

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang semakin maju tidak dapat terlepas juga dari kemajuan teknologi yang berlangsung secara cepat dan berkelanjutan. Teknologi telah menjadi bagian integral dalam kehidupan manusia dan terus mengalami transformasi dari masa ke masa. Pola penggunaan teknologi oleh setiap individu mengalami perubahan signifikan, tidak hanya pada orang dewasa namun juga pada anak usia dini. Anak-anak yang hidup pada masa sekarang tumbang dan berkembang ditengah era revolusi industri 4.0 sehingga mereka dikategorikan sebagai bagian dari generasi *digital native*. Generasi ini sejak lahir telah terpapar oleh berbagai bentuk teknologi *digital* yang mempengaruhi cara mereka berpikir, belajar, berinteraksi, dan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Mardina (2011) menjelaskan bahwa generasi *digital native* merupakan generasi yang hidup dalam lingkungan yang berbasis teknologi digital. Generasi ini terbiasa melakukan berbagai aktivitas secara bersamaan (*multitasking*), cepat dalam mengakses serta bertukar informasi dan ide dengan banyak orang, menyukai permainan yang bersifat interaktif serta memandang teknologi digital sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan mereka. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa teknologi bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu tetapi telah menjadi bagian dari gaya hidup termasuk bagi anak usia dini. Oleh karena itu, kehadiran media elektronik memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan manusia baik dari segi sosial, kognitif maupun emosional dan dampak tersebut juga dirasakan secara langsung demikian oleh anak-anak.

Berdasarkan data UNICEF yang dirilis melalui Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia, setiap setengah detik terdapat seorang anak di dunia yang mengakses internet untuk pertama kalinya. Fenomena ini mencerminkan meluasnya penggunaan dan keterlibatan teknologi digital dalam kehidupan anak-anak di era

modern. Di Indonesia, jumlah pengguna internet telah mencapai sekitar 221 juta orang atau setara dengan 79,5 persen dari total populasi. Dari jumlah tersebut, sekitar 9,17 persen merupakan anak-anak berusia di bawah 12 tahun. Kondisi ini menunjukkan bahwa generasi muda semakin rentan terhadap berbagai risiko dan ancaman di dunia maya terutama apabila penggunaan teknologi digital tidak disertai dengan pengawasan serta pengelolaan yang tepat.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024 menunjukkan bahwa tingkat penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Indonesia tergolong cukup tinggi. Sebanyak 39,71 persen anak usia dini telah menggunakan *gadget*, sementara 35,57 persen lainnya sudah mengakses internet. Apabila ditinjau berdasarkan kelompok usia, tercatat bahwa 37,02 persen anak usia 1–4 tahun telah menggunakan *gadget*, di mana sekitar 5,88 persen diantaranya merupakan anak dibawah usia satu tahun. Selain itu, persentase penggunaan *gadget* pada anak usia 5–6 tahun tergolong lebih tinggi yaitu mencapai 58,25 persen. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* telah menjadi fenomena yang meluas dikalangan anak usia dini dan perlu mendapatkan perhatian serius.

Berdasarkan hasil survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), lebih dari 71,3 persen anak usia sekolah telah memiliki perangkat *gadget* pribadi dan menggunakannya dalam durasi yang relatif lama setiap harinya. Selain itu, sekitar 79 persen responden anak diperbolehkan menggunakan *gadget* tidak hanya untuk keperluan pembelajaran, tetapi juga untuk aktivitas lain diluar konteks pendidikan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* telah menjadi bagian dari keseharian anak dan semakin sulit dipisahkan dari aktivitas mereka sehari-hari.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018 melaporkan bahwa pengguna internet berasal dari berbagai kelompok usia, mulai dari anak usia dini, remaja, orang dewasa, hingga kelompok lansia awal yang berada pada rentang usia 46–55 tahun. Data tersebut menunjukkan bahwa akses terhadap internet tidak hanya terbatas pada satu kelompok usia tertentu, melainkan telah meluas ke seluruh lapisan masyarakat. Selain memanfaatkan layanan internet, masyarakat juga

menggunakan berbagai perangkat digital lain seperti gadget, televisi, dan laptop sebagai sarana pendukung aktivitas komunikasi, hiburan, serta pencarian informasi.

*Gadget* dapat didefinisikan sebagai perangkat elektronik berukuran relatif kecil yang bersifat multifungsi, dengan tujuan utama untuk mempermudah aktivitas komunikasi dan penyampaian informasi. Bentuk *gadget* sangat beragam, diantaranya *tablet*, *notebook*, telepon genggam, dan *smartphone*. Bagi anak-anak, *gadget* menjadi media yang sangat menarik karena mampu menghadirkan kombinasi unsur gerak, warna, suara, dan musik dalam satu perangkat. Fitur-fitur tersebut memungkinkan anak menggunakan *gadget* untuk berbagai aktivitas, seperti bermain *game*, menonton video, mendengarkan musik, berkomunikasi, serta menjelajahi berbagai situs di internet (Zaini, 2019). Namun demikian, fungsi penggunaan *gadget* pada anak usia dini memiliki perbedaan yang cukup signifikan dibandingkan dengan orang dewasa. Jika orang dewasa cenderung memanfaatkan *gadget* untuk mencari informasi, membaca berita, mengelola blog, mengakses media sosial, membuat konten vlog maupun menggunakan berbagai aplikasi penunjang aktivitas lainnya, maka anak usia dini lebih banyak menggunakan *gadget* untuk tujuan hiburan. Aktivitas yang dominan dilakukan oleh anak usia dini antara lain bermain *game*, mendengarkan lagu, serta menonton film atau video (Salsabila et al., 2022). Perbedaan pola penggunaan tersebut menunjukkan perlunya perhatian khusus terhadap pengelolaan dan pendampingan penggunaan *gadget* pada anak usia dini agar tetap selaras dengan tujuan perkembangan anak.

Pengenalan serta penggunaan *gadget* pada anak usia dini memiliki dua sisi yang berbeda, yaitu dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap berbagai aspek perkembangan anak, baik secara *physically* maupun *mentally* (Marhun & Inten, 2023). Mayenti dan Sunita (2018) menjelaskan dari sudut pandang psikologis, masa kanak-kanak dikenal sebagai masa *golden age* yaitu periode penting ketika anak mulai mengenal lingkungan sekitarnya dan mempelajari berbagai hal baru yang sebelumnya belum mereka ketahui. Pengalaman yang diperoleh anak pada masa ini memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap perkembangan anak pada tahap-tahap selanjutnya. Oleh karena itu, apabila pada masa kanak-kanak anak telah terpapar dampak negatif

dari penggunaan *gadget* yang tidak tepat, maka proses perkembangan anak berpotensi mengalami hambatan. Selain itu, anak cenderung belajar melalui proses meniru, yang dikenal dengan prinsip *what you see is what you get* maknanya anak menjadikan apa yang dilihatnya sebagai contoh dan teladan dalam berperilaku. Apabila anak menggunakan *gadget* tanpa bimbingan dan pendampingan yang terarah dari orang tua maupun keluarga, maka konten yang dikonsumsi anak berpotensi memengaruhi arah perkembangan anak ke hal-hal yang kurang sesuai dengan tahapan usianya (Marhun & Inten, 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa peran orang dewasa dalam mengawasi dan mengelola penggunaan *gadget* pada anak menjadi sangat penting agar dampak negatif dapat diminimalkan.

Di sisi lain, pengenalan dan pemanfaatan *gadget* sebagai media elektronik juga dapat berfungsi sebagai sarana untuk menstimulasi serta mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Melalui pemanfaatan *gadget* yang tepat, anak dapat memperoleh rangsangan belajar yang bervariasi dan menarik. Namun demikian, perlu ditegaskan bahwa penggunaan *gadget* tidak dapat sepenuhnya menggantikan pengalaman nyata maupun interaksi langsung anak dengan lingkungan sekitarnya yang tetap menjadi faktor utama dalam proses perkembangan anak (Marhun & Inten, 2023). Pada dasarnya, penggunaan *gadget* pada anak usia dini tidak akan menimbulkan permasalahan apabila dilakukan secara bijak, sesuai dengan aturan, digunakan untuk tujuan yang positif, serta berada dibawah pengawasan orang tua (Ra & Giwangan, 2019).

Peningkatan penggunaan *gadget* pada anak usia dini termasuk usia 5-6 tahun ini menjadi fenomena yang perlu mendapat perhatian karena pada usia tersebut anak sedang berada pada masa pembentukan dasar perkembangan sosial dan emosional. Usia 5-6 tahun ini merupakan periode penting dalam perkembangan sosial emosional anak, dimana anak sudah mulai mengembangkan perilaku prososial. Perilaku prososial berkembang melalui proses interaksi sosial yang berulang dan bermakna dengan lingkungan sekitar. Sebagaimana menurut teori perkembangan sosial anak belajar memahami perilaku sosial melalui pengalaman langsung dan pengamatan terhadap

lingkungan sosialnya (Vygotsky, 1978). Dalam konteks tersebut, mengindikasikan bahwa penggunaan *gadget* memiliki keterkaitan terhadap perkembangan perilaku prososial anak karena *gadget* berpotensi mengurangi pola interaksi anak dengan lingkungannya serta mengurangi kesempatan anak untuk berlatih berperilaku prososial secara nyata apabila penggunaannya tidak terkontrol orang tua. Penelitian yang dilakukan oleh Prayitno et al (2024) memaparkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi juga tanpa aturan dapat menurunkan kualitas interaksi sosial anak.

Namun demikian, *gadget* tidak selalu berdampak *negative* terhadap perilaku prososial anak. Berdasarkan pada teori belajar sosial, anak dapat mempelajari perilaku melalui proses observasi dan peniruan terhadap model yang dilihatnya (Bandura, 1997). Dalam hal ini, *gadget* dapat berperan sebagai media pembelajaran sosial apabila anak mengakses konten yang mengandung nilai-nilai prososial disertai pendampingan orang dewasa juga memungkinkan terjadinya diskusi dan penanaman nilai sosial yang dapat mendukung perkembangan prososial anak secara tidak langsung. (Filza & Wulandari, 2023). Penelitian lain Zhang et al., (2024) menegaskan perilaku prososial bisa didapat ketika paparan media disertai interaksi bersama orang dewasa atau orang tua dibandingkan penggunaan media yang dilakukan sendiri.

Berdasarkan pengamatan awal dan informasi dari orang tua di wilayah Desa Bojong Emas, ditemukan bahwa anak-anak didesa tersebut sudah menjadi bagian dari pengguna aktif *gadget*. Orang tua sudah memberikan *gadget* pada anaknya dengan berbagai alasan seperti agar tidak ketinggalan zaman, untuk tujuan hiburan maupun edukasi. Peneliti juga mendapat informasi dari beberapa orang tua di wilayah ini terbilang aktif terlibat dalam pengawasan penggunaan *gadget* pada anak dirumah. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap dari sisi orang tua mengenai penggunaan teknologi *digital* dalam kehidupan sehari-hari anak. Pengamatan lebih lanjut yang dilakukan peneliti juga informasi dari lembaga sekolah yang peneliti kunjungi di wilayah tersebut menemukan terdapat variasi perilaku sosial anak yang dimana terdapat anak yang mampu menunjukkan perilaku bekerjasama, berbagi juga berempati dengan baik namun ada pula anak yang menunjukkan

kecenderungan kurang responsif secara sosial. Temuan awal mengindikasikan adanya perbedaan perilaku prososial yang kemungkinan berkaitan pada penggunaan *gadget*.

Pembaruan dalam penelitian ini terletak pada perbedaan indikator yang mana arah dalam penelitian ini akan lebih difokuskan pada kualitas konten, pendampingan atau pengawasan juga pengelolaan yang dilakukan oleh orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak terhadap perilaku prososial terutama di wilayah Desa Bojong Emas sedangkan pada beberapa penelitian terdahulu lebih banyak menekankan pada intensitas, frekuensi dan durasi dalam penggunaan *gadget* juga pada variabel yang lain.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut mengenai **“Hubungan antara Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun berdasarkan Perspektif Orang Tua di Desa Bojong Emas Kecamatan Solokan Jeruk Kabupaten Bandung”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas penggunaan *gadget* anak usia 5-6 tahun berdasarkan perspektif orang tua di Desa Bojong Emas Kecamatan Solokan Jeruk Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana realitas perilaku prososial anak usia 5-6 tahun berdasarkan perspektif orang tua di Desa Bojong Emas Kecamatan Solokan Jeruk Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun berdasarkan perspektif orang tua di Desa Bojong Emas Kecamatan Solokan Jeruk Kabupaten Bandung?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui:

1. Realitas penggunaan *gadget* anak usia 5-6 tahun berdasarkan perspektif orang tua di Desa Bojong Emas Kecamatan Solokan Jeruk Kabupaten Bandung.
2. Realitas perilaku prososial anak usia 5-6 tahun berdasarkan perspektif orang tua di Desa Bojong Emas Kecamatan Solokan Jeruk Kabupaten Bandung.
3. Hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun berdasarkan perspektif orang tua di Desa Bojong Emas Kecamatan Solokan Jeruk Kabupaten Bandung.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang dapat dirasakan oleh pihak-pihak terkait antara lain sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan menambah pengetahuan terkait hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun berdasarkan perspektif orang tua.

##### **2. Manfaat Praktis**

Adapun manfaat praktis dipaparkan sebagai berikut:

##### **a. Bagi Lembaga**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi lembaga pendidikan anak usia dini dalam memberikan edukasi kepada orang tua mengenai penggunaan *gadget* yang bijak, menyusun program *parenting* terkait literasi *digital* keluarga, serta mengintegrasikan pembiasaan perilaku prososial dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Selain itu, diharapkan dapat menjadi dasar dalam membangun kerjasama antara sekolah dan orang tua untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan sosial-emosional anak secara optimal.

**b. Bagi Orang tua**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada orang tua mengenai pentingnya memperhatikan kualitas konten, konteks penggunaan, dan pengelolaan penggunaan *gadget* pada anak usia 5–6 tahun. Selain itu, diharapkan dapat menjadi bahan refleksi bagi orang tua dalam memilih konten yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, mendampingi anak saat menggunakan *gadget*, serta menetapkan aturan durasi dan waktu penggunaan *gadget* secara konsisten. Dengan demikian, orang tua dapat mengoptimalkan penggunaan *gadget* agar tetap memberikan manfaat positif tanpa menghambat perkembangan perilaku prososial anak seperti bekerja sama, berbagi, dan berempati

**c. Bagi Penulis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan lebih dalam bagi peneliti mengenai hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun berdasarkan perspektif orang tua.

**E. Kerangka Berpikir**

Perkembangan teknologi *digital* menghadirkan *gadget* sebagai salah satu lingkungan baru yang turut membentuk pengalaman sosial anak. Saat ini, *gadget* banyak digunakan oleh anak usia dini, baik sebagai media hiburan maupun pembelajaran. Kondisi ini menjadikan *gadget* sebagai stimulus lingkungan yang berpotensi memengaruhi perkembangan anak, tergantung pada bagaimana *gadget* tersebut digunakan dalam keseharian anak (American Academy of Pediatrics, 2016). Penggunaan *gadget* pada anak usia dini juga dapat memberikan dampak yang beragam tergantung pada bagaimana orang tua mengelolanya. Konten-konten edukatif yang dirancang sesuai tahap perkembangan anak dalam *gadget* dapat memberikan stimulasi kognitif dan sosial yang positif. Sebaliknya paparan konten yang tidak sesuai usia atau bersifat individualistik dapat mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi sosial secara langsung (Madigan et al., 2019).

*Gadget* memang bukan penentu tidak berkembangnya perilaku prososial anak tetapi penggunaannya yang tidak tepat (misalnya: durasi terlalu lama, tanpa pendampingan, konten tidak sesuai usia) dapat menjadi salah satu faktor pemicu. Ikatan Dokter Anak Indonesia (2020) pun memberikan panduan mengenai batasan *screentime* yang baik untuk anak. *Screentime* adalah jumlah waktu yang dihabiskan seseorang untuk melihat layar perangkat elektronik. Pada anak-anak *screentime* seringkali meliputi bermain *game*, menonton video/televisi serta menggunakan aplikasi pada *gadget* atau *smartphone*. *Screentime* yang dianjurkan oleh IDAI adalah: 1) Anak usia <1 tahun sebaiknya tidak dianjurkan sama sekali *screentime* 2) Anak usia 1-2 tahun, *screentime* yang diperbolehkan hanya dalam bentuk *video call/chatting* untuk berinteraksi dengan anggota keluarga yang jauh 3) Anak usia 3-5 tahun, maksimal 1 jam/hari atau semakin sedikit lebih baik 4) Anak usia >6 tahun, *screen time* tidak lebih dari 2 jam perhari. Lebih lanjut, America Academy of Pediatrics menyatakan bahwa lamanya menatap waktu layar untuk anak usia 2 tahun keatas adalah 1 jam perhari dengan konten yang berkualitas serta pendampingan orang tua dan untuk anak usia 18 bulan kebawah tidak dianjurkan sama sekali.

Dalam perspektif teori belajar sosial Albert Bandura (1977) menjelaskan bahwa anak-anak belajar berperilaku melalui pengamatan dan peniruan terhadap model yang mereka lihat dilingkungan sekitar, termasuk dari media *digital*. Konten yang dilihat melalui *gadget* dapat menjadi model perilaku positif atau negatif tergantung pada isinya dan perilaku tersebut berpotensi ditiru dan diinternalisasi dalam kehidupan sehari-hari. Konten *digital* yang mengandung kekerasan atau tidak mengajarkan nilai-nilai sosial dapat mempengaruhi emosi dan perilaku anak secara negatif (Anderson et al., 2003). Sebaliknya, jika *gadget* digunakan secara bijak dengan konten yang sesuai dan adanya pendampingan orang tua, maka *gadget* dapat menjadi alat bantu dalam mengenalkan nilai-nilai sosial melalui cerita, video animasi edukatif atau permainan interaktif yang mendorong empati dan kerjasamanya sehingga peran orang tua sebagai pendamping sangat penting dalam memfilter dan mengarahkan penggunaan *gadget* pada anak (KemenPPPA, 2020).

Teori *parental mediation* menjelaskan bahwa keterlibatan aktif orang tua dalam mendampingi dan mendiskusikan isi media membantu anak memahami pesan moral dan nilai yang terkandung didalamnya. Pendampingan aktif orang tua membantu anak memahami konten dan mengaitkannya dengan nilai yang positif sehingga berpotensi mendukung perkembangan perilaku prososial (Valkenburg et al., 2013). Sebaliknya, penggunaan *gadget* tanpa pendampingan berisiko mengurangi kualitas interaksi sosial langsung yang sangat dibutuhkan anak usia dini (Coyne et al, 2017). Dengan demikian pentingnya pembatasan penggunaan *gadget* oleh orang tua karena dengan pembatasan tersebut anak tidak akan kehilangan waktu dan kesempatan untuk berinteraksi sosial secara langsung dengan lingkungannya, belajar dan mempraktikkan perilaku prososial seperti berempati terhadap sesama, bekerjasama, atau bahkan menolong orang lain (Radesky et al., 2016).

Penggunaan *gadget* pada anak dapat memberikan dampak positif maupun negatif itu tergantung pada kualitas konten, konteks penggunaan dan pengelolaan penggunaan (Ramadhani & Wardani, 2024). Berdasarkan uraian diatas indikator utama yang dijadikan sebagai acuan peneliti dalam penggunaan *gadget* ialah:

- 1) Kualitas konten yaitu kesesuaian isi tayangan dengan tahap perkembangan atau usia anak.
- 2) Konteks penggunaan yaitu tujuan menggunakan *gadget* serta situasi penggunaan termasuk ada atau tidaknya pendampingan orang tua.
- 3) Pengelolaan penggunaan yaitu pengaturan durasi dan aturan penggunaan *gadget* dirumah (Ramadhani & Wardani, 2024).

Pada usia 5–6 tahun, anak berada pada tahap perkembangan sosial-emosional yang dimana mereka mulai belajar memahami perspektif orang lain, mengelola emosi, serta membangun hubungan sosial melalui interaksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Pada fase ini, anak mulai menunjukkan perilaku prososial seperti berbagi, membantu, dan berempati sebagai bagian dari tugas perkembangan sosialnya (Eisenberg et al, 2016). Perilaku prososial anak sangat dipengaruhi oleh pengalaman sosial, interaksi dengan lingkungan, serta model perilaku yang dilihat oleh anak.

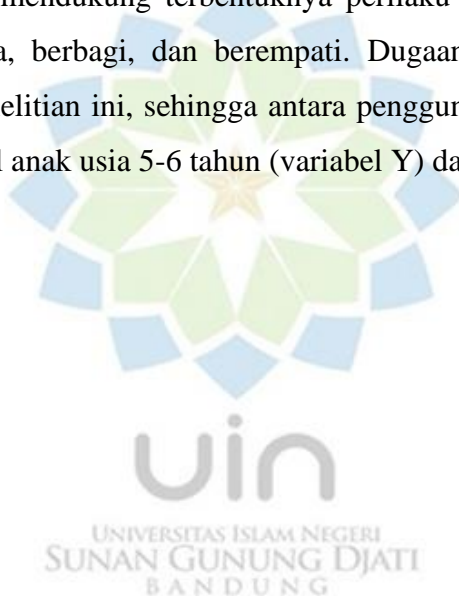
Perilaku prososial merupakan perilaku sukarela yang bertujuan memberikan manfaat kepada orang lain melalui berbagai bentuk perilaku positif. Pada usia 5–6 tahun, perilaku prososial berkembang pesat seiring meningkatnya kemampuan regulasi diri dan pemahaman emosi orang lain (Eisenberg et al, 2016). Perilaku prososial ini memiliki fungsi bagi perkembangan sosial anak dikehidupan selanjutnya serta dapat digunakan sebagai pedoman anak untuk berinteraksi di lingkungan sekitarnya (Luqman Tri, 2016). Indikator yang menjadi bahan acuan peneliti dilihat dari beberapa bentuk dari perilaku prososial pada anak usia dini:

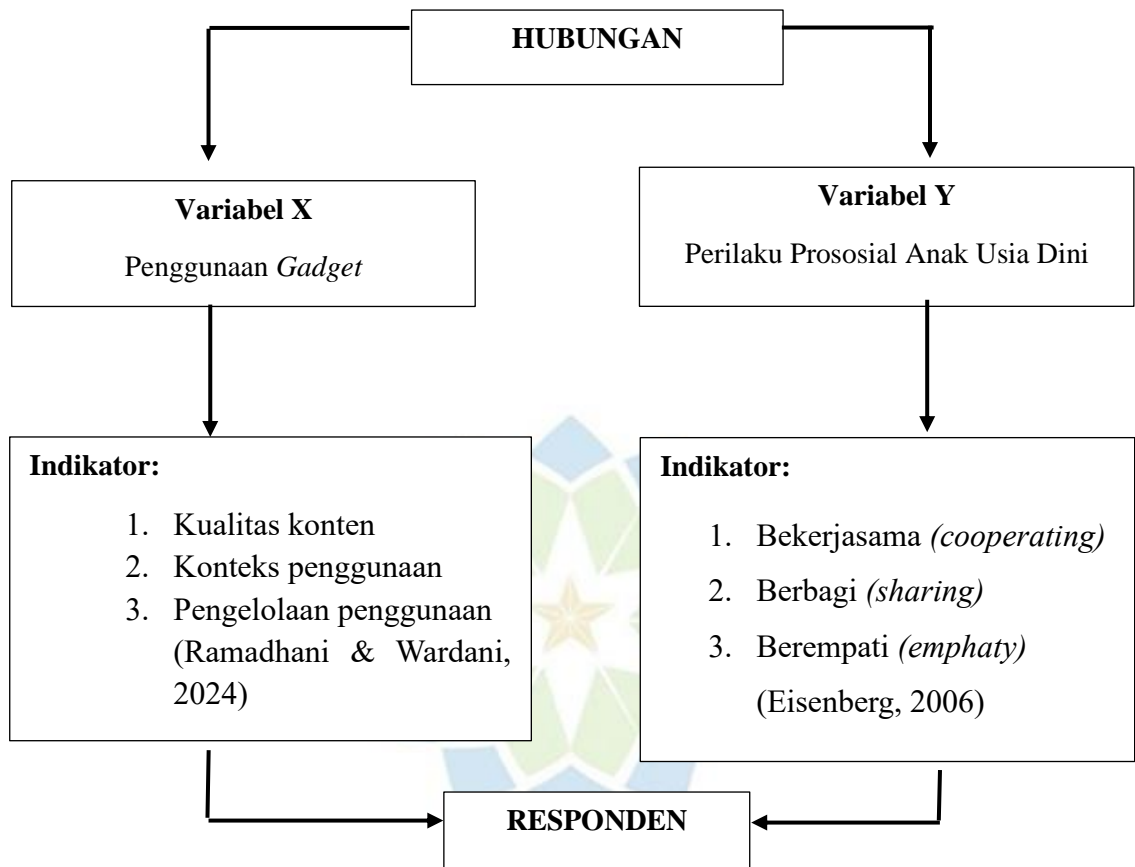
- 1) Bekerjasama (*cooperating*) ialah kemampuan anak untuk terlibat dalam aktivitas kelompok, mengikuti aturan permainan, bekerjasama dengan siapa saja dan menyelesaikan tugas bersama teman. Perilaku ini berkembang melalui interaksi sosial langsung dan pembiasaan dalam lingkungan sosial.
- 2) Berbagi (*sharing*) ialah kesediaan anak untuk memberikan atau membagikan sebagian miliknya kepada orang lain secara sukarela. Perilaku berbagi meningkat pada usia prasekolah seiring berkembangnya pemahaman tentang keadilan dan empati.
- 3) Berempati (*emphaty*) ialah kemampuan anak memahami dan merespon perasaan orang lain, seperti menghibur teman yang sedih atau menunjukkan kepedulian saat teman mengalami kesulitan. Empati ini yang menjadi dasar munculnya perilaku prososial anak lainnya (Eisenberg, 2006).

Pemberian stimulasi perilaku prososial perlu ditanamkan pada anak sejak usia dini karena sejatinya manusia membutuhkan bantuan orang lain dalam menjalani kehidupan (Hakim, 2022). Orang tua dapat menanamkan hal-hal baik pada anak dengan memanfaatkan teknologi melalui gambar atau tontonan konkret yang telah dikemas secara apik dalam bentuk *digital*. Melalui media tersebut anak dapat memperoleh nilai sosial, budaya juga moral. Perilaku prososial anak ini dapat dibentuk oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri anak (faktor internal) maupun yang berasal dari luar diri anak (faktor eksternal). Sehingga anak memperoleh pemahaman tentang kehidupan melalui proses pengamatan dan pengalaman yang

dialaminya dalam interaksi sehari-hari. Oleh karena itu, lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk serta mengarahkan perkembangan perilaku anak (Apriyanti, 2019).

Dengan demikian merujuk pada uraian di atas, dapat diasumsikan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun ditinjau dari kualitas konten, konteks penggunaan, pengelolaan penggunaan diduga memiliki keterkaitan atau hubungan dengan perilaku prososial anak. Kualitas konten yang sesuai usia dan perkembangan anak, konteks penggunaan yang melibatkan pendampingan orang tua serta pengelolaan yang terarah berpotensi mendukung terbentuknya perilaku prososial yang meliputi kemampuan bekerjasama, berbagi, dan berempati. Dugaan hubungan inilah yang menjadi dasar dalam penelitian ini, sehingga antara penggunaan *gadget* (variabel X) dengan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun (variabel Y) dapat digambarkan dengan skematis sebagai berikut:





Gambar 2. 1

### Skema Kerangka Pemikiran Penelitian

#### F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah yang diperlukan pengujian untuk memperoleh kebenaran. Berdasarkan pada uraian kerangka berpikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini diduga terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun berdasarkan perspektif orang tua di Desa Bojong Emas Kecamatan Solokan Jeruk Kabupaten Bandung. Maka, untuk menentukan hipotesis tersebut sebagai berikut:

Ha: Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun berdasarkan perspektif orang tua di Desa Bojong Emas Kecamatan Solokan Jeruk Kabupaten Bandung.

Ho: Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun berdasarkan perspektif orang tua di Desa Bojong Emas Kecamatan Solokan Jeruk Kabupaten Bandung.

Hipotesis diatas dapat dibuktikan dengan membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi tertentu. Adapun prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan dibawah ini:

Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol Ho ditolak.

Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka hipotesis nol (Ho) diterima dan hipotesis alternatif (Ha) ditolak.

#### G. Hasil Penelitian Relevan

Dibawah ini merupakan beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian oleh Arum Kusuma Dewi (2019) Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini tentang **“Hubungan antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Penelitian di Kelompok B RA Al-Wafi Kecamatan Panyileukan Kota Bandung”**. Simpulan dalam hasil penelitian diperoleh hasil uji signifikansi  $t_{hitung} = 0,54$  lebih kecil dari harga  $t_{tabel} = 2,012$  yang membuktikan bahwa tidak ada hubungan positif yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan bahasa anak usia dini. Adapun pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak usia dini sebesar 0,64%. Persamaan antara penelitian Arum Kusuma Dewi dengan penelitian penulis terletak pada variabel X yang digunakan. Adapun perbedaannya terdapat pada variabel Y dimana penulis memusatkan pada perilaku prososial anak usia 5-6 tahun.
2. Penelitian oleh Hasmar Husein (2022) Universitas Aifa Royhan, Program Studi Keperawatan tentang **“Hubungan Penggunaan Gawai dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 tahun di RA Al-Khairat Kotanopan”**. Simpulan dalam

penelitian diperoleh hasil analisa data dengan analisis uji Spearman = 0,05 antara variabel penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif anak didapatkan nilai  $p=0,025 < 0,05$ . Hasil diperoleh nilai signifikan yaitu  $p=0,05$  dapat diambil kesimpulan bahwa ada hubungan penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun di Ra Al-Khairat Kotanopan Tahun 2022. Persamaan antara penelitian Hasmar Husein dengan penelitian penulis terletak pada variabel X yang digunakan. Adapun perbedaannya terdapat pada variabel Y dimana penulis memusatkan pada perilaku prososial anak usia 5-6 tahun sedangkan penelitian Hasmar Husein pada kemampuan kognitif anak.

3. Penelitian oleh Pury Rahmawati (2024) Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini tentang **“Hubungan Teman Sebaya dengan Sikap Prososial Anak Usia 4-6 Tahun Persepsi Orang Tua Siswa di RA Abdul Barri, Kecamatan Bambanglipuro, Kabupaten Bantul”**. Simpulan dari penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang searah antara teman sebaya dengan sikap prososial anak usia 4-6 tahun di RA Abdul Barri. Hasil penelitian diperoleh nilai  $\rho=0,000$  ( $\rho < 0,05$ ) dengan nilai signifikan yaitu  $p=0,427$  yang berarti semakin tinggi intensitas dengan teman sebaya semakin tinggi pula sikap prososial anak. Persamaan antara penelitian Pury Rahmawati dengan penelitian penulis terletak pada variabel Y yang digunakan. Adapun perbedaannya terdapat pada variabel X dimana penulis memusatkan pada penggunaan *gadget* dikalangan anak usia dini.