

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Gadget

1. Pengertian Gadget

Gadget adalah suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi teknologi sebelumnya. Beberapa contoh dari *gadget* yaitu laptop, *smartphone*, *ipad*, ataupun tablet yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini (Meta Anindya, 2017).

Gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru (Ma'ruf, 2015). *Gadget* adalah instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis tertentu terutama untuk membantu dan memudahkan pekerjaan manusia (Lewis dalam Sutrisno J., 2012).

Keberadaan *gadget* yang merupakan salah satu wujud kemajuan dalam bidang teknologi baru membuat seseorang yang mampu mengaplikasikannya merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Karena bagaimanapun juga, keberadaannya mempermudah kehidupan dan memiliki pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan. Semenjak adanya *gadget*, komunikasi menjadi lebih mudah. *Gadget* juga

dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang, tergantung bagaimana orang tersebut memanfaatkan *gadget* (Meta Anindya, 2017).

2. Penggunaan *Gadget* pada Anak Pra Sekolah

Gadget tidak hanya beredar dikalangan usia dewasa, tetapi juga beredar dikalangan anak usia dini ataupun prasekolah. Seiring perkembangan zaman, masyarakat modern termasuk anak-anak, memang tidak bisa dilepaskan dari keberadaan *gadget* yang semakin beredar luas. Sehingga saat ini tidak aneh lagi apabila anak kecil berusia balita bahkan prasekolah di zaman sekarang sudah menggunakan *gadget*. (Meta anindya, 2017)

Gadget yang merupakan wujud nyata dari teknologi baru yang berisi aneka aplikasi dan progam yang menyenangkan seolah - olah telah menjadi sahabat bagi anak, bahkan bisa menyihir anak – anak untuk duduk manis berjam-jam dengan bermain *gadget*. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rideout didapatkan hasil bahwa terdapat anak usia 2 sampai 4 tahun telah menghabiskan waktunya di depan layar selama 1 jam 58 menit perharinya dan anak usia 5 hingga 8 tahun menghabiskan waktu di depan layar selama 2 jam 21 menit setiap harinya. Hal ini bertentangan dengan pendapat Starburger yang menyatakan bahwa anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. (Meta anindya, 2017)

Apabila waktu efektif manusia beraktifitas sebanyak 960 menit sehari, dengan demikian orang dewasa yang kecanduan *gadget* akan menyentuh perangkatnya itu setiap 4,8 menit sekali di kala senggang.

Begitupun anak-anak, tidak akan jauh berbeda apabila orang tua tidak memiliki ketegasan dalam pembatasan durasi dan anak sudah terlalu bergantung dengan penggunaan *gadget*. Kecanduan *gadget* pada anak dapat terlihat dari beberapa tanda seperti tantrum saat diminta berhenti bermain *gadget*, tidak mau merespon panggilan baik dari orang tua ataupun orang lain (kemampuan komunikasi) ketika sedang bermain *gadget*, dan apabila anak tersebut sudah masuk tahap sekolah, nilai akademis (kemampuan anak) menurun dikarenakan anak sudah tidak tertarik lagi dengan materi pembelajaran yang ada disekolah. (Meta anindya, 2017)

3. Durasi penggunaan *gadget*

Orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia prasekolah dalam bermain *gadget*, karena total lama penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan anak. Starburger berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada didepan layar ≤ 1 jam setiap hari nya pendapat tersebut didukung oleh Sigman yang mengemukakan bahawa waktu ideal lama anak usia prasekolah dalam menggunakan *gadget* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari.

Sedangkan menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, mengemukakan bahwa anak usia 0-2 tahun alangkah lebih baik apabila tidak terpapar oleh *gadget*, sedangkan anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain *gadget* sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun. Akan tetapi, faktanya di Indonesia masih

banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4–5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Pemakaian *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak, selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat *agresif* pada anak. Anak akan cenderung malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati cemilan yang nantinya dapat menyebabkan anak kegemukan atau berat badan bertambah secara berlebihan. Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak yang terlalu asik dengan *gadget*nya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak sangat buruk apabila dibiarkan secara terus menerus. (Meta anindya, 2017)

4. Manfaat penggunaan gadget

Gadget memiliki manfaat terhadap tumbuh kembang anak usia dini, yang pertama Pertama, menambah pengetahuan anak usia dini. Di dalam *gadget*, terdapat banyak aplikasi edukatif yang disediakan untuk anak-anak dan dapat melatih proses perkembangan otak dan membantu proses pembelajaran anak usia dini. Dengan menggunakan *gadget* yang berteknologi canggih, anak-anak juga dapat mengakses fitur-fitur permainan yang dapat mendukung aspek-aspek perkembangannya. Kedua, memperluas jaringan persahabatan anak usia dini. Melalui *gadget* anak usia dini dapat memperluas jaringan persahabatan mereka karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media yang telah disediakan

(Nurrachmawati, 2014).

Mereka dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman mereka. Ketiga, mempermudah komunikasi anak usia dini. *Gadget* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi canggih. Semua orang dengan mudah dapat berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia menggunakan *gadget*. Anak usia dini pun perlu diajarkan untuk berkomunikasi, tidak menutup kemungkinan jika ada sesuatu hal yang penting maka anak usia dini dapat menghubungi orang tua mereka atau siapapun melalui *gadget* (Nurrachmawati, 2014).

5. Dampak Pengenalan *Gadget* pada Anak Pra Sekolah

Menurut Handrianto (2013), mengatakan bahwa, *gadget* memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak tersebut antara lain adalah:

a. Dampak positif penggunaan *gadget*

- 1) Berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan)
- 2) Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
- 3) Meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
- 4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa

ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

b. Dampak negatif dari *gadget* adalah:

- 1) 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 game tersebut).
- 2) Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *Youtube* anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
- 3) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya.)
- 4) Kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
- 5) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak)
- 6) Perkembangan 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).

- 7) Menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
- 8) Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini, (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman). (Yeni Triastuti, 2018)

6. Faktor faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget

Beberapa teori yang telah dicoba untuk mengungkapkan determinan perilaku dari analisis fakto-faktor yang mempengaruhi perilaku kesehatan dalam Notoatmodjo (2010) menurut Teori Lawrence Green (1980). Menurut Green, ada 3 faktor - faktor yang mempengaruhi perilaku, yakni:

a. Faktor predisposisi (*predisposing factor*)

Faktor ini mencakup pengetahuan dan sikap masyarakat terhadap kesehatan, tradisi dan kepercayaan masyarakat terhadap hal-hal yang berkaitan dengan kesehatan, sistem nilai yang dianut masyarakat, tingkat pendidikan, tingkat sosial ekonomi dan sebagainya.

b. Faktor pemungkin (*enabling factor*)

Faktor-faktor ini mencakup ketersediaan sarana dan prasarana atau fasilitas kesehatan bagi masyarakat seperti, puskesmas, rumah sakit,

poliklinik, posyandu, polindes, pos obat desa, dokter atau bidan praktek swasta. Fasilitas ini pada hakikatnya mendukung atau memungkinkan terwujudnya perilaku kesehatan.

c. Faktor penguat (reinforcing factor)

Faktor-faktor ini meliputi faktor sikap dan perilaku tokoh masyarakat, tokoh agama dan para petugas kesehatan. Termasuk juga disini undang-undang, peraturan-peraturan baik dari pusat maupun pemerintah daerah yang terkait dengan kesehatan. Untuk berperilaku sehat, masyarakat kadang-kadang bukan hanya perlu pengetahuan dan sikap positif serta dukungan fasilitas saja, melainkan diperlukan perilaku contoh (acuan) dari para tokoh masyarakat, tokoh agama dan para petugas terlebih lagi petugas kesehatan. Di samping itu, undang-undang juga diperlukan untuk memperkuat perilaku masyarakat tersebut. (Yeni Triastuti, 2018)

B. Pengetahuan

1. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil pengindraan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indra yang dimilikinya (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Dengan sendirinya, pada waktu pengindraan sampai menghasilkan pengetahuan tersebut sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek. Sebagian besar pengetahuan seseorang diperoleh melalui indra pendengaran yaitu telinga dan indra penglihatan yaitu mata (Notoatmodjo, 2012)

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (2011), pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui berkaitan dengan proses pembelajaran. Proses belajar ini dipengaruhi berbagai faktor dari dalam, seperti motivasi dan faktor luar berupa sarana informasi yang tersedia, serta keadaan sosial budaya. Pengetahuan adalah informasi atau maklumat yang diketahui atau disadari oleh seseorang (Agus, 2013) Proses terjadinya Pengetahuan Menurut Notoatmodjo (2011) pengetahuan mengungkapkan bahwa sebelum orang mengadopsi perilaku baru didalam diri orang tersebut terjadi proses sebagai berikut:

- a) Kesadaran (*Awareness*), dimana orang tersebut menyadari dalam arti mengetahui terlebih dahulu terhadap stimulasi (obyek).
- b) Merasa (*Interest*), tertarik terhadap stimulasi atau obyek tersebut disini sikap obyek mulai timbul.
- c) Menimbang-nimbang (*Evaluation*), terhadap baik dan tidaknya stimulasi tersebut bagi dirinya, hal ini berarti sikap responden sudah lebih baik lagi.
- d) Mencoba (*Trial*), dimana subyek mulai mencoba melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang dikehendaki.
- e) Adaption, dimana subyek telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran dan sikap terhadap stimulasi.

Tingkat Pengetahuan Menurut Notoatmodjo (2012) pengetahuan yang dicakup dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan yaitu:

- a. Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, pada tingkatan ini recall (mengingat kembali) terhadap sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsang yang diterima. Oleh sebab itu tingkatan ini adalah yang paling rendah.

b. Memahami (*Comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar tentang objek yang dilakukan dengan menjelaskan, menyebutkan contoh dan lain-lain.

c. Aplikasi (*Application*)

Aplikasi diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi dan kondisi sebenarnya. Aplikasi disini dapat diartikan sebagai aplikasi atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip dan sebagainya dalam kontak atau situasi yang lain.

d. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah kemampuan untuk menjabarkan suatu materi atau objek ke dalam komponen-komponen tetapi masih didalam suatu struktur organisasi tersebut dan masih ada kaitan satu sama lain, kemampuan analisis ini dapat dilihat dari penggunaan kata kerja

dapat menggambarkan, membedakan, memisahkan, mengelompokkan dan sebagainya.

e. Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis menunjukkan pada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis ini suatu kemampuan untuk menyusun, dapat merencanakan, meringkas, menyesuaikan terhadap suatu teori atau rumusan yang telah ada.

f. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi atau objek penilaian-penilaian itu berdasarkan suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada.

Dari teori tingkat pengetahuan diatas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan memiliki 6 tingkatan pengetahuan dimana tingkat pengetahuan tersebut diantaranya tingkat pertama tahu setelah mendapatkan pengetahuan, tingkat kedua memahami pengetahuan yang didapatkan, tingkat ketiga dapat mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari, tingkat keempat mampu menjabarkan suatu materi atau menganalisis, tingkat kelima dapat mensintesis atau menunjukkan kemampuan untuk meringkas suatu materi, dan tingkat pengetahuan yang keenam seseorang mempunyai kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi.

Jenis Pengetahuan Pemahaman masyarakat mengenai pengetahuan dalam konteks kesehatan sangat beraneka ragam. Pengetahuan merupakan bagian perilaku kesehatan.

2. Jenis pengetahuan

Jenis-jenis Pengetahuan diantaranya sebagai berikut :

a. Pengetahuan implicit

Pengetahuan implisit adalah pengetahuan yang masih tertanam dalam bentuk pengalaman seseorang dan berisi faktor-faktor yang tidak bersifat nyata, seperti keyakinan pribadi, perspektif, dan prinsip. Biasanya pengalaman seseorang sulit untuk ditransfer ke orang lain baik secara tertulis ataupun lisan. Pengetahuan implisit sering kali berisi kebiasaan dan budaya bahkan bisa tidak disadari.

b. Pengetahuan eksplisit

Pengetahuan eksplisit adalah pengetahuan yang telah didokumentasikan atau tersimpan dalam wujud nyata, bisa dalam wujud perilaku kesehatan. Pengetahuan nyata dideskripsikan dalam tindakan-tindakan yang berhubungan dengan kesehatan.

3. Faktor – faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Mubarak (2012), adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang adalah sebagai berikut dibawah ini :

a. Usia (Umur) Umur mempengaruhi terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan semakin bertambah

dan berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik.

- b. Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan didalam dan diluar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Pendidikan mempengaruhi proses belajar, makin tinggi pendidikan seseorang makin mudah seseorang tersebut memperoleh informasi.
- c. Media Masa Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun non formal dapat diberikan pengaruh jangka pendek sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan. Semakin majunya teknologi akan tersedia bermacam-macam media masa yang dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat.

Adapun media masa berupa penyuluhan kesehatan mencakup individu, keluarga, kelompok dan masyarakat. Penyuluhan kesehatan pada individu dapat dilakukan di rumah sakit, klinik, puskesmas, posyandu, keluarga binaan dan masyarakat binaan terutama di lembaga pemasyarakatan

- d. Sosial Budaya dan Ekonomi Kebiasaan dan tradisi yang dilakukan orang-orang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk status sosial dan ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga status sosial ini akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

- e. Lingkungan Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada disekitar individu baik lingkungan fisik, biologis maupun sosial. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya kedalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut.
- f. Pengalaman Pengalaman sebagai sumber pengetahuan adalah suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi di masa lalu.

4. Pengukuran pengetahuan

Menurut Arikunto dalam Wawan dan Dewi (2010), tingkat pengetahuan seseorang diinterpretasikan dalam skala yang bersifat kualitatif, yaitu:

- a. Baik (jawaban terhadap kuesioner 76 – 100% benar)
- b. Cukup (jawaban terhadap kuesioner 56 – 75% benar)
- c. Kurang (jawaban terhadap kuesioner < 56% benar)

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin kita ukur dapat kita sesuaikan dengan tingkatan-tingkatan di atas.

C. Teori penyuluhan

1. Pengertian Penyuluhan

Salah satu bentuk penyampaian pesan dalam komunikasi adalah penyuluhan. Teknik pemberian penyuluhan untuk menyampaikan ide dan gagasan adalah suatu tindakan yang paling sering dilakukan oleh komunikator untuk melakukan perubahan perilaku. Penyuluhan juga sering dilakukan oleh petugas kesehatan untuk merubah perilaku pola hidup sehat. Penyuluhan adalah suatu upaya perubahan perilaku manusia yang dilakukan melalui pendekatan edukatif. Pendekatan Edukatif diartikan sebagai rangkaian kegiatan yang dilakukan secara sistematis, terencana dan terarah dengan peran serta aktif individu maupun kelompok atau masyarakat, untuk memecahkan masalah masyarakat dengan memperhitungkan faktor sosial ekonomi-budaya setempat. (Suhardjo, 2003).

Penyuluhan kesehatan adalah gabungan berbagai kegiatan dan kesempatan yang berlandaskan prinsip-prinsip belajar untuk mencapai suatu keadaan, dimana individu, keluarga, kelompok atau masyarakat secara keseluruhan ingin hidup sehat, tahu bagaimana caranya dan melakukan apa yang biasa dilakukan, secara perseorangan maupun secara kelompok dengan meminta pertolongan (Effendy, 2003).

Melakukan penyuluhan kesehatan diharapkan terjadi kontak antara klien dengan petugas lebih intensif. Setiap masalah yang dihadapi oleh klien dapat diteliti dan dibantu penyelesaiannya. Akhirnya klien tersebut dengan sukarela, berdasarkan kesadaran, dan penuh pengertian akan menerima perilaku tersebut (mengubah perilaku) (Notoatmodjo, 2003).

2. Sasaran penyuluhan kesehatan

Sasaran penyuluhan kesehatan mencakup individu, keluarga, kelompok dan masyarakat. Penyuluhan kesehatan pada individu dapat dilakukan di rumah sakit, klinik, puskesmas, posyandu, keluarga binaan dan masyarakat binaan terutama di lembaga pemasyarakatan. Penyuluhan kesehatan pada keluarga diutamakan pada keluarga resiko tinggi, seperti keluarga yang menderita penyakit menular, keluarga dengan sosial ekonomi rendah, keluarga dengan keadaan gizi yang buruk, keluarga dengan sanitasi lingkungan yang buruk dan sebagainya. Penyuluhan kesehatan pada sasaran kelompok dapat dilakukan pada kelompok ibu hamil, kelompok ibu yang mempunyai anak balita, kelompok masyarakat yang rawan terhadap masalah kesehatan seperti kelompok lansia, kelompok yang ada diberbagai institusi pelayanan kesehatan seperti anak sekolah, pekerja dalam perusahaan dan lain-lain. Penyuluhan kesehatan pada sasaran masyarakat dapat dilakukan pada masyarakat binaan puskesmas, masyarakat nelayan, masyarakat pedesaan, masyarakat yang terkena wabah dan lain-lain (Effendy, 2003).

3. Metode Penyuluhan

Menurut Notoatmojo (2003), menguraikan ada beberapa metode pendidikan yang bisa digunakan untuk penyuluhan sesuai dengan kebutuhan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Ceramah Cara ini baik untuk sasaran yang berpendidikan tinggi. Cara ini menerangkan dan menjelaskan suatu ide, pengertian atau pesan secara lisan kepada sekelompok sasaran sehingga memperoleh informasi tentang kesehatan.
2. Metode Diskusi Kelompok Cara yang dipersiapkan untuk 5-20 peserta (sasaran) yang akan membahas suatu topik yang telah disiapkan dengan seorang pemimpin diskusi yang telah ditunjuk.
3. Metode Curah Pendapat Cara yang memungkinkan setiap anggota mengusulkan semua kemungkinan dalam pemecahan masalah yang terpikir oleh masing-masing peserta dan evaluasi atas pendapat-pendapat yang telah dikemukakan.
4. Metode Panel Cara yang direncanakan di depan pengunjung atau peserta tentang sebuah topik, diperlukan 3 orang atau lebih panelis dengan seorang pemimpin.
5. Metode Bermain Peran Cara yang dilakukan dengan memerankan sebuah situasi dalam kehidupan manusia dengan tanpa diadakan latihan, dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk dipakai sebagai bahan pemikiran oleh kelompok.
6. Metode Demonstrasi Cara untuk menunjukkan pengertian, ide dan prosedur tentang sesuatu hal yang telah dipersiapkan dengan teliti untuk memperlihatkan bagaimana cara melaksanakan suatu tindakan, adegan dengan menggunakan alat peraga. Metode ini digunakan terhadap kelompok yang tidak terlalu besar jumlahnya.

7. Metode Simposium Cara yang dilakukan dengan ceramah yang diberikan oleh 2 sampai 5 orang dengan topik yang berlebihan tetapi saling berhubungan erat.
8. Metode Seminar Cara ini hanya cocok untuk sasaran kelompok besar dengan pendidikan menengah keatas dengan suatu penyajian (persentasi) dari suatu ahli atau beberapa ahli tentang suatu topik yang dianggap penting dan biasanya dianggap hangat dimasyarakat.

D. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak usia dini

Anak usia dini adalah anak yang berusia 3-6 tahun (menurut beichler dan snowman (Dwi yulianti,2010:7). Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unuk dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Anak diartikan seseorang yang berusia kurang dari delapan belas tahun dalam masa tumbuh kembang dengan kebutuhan khusus baik kebutuhan fisik, psikologis, sosial, dan spiritual (Hidayat,2005).

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut (Siti Aisyah , dkk 2010) karakter anak usia dini antara lain:

- a) Memiliki rasa ingin tahu yang besar

- b) Merupakan pribadi yang unik
- c) Suka berfantasi dan berimajinasi
- d) Masa yang paling potensial untuk belajar
- e) Menunjukkan sikap egosentris
- f) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
- g) Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Karakteristik anak usia dini merupakan individu yang memiliki tingkat perkembangan yang relative cepat merespon segala sesuatu dari berbagai aspek perkembangan yang ada. Richard D.Kellough (Kuntjojo,2010 dalam Yeni Triastuti 2018).

E. Penelitian Terkait

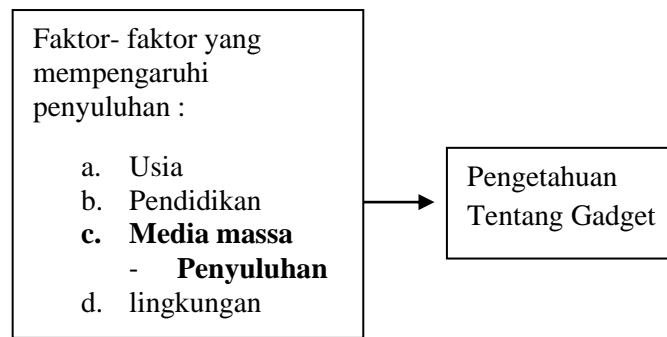
1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Meta Anindia Aryanti Gunawan yang berjudul “Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk PGRI Sumurboto, BulukManik pada tahun 2017” didapatkan hasil penelitian bahwa sebanyak 51,2% anak menggunakan gadget dengan durasi >1 jam per hari dan 52,4% anak memiliki perkembangan sosial kurang dari rata-rata. Hasil uji korelasi Chi-Square didapatkan *p-value* 0,000 ($p < 0,05$) yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik.

2. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh M. Hafiz Al-Ayouby yang berjudul “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di PAUD dan Tk Handayani Bandar Lampung didapatkan hasil penelitian yang diperoleh 1) Terlihat anak usia dini sering menggunakan *gadget* pada saat kegiatan tertentu. Sehingga anak usia dini merasa terlalu senang menggunakan *gadget* yang dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif. 2) bagaimana bentuk penggunaan *gadget* (aplikasi, intensitas, dan durasi pemakaian *gadget*) pada anak usia dini. 3) Sebagian besar anak usia dini menggunakan *gadget* hanya untuk bermain game dan menonton film animasi yang seharusnya *gadget* dapat dipergunakan untuk media pembelajaran bagi anak usia dini. 4) pengawasan oleh orang tua dirasakan kurang, karena sebagian besar orang tua terkesan memberikan dan tidak terlalu khawatir dengan dampak yang akan ditimbulkan dari penggunaan *gadget* secara terus-menerus
3. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Umi Khasanah yang berjudul Pengaruh Penggunaam *SMARTPHONE* Pada Anak Usia 7-9 tahun Terhadap Keberfungsian Sosialdi Srunggan Karang Tengah Imogiri Bantul pada tahun 2017 didapatkan dengan hasil bahwa pengaruh *smartphone* terhadap perkembangan anak pada keberfungsianya sangatlah tidak baik. Karena manfaat *smartphone* bagi anak belum begitu penting, sehingga seharusnya anak-anak usia 7-9 tahun mereka mampu menjalankan peran mereka sebagaimana anak dengan baik, akan tetapi

karena adanya *smartphone* mereka cenderung lebih asyik bermain dengan *smartphone* mereka daripada bermain dan berkumpul dengan teman.

F. Kerangka Teori

Kerangka teori adalah serangkaian teori yang menunjang tema atau topik penelitian yang ditetapkan oleh peneliti (Hery, 2010).



Sumber : Menurut Mubarak (2012)

Gambar 2.1.
Kerangka Teori

