

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA TENTANG PENGGUNAAN *GADGET* DAN PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN BERDASARKAN PERSPEKTIF ORANG TUA

A. Konsep Dasar Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Dalam ketentuan yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak khususnya pada Bab I Pasal 1, anak didefinisikan sebagai individu yang belum berusia 18 tahun termasuk anak yang masih berada dalam kandungan bahkan perlindungan terhadap anak telah dimulai sejak masa prenatal, karena fase tersebut merupakan bagian awal dari kehidupan yang juga memerlukan jaminan hak dan perlindungan hukum. Dengan demikian, anak dipandang sebagai amanah sekaligus generasi penerus bangsa yang harus dijaga, dipelihara, serta dipenuhi hak-haknya agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal baik secara fisik, mental, sosial, maupun emosional.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 ayat 1 menyebutkan bahwa anak usia dini berada pada rentang usia sejak lahir sampai dengan enam tahun. Batasan usia ini digunakan sebagai landasan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini (PAUD). Pada masa tersebut, anak berada pada fase perkembangan yang sangat fundamental, sehingga memerlukan stimulasi pendidikan yang tepat, terarah, dan berkesinambungan. Pendidikan anak usia dini diselenggarakan bukan semata-mata untuk memberikan pengajaran akademik, melainkan untuk memfasilitasi seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut Hurlock (2016) anak usia dini sering diartikan sebagai individu yang berada pada masa *golden age* atau masa keemasan perkembangan. Istilah ini merujuk pada periode ketika pertumbuhan dan perkembangan otak berlangsung

sangat pesat dibandingkan fase usia lainnya. Pada masa ini, daya serap anak terhadap informasi, pengalaman, serta pembelajaran berada pada tingkat yang sangat optimal. Kondisi tersebut menjadikan anak usia dini memerlukan lingkungan yang kaya akan stimulasi, penuh kehangatan emosional, serta dukungan pendidikan yang memadai agar seluruh potensi perkembangannya dapat tumbuh secara maksimal dan berkesinambungan.

Mulyasa (2018) memaparkan bahwa anak usia dini merupakan individu berada pada rentang usia 0–6 tahun yang sedang berada dalam fase masa peka (*sensitive period*), yaitu suatu periode ketika anak memiliki kesiapan yang sangat tinggi dalam menerima berbagai stimulus dari lingkungannya. Pada tahap ini, fungsi-fungsi psikologis anak mengalami perkembangan yang sangat cepat, sehingga setiap rangsangan yang diberikan akan berpengaruh besar terhadap proses pembentukan kemampuan dasar anak. Santrock (2019) ditinjau dari perspektif pendidikan perkembangan, anak usia dini berada pada tahap praoperasional, yaitu fase perkembangan kognitif di mana pola pikir anak masih bersifat konkret, imajinatif, serta egosentris. Pada tahap ini, anak cenderung memahami sesuatu berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dialaminya secara langsung, sehingga kemampuan berpikir abstrak belum berkembang secara optimal. Proses belajar anak pada fase ini berlangsung melalui berbagai aktivitas yang bersifat aktif dan eksploratif, seperti bermain, meniru perilaku orang lain, mencoba hal-hal baru, serta berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

Rosyad dan Zuchdi dalam Risman (2023) memandang anak usia dini sebagai amanah yang dianugerahkan oleh Allah SWT yang kehadirannya melalui perantara rahim seorang ibu dalam keadaan yang masih suci dan belum memiliki pengetahuan apa pun. Anak dilahirkan dalam kondisi yang lemah serta belum memiliki kemandirian, sehingga sangat membutuhkan perlindungan, perawatan, dan pemenuhan kebutuhan dari orang tua maupun orang dewasa di sekitarnya. Ketergantungan tersebut menunjukkan bahwa fase awal kehidupan anak merupakan periode yang sangat menentukan, karena kualitas pengasuhan dan

lingkungan akan sangat memengaruhi arah pertumbuhan serta perkembangannya. Seiring bertambahnya usia, berbagai potensi dasar yang dimiliki anak mulai berkembang secara bertahap. Fungsi pancaindra, kemampuan fisik motorik, kondisi psikologis, serta aspek emosional anak mengalami proses pematangan yang signifikan. Perkembangan tersebut tidak terlepas dari peran orang dewasa, khususnya orang tua, yang bertugas memberikan bimbingan, stimulasi, serta lingkungan yang mendukung agar setiap potensi anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahapan usianya.

Pendapat tersebut sejalan dengan firman Allah SWT dalam QS. Surah An Nahl (16): 78, yaitu:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.

Ayat Al Qur'an diatas menegaskan bahwa setiap anak yang dilahirkan ke dunia tidak memiliki pengetahuan apapun. Akan tetapi, ilmu pengetahuan dapat diperoleh menggunakan potensi indra yang dikaruniakan oleh Allah SWT yaitu pendengaran, penglihatan, dan hati. Dengan potensi tersebut dan bimbingan dari orang-orang disekitarnya, anak dapat tumbuh dan beradaptasi sesuai dengan tantangan hidup yang dihadapinya.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia dibawah 8 tahun, termasuk anak yang masih berada dalam kandungan, yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan secara menyeluruh, Pada masa *golden age* ini anak berada pada periode yang sangat menentukan karena setiap stimulasi yang diterima akan memberikan pengaruh terhadap kualitas perkembangan pada tahap kehidupan selanjutnya.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik anak usia dini menurut Richard D. Kellough dalam Pebriana (2017) diantaranya ialah: a) egois, b) mempunyai minat yang tinggi, c) sebagai makhluk sosial, d) individu yang menarik, e) berimajinasi, f) fokus pendek dan g) masa paling potensial.

Lebih lanjut, Tatminingsih (2019) memaparkan bahwa anak usia dini memiliki sejumlah karakteristik umum yang membedakannya dengan kelompok usia lainnya. Karakteristik tersebut dipaparkan sebagai berikut:

a. Bersifat unik

Anak usia dini bersifat unik, yang berarti setiap anak memiliki kekhasan tersendiri dalam berbagai aspek perkembangan. Keunikan tersebut tampak pada gaya belajar, minat, potensi, serta latar belakang keluarga dan budaya yang berbeda-beda. Setiap anak membawa karakteristik bawaan sejak lahir yang kemudian berkembang melalui interaksi dengan lingkungannya. Oleh karena itu, pendekatan pendidikan bagi anak usia dini perlu memperhatikan perbedaan individual agar stimulasi yang diberikan dapat sesuai dengan kebutuhan dan potensi masing-masing anak.

b. Berada pada masa yang potensial

Masa usia dini dikenal sebagai periode yang paling optimal bagi proses belajar dan perkembangan. Pada rentang usia ini, anak memiliki kesiapan biologis dan psikologis yang tinggi untuk menerima berbagai stimulasi. Tingkat keberhasilan perkembangan yang dicapai pada masa ini akan memberikan dampak yang signifikan terhadap tahap perkembangan berikutnya. Dengan kata lain, optimalisasi pembinaan dan pendidikan pada masa usia dini menjadi fondasi penting bagi kualitas perkembangan anak dimasa depan.

c. Bersifat *relative* spontan

Karakteristik lain anak usia dini adalah perilakunya yang relatif spontan dan apa adanya. Anak mengekspresikan pikiran maupun perasaannya secara langsung tanpa rekayasa atau kepura-puraan. Mereka mampu menunjukkan

emosi, keinginan, maupun reaksi terhadap suatu situasi secara terbuka tanpa mempertimbangkan penilaian sosial dari orang lain. Spontanitas ini menunjukkan bahwa anak masih berada pada tahap perkembangan kontrol diri yang sedang bertumbuh.

- d. Cenderung ceroboh dan memiliki perhatian terbatas
Anak usia dini juga cenderung menunjukkan perilaku ceroboh serta kurang mempertimbangkan risiko dalam bertindak. Mereka sering melakukan sesuatu berdasarkan dorongan keinginan sesaat tanpa memperhitungkan aspek keamanan atau konsekuensinya. Selain itu, rentang perhatian anak masih relatif pendek sehingga mudah teralihkan oleh stimulus lain disekitarnya. Kondisi ini menuntut adanya pengawasan dan pendampingan intensif dari orang dewasa dalam setiap aktivitas anak.
- e. Aktif juga energik
Anak usia dini dikenal memiliki tingkat aktivitas yang sangat tinggi. Mereka cenderung menunjukkan perilaku yang dinamis, penuh semangat, serta memiliki energi besar dalam menjalani berbagai aktivitas sehari-hari. Anak senang bergerak, berlari, melompat, serta melakukan berbagai kegiatan fisik lainnya sebagai bentuk penyaluran energi sekaligus sarana belajar melalui pengalaman langsung. Kondisi ini menyebabkan anak sulit untuk diam dalam waktu lama, kecuali ketika sedang beristirahat atau tidur. Karakteristik ini menunjukkan pentingnya penyediaan lingkungan belajar yang memungkinkan anak bergerak dan bereksplorasi secara aman.
- f. Egosentris
Sifat egosentris yaitu kecenderungan memandang sesuatu dari sudut pandang diri sendiri. Anak memahami dunia berdasarkan persepsi pribadi yang masih subjektif sehingga belum mampu sepenuhnya mempertimbangkan perspektif orang lain. Dalam perilakunya, anak sering melakukan sesuatu berdasarkan keinginan dan kepentingannya sendiri, terutama yang berkaitan dengan rasa senang atau kepuasan pribadi. Sifat egosentris ini merupakan bagian dari

tahapan perkembangan yang wajar dan akan berangsur berkurang seiring dengan bertambahnya usia serta pengalaman sosial anak.

g. Mempunyai rasa ingin tahu tinggi dan senang bereksplorasi

Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*) yang sangat besar terhadap berbagai hal di sekitarnya. Hal ini tampak dari kebiasaan anak yang sering mengajukan pertanyaan, bahkan secara berulang, mengenai hal-hal yang menarik perhatiannya. Bagi anak, dunia merupakan tempat yang penuh dengan hal baru yang menakjubkan sehingga mereka terdorong untuk mengamati, menyentuh, mencoba, serta meneliti lingkungan sekitarnya. Rasa ingin tahu tersebut mendorong anak untuk aktif melakukan eksplorasi, baik terhadap benda, peristiwa, maupun hubungan sosial.

h. Mempunyai imajinasi tinggi

Anak usia dini memiliki kemampuan imajinasi yang berkembang sangat kuat. Hal ini berkaitan dengan tahap perkembangan kognitif praoperasional, dimana anak memahami dunia melalui representasi simbolik seperti gambar, warna, serta berbagai bentuk visual lainnya. Pada fase ini, pola pikir anak masih bersifat intuitif, belum sistematis, serta belum didasarkan pada logika yang matang. Kondisi tersebut mendorong anak untuk mengekspresikan gagasan dan pengalamannya melalui aktivitas imajinatif, seperti bermain peran atau *pretend play*. Melalui kegiatan tersebut, anak tidak hanya berfantasi tetapi juga belajar memahami peran sosial, emosi, serta situasi kehidupan disekitarnya.

i. Mudah merasa frustrasi

Karakteristik lain yang tampak pada anak usia dini adalah kecenderungan mudah merasa jenuh, bosan, maupun frustrasi ketika menghadapi sesuatu yang dianggap sulit. Ketahanan diri anak dalam menyelesaikan suatu tugas masih terbatas, sehingga ketika mereka mengalami hambatan, anak cenderung cepat menyerah. Misalnya, saat bermain, apabila permainan dirasa terlalu sulit atau tidak lagi menarik, anak akan segera meninggalkannya dan beralih pada

aktivitas lain yang lebih menyenangkan. Kondisi ini juga dapat terjadi pada berbagai kegiatan belajar maupun aktivitas sehari-hari, sehingga diperlukan pendekatan yang menyenangkan dan bertahap agar anak tetap termotivasi.

j. Mempunyai fokus terbatas

Anak usia dini juga memiliki durasi konsentrasi yang relatif pendek. Umumnya, kemampuan fokus anak hanya bertahan sekitar 10 hingga 20 menit, tergantung pada tingkat ketertarikan terhadap aktivitas yang dilakukan. Setelah itu, perhatian anak akan mudah teralihkan apabila terdapat stimulus lain yang dianggap lebih menarik. Keterbatasan rentang perhatian ini menjadi salah satu alasan mengapa anak usia dini sulit untuk duduk diam dalam waktu lama, khususnya pada kegiatan yang menuntut ketenangan serta konsentrasi tinggi.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik perkembangan yang khas meliputi keunikan individu, potensi perkembangan yang besar, sifat aktif dan spontan, rasa ingin tahu yang tinggi, serta kecenderungan egosentris. Selain itu, anak juga memiliki daya imajinasi yang kuat, mudah merasa frustrasi, dan rentang perhatian yang masih terbatas. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa masa usia dini merupakan periode penting yang memerlukan stimulasi, pengasuhan, dan pendidikan yang sesuai agar perkembangan anak dapat berlangsung secara optimal.

B. Penggunaan *Gadget* pada Anak

1. Definisi *Gadget*

Istilah dalam bahasa Inggris "*gadget*" merujuk pada alat elektronik yang memiliki kegunaan tertentu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan *gadget* sebagai peralatan elektronik yang memiliki fungsi praktis dan memiliki unsur kebaruan yang terus diperbarui. Menurut Sri Rahmah Haruna dkk. (2022) *gadget* adalah media yang digunakan sebagai alat komunikasi yang semakin mempermudah aktivitas sehari-hari serta memperlancar komunikasi antar manusia.

Wijanarko dan Setiawati (2016) dalam Setianingsih, Eka (2019) memaparkan bahwa *gadget* merupakan teknologi yang memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, memudahkan segalanya dan mempercepat segalanya. Lebih lanjut Miranti & Putri (2021) menjelaskan bahwa *gadget* ialah media yang digunakan sebagai alat komunikasi masa kini. Perangkat seperti *iPhone*, *Android (Smartphone)* dan laptop telah berevolusi menjadi alat komunikasi yang lebih canggih. Lebih lanjut *gadget* merupakan perangkat kecil yang terus berinovasi. Menurut Pebriana (2017), *gadget* adalah barang kecil yang memiliki tujuan spesifik, praktis, dan bermanfaat. Orang dapat berkomunikasi satu sama lain dengan mudah menggunakan *gadget*. Menurut Yumarni (2022) *gadget* adalah peralatan elektronik yang memiliki konsep "kebaruan," artinya *gadget* terus berevolusi menghadirkan teknologi terbaru semakin harinya.

Sehingga dari berbagai macam pengertian *gadget* diatas maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis.

2. Jenis-Jenis Gadget

Menurut V. J. Rideout dkk. (2003) *gadget* adalah alat teknologi yang berisi aplikasi dan kaya akan informasi. Banyak individu berlomba-lomba untuk menggunakan model *laptop*, *iPad*, *tablet*, atau *smartphone* keluaran terbaru dan tercanggih. Sri Rahmah Haruna dkk. (2022) menyatakan bahwa ada beberapa jenis *gadget* yang umumnya dikenal oleh masyarakat, diantaranya:

a. Handphone/ Smartphone

Handphone atau biasa dikenal sebagai "HP" atau "ponsel" adalah perangkat telekomunikasi elektronik telepon genggam dengan fitur dasar yang mirip dengan telepon biasa dengan saluran tetap yang dapat dibawa kemana pun tanpa menggunakan kabel

b. Laptop

Laptop yang juga dikenal sebagai komputer notebook atau *notebook* merupakan salah satu jenis komputer pribadi yang memiliki ukuran relatif lebih kecil dan bobot yang lebih ringan dibandingkan dengan komputer desktop. Secara fungsional, laptop memiliki kemampuan yang setara dengan komputer desktop, baik dari segi pengolahan data maupun komponen perangkat keras yang terdapat didalamnya. Perbedaan utama terletak pada desain yang lebih ringkas, portabilitas yang tinggi, konsumsi daya yang lebih hemat, serta sistem pendingin yang disesuaikan dengan ukuran perangkat.

c. Tablet dan *IPad*

Tablet atau *iPad* merupakan jenis *gadget* yang memiliki fungsi serupa dengan telepon genggam, namun dilengkapi dengan ukuran layar yang lebih besar. Layar yang lebih luas memungkinkan tampilan gambar dan visual menjadi lebih jelas, sehingga memberikan kenyamanan bagi pengguna dalam melakukan berbagai aktivitas, seperti menonton video, bermain *game*, membaca, maupun menggunakan aplikasi lainnya.

d. Kamera *Digital*

Kamera *digital* termasuk dalam kategori *gadget* yang berfungsi untuk menangkap dan merekam objek dalam bentuk gambar diam (foto) maupun gambar bergerak (video). Perangkat ini memanfaatkan teknologi *digital* dalam proses perekaman dan penyimpanan data visual, sehingga hasil gambar dapat disimpan, dipindahkan, dan diproses dengan mudah.

e. *Headset / Headphone*

Headset atau *headphone* merupakan perangkat *gadget* yang digunakan sebagai alat bantu dengar untuk menikmati audio, seperti musik atau suara dari video. Penggunaan *headset* atau *headphone* memungkinkan pengguna memperoleh kualitas suara yang lebih jelas dan fokus, serta meminimalkan gangguan suara bagi orang lain disekitarnya.

Berdasarkan paparan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *handphone*, laptop, tablet, *ipad*, kamera *digital* termasuk kedalam jenis-jenis *gadget* pada saat ini.

3. Fungsi dan Manfaat *Gadget*

Secara umum, *gadget* memiliki fungsi untuk mempermudah berbagai aktivitas dalam kehidupan manusia. Penggunaan *gadget* membantu individu menjalani kehidupan sehari-hari secara lebih praktis dan efisien. Menurut Adam (2022) memaparkan bahwa beberapa fungsi *gadget* berdasarkan jenis dan pemanfaatannya dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Sebagai media komunikasi, *gadget* menjadi sarana komunikasi yang sangat bermanfaat bagi manusia. Melalui perangkat seperti *smartphone*, *laptop*, dan *smartwatch* memudahkan setiap individu untuk dapat saling terhubung dan berkomunikasi tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu.
- b. Sebagai sarana akses informasi, *gadget* berperan sebagai alat untuk memperoleh berbagai informasi yang tersedia di internet, baik yang berkaitan dengan pendidikan, pengetahuan umum, maupun perkembangan terkini.
- c. Sebagai media hiburan, selain digunakan untuk berkomunikasi, *gadget* juga dimanfaatkan sebagai sarana hiburan seperti menonton video, mendengarkan musik, maupun bermain *game*.
- d. Sebagai bagian dari gaya hidup, dengan zaman yang sudah beriringan dengan teknologi kini *gadget* menjadi salah satu elemen penting dalam kehidupan manusia. Hampir seluruh aktivitas sehari-hari dapat dilakukan dengan bantuan *gadget* sehingga keberadaannya turut memengaruhi pola dan gaya hidup penggunanya.

Lebih lanjut Pratama (2020) memaparkan bahwa fungsi dan manfaat *gadget* diantaranya:

- a. Sebagai sarana untuk akses internet

Internet merupakan salah satu fitur utama yang paling banyak dimanfaatkan dalam penggunaan *gadget*. Melalui akses internet, pengguna dapat dengan mudah memperoleh berbagai informasi yang bermanfaat untuk menambah pengetahuan. Selain itu, internet juga mendukung kelancaran komunikasi, seperti mengirim pesan kepada individu yang berada di lokasi yang berbeda. Pemanfaatan internet melalui *gadget* juga membantu pengguna dalam menyelesaikan berbagai aktivitas, termasuk mengerjakan tugas-tugas akademik maupun kegiatan lainnya.

b. Sebagai sarana memperoleh informasi

Gadget berfungsi sebagai media yang menyediakan berbagai informasi bagi penggunanya. Informasi yang diperoleh melalui *gadget* dapat mempermudah individu dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari.

c. Sebagai sarana untuk menambah wawasan

Salah satu manfaat utama penggunaan *gadget* adalah bertambahnya wawasan pengguna. Hal ini terjadi sebagai hasil dari kemudahan komunikasi serta akses informasi yang tersedia. Komunikasi yang lancar dan informasi yang mudah diperoleh melalui *gadget* menjadi faktor penting dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman individu terhadap berbagai hal.

Berdasarkan berbagai fungsi dan manfaat yang telah dipaparkan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *gadget* secara tepat dapat memberikan manfaat positif, salah satunya berupa peningkatan wawasan dan pengetahuan bagi para penggunanya.

4. Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

Pada masa kini *gadget* tidak lagi dipandang sebagai sesuatu yang bersifat unik melainkan telah menjadi kebutuhan yang harus dimiliki oleh hampir setiap individu, baik orang dewasa maupun anak-anak. Menurut Munir dalam Zaini (2019) *gadget* merupakan perangkat yang menarik bagi anak karena dilengkapi dengan berbagai fitur canggih yang dapat dimanfaatkan untuk apa saja seperti

untuk tujuan edukatif menstimulasi perkembangan anak maupun tujuan hiburan dengan bermain *game*, menonton video atau bahkan mendengarkan musik.

Lebih lanjut Pratama (2020) menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* oleh orang dewasa berbeda dengan penggunaan *gadget* pada anak. Penggunaan *gadget* pada orang dewasa penggunaannya lebih luas seperti untuk berkomunikasi (*chatting*), sosial media, mencari berita atau informasi (*browsing*), bekerja dan lain sebagainya hal ini berbeda dengan penggunaan *gadget* pada anak usia dini umumnya bersifat terbatas dan sering dimanfaatkan terutama sebagai media pembelajaran, untuk hiburan dengan bermain *game*, serta menonton tayangan animasi. Intensitas pemakaiannya pun berbeda antara orang dewasa dengan anak-anak. Pemakaian *gadget* oleh orang dewasa digunakan berkali-kali dalam sehari atau bahkan setiap saat, namun pada anak usia dini penggunaan *gadget* harus memiliki batas waktu tertentu.

Menurut Manurung (2019) *gadget* menjadi hal yang menarik bagi anak terlebih anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi namun belum mampu membedakan antara hal yang baik dan buruk secara optimal. Oleh karena itu, lingkungan sekitar khususnya orang tua perlu memberikan contoh perilaku yang positif serta membatasi paparan hal-hal negatif yang dapat memengaruhi perkembangan anak. Orang tua memiliki peranan penting dalam memberikan kontrol terhadap penggunaan *gadget*, termasuk dalam pemilihan aplikasi dan konten yang diakses oleh anak. Dengan demikian, pengawasan dan pendampingan orang tua saat anak menggunakan *gadget* sangat diperlukan sebagai upaya pencegahan terhadap dampak negatif dari penggunaan *gadget*.

Yunita (2020) memaparkan seiring dengan meningkatnya penggunaan *gadget* di kalangan anak usia dini, saat ini banyak perangkat yang telah dilengkapi dengan fitur mode anak. Fitur tersebut memungkinkan orang tua untuk mengatur penggunaan *gadget* melalui perangkat lain sehingga durasi pemakaian dapat dibatasi dan anak hanya dapat mengakses aplikasi yang sesuai dengan usia perkembangannya. Selain itu, tersedia berbagai aplikasi pendukung yang dapat

membantu orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget*, seperti membatasi akses pada aplikasi tertentu, memantau penggunaan telepon dan internet, serta menyeleksi aplikasi yang diperbolehkan maupun tidak diperbolehkan untuk digunakan anak. Lebih lanjut beberapa aplikasi tersebut antara lain *Kids Place Parental Controls*, *Parental Control App*, *Norton Family Parental Control*, *Microsoft Family Safety*, *Google Family Link* dan masih banyak lagi aplikasi lainnya yang dapat diunduh secara gratis melalui *Play Store* maupun *App Store*.

Salsabila (2016) memaparkan bahwa *gadget* dengan berbagai fitur canggih yang didukung oleh akses internet memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mengakses berbagai konten di dunia digital. Penekanan pada pemberian batasan waktu penggunaan *gadget* itulah diperlukan untuk mencegah penggunaan yang berlebihan sehingga manfaat *gadget* tetap dapat diperoleh secara optimal. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memberikan dampak terhadap perkembangan anak, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

Agar penggunaan *gadget* memberikan manfaat yang positif diperlukan adanya pembatasan waktu dan pendampingan dalam penggunaannya. Menurut Strasburger et al. (2011) penggunaan *gadget* pada anak dianjurkan tidak melebihi satu jam per hari. Pendapat tersebut sejalan dengan Sigman (2010) yang menyatakan bahwa durasi penggunaan *gadget* yang ideal bagi anak prasekolah berkisar antara 30 menit hingga maksimal satu jam per hari.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* pada orang dewasa dan anak-anak memiliki perbedaan yang signifikan. Pada anak usia dini, penggunaan *gadget* perlu disertai dengan pengawasan, pendampingan serta pengaturan batasan waktu agar memiliki kebermanfaatan. Standar penggunaan *gadget* untuk anak usia 5-6 tahun yaitu satu jam per hari. Penerapan waktu layar (*screen time*) dan fitur mode anak dapat diterapkan oleh orang tua agar penggunaan *gadget* dapat berjalan seimbang dengan aktifitas nyata lain untuk menstimulasi perkembangan anak. Selain itu, pentingnya dilakukan pengawasan, pendampingan dan pengelolaan penggunaan

gadget oleh orangtua sebagai langkah antisipasi meminimalkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak.

5. Indikator Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* pada anak itu dapat memberikan dampak positif maupun negatif tergantung pada kualitas konten, konteks penggunaan dan pengelolaan penggunaan (Ramadhani & Wardani, 2024). Dalam penelitian ini aspek atau indikator dalam penggunaan *gadget* dipaparkan sebagai berikut:

a. Kualitas konten

Kualitas konten media *digital* yang dikonsumsi anak usia dini memegang peranan penting dalam perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Aisha (2020) memaparkan bahwa media *digital* dengan kualitas konten yang baik didalamnya dapat meningkatkan kecerdasan emosional, mendukung pendalaman perilaku sosial pada anak dan secara signifikan dapat memengaruhi kemampuan seseorang untuk memahami, menghafal, dan mengingat pesan yang disampaikan. Wartella & Jennings (2000) menekankan bahwa konten yang baik harus memperhatikan keamanannya seperti sesuai dengan usia anak dan menggunakan bahasa serta adegan yang pantas.

Konten yang menyampaikan nilai sosial seperti kerjasama, empati, saling menolong, dan komunikasi positif akan membantu membentuk perilaku prososial anak. Sebaliknya, konten yang mengandung kekerasan, pornografi, atau perilaku antisosial dapat meningkatkan agresivitas dan menghambat empati anak (Anderson et al., 2003). Lauricella, Wartella & Rideout (2015) memaparkan bahwa anak yang sering terpapar konten edukatif memiliki keterampilan sosial dan kognitif yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang hanya mengakses konten hiburan semata tanpa nilai edukatif.

Wariyanti (2022) memaparkan bahwa media dengan kualitas konten yang baik didalamnya dapat merangsang anak-anak untuk meniru perilaku positif yang ditunjukkan dalam konten, seperti berbagi, membantu teman sebaya, dan menghargai perbedaan. Lebih lanjut Hikam (2020) juga memaparkan bahwa konten video yang mengekspos anak-anak pada situasi kehidupan nyata atau simulasi akan mendorong kemampuan pemecahan masalah, kerjasama, dan pengaturan emosi anak.

Kualitas konten mencakup isi atau materi yang dikonsumsi anak saat menggunakan *gadget* seperti jenis video, permainan, atau aplikasi. Kualitas konten menjadi aspek penting dalam penggunaan *gadget* karena anak usia dini cenderung meniru apa yang mereka lihat melalui proses observasi dan imitasi sesuai dengan teori belajar sosial Bandura (1977) (Madigan et al., 2020).

b. Konteks penggunaan *gadget*

Konteks penggunaan *gadget* sangat penting dalam perkembangan anak usia dini karena pengalaman anak dengan media *digital* sangat bergantung pada siapa yang membersamai anak, bagaimana konten tersebut dikaitkan dengan kehidupan nyata, dan tujuan menggunakannya. Konteks penggunaan ini berkaitan dengan situasi penggunaan termasuk ada atau tidaknya pendampingan orang tua (Ramadhani & Wardani, 2024).

Dalam *Sociocultural Theory*, Vygotsky (1978) menegaskan bahwa interaksi sosial sangat penting untuk pertumbuhan anak. Maka dari itu, penggunaan *gadget* akan lebih bermakna apabila orang tua terlibat mendampingi sehingga anak akan lebih memiliki pemahaman yang lebih dalam tentang isi konten yang dilihatnya melalui percakapan dan arahan.

Selain itu, American Academy of Pediatrics (AAP, 2016) menekankan bahwa anak-anak sebaiknya menggunakan media dalam konteks keterlibatan kolaboratif (berkonsentrasi pada hal atau peristiwa yang sama pada waktu yang bersamaan) dimana orang tua dapat memberikan

kesempatan untuk mendiskusikan dan menjelaskan makna konten tersebut. Lebih lanjut, anak sebaiknya tidak boleh menggunakan *gadget* sendirian melainkan saat menggunakannya harus dengan pendampingan.

Valkenburg, Piotrowski, Hermanns, dan de Leeuw (2013) menjelaskan bahwa konteks penggunaan *gadget* meliputi siapa yang mendampingi anak, kapan serta tujuan penggunaannya memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan sosial dan emosional anak, menambah pengetahuan anak atau tujuannya hanya untuk hiburan semata. Pendampingan tersebut berfungsi sebagai bentuk mediasi orang tua yang memungkinkan anak memperoleh arahan serta penjelasan terhadap konten media yang diakses sehingga penggunaan media dapat selaras dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

c. Pengelolaan penggunaan

Secara konseptual, pengelolaan penggunaan *gadget* pada anak usia dini merupakan aspek penting dalam memastikan keamanan, kesehatan, serta optimalisasi manfaat media *digital* bagi anak. Pengelolaan tersebut tidak hanya mencakup pembatasan waktu penggunaan, tetapi juga penerapan aturan yang jelas serta pengalihan aktivitas oleh orang tua agar penggunaan *gadget* tidak menggantikan pengalaman belajar dan interaksi langsung yang esensial bagi perkembangan anak. Pengelolaan penggunaan ini berkaitan dengan pengaturan durasi dan aturan penggunaan *gadget* dirumah (Ramadhani & Wardani, 2024).

Temuan Kabali et al. (2015) menunjukkan bahwa mayoritas anak prasekolah menggunakan *gadget* tanpa pendampingan orang tua, sementara sebagian besar orang tua juga tidak memiliki pengetahuan yang memadai mengenai konten yang diakses oleh anak. Kondisi ini menegaskan pentingnya peran orang tua dalam mengelola penggunaan media *digital* secara terencana.

American Academy of Pediatrics (2016) menekankan pentingnya pengelolaan penggunaan *gadget* yang dirancang secara sistematis melalui penerapan *family media plan*. *Family media plan* merupakan aturan dan kesepakatan bersama yang dirancang untuk mengatur penggunaan perangkat *digital*. Pendekatan ini mencakup penetapan jadwal waktu layar. Pengelolaan penggunaan *gadget* tersebut berkaitan erat dengan pengaturan durasi atau intensitas penggunaan media oleh anak, dimana pembatasan waktu dan penerapan aturan yang jelas oleh orang tua menjadi aspek fundamental dalam pengelolaan yang efektif.

Dalam kerangka *parental mediation*, Valkenburg, Piotrowski, Hermans, dan de Leeuw (2013) menjelaskan bahwa orang tua memiliki peran strategis dalam mengatur, mengawasi, serta memberikan arahan terhadap penggunaan media oleh anak agar manfaat yang diperoleh dapat dimaksimalkan sekaligus meminimalkan potensi risiko negatif. Sejalan dengan pandangan tersebut. Lebih lanjut, Nikken dan Jansz (2006) menambahkan bahwa strategi pengalihan aktivitas serta pemberian edukasi secara langsung oleh orang tua merupakan upaya penting untuk mencegah penggunaan *gadget* secara berlebihan serta menjaga keseimbangan aktivitas anak dalam kehidupan sehari-hari.

C. Perilaku Prososial

1. Definisi Perilaku Prososial

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “perilaku” diartikan sebagai suatu bentuk respons individu terhadap berbagai rangsangan yang berasal dari lingkungan sekitarnya. Beaty (2013) mengemukakan bahwa perilaku prososial merupakan bentuk tindakan yang menunjukkan kepedulian dan perhatian seorang anak terhadap anak lain. Perilaku ini dapat diwujudkan melalui berbagai respons sosial, seperti memberikan bantuan, menghibur teman, maupun menampilkan ekspresi positif sederhana, misalnya dengan tersenyum kepada anak lain. Dalam pengertian lebih luas, bentuk perilaku ini tidak hanya terbatas pada

tindakan membantu individu atau kelompok tetapi juga mencakup berbagai aktivitas sosial seperti berbagi, memberikan sumbangan serta menjalin kerja sama dengan individu lain dalam berbagai situasi sosial.

Himmah (2013) mengemukakan bahwa perilaku prososial merupakan aspek fundamental dalam perkembangan anak yang perlu ditumbuhkan sejak dini. Pengembangan perilaku ini berfungsi sebagai bekal bagi anak agar mampu menyesuaikan diri ketika kelak berinteraksi dan menjadi bagian dari kelompok sosial. Lebih lanjut, Santrock (1995) dalam Sarah (2016) menjelaskan bahwa perilaku prososial pada anak tercermin melalui sikap murah hati, seperti kesediaan untuk berbagi dengan orang lain, serta kemampuan bersikap adil. Perilaku prososial tersebut umumnya terbentuk melalui proses pembelajaran, khususnya melalui mekanisme penguatan dan peniruan perilaku (*modelling*).

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial ialah suatu bentuk perilaku atau tindakan positif yang memberikan keuntungan bagi orang lain. Dorongan atau kemauan yang muncul dari dalam diri untuk berperilaku prososial berasal dari proses pembelajaran yang didapat dari lingkungan sekitar anak.

2. Jenis-Jenis Perilaku Prososial

Janice J. Beaty (2013) memaparkan bahwa perilaku prososial pada anak usia dini dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk perilaku positif yang mendukung interaksi sosial. Bentuk-bentuk perilaku prososial tersebut meliputi sikap kemurahan hati, empati, kepedulian, serta kemampuan untuk bekerjasama dengan orang lain. Masing-masing bentuk perilaku prososial tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Sikap kemurahan hati, ditunjukkan melalui kesediaan anak untuk berbagi sesuatu yang dimilikinya dengan orang lain, baik berupa benda, makanan, maupun kesempatan. Tindakan berbagi ini mencerminkan adanya kesadaran sosial pada diri anak bahwa orang lain juga memiliki kebutuhan yang patut diperhatikan.

- b. Empati merupakan kemampuan anak dalam menunjukkan kepedulian terhadap orang lain dengan cara memahami serta merespons perasaan orang lain berdasarkan sudut pandang dan pemahaman yang dimilikinya. Empati memungkinkan anak untuk mengenali emosi yang dialami orang lain dan menyesuaikan perilakunya secara tepat. Beberapa ahli psikologi berpendapat bahwa empati merupakan landasan utama dari perilaku prososial, karena tanpa adanya empati, individu akan mengalami kesulitan dalam menumbuhkan rasa kasih sayang, simpati, serta dorongan untuk membantu sesama.
- c. Rasa peduli diwujudkan melalui tindakan nyata dalam membantu orang lain secara sukarela tanpa adanya permintaan terlebih dahulu dan tanpa mengharapkan imbalan. Perilaku ini menunjukkan adanya motivasi internal pada anak untuk memberikan pertolongan demi kesejahteraan orang lain.
- d. Sikap bekerjasama, tampak ketika anak mampu mengambil peran dalam suatu kegiatan kelompok, bersedia berkompromi, serta terlibat dalam proses negosiasi untuk menyelesaikan tugas bersama. Kerjasama mencerminkan kemampuan anak untuk menyesuaikan diri dengan orang lain dan bekerja menuju tujuan yang sama.

Selaras dengan hal tersebut, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 menyatakan bahwa perkembangan perilaku prososial anak usia 5–6 tahun dapat diamati melalui kemampuan anak dalam bermain bersama teman sebaya, mengenali dan merespons perasaan teman, berbagi, menghargai hak orang lain, bersikap kooperatif, serta menunjukkan sikap toleran. Perilaku-perilaku tersebut termasuk kedalam perkembangan sosial dan emosional anak usia dini.

Lebih lanjut Hayati (2016) menjelaskan bahwa perilaku prososial pada anak dapat terlihat melalui sejumlah bentuk perilaku, antara lain:

- a. Menunjukkan rasa empati terhadap teman yang sedang bersedih atau menangis
- b. Mampu mengungkapkan dan memahami perasaan teman ketika menghadapi konflik
- c. Bersedia berbagi mainan yang sedang digunakan maupun makanan dengan teman
- d. Bersedia memberikan barang miliknya kepada teman
- e. Mampu menunggu giliran tanpa menunjukkan sikap rewel
- f. Menunjukkan kesediaan dan sikap positif dalam mengikuti perintah atau memenuhi permintaan teman maupun guru.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial pada anak tercermin melalui sikap empati, kepedulian terhadap sesama, kemampuan bekerjasama, serta berbagai perilaku sosial positif lainnya. Pada hakikatnya, segala bentuk perilaku anak yang memberikan manfaat atau keuntungan bagi orang lain dapat dikategorikan sebagai perilaku prososial.

3. Faktor-Faktor Perilaku Prososial

Perilaku prososial memiliki peranan penting untuk ditanamkan sejak usia dini, karena dapat dianggap sebagai modal sosial bagi anak di masa depan serta menjadi pedoman dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Eisenberg dalam Santrock (2007) yang menyatakan bahwa perilaku prososial memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan sosial anak dan berkontribusi dalam mempersiapkan anak menghadapi kehidupan pada tahap perkembangan selanjutnya. Selain itu, Desmita dalam Hewi (2019) mengemukakan bahwa perilaku prososial berkaitan erat dengan perubahan aspek emosional, kepribadian, serta pola interaksi sosial anak dengan orang lain.

Perkembangan perilaku prososial pada anak tidak terlepas dari proses sosialisasi, karena melalui interaksi dengan lingkungan anak belajar memahami berbagai rangsangan, norma, dan aturan yang berlaku dalam masyarakat. Hurlock

(1978) menjelaskan bahwa rentang usia dua hingga enam tahun merupakan periode perkembangan dimana anak mulai berusaha mengendalikan lingkungannya dan belajar melakukan penyesuaian sosial.

Desmita (2009) menjelaskan bahwa perkembangan perilaku prososial pada anak usia dini dipengaruhi oleh beberapa agen sosialisasi yang berperan penting dalam kehidupan anak. Agen-agen sosialisasi tersebut meliputi lingkungan keluarga, teman sebaya, dan guru yang masing-masing memberikan kontribusi berbeda dalam membentuk perilaku sosial anak.

a. Keluarga

Dalam keluarga khususnya peran orang tua memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap proses sosialisasi anak. Orang tua merupakan figur utama yang pertama kali berinteraksi dengan anak, sehingga pola asuh dan cara orang tua bersikap akan sangat menentukan perkembangan perilaku anak. Dalam membentuk perilaku prososial orang tua sering menerapkan berbagai metode mendidik anak seperti berupa pemberian penguatan dan motivasi terhadap perilaku positif (*reinforcement*), melalui pemberian contoh perilaku yang baik (*modelling*) serta memberikan arahan dan penanaman kedisiplinan. Melalui pendekatan-pendekatan tersebut, anak belajar memahami nilai-nilai sosial dan menginternalisasikannya dalam perilaku sehari-hari.

b. Teman sebaya

Teman sebaya juga menjadi agen sosialisasi yang berperan penting dalam perkembangan perilaku prososial anak. Keberadaan teman disekitar anak berfungsi sebagai bentuk dukungan sosial yang membantu anak merasa diterima dalam lingkungannya. Interaksi dengan teman sebaya memungkinkan anak untuk membangun rasa percaya diri, merasakan kasih sayang, serta mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan anak-anak seusianya. Melalui hubungan ini, anak belajar berbagi, bekerjasama, dan memahami perasaan orang lain.

c. Guru

Guru sebagai pendidik dilingkungan sekolah memiliki peran strategis dalam mengembangkan perilaku prososial anak. Guru dapat menanamkan nilai-nilai prososial melalui berbagai teknik dan strategi pembelajaran, baik melalui kegiatan terstruktur maupun melalui interaksi sehari-hari di kelas. Sikap dan perilaku guru yang positif juga menjadi contoh langsung yang dapat ditiru oleh anak.

Pendapat Desmita tersebut sejalan dengan pandangan Eisenberg (2016) yang mengemukakan bahwa terdapat beberapa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan perilaku prososial anak. Faktor-faktor tersebut antara lain lingkungan keluarga, peran guru, hubungan dengan teman sebaya, lingkungan masyarakat, serta ada penambahan dari sisi pengaruh media massa. Berikut lebih jelas dipaparkan dibawah ini:

a. Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga dipandang sebagai model utama bagi anak dalam belajar berperilaku. Anak cenderung meniru sikap dan perilaku yang ditunjukkan oleh orang tuanya. Orang tua yang membiasakan perilaku bekerjasama, tolong-menolong, dan bersikap dermawan akan mendorong anak untuk mengembangkan sikap murah hati dan kepedulian terhadap orang lain.

b. Guru

Guru juga berperan dalam menanamkan perilaku prososial kepada anak selama berada dilingkungan sekolah. Melalui kegiatan pembelajaran, aturan kelas, serta interaksi sosial yang terjadi di sekolah, guru dapat membimbing anak untuk berperilaku peduli, menghargai orang lain, dan bekerjasama.

c. Teman sebaya

Teman sebaya turut memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan perilaku prososial anak. Melalui interaksi dengan teman, anak belajar untuk peduli terhadap orang lain, memahami sudut pandang yang berbeda, serta mengembangkan kemampuan empati. Pernyataan ini didukung oleh penelitian Staub yang menyatakan bahwa kasih sayang, penerapan induksi, serta kontrol orang tua yang efektif merupakan faktor penting dalam pembentukan perilaku prososial anak (Staub et al., 1984).

d. Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat juga menjadi faktor yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak. Anak tumbuh dan berkembang di tengah masyarakat, di mana mereka bermain dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Melalui interaksi tersebut, anak memperoleh berbagai informasi dan pengalaman sosial yang dapat mempengaruhi pembentukan perilakunya, baik secara positif maupun negatif.

e. Media massa

Faktor lain yang turut mempengaruhi perilaku prososial anak adalah media massa. Media seperti televisi dan gawai dapat memberikan dampak negatif terhadap perilaku anak apabila tidak digunakan secara bijak. Tayangan yang disajikan tidak selalu mengandung nilai-nilai positif yang sesuai dengan perkembangan anak. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dari orang tua serta pembatasan waktu penggunaan media massa agar anak tidak terpapar konten yang dapat menghambat perkembangan perilaku prososialnya.

Menurut Sarwono dan Meinarno (2014), perilaku prososial dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor situasional dan faktor yang berasal dari dalam diri individu. Kedua faktor ini saling berinteraksi dalam memengaruhi keputusan seseorang, termasuk anak usia dini untuk menampilkan perilaku prososial dalam kehidupan sehari-hari. Berikut dijelaskan lebih lanjut:

a. Pengaruh Faktor Situasional

Faktor situasional berkaitan dengan kondisi lingkungan dan situasi yang dihadapi individu saat perilaku prososial muncul. Ini biasanya disebut sebagai faktor eksternal atau dari luar.

1) *Bystander*

Keberadaan *bystander* atau orang-orang yang berada disekitar anak memiliki peran yang signifikan dalam memengaruhi keputusan anak untuk berperilaku prososial. Kehadiran orang lain dapat memperkuat atau justru menghambat munculnya perilaku prososial, tergantung pada situasi yang terjadi dan respons lingkungan sekitar. Anak cenderung mempertimbangkan reaksi orang-orang disekitarnya sebelum mengambil tindakan prososial.

2) Adanya model perilaku

Keberadaan figur atau model yang menampilkan perilaku prososial dapat mendorong anak untuk meniru perilaku tersebut. Anak belajar melalui proses observasi dan imitasi sehingga perilaku prososial yang ditunjukkan oleh orang-orang disekitarnya seperti orang tua, guru, teman sebaya, maupun tokoh yang ditampilkan melalui media *digital* atau tayangan dalam *gadget* dapat menjadi contoh yang memengaruhi perilaku anak. Semakin sering anak melihat contoh perilaku prososial, semakin besar kemungkinan perilaku tersebut akan ditiru dan diinternalisasi.

Menurut Teori Belajar Sosial Bandura (1997) dalam Rulismi et al., (2025) menjelaskan bahwa perilaku manusia dipelajari melalui proses observasi terhadap model yang melibatkan perhatian, retensi, produksi, dan motivasi. Konten media *digital* seperti video, animasi, dan tayangan interaktif dapat berfungsi sebagai model perilaku simbolik yang diamati oleh anak. Adapun empat tahapan dalam proses belajar sosial Bandura dalam Suantini et al., (2024) antara lain sebagai berikut:

- 1) Tahap awal ialah *attention phase* (perhatian) berkaitan dengan kemampuan individu untuk memberikan perhatian terhadap perilaku yang ditampilkan oleh model. Perhatian ini menjadi dasar penting karena perilaku yang tidak diperhatikan secara memadai tidak dapat diterima dan diproses lebih lanjut secara optimal.
- 2) Tahap kedua adalah *retention phase* (retensi) berhubungan dengan proses pengolahan dan penyimpanan informasi yang diperoleh dari hasil pengamatan model yang dilihat. Pada tahap ini, individu menyimpan perilaku yang diamati ke dalam memori dalam bentuk simbolik, baik berupa gambaran tingkah laku maupun bahasanya sehingga informasi tersebut dapat diingat dan digunakan kembali ketika diperlukan.
- 3) Tahap ketiga adalah *production phase* (produksi) disebut sebagai tahapan penerapan perilaku yang mana individu mulai menirukan perilaku yang telah diamati berdasarkan pada memori atau ingatannya. Keberhasilan tahap ini dipengaruhi oleh kemampuan individu serta adanya kesempatan untuk mempraktikkan perilaku tersebut dalam lingkungan sosial atau kehidupan sehari-harinya.
- 4) Tahap keempat atau terakhir adalah *motivation phase* (motivasi) yaitu adanya faktor pendukung atau dorongan internal maupun eksternal yang menentukan apakah perilaku akan terus dilakukan atau tidak. Penguatan berupa penghargaan, dukungan dari lingkungan sosial atau pujian yang didapat.

b. Faktor dari Dalam Diri

Selain faktor situasional, perilaku prososial juga dipengaruhi oleh kondisi internal yang ada pada diri individu antara lain sebagai berikut:

1) Suasana hati (*mood*)

Keadaan emosi seseorang berpengaruh terhadap kecenderungan untuk berperilaku prososial. Suasana hati yang positif umumnya

meningkatkan keinginan individu untuk membantu orang lain, menunjukkan empati, serta terlibat dalam perilaku yang menguntungkan sesama. Sebaliknya, suasana hati yang negatif dapat mengurangi motivasi untuk menampilkan perilaku prososial.

2) Jenis Kelamin

Peran *gender* dalam perilaku prososial sangat dipengaruhi oleh situasi serta bentuk bantuan yang diperlukan. Laki-laki cenderung lebih tertarik untuk terlibat dalam aktivitas yang bersifat fisik, yang berkaitan dengan peran tradisional laki-laki sebagai sosok yang dianggap lebih kuat dan memiliki kemampuan untuk melindungi. Sementara itu, perempuan umumnya lebih menonjol dalam bentuk perilaku prososial yang berkaitan dengan dukungan emosional, perawatan, serta pengasuhan.

3) Tempat tinggal

Lingkungan tempat tinggal juga turut memengaruhi kecenderungan perilaku prososial seseorang. Individu yang tinggal di daerah pedesaan cenderung menunjukkan perilaku prososial yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang tinggal di daerah perkotaan. Hal ini dapat dikaitkan dengan kuatnya interaksi sosial, rasa kebersamaan, serta kedekatan hubungan antar anggota masyarakat di lingkungan pedesaan.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial pada anak usia dini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, baik yang berasal dari lingkungan maupun dari dalam diri anak. Lingkungan keluarga, guru, teman sebaya, masyarakat, serta media massa berperan sebagai agen sosialisasi yang memberikan contoh, pembiasaan, dan penguatan terhadap perilaku prososial anak. Selain itu, faktor situasional seperti keberadaan orang lain dan adanya model perilaku prososial, serta faktor internal seperti suasana hati, jenis kelamin, dan lingkungan tempat tinggal, turut memengaruhi munculnya perilaku prososial.

4. Indikator Perilaku Prososial

Perilaku prososial pada anak berkembang seiring dengan meningkatnya kemampuan jasmani, kognitif, sosial emosional, serta perkembangan moral anak. Setiap aspek perkembangan tersebut saling berkaitan dan berkontribusi dalam membentuk kemampuan anak untuk berinteraksi secara positif dengan lingkungan sekitarnya. Annisa Dea (2020) menjelaskan bahwa anak usia lima hingga enam tahun mulai menunjukkan kemampuan adaptasi diri yang lebih baik dibandingkan tahap perkembangan sebelumnya. Anak yang pada awalnya lebih berpusat pada diri sendiri secara bertahap mulai memperlihatkan perhatian terhadap orang lain. Perubahan ini menjadi indikator penting berkembangnya perilaku prososial pada anak usia dini.

Menurut Asih (2010) perilaku prososial muncul sebagai hasil dari adanya kontak sosial. Anak usia dini mulai mempelajari perilaku prososial melalui proses bersosialisasi dan bekerjasama dengan lingkungan sekitarnya. Interaksi sosial yang terjadi memungkinkan anak untuk memahami peran sosial dan mengembangkan kemampuan bekerja sama. Triyanti (2016) menambahkan bahwa tujuan kerjasama bagi anak usia dini antara lain untuk mempersiapkan anak dalam menguasai berbagai keterampilan baru, mendorong partisipasi dalam kegiatan sosial, serta mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan teman sebaya dan lingkungan sosialnya.

Dalam penelitian ini, aspek perilaku prososial yang digunakan mengacu pada konsep yang dikemukakan oleh Eisenberg (2006). Adapun indikator perilaku prososial yang dimaksud antara lain sebagai berikut:

- a. Kerjasama (*Cooperating*) merupakan kemampuan anak untuk terlibat dalam aktivitas kelompok, mengikuti aturan permainan, bekerjasama dengan siapa saja serta dengan karakteristik yang berbeda-beda dan menyelesaikan tugas bersama teman. Perilaku ini berkembang melalui interaksi sosial langsung dan pembiasaan dalam lingkungan sosial. Singkatnya, kerjasama itu sebagai suatu bentuk kesediaan anak untuk

bekerja bersama dengan orang lain guna mencapai suatu tujuan tertentu. Kerjasama dalam perilaku prososial umumnya bersifat saling menguntungkan, melibatkan sikap saling memberi, saling menolong, serta menciptakan suasana yang harmonis dalam interaksi sosial. Terdapat dua kategori kerjasama dalam dasar perilaku prososial, yaitu (Bierhoff, 2005):

1) *Verbal co-operation* atau bentuk kerjasama yang diekspresikan melalui komunikasi verbal seperti berdiskusi, memberi saran, atau menyepakati aturan bersama

2) *Physical co-operation* atau bentuk kerjasama yang diwujudkan melalui aktivitas fisik, seperti bekerja bersama dalam suatu permainan atau menyelesaikan tugas secara kolektif.

b. Berbagi (*Sharing*), merupakan 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. Pada anak usia dini, perilaku berbagi dapat ditunjukkan dalam interaksi dengan teman sebaya, saudara, orang yang lebih tua, maupun individu lain di lingkungan sekitarnya. Perilaku ini mencerminkan adanya kesadaran sosial dan kemampuan anak untuk memperhatikan kebutuhan orang lain, serta menjadi salah satu indikator penting dalam perkembangan perilaku prososial.

c. Berempati (*Empathy*) merupakan 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. Empati juga menjadi aspek yang sangat penting dalam perkembangan sosial anak usia dini karena berperan dalam membangun hubungan sosial yang positif, mengembangkan keterampilan prososial, serta menumbuhkan sikap peduli terhadap sesama. Eisenberg dan Fabes (1998) menyatakan bahwa anak yang memiliki tingkat empati yang baik cenderung lebih sering

menunjukkan perilaku prososial, seperti berbagi, menolong, dan bekerjasama dengan teman sebaya. Selain itu, empati membantu anak dalam memahami sudut pandang orang lain, sehingga anak mampu mengendalikan emosi dan menyesuaikan perilaku sesuai dengan situasi sosial yang dihadapi.

Lebih lanjut, Hoffman (2000) menegaskan bahwa empati pada anak berkembang secara bertahap. Perkembangan empati diawali dari respons emosional sederhana terhadap perasaan orang lain, kemudian berkembang menjadi kemampuan kognitif yang lebih kompleks untuk memahami perasaan, kebutuhan, dan kondisi orang lain. Oleh karena itu, pemberian stimulasi yang tepat melalui contoh perilaku, interaksi sosial, serta pengalaman sehari-hari sangat diperlukan untuk mendukung perkembangan empati dan perilaku prososial pada anak usia dini.

Dari beberapa teori dan pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial itu banyak cabang perilakunya namun semuanya berpusat pada hal-hal yang menguntungkan orang lain sehingga dalam penelitian ini perilaku berbagi, bekerjasama, berempati dijadikan sebagai aspek dari perilaku prososial.

D. Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Perspektif Orang Tua

Saat ini banyak orang tua memanfaatkan *gadget* sebagai sarana untuk menenangkan anak, memberikan hiburan, maupun sebagai media pendukung pembelajaran. Namun demikian, penggunaan media *digital* pada anak usia dini perlu mendapatkan perhatian khusus. American Academy of Pediatrics (2016) menegaskan bahwa penggunaan media *digital* pada anak usia dini harus dibatasi serta diawasi secara ketat, mengingat periode ini merupakan masa sensitif bagi perkembangan otak dan pembentukan perilaku sosial anak. Pada tahap usia ini, anak sangat mudah menyerap stimulus dari lingkungan sekitarnya, termasuk dari media *digital* yang digunakan sehari-hari.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dua sisi yaitu sisi positif dan sisi negatif. Penelitian yang dilakukan oleh Laini (2025) menunjukkan bahwa kurangnya keterlibatan orang tua dalam mengontrol dan mengelola penggunaan *gadget* pada anak membuat intensitas dan durasi pemakaiannya tinggi sehingga mengakibatkan menurunnya pola interaksi dan perilaku prososial anak. Penelitian tersebut memberikan pemahaman seberapa pentingnya bagi orang tua untuk membatasi penggunaan *gadget* pada anak agar perkembangan sosial emosional, khususnya perilaku prososial dapat berkembang optimal.

Penelitian yang dilakukan oleh Hinkley et al. (2019) menemukan bahwa anak-anak yang terpapar konten sosial melalui *gadget* serta adanya pengawasan oleh orang dewasa cenderung menunjukkan perilaku prososial yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang terpapar konten yang bersifat kekerasan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Takeuchi & Stevens (2011) menemukan bahwa ketika orang tua terlibat aktif, menonton bersama, menjelaskan konten atau tayangan, dan membatasi waktu layar akan meminimalisir dampak negatif yang ditimbulkan serta cenderung mendapatkan manfaat lebih banyak. Lebih lanjut Penelitian yang dilakukan Pradevi (2020) menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua juga berperan dalam meminimalisir dampak *gadget* terhadap perilaku sosial anak misalnya anak yang diawasi cenderung menunjukkan perilaku prososial yang lebih baik dibandingkan tanpa pengawasan.

Penggunaan *gadget* jika digunakan secara bijak dan dengan pengawasan dapat menjadi sarana edukatif untuk menumbuhkan perilaku prososial. Program atau aplikasi yang mengandung nilai-nilai sosial, cerita moral, atau permainan edukatif yang mendorong kerja sama dan empati dapat membantu anak mengenali dan mempraktikkan perilaku prososial (Linebarger & Walker, 2005). Misalnya, video edukatif yang menggambarkan karakter yang saling membantu atau animasi yang menekankan pentingnya berbagi dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap nilai-nilai tersebut. Konten *digital* yang dirancang dengan baik dapat

mengajarkan nilai-nilai sosial seperti empati, kerjasama, dan kebaikan (Fisch, 2004).

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak dapat memiliki potensi pada perilaku prososial tergantung pada kualitas penggunaannya. Pentingnya pengawasan, pendampingan dan pengelolaan penggunaan *gadget* pada anak yang dilakukan oleh orang tua menjadi langkah antisipasi meminimalisir dampak negatif dan memaksimalkan dampak positif dari penggunaan *gadget*. Oleh karena itu, hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun perlu dilihat secara menyeluruh dengan pertimbangan kualitas, konteks dan pengawasan oleh orang tua.

