenderung menjadi pesimis, meragukan kemampuannya, sehingga ketika berhadapan dengan suatu masalah yang harus diselesaikannya, bukannya mengambil tindakan malahan jadi terlalu banyak berfikir, mencemaskan bahwa dirinya anak gagal lagi dan merasa tidak berdaya (Wiyani, 2014).

- 3) Rendah Diri.

Secara sederhana rendah dapat diartikan sebagai suatu perasaan yang menjadikan anak usia dini merasa kurang mampu (kompeten) jika dibandingkan dengan anak yang lainnya. Anak usia dini yang memiliki perasaan rendah diri memiliki ciri-ciri berikut ini:

- a) Susah untuk berbicara.
- b) Menutup diri dari teman-temannya.
- c) Mudah ragu dan takut tetapi mudah marah dan tersinggung.
- d) Pesimistik karena merasa dirinya tidak mampu untuk melakukan sesuatu (Wiyani, 2014).

4) Pemalu

Pemalu berasal dari kata malu yang berarti merasa tidak enak hati (hina, rendah, dan sebagainya), karena berbuat suatu yang kurang baik (kurang benar, berbeda dengan kebiasaan, dan mempunyai cacat atau kekurangan), segan melakukan sesuatu karena agak takut dan kurang senang (rendah, hina, dan sebagainya). Sementara pemalu berarti orang yang mudah merasa (yang mempunyai sifat malu) (Wiyani, 2014).

Orang tua tentu khawatir jika anaknya menunjukkan sikap yang berbeda di saat ia berada dirumah dengan ketika ia berada di kelompok bermain (KB) atau taman kanak-kanak (TK). Pada saat dirumah anak sangat ceria, suka berbicara bergerak aktif saat bermain, tetapi sebaliknya saat ia berada di KB dan TK, ia menjadi anak yang pasif, pendiam, tidak mau bergaul dengan temannya cenderung suka menyendiri (Wiyani, 2014).

Ada lima hal yang dapat menyebabkan anak usia dini menjadi anak yang pemalu, antara lain :

- a) Anak usia dini sering mendapat hinaan dan celaan dari orang lain, bahkan hal ini merupakan faktor terbesar yang dapat menyebabkan ia menjadi anak yang pemalu.
- b) Anak usia dini dijuluki dengan julukan-julukan yang berstigma negatif, misalnya seperti pembohong, pencuri, pembual, anak nakal, dan lainnya.

- c) Sikap pilih kasih orang tua atau pun pendidik paud kepada anak usia dini dianggap pandai atau mampu menyelesaikan tugas-tugasnya dengan baik, sedangkan anak yang kurang pandai atau tidak mampu kemudian diabaikan.
- d) Anak usia dini memiliki cacat jasmani dan kurang mendapatkan perhatian dari orang lain.
- e) Faktor ekonomi orang tua, seperti kemiskinan juga dapat menjadi penyebab anak usia dini dilingkupi perasaan malu.

5) KetidakPatuhan

Ketidakpatuhan merupakan lawan kata dari kepatuhan yang sama-sama berasal dari kata patuh. Dalam kamus bahasa Indonesia patuh diartikan sebagai taat, suka menurut dan berdisiplin. Dengan demikian ketidak patuhan dapat diartikan sebagai sikap tidak taat dan tidak menurut pada orang lain (Wiyani, 2014).

Ada lima faktor mendasari terjadi ketidak patuhan pada anak usia dini, antara lain :

- a) Orang tua atau pendidik PAUD kurang disiplin dalam mendidik anak, misalnya bersikap permissif dan sulit untuk mengatakan “tidak” pada anak. Hal itu dapat menjadikan anak berfikir bahwa segala keinginannya pasti akan dituruti oleh mereka dan hal menjadikan mereka berani menolak perintah yang tidak sukainya.

- b) Pemberian disiplin yang sangat keras dari orang tua dan pendidik PAUD yang menuntut anak usia dini untuk berlaku sempurna (*perfect*) dan cenderung memaksa dapat membuat anak melawan dan memprotes dengan menampilkan perilaku yang sebaliknya.
- c) Pemberian disiplin yang tidak konsisten dari orang tua atau pendidik PAUD juga dapat menjadi anak tidak patuh. Misalnya kadang orang tua atau pendidik PAUD melarang anak melakukan suatu hal, tetapi kadang mereka juga membolehkan anak melakukan hal itu.
- d) Orang tua berada dalam stress dan konflik. Hal itu dapat dikarenakan salah atau kedua orang tua menghindari peran pengasuhan anak dikarenakan kesibukan, ketidaktertarikan pada anak, masalah pribadi, atau adanya masalah dalam perkawakilan.
- e) Anak usia dini biasanya sulit patuh jika mereka sedang mengalami kelelahan, sakit, lapar, dan sedang ada dalam tekanan emosional. Permasalahan tersebut membuat anak sulit untuk berfikir positif dan berperasaan negatif (Wiyani, 2014).

d. Optimalisasi Perkembangan Sosial-Emosi pada Anak Usia Dini

Upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik PAUD ataupun orang tua untuk mengoptimalkan perkembangan sosial-emosi anak usia dini antara lain:

1) Memberikan perhatian Kepada anak

Setiap individu sudah barang tentu ingin diperhatikan, termasuk juga anak. Pada saat di rumah, anak sangat membutuhkan perhatian dari orang tuanya. Anak juga sangat membutuhkan perhatian dari pendidik PAUD nya saat berada di KB atau TK. Anak merasa kurang di hargai menakala perhatian yang ia inginkan tidak didapatkannya. Akibatnya hal itu dapat memunculkan berbagai perilaku maupun perasaan negatif pada anak (Wiyani, 2014).

Wujud pemberian perhatian tersebut dapat di lakukan dengan menanggapi dan memahami berbagai perasaan yang melingkapi anak. Hal itu dapat dilakukan dengan menyapa anak, tersenyum kepadanya serta menanyakan berbagai kegiatan yang telah, sedang, dan yang akan di lakukannya (Wiyani, 2014).

2) Mengenal berbagai emosi positif dan emosi negatif beserta dampaknya pada anak

Langkah selanjutnya setelah memberikan perhatian kepada anak adalah dengan mengenal berbagai emosi positif dan

negatif beserta dampaknya pada anak. Upaya ini bisa dilakukan secara terprogram maupun secara spontan. Secara terprogram misalnya, orang tua ataupun pendidik PAUD dapat menentukan saat-saat khusus untuk mengenalkannya. Misalnya orang tua dapat mengenalkannya pada saat makan malam. Pendidik PAUD dapat mengenalkannya pada saat istirahat (Wiyani, 2014).

Sedangkan secara spontan dapat dilakukan pada saat-saat tertentu. Misalnya pada saat anak menampilkan emosi positif seperti seperti ceria, atau pada saat anak menampilkan oleh anak pada saat-saat tertentu, pada saat itu pula orang tua dan pendidik PAUD dapat mengenalkan berbagai emosi positif dan emosi negatif lainnya kepada anak serta menjelaskan dampak yang ditimbulkan dari emosi-emosi tersebut (Wiyani, 2014).

3) Memenuhi kebutuhan anak

Setiap anak usia dini memiliki kebutuhan. Jika mengacu ke teori hirarki kebutuhan menurut Abraham Maslow, maka setidaknya ada lima kebutuhan, yaitu kebutuhan fisiologis, kebutuhan akan adanya rasa percaya diri yang dimilikinya, serta kebutuhan untuk dapat mengaktualisasikan diri (Wiyani, 2014).

4) Menceritakan perilaku positif pada anak

Perilaku positif pada anak usia dini dapat diciptakan dengan memberikan latihan-latihan dalam bentuk pembiasaan

dan pengkondisikan. Pembiasaan tersebut dapat dilakukan secara terprogram yang bisa juga disebut dengan pembiasaan rutin.

Berbagai kebiasaan rutin yang dilakukan untuk menciptakan perilaku positif pada anak di lingkungan rumah misalnya membiasakan anak untuk mengucapkan salam ketika masuk kerumah, membiasakan anak untuk berpamitan ketika hendak berpergian, membiasakan untuk berdoa ketika hendak makan dan setelah makan dan setelah makan, membiasakan anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, membiasakan anak untuk menggosok gigi sebelum tidur, membiasakan anak untuk mandi dua kali sehari, membiasakan anak untuk bersedakah dan sebagainya (Wiyani, 2014).

5) Memberikan *reinforcement* terhadap perilaku anak

Reinforcement atau penguatan dapat diberikan oleh orang tua ataupun pendidik PAUD terhadap perilaku anak, baik itu perilaku yang positif maupun perilaku yang negatif. Hadiah atau *reward* dapat diberikan sebagai bentuk pemberian *reinforcement* terhadap perilaku positif anak. Hadiah yang diberikan bisa berupa materi maupun non materi dan sebaiknya hadiah non materi dapat menjadikan anak berperilaku positif hanya untuk mendapatkan hadiah tersebut (Wiyani, 2014).

- 6) Memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih dan mengaktualisasikan kegemarannya

Sudah barang tentu setiap anak memiliki kegemaran masing-masing. terkadang kegemaran anak sesuai dengan kegemaran orang tua atau pendidik PAUDnya, terkadang pula kegemaran anak tidak sesuai dengan kegemaran mereka. Misalnya anak gemar bermain sepak bola, tetapi orang tuanya menghendaknya untuk bermain piano, anak gemar melukis tetapi pendidik PAUD menghendaknya untuk pandai bernyanyi (Wiyani, 2014).

- 7) Menjalani komunikasi dengan anak.

Beberapa hal yang bisa dilakukan oleh orang tua atau pendidik PAUD dalam menjalani komunikasi dengan anak antara lain:

- a) Memuji keberhasilan-keberhasilan yang telah dilakukan oleh anak agar anak semakin termotivasi untuk beradaptasi
- b) Mendiskusikan berbagai kegagalan yang telah dilakukan oleh anak tidak mengulangi kegagalan tersebut.
- c) Memberikan penghargaan kepada anak yang telah melakukan suatu usaha, apapun hasilnya
- d) Memberikan kesempatan kepada anak untuk berpendapat (Wiyani, 2014).

8) Memberikan contoh perilaku yang baik.

Apa yang dilihat anak akan dilakukan. Hal itu dikarenakan anak akan lebih percaya pada apa yang dilihat dari pada didengarkannya. Dengan demikian, orang tua maupun pendidik PAUD harus dapat memberikan contoh perilaku yang baik secara langsung kepada anak misalnya :

- a) Pembiasaan menggosok gigi saat anak telah tumbuh giginya
- b) Pembiasaan membuang sampah di tempat sampah
- c) Pembiasaan merapikan mainan
- d) Membiasakan membaca
- e) Membiasakan bersedakah dan membantu orang lain (Wiyani, 2014).

9) Memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan kegiatan bermain sosial.

Pada kegiatan bermain sosial anak-anak biasanya terlibat dalam permainan yang dilakukan oleh beberapa anak dan melibatkan suatu aturan. Kegiatan bermain sosial contohnya bermain sepak bola, bola tangan, lari estafet, bermain ular tangga, bermain kaleng, petak umpet, gobag sodor, dan lainnya (Wiyani, 2014).

Pada saat melakukan berbagai permainan tersebut, anak dapat berinteraksi dengan anak lain, mereka dapat

saling bekerja sama, dan berusaha untuk mematuhi atauran yang berlaku(Wiyani, 2014).

4. Penelitian terkait

Penelitian yang dilakukan dan berkaitan dengan penelitian ini adalah:

- a. Penelitian Nurmasari yang berjudul “hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan keterlambatan perkembangan pada aspek bicara dan bahasa pada balita mahasiswa falkultas kedokteran, program studi pendidikan bidan. rancangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *cross sectional*, total responden dalam penelitin ini adalah 229 responden. Responden yang tidak sesuai dengan kriteria berjumlah 66 responden, terdiri dari 13 responden yang tidak bersedia menjadi responden. Penelitian ini diperoleh bahwa balita dengan berbagai intensitas penggunaan *gadget*, sebagian besar memiliki perkembangan bicara dan bahas yang normal, balita dengan intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi, mayoritas responden mengalami keterlambatan perkembangan bicara dan bahasa sebesar 36 responden (43,47%). Dari hasil data diperoleh nilai $p = 0,000$. Angka tersebut menunjukkan bahwa $p < 0,05$, artinya terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan keterlambatan perkembangan aspek bicara dan bahasa pada balita. Nilai koefisien korelasi 0,346 menunjukkan ada hubungan yang searah dengan kekuatan lemah (nilai berkisar 0,20-0,399). Arah hubungan yang positif(+) dapat diartikan bahwa

semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*, semakin besar pula balita mengalami keterlambatan aspek bicara dan bahasa.

- b. Penelitian Muamanah yang berjudul “pengaruh pola asuh orang tua terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini 4-5 tahun” mahasiswa jurusan tarbiyah dan keguruan, penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *ex-faktor* yaitu jenis penelitian yang variabel independen nya merupakan peristiwa yang sudah terjadi. Berdasarkan hasil hipotesis diketahui bahwasanya nilai regresi linier sederhana pola asuh orang tua terdapat perkembangan sosial emosional anak tersebar 120.037 dengan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000. Dibandingkan dengan taraf signifikansinya 0,005 (5%), nilai sig (2-tailed) ini lebih kecil dari 0,05 (5%). Ini artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya terdapat pengaruh pola asuh orang tua terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Perbedaan penelitian dengan penelitian terkait di atas adalah hubungan intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial-emosi anak usia dini (prasekolah) di TK Pertiwi Bangkinang Kota. teknik pengambilan sampel dan alat pengumpulan data. Sedangkan persamaannya terletak pada desain penelitian, rancangan penelitian, dan analisa data.

B. Kerangka teori

Kerangka teori adalah suatu gambaran atau batasan-batasan tentang teori-teori yang akan dipakai sebagai landasan penelitian yang akan dilakukan, adalah teori mengenai variabel-variabel permasalahan yang akan diteliti (Mardalis,2009). Kerangka pola penelitian ini dapat dilihat pada skema berikut ini:

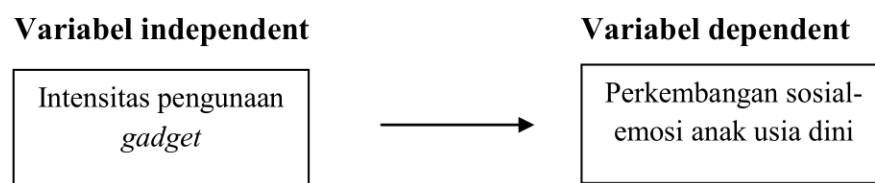
Skema 2.1 kerangka teori



C. Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah hubungan antara konsep-konsep yang ingin diamati atau diukur melalui penelitian-penelitian yang akan dilakukan (Notoatmojo, 2010). Kerangka konsep dalam penelitian ini sebagai berikut:

Skema 2.2 : Kerangka Konsep



D. Hipotesa

Hipotesis adalah suatu jawaban sementara dari pertanyaan penelitian (Notoatmodjo, 2012). Hipotesis dari penelitian ini adalah :

Ha: Ada hubungan signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial-emosi anak usia dini (prasekolah) TK Pertiwi Bangkinang Kota

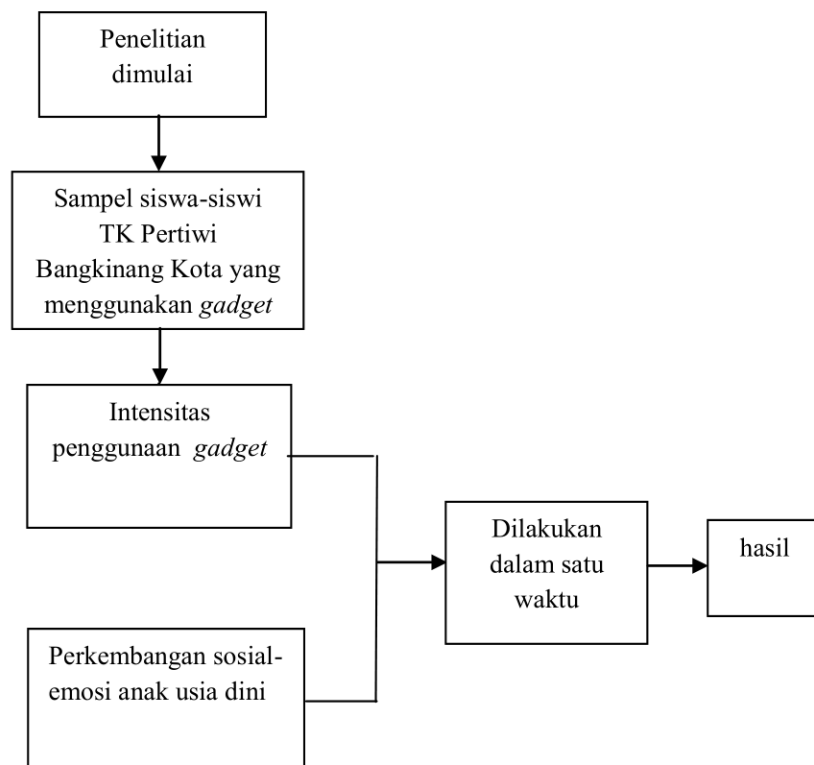
BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain penelitian

Desain penelitian ini menggunakan desain *korelatif*. Dengan pendekatan *cross sectional* dimana *variable independent* (intensitas penggunaan *gadget*) dengan *variable dependent* (perkembangan sosial-emosi anak usia dini) diteliti dalam waktu bersamaan.

1. Rancangan penelitian

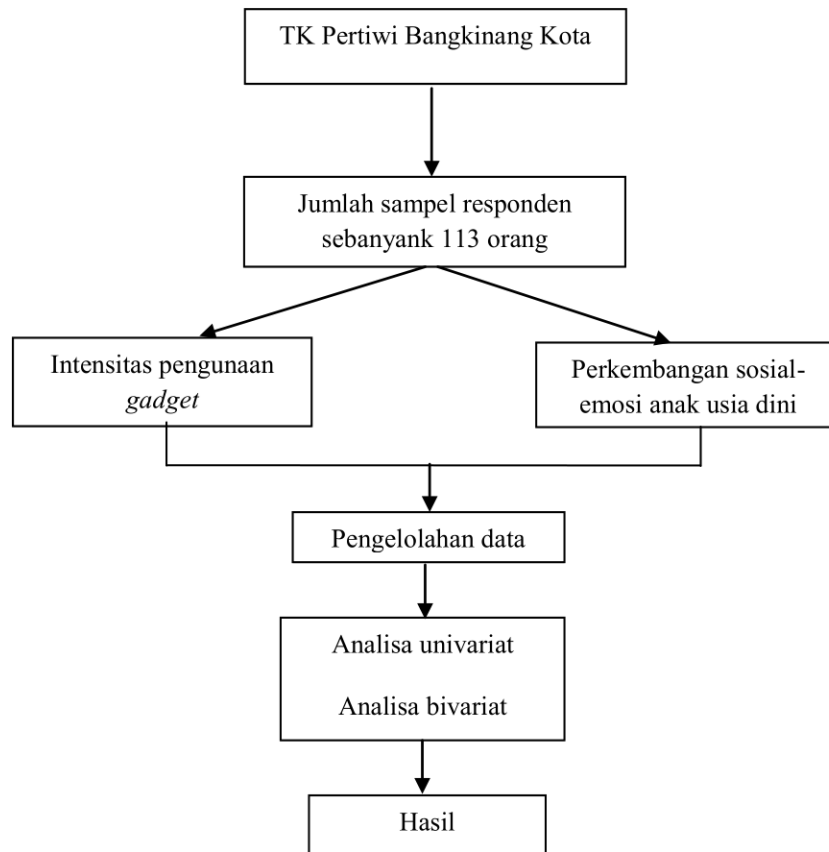
Rancangan penelitian dapat dilihat dengan skema dibawah ini:



Skema 3.1 Rancangan penelitian *Cross sectional*

2. Alur penelitian

Penelitian ini dapat dibuat dengan alur penelitian sebagai berikut:



Skema 3.2 Alur Penelitian

3. Prosedur Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini akan mengumpulkan data dengan melalui prosedur sebagai berikut:

- a) Mengajukan surat permohonan izin kepada Institut Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai untuk meminta data terbanyak siswa TK di Kabupaten Kampar Dispora Bangkinang Kota.
- b) Mengajukan surat permohonan izin kepada Institut Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai untuk penelitian atau observasi awal ke 3 sekolah untuk mengetahui sekolah mana yang banyak masalah perkembangan sosial emosi.
- c) Setelah mendapatkan surat izin, peneliti memohon izin ke TU masing-masing sekolah untuk melakukan observasi awal dan penelitian.
- d) Membuat proposal penelitian yang dibantu oleh pembimbing I dan pembimbing II.
- e) Melakukan seminar proposal.
- f) Mengurus surat izin penelitian ke Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Kemudian mengantarkan ketempat penelitian.
- g) Menjelaskan tujuan, manfaat, dan prosedur penelitian kepada responden. Apabila tidak keberatan menjadi responden maka responden meminta menandatangani surat persetujuan responden.
- h) Memberikan kuesioner yang telah disediakan kepada responden meliputi pertanyaan yang berhubungan dengan variabel penelitian.

- i) Setelah proses pengumpulan data selesai, peneliti melakukan analisa dengan menggunakan uji statistic yang sesuai dengan data.
- j) Selanjutnya pada tahap awal sampai akhir dengan penyusunan laporan hasil penelitian dan penyajian hasil penelitian.

4. Variabel Penelitian

Variabel adalah sebuah konsep yang dapat dibedakan menjadi dua yakni yang bersifat kuantitatif dan kualitatif (Hidayat,2011). Variabel-variabel yang akan diteliti pada penelitian ini adalah:

- a) Variabel bebas (*independen*)

Variabel bebas (*independen*) adalah variabel yang nilainya menentukan variabel lain (Nursalam, 2011). Variabel *independen* dalam penelitian ini adalah hubungan intensitas penggunaan *gadget*.

- b) Variabel terikat (*dependen*)

Variabel terikat (*dependen*) adalah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain (Nursalam, 2011). Variabel *dependen* pada penelitian ini adalah perkembangan sosial-emosi anak usia dini.

B. Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Pertiwi Bangkinang Kota, dilaksanakan pada tanggal 19-30 juni 2019.

C. Populasi dan sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitatif dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono,2010).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi TK Pertiwi Bangkinang Kota yang berjumlah 113 siswa yang menggunakan *gadget*.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Notoatmodjo, 2012). Sampel pada penelitian ini yaitu 100 siswa- siswi TK Pertiwi Bangkinang Kota, dari 113 siswa terdapat 7 orang siswa tidak termasuk kriteria inklusi dikarenakan umur sudah lewat dari 6 tahun, dan 6 orang lainnya tidak mau menjadi responden. dengan kriteria sebagai berikut :

a. Kriteria inklusi

Kriteria inklusi adalah kriteria atau ciri-ciri yang perlu dipenuhi oleh setiap anggota populasi yang dapat diambil sebagai sampel. kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah:

- a) Ibu dari siswa TK Pertiwi (3-6 tahun) Bangkinang Kota saat penelitian dilakukan.
- b) Anak yang menggunakan *gadget*

b. Kriteria eksklusi

Kriteria eksklusi adalah ciri-ciri anggota populasi yang tidak dapat diambil sebagai sampel. Kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah:

- a) Tidak ada pada saat penelitian
- b) Orang tua tidak hadir saat penelitian atau yang hadir tapi dalam kondisi yang kurang sehat
- c) Siswa sudah pindah sekolah
- d) Tidak bersedia menjadi responden

3. Jumlah sampel

Jumlah siswa-siswi yang menggunakan *gadget* yaitu 100 orang.

4. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*, semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. (Notoatmodjo, 2012).

D. Etika penelitian

Masalah etika penelitian keperawatan merupakan masalah yang sangat penting dalam penelitian, mengingat penelitian keperawatan berhubungan langsung dengan manusia, maka segi etika penelitian harus dipertimbangkan. Masalah etika yang harus dipertimbangkan antara lain adalah sebagai berikut:

1. *Informed Consent*

Informed Consent merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dengan responden penelitian dengan memberikan lembar persetujuan. *Informed Consent* tersebut diberikan sebelum penelitian dilakukan dengan

memberikan lembar persetujuan untuk menjadi responden. Tujuan *Informed Consent* adalah agar subjek mengerti maksud dan tujuan penelitian, mengetahui dampaknya. Jika subjek bersedia, maka mereka harus menandatangani lembar persetujuan. Jika responden tidak bersedia maka penelitian harus menghormati hak pasien.

2. *Anonymity* (tanpa nama)

Masalah etika keperawatan merupakan masalah yang memberikan jaminan dalam penggunaan subjek penelitian dengan cara tidak memberikan atau mencantumkan nama responden pada lembar alat ukur dan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian yang disajikan.

3. *Confidentiality* (kerahasiaan)

Masalah ini merupakan masalah etika dengan memberikan jaminan kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya. Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang akan dilaporkan pada hasil riset (Hidayat, 2011).

E. Alat Pengumpulan Data

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan wawancara dengan kuesioner. Kuesioner berisikan pertanyaan-pertanyaan tertutup, yaitu angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan memberikan tanda *checklist* (✓).

1. Alat ukur intensitas penggunaan *gadget*.

Alat ukur yang digunakan untuk mengukur intensitas penggunaan *gadget* menggunakan kuesioner yang terdiri dari 1 pertanyaan dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

- a. intensitas tinggi, jika penggunaan *gadget* lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya.
- b. intensitas rendah, pemakaian *gadget* tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1 – 2 kali pemakaian per harinya. kuesioner penelitian terdiri 10 pertanyaan. 7 pertanyaan terbuka, 3 pertanyaan tertutup kuesioner penelitian diberikan kepada orang tua anak. Kuesioner yang digunakan merupakan alat ukur yang digunakan dalam penelitian Nurmasari (2016).

2. Alat ukur perkembangan sosial emosi

Alat ukur yang digunakan perkembangan sosial-emosi anak usia dini menggunakan kuesioner yang terdiri dari 13 pertanyaan, pertanyaan terdiri dari sebagai berikut :

- a. Ya = jika berkembang sesuai dengan pencapaian perkembangan sosial emosi anak pra sekolah.
- b. Tidak = jika berkembang tidak sesuai dengan pencapaian perkembangan sosial emosi anak usia dini pra sekolah(1 pertanyaan dijawab tidak).

Kuesioner yang digunakan merupakan alat ukur yang sudah di standarisasi oleh BNSP (Badan Nasional Sertifikasi Nasional).

F. Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan data primer. Data primer merupakan data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti melalui responden yang diteliti dengan menggunakan kuesioner untuk yang berisi sejumlah pernyataan yang dijawab oleh responden.

G. Teknik Pengolahan Data

Data yang dikumpulkan oleh peneliti akan di olah dengan komputerisasi melalui tahap:

1. Pemeriksaan data (*Editing*)

Setelah kuesioner disebar dan dikembalikan pada peneliti, kemudian dilakukan pemeriksaan apakah kuesioner telah diisi dengan benar dan semua item angket sudah dijawab oleh responden.

2. Pemberian kode (*coding*)

Mengklarifikasikan data dan memberi kode pada semua variabel dengan menggunakan komputer.

3. Memasukkan data (*entry*)

Memasukkan data ke dalam table di sesuaikan dengan teknik analisis yang digunakan.

4. Pembersihan data (*cleaning*)

Setelah memasukkan data, jika terdapat kesalahan dapat diperbaiki sehingga analisa yang dilakukan sesuai dengan sebenarnya.

H. Defenisi Operasional

Agar variabel dapat diukur dengan menggunakan instrument atau alat ukur, maka variabel harus diberi batasan atau tersebut dengan defenisi operasional. Defenisi operasional ini penting ini diperlakukan agar pengukuran variabel atau pengumpulan data (variabel) ini konsisten antara sumber data (responden) yang satu dengan responden yang lain. Di samping variabel harus didefinisikan operasional juga perlu dijelaskan cara atau metode pengukuran hasil ukur atau kategorinya, serta skala pengukuran yang digunakan (Notoatmojo, 2012)

Tabel 3.1 : Defenisi Operasional

No	Variable penelitian Independen	Defenisi operasional	Cara ukur	Skala	Hasil ukur
1.	Intensitas penggunaan <i>gadget</i>	seberapa sering anak menggunakan <i>gadget</i> dalam 1 hari atau dilihat dari setiap minggunya berdasarkan diri beberapa hari dalam seminggu seorang anak menggunakan <i>gadget</i>	Pengisian kuesioner	Ordinal	1. intensitas tinggi, jika pemakaian <i>gadget</i> >30 menit dalam sekali pemakaian 2. intensitas rendah, jika <i>gadget</i> ≤ 30 menit dalam sekali pemakaian dan hanya 1-2 kali
No	Variable penelitian dependent	Defenisi operasional	Cara ukur	Skala	Hasil ukur
2.	Perkembangan sosial-emosi	Perkembangan atau tingkah laku anak dan menyelesaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat atau tempat anak berbeda	Pengisian kuesioner	nomina 1	Ya = jika berkembang sesuai dengan pencapaian perkembangan sosial emosi anak pra sekolah 2. tidak = jika tidak sesuai

dengan
pencapaian
perkembang
sosial emosi anak
usia dini pra
sekolah (1
pertanyaan
dijawab tidak)

I. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan program komputer dimana akan dilakukan 2 macam analisis data, yaitu analisis univariat dan analisis bivariat.

1. Analisis univariat

Analisis univariat bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian.

$$p = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Frekuensi

N = Jumlah seluruh observasi

2. Analisis bivariat

Tujuan analisis bivariat adalah untuk melihat ada tidaknya hubungan antara dua variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *chi-square*.

Uji *chi-square* merupakan uji komparatif yang digunakan dalam data di penelitian ini. Uji signifikan antara data yang diobservasi dengan data yang diharapkan dilakukan dengan batas kemaknaan ($<0,05$) yang

artinya apabila diperoleh ($<0,05$), berarti ada hubungan yang signifikan antara variabel independen dengan variabel dependen dan bila nilai ($>0,05$), berarti tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel independen dengan variabel dependen (Notoatmodjo, 2010).