

BAB II

KAJIAN TEORITIS

2.1 Deskripsi Teoritis

2.1.1 Tinjauan Anak Usia Dini (AUD)

2.1.1.1 Pengertian Anak Usia Dini (AUD)

Anak usia dini yaitu anak yang menjalani periode yang disebut sebagai “*golden age*” pada perkembangannya. Periode ini, Selama waktu ini, fungsi fisik dan psikis semakin matang yang memungkinkan anak untuk merespons stimulasi dari lingkungannya. Kontrol diri, keterampilan sosial, dan penggunaan bahasa dalam komunikasi adalah isyasan penting bagi tahapan perkembangan sekolah, yang datang setelah anak usia dini (Kahironi, 2018: 2).

AUD mempunyai kualitas berbeda tergantung pada kelompok usia dan merupakan orang yang unik. Berdasarkan ciri-ciri khusus yang membedakan anak-anak dari orang dewasa, yang menentukan bahwa stimulasi anak-anak harus dimodifikasi untuk mengakomodasi kebutuhan bayi awal untuk mendorong pertumbuhan keterampilan masa depannya (Khadijah dan Zahriani, 2021).

AUD mempunyai potensi beraneka ragam, dan penting dalam merangsang dan mengembangkan potensi-potensi tersebut agar perkembangan pribadi anak berjalan dengan optimal. Jika pengembangan potensi-potensi tersebut terhambat atau tertunda, maka dapat menyebabkan masalah dalam perkembangan anak (Marpaung, 2021: 10).

Perkembangan sosial AUD ialah semacam kedewasaan dalam kemampuan anak terlibat dengan orang lain melalui ikatan sosial mereka. Menurut Harlock (1978), pembangunan sosial adalah proses memperoleh kapasitas untuk bertindak dengan cara yang sesuai norma sosial. Oleh karena itu, perkembangan sosial juga dapat merujuk pada proses belajar anak agar sesuai dengan nilai-nilai, kebiasaan, dan konvensi kelompok anak dalam hal-hal yang membantu orang terikat, berkomunikasi, dan bekerja sama (Khadijah dan Zahriani, 2021).

Kegiatan bermain adalah komponen penting dari pendidikan untuk anak-anak. Anak-anak dapat mencapai potensi penuh mereka melalui bermain di berbagai domain, termasuk pengembangan sosial, karakter peduli sosial, dan

kepribadian. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan. Anak-anak dapat mengoptimalkan stimulasi internal dan eksternal mereka melalui bermain, dan mereka dapat mengaktualisasikan potensi ini dalam memecahkan tantangan dunia nyata, baik sendiri atau dengan bantuan orang lain (orang tua, saudara, guru, dan teman-teman lainnya) (Khadijah dan Armanila, 2017).

Bermain memiliki peran yang penting dalam tumbuh kembang anak. Menurut Catron dan Allen dalam (Khadijah dan Armanila, 2017), beberapa alasan mengapa bermain sangat membantu anak dalam perkembangan mereka adalah sebagai berikut:

(1) Mengembangkan kemampuan mengorganisasikan dan menyelesaikan masalah: Anak-anak belajar bagaimana mengatasi rintangan dan menemukan solusi melalui permainan untuk mengorganisasikan pikiran mereka dalam menyelesaikan masalah. Mereka dapat mengasah keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan mengembangkan strategi dalam situasi yang berbeda. (2) Mendukung perkembangan sosialisasi: Bermain melibatkan interaksi dengan lawan mainnya, meliputi teman sebaya, keluarga, atau orang dewasa. Dengan bermain, anak belajar berbagi, bekerja sama, menghargai perbedaan, mengelola konflik, dan mengembangkan kemampuan sosialisasi yang penting dalam kehidupan sehari-hari. (3) Mengekspresikan dan mengurangi rasa takut: Bermain dapat menjadi wadah bagi anak untuk mengekspresikan emosi, imajinasi, dan rasa takut mereka. Dalam lingkungan bermain yang aman, anak dapat menghadapi dan mengatasi rasa takut mereka dengan bermain peran atau membuat skenario yang membantu mereka memahami dan mengurangi ketakutan mereka. (4) Mengatasi konflik dan trauma sosial: Bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar mengatasi konflik dan menghadapi pengalaman sosial yang mungkin menimbulkan trauma. Dalam permainan, anak dapat mencoba berbagai peran, mempraktikkan keterampilan komunikasi, dan belajar menyelesaikan konflik dengan cara yang positif.

Berdasarkan penjelasan diatas, kesimpulannya yaitu melalui bermain, anak bisa mengembangkan berbagai keterampilan kognitif, sosial, karakter peduli sosial, dan motorik. Bermain juga menawarkan kesempatan pendidikan yang menyenangkan dan dapat meningkatkan rasa kepercayaan diri serta memperluas pemahaman mereka tentang dunia di sekitarnya. Oleh karena itu, Bermain sangat penting untuk mendorong perkembangan dan pertumbuhan anak secara holistik.

2.1.1.2 Karakteristik Anak Usia Dini

AUD berbeda dari masa kanak-kanak setelah usia delapan tahun dalam beberapa hal penting (Windayani et al, 2021). Ciri-ciri AUD meliputi:

(1) Pada usia dini, anak-anak cenderung melihat dunia hanya dari perspektif dan kepentingan mereka sendiri. Mereka belum sepenuhnya memahami psayangan atau kebutuhan orang lain. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, pada tahap ini anak-anak berada dalam periode praoperasional di mana egosentrisme dominan. Mereka belum secara konsisten dapat melibatkan orang lain dalam interaksi sosial mereka. (2) Anak-anak berkeingintahuan yang besar terhadap dunia di sekitarnya. Mereka melihat dunia sebagai tempat yang menarik dan penuh dengan berbagai hal mengesankan. Keingintahuan ini mendorong mereka untuk menjelajahi dan belajar tentang lingkungan mereka. Minat dan fokus rasa ingin tahu anak-anak dapat bervariasi bergantung pada hal-hal yang menarik perhatian mereka. (3) Setiap anak berbeda dari yang berikutnya dalam hal minat, preferensi belajar, dan riwayat keluarga mereka. Mereka memiliki karakteristik dan preferensi yang khas dan dapat menunjukkan cara belajar yang berbeda-beda. Keterlibatan orang tua dan lingkungan keluarga juga mempengaruhi perkembangan anak-anak dalam hal minat dan preferensinya. (4) AUD seringkali mempunyai imajinasi dan daya pikir yang kreatif. Mereka tertarik pada hal-hal fantastis dan imajinatif dan sering menciptakan dunia fantasi mereka sendiri. Kemampuan ini memungkinkan anak-anak untuk terlibat dalam permainan peran, cerita, dan aktivitas kreatif lainnya. (5) AUD umumnya mempunyai kemampuan terbatas untuk berkonsentrasi. Mereka kesulitan mempertahankan perhatian mereka pada suatu aktivitas dalam waktu kurun waktu yang panjang. Namun, ketertarikan mereka dapat bertahan lebih lama jika kegiatan tersebut menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan bagi mereka.

Karakteristik-karakteristik ini merupakan bagian dari perkembangan normal pada anak usia dini. Memahami karakteristik ini membantu orang dewasa, seperti orang tua dan pendidik, dalam memberi lingkungan yang sesuai dan mendukung perkembangan anak secara holistik, termasuk perkembangan sosial, kognitif, dan karakter peduli sosial mereka.

2.1.1.3 Tugas Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Havighurst dalam (Apsari et al, 2023) mengartikan tugas-tugas perkembangan sebagai: “Kegiatan dikategorikan sebagai perkembangan berlangsung selama atau dekat dengan periode tertentu dari kehidupan seseorang, keberhasilan pencapaiannya membawa pada kebahagiaannya dan keberhasilan

dalam tugas selanjutnya, sedangkan kegagalan menghasilkan ketidakpuasan individu, penolakan sosial, dan kesulitan menyelesaikan tugas-tugas selanjutnya.”

Kegiatan perkembangan yang harus dilakukan anak-anak usia 3-5 tahun menurut Gunarsa dan Gunarsa (Talango, 2020: 97) yaitu:

- (1) Belajar memperoleh keterampilan fisik untuk melakukan permainan: Anak-anak pada usia ini perlu mengembangkan keterampilan motorik dan fisik yang memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dalam berbagai jenis permainan dan aktivitas fisik. Ini mencakup kemampuan berlari, melompat, melempar, menangkap, dan bermain dengan mainan atau alat permainan lainnya.
- (2) Belajar membentuk sikap yang sehat terhadap dirinya sendiri sebagai makhluk biologis: Anak-anak perlu belajar untuk mengenali dan menghargai tubuh mereka sendiri, termasuk menjaga kebersihan diri, menjaga kesehatan, dan memahami pentingnya nutrisi yang baik.
- (3) Belajar bergaul dengan teman sebaya: Tugas ini melibatkan kemampuan anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Ini mencakup kemampuan berbagi, bermain bersama, mengatasi konflik, dan membangun Pengaruh sosial yang positif.
- (4) Belajar memainkan perannya sesuai dengan jenis kelamin: Anak-anak pada usia ini mulai menyadari perbedaan gender dan belajar memahami peran dan stereotip gender yang ada dalam masyarakat. Mereka juga mulai mengeksplorasi dan mengembangkan identitas gender mereka sendiri.
- (5) Belajar keterampilan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung: Pada usia ini, anak-anak mulai mempelajari keterampilan dasar membaca, menulis, dan berhitung. Ini meliputi pengenalan huruf, angka, dan pemahaman dasar tentang kata dan bilangan.
- (6) Belajar mengembangkan konsep sehari-hari: Anak-anak perlu memahami konsep-konsep sehari-hari seperti waktu, ruang, ukuran, warna, dan bentuk. Mereka juga perlu mengembangkan pemahaman tentang Pengaruh sebab-akibat dan memahami konsep-konsep sederhana seperti panas-dingin, tinggi-rendah, atau dekat-jauh.
- (7) Mengembangkan kata hati: Tugas ini melibatkan pengembangan empati dan kemampuan anak untuk memahami dan merasakan perasaan orang lain. Ini mencakup kemampuan untuk mengenali dan merespons perasaan orang lain dengan empati dan simpati.
- (8) Belajar memperoleh kebebasan bersifat pribadi: Anak-anak perlu mempelajari batasan-batasan, aturan, dan tanggung jawab pribadi mereka. Mereka perlu belajar mengenali dan menghargai kebebasan mereka sendiri, sambil memahami batasan dan konsekuensi dari tindakan mereka.
- (9) Mengembangkan sikap positif terhadap kelompok sosial: Anak-anak pada usia ini perlu meningkatkan sikap positif terhadap kelompok sosial yang mereka ikuti, seperti keluarga, sekolah, atau masyarakat. Ini mencakup pengembangan rasa solidaritas, kerjasama, dan penghargaan terhadap perbedaan dan keberagaman.

Menurut uraian di atas, ada tugas perkembangan untuk anak-anak yang perlu diselesaikan antara usia tiga dan lima tahun karena perkembangan anak sangat penting.

2.1.1.4 Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Menurut Hurlock dalam (Musyarofah, 2017), menegaskan bahwa belajar berperilaku dengan cara yang sesuai dengan harapan masyarakat adalah langkah pertama menuju pertumbuhan sosial.

Selain itu, Perkembangan sosial adalah bidang studi yang mencakup komponen karakter peduli sosial serta perilaku dan reaksi orang terhadap koneksi interpersonal mereka. Perkembangan sosial AUD adalah semacam kedewasaan dalam interaksi anak-anak dengan orang-orang di sekitar mereka melalui Pengaruh sosial mereka. Dengan demikian, komponen perkembangan AUD bersifat dinamis dan sangat dipengaruhi oleh lingkungan (Khodijah dan Nurul Zahriani, 2021), Lingkungan sosial tempat anak tinggal memiliki peran yang signifikan dalam mempengaruhi perkembangan perilaku sosial mereka. Lingkungan ini dapat memberikan rangsangan dan pengaruh yang kuat terhadap bagaimana anak belajar dan menunjukkan perilaku sosial (Apsari et al, 2023).

Piaget dalam Musyarofah (2017), membagi ciri-ciri perkembangan sosial pada anak-anak antara usia 4-6 tahun adalah meliputi:

- 1) Usia 4 tahun: Pada usia ini, anak-anak cenderung sangat antusias dan senang berinteraksi dengan teman-teman mereka. Anak-anak mulai menunjukkan minat dalam berpakaian, dan sering kali suka memakai baju orangtua atau pakaian orang lain. Mereka juga sudah dapat membereskan alat permainan mereka sendiri. Anak-anak pada usia 4 tahun ini tidak suka jika tangannya dipegang dan mereka cenderung menarik perhatian dengan harapan mendapatkan pujian.
- 2) Usia 5 tahun: Pada usia ini, anak-anak cenderung senang berada di rumah bersama ibunya. Mereka ingin disuruh dan senang membantu, terutama dalam tugas-tugas sehari-hari. Anak sudah senang pergi ke sekolah. Namun, mereka terkadang dapat merasa malu dan kesulitan dalam berbicara di depan orang lain. Dalam bermain, mereka cenderung bermain dengan kelompok yaitu dua hingga lima orang. Mereka juga mulai merasakan dorongan untuk bekerja lebih baik karena adanya kompetisi dengan anak-anak lainnya.
- 3) Usia 6 tahun: Pada usia ini, anak-anak mulai terlepas dari ketergantungan pada ibu mereka dan menjadi lebih independen. Mereka cenderung lebih mementingkan diri sendiri dan mengalami antusiasme yang lebih impulsif. Hal ini dapat menyebabkan mereka menjadi faktor pengganggu di kelas. Meskipun demikian, anak-anak pada usia ini masih menyukai pekerjaan mereka di sekolah dan sering kali ingin membawa pulang hasil karyanya.

Menurut Helms & Turner dalam (Apsari et al, 2023) menerangkan pola perilaku sosial anak ada 4 dimensi, meliputi:

(1) Bekerjasama (*cooperating*), melibatkan kemampuan anak untuk bekerjasama dengan teman sebaya. Ini mencakup kemampuan anak untuk bekerja sama dalam kelompok, membagi tugas, mendengarkan pendapat orang lain, dan mencapai tujuan bersama. (2) Menghargai (*altruism*), melibatkan kemampuan anak untuk menghargai teman-teman mereka. Ini mencakup sikap empati, perhatian, dan penghargaan terhadap kebutuhan, perasaan, dan hak individu lainnya. Anak yang memiliki dimensi ini akan cenderung membantu dan mendukung teman-teman mereka. (3) Berbagi (*sharing*), melibatkan kemampuan anak untuk berbagi dengan teman-teman mereka. Anak-anak yang memiliki dimensi ini akan cenderung berbagi mainan, waktu, perhatian, atau sumber daya lainnya dengan teman-temannya. Ini mencerminkan kesediaan anak untuk menghargai kepentingan dan kebahagiaan bersama. (4) Membantu (*helping others*), melibatkan kemampuan anak untuk membantu orang lain. Anak-anak dengan dimensi ini akan cenderung memberikan bantuan, dukungan, atau pertolongan kepada orang lain yang membutuhkan. Mereka mungkin menawarkan bantuan fisik, saran, atau dukungan karakter peduli sosial kepada teman-teman mereka atau orang lain di sekitar mereka.

Keempat dimensi ini memberikan psayangan tentang perilaku sosial anak dalam interaksi dengan teman-teman mereka. Kemampuan anak dalam bekerjasama, menghargai, berbagi, dan membantu orang lain dapat menjadi indikator penting dalam mengevaluasi perkembangan sosial dan karakter peduli sosial mereka.

2.1.2 Sikap/Karakter Peduli Sosial

2.1.2.1 Pengertian Karakter Peduli Sosial

Pendidikan karakter diartikan sebagai upaya mengorganisir dan melaksanakan inisiatif untuk mendukung siswa dalam memahami prinsip-prinsip perilaku manusia yang berkaitan dengan lingkungan, kebangsaan, Tuhan Yang Maha Esa, dan diri sendiri (Agung dan Asmira, 2018: 146). Kemudian, berdasarkan aturan agama, hukum, etiket, budaya, dan konvensi, nilai-nilai ini mungkin muncul dalam gagasan, sikap, perasaan, kata-kata, dan perbuatan.

Pendidikan karakter, menurut Samani dan Haryanto (2017: 45), adalah proses membimbing murid menjadi manusia dengan karakter utuh dibidang hati, pikiran, tubuh, rasa, dan karsa. Selanjutnya, pedagogi sosial, menurut Darmiatun

(2013: 142) adalah sikap dan perilaku yang terus-menerus berusaha membantu orang lain.

Disposisi dan perilaku yang secara konsisten berusaha membantu orang dan komunitas yang membutuhkan pada waktu-waktu tertentu menjadi ciri kepedulian sosial (Sinulingga et al, 2023). Menanamkan rasa persaudaraan dan koneksi dan menghindari menjadi angkuh, egois, dan individualistis membutuhkan sifat sadar sosial dan welas asih ini. Kesadaran akan lingkungan akan meningkatkan perasaan komunitas, solidaritas, dan kemanusiaan. Kekhawatiran kehidupan awal akan memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan keterampilan kerja sama, sinergi, dan kerja sama (Asmani 2013)

Dari penjelasan diatas kesimpulannya, sikap dan perbuatan yang terus-menerus termotivasi untuk membantu orang lain dan mereka yang membutuhkan dalam masyarakat. Pelajari prinsip-prinsip perilaku manusia, yang mencakup interaksi dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, orang lain, lingkungan, dan kebangsaan seseorang adalah tujuan pendidikan karakter. Untuk mempromosikan persaudaraan dan kekeluargaan dan mencegah menjadi angkuh, egois, dan individualistis, karakter sadar sosial sangat penting. Selain itu, merawat lingkungan menumbuhkan rasa kasih sayang, persatuan, dan solidaritas. Pengembangan karakter peduli sosial sejak masa kecil menjadi dasar yang kuat untuk mengembangkan kemampuan kolaborasi, sinergi, dan kerjasama.

Islam adalah agama yang indah dan tenang, dimana dalam agama Islam manusia senantiasa dianjurkan agar selalu bersikap empati terhadap sesama manusia dan terhadap seluruh ciptaan-Nya. Dalam ajaran islam, bentuk empati maupun kepedulian sosial telah dijelaskan dalam Quran surah Al-Maidah ayat 2, yang berbunyi:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَى

Artinya: “Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa”

Tafsir Al-Madinah Al-Munawwarah / Markaz Ta'dzhim al-Qur'an di bawah pengawasan Syaikh Prof. Dr. Imad Zuhair Hafidz, professor fakultas al-Qur'an Univ Islam Madinah : Setelah Allah melarang berbuat zalim, kemudian Dia memerintahkan untuk saling membantu dan tolong-menolong dalam perkara birr dan taqwa; birr yaitu segala perbuatan baik, sedangkan takwa yaitu rasa takut dari Allah dan menjauhi segala larangan-Nya serta menjalankan segala perintah-Nya. Dan Allah melarang untuk saling tolong-menolong dalam perkara dosa dan kezaliman, karena ini bukanlah akhlak orang yang beriman. Kemudian Allah memerintahkan hamba-hamba-Nya untuk bertakwa dan mengancam mereka yang menyelisihi perintah-Nya dengan azab yang berat.

Kepedulian sosial sangat penting dalam kehidupan manusia terutama dalam berkehidupan sosial dengan sesama makhluk hidup, hal ini juga telah dijelaskan dalam Quran surah An-Nisa ayat 1 yang bunyinya yaitu

يَا أَيُّهَا النَّاسُ اتَّقُوا رَبَّكُمُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ نَفْسٍ وَاحِدَةٍ وَخَلَقَ مِنْهَا زَوْجَهَا
وَبَثَّ مِنْهُمَا رِجَالًا كَثِيرًا وَنِسَاءً ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي تَسَاءَلُونَ بِهِ وَالْأَرْحَامَ ۚ إِنَّ
اللَّهَ كَانَ عَلَيْكُمْ رَقِيبًا

Artinya: “*Hai sekalian manusia, bertakwalah kepada Tuhan-mu yang telah menciptakan kamu dari seorang diri, dan dari padanya Allah menciptakan isterinya; dan dari pada keduanya Allah memperkembang-biakkan laki-laki dan perempuan yang banyak.*”

Menurut Imam Abu Ja'far at-Thabari (224-310 H/839-923 M) “Wahai manusia, bertakwalah kepada Tuhan kalian yang telah menciptakan kalian dari jiwa yang satu”, adalah takutlah kalian wahai manusia kepada Tuhan kalian. Takut untuk menentangnya dalam perintah dan larangannya, sehingga menyebabkan siksa-Nya yang tiada kira menimpa kalian. Kemudian Allah menyifati zat-Nya bahwa hanya Dia yang menciptakan seluruh manusia dari satu jiwa dengan:

Memberitahukan kepada para hamba-Nya bahwa sebenarnya awal mula penciptaan dirinya hanya dari satu jiwa, serta mengingatkan kepada mereka

bahwa (a) seluruh manusia merupakan satu keturunan dari seorang ayah dan ibu, yaitu Nabi Adam ‘alaihis salam dan Hawa, (b) mengingatkan bahwa hak sebagian mereka atas sebagian lainnya adalah wajib dijaga sebagaimana seorang saudara wajib menjaga hak saudara lainnya, sebab semua manusia terkumpul dalam nasab seayah dan seibu, (c) mengingatkan bahwa kewajiban saling menjaga antara satu dengan lainnya meskipun pertemuan nasab kepada Nabi Adam ‘alaihis salam sangat jauh, namun hukumnya sebagaimana dengan kewajiban saling menjaga antara kerabat yang dekat nasabnya;

Dengan menghubungkan antara sebagian mereka dengan sebagian yang lain agar saling berbuat adil dan tidak saling berbuat zalim, serta agar orang yang kuat membantu orang yang lemah dengan cara-cara yang baik sesuai yang diwajibkan oleh Allah kepadanya. (Abu Ja’far at-Thabari Muhammad bin Jarir bin Yazid bin Katsir bin Ghalib, Jami’ al-Bayan fi Ta’wil al-Qur’an, [Beirut, Muassasah ar-Risalah: 1420 H/2000 M], tahqiq: Ahmad Muhammad Syakir, juz 5 halaman 512-514.

Adapun hadist yang menjelaskan tentang pentingnya saling tolong menolong sesama manusia :

"وَاللَّهُ فِي عَوْنِ الْعَبْدِ مَا كَانَ الْعَبْدُ فِي عَوْنِ أَخِيهِ"

Artinya :Allah senantiasa menolong seorang hamba selama hamba tersebut menolong saudaranya.

2.1.2.2 Nilai-Nilai Karakter Peduli Sosial

Identifikasi karakter sebagai pijakan dan pendidikan karakter berjalan beriringan. Kemendikbud (dalam Oktaviani, 2022:3455) menjelaskan bahwa ada beberapa nilai karakter, yaitu:

- (1) Nilai religius mengacu pada sikap dan tindakan yang mencerminkan ketakwaan, penghormatan, dan ketaatan terhadap nilai-nilai agama.
- (2) Nilai jujur melibatkan kejujuran, kejujuran, dan integritas dalam perilaku dan komunikasi.
- (3) Nilai toleransi mencakup penerimaan, penghargaan, dan penghormatan terhadap perbedaan individu, kelompok, suku, agama, dan budaya.
- (4) Nilai disiplin melibatkan kepatuhan dan ketaatan terhadap aturan, tanggung jawab, dan kewajiban.
- (5) Nilai kerja keras mengacu pada sikap gigih, tekun, dan upaya maksimal dalam mencapai tujuan dan meraih kesuksesan.
- (6) Nilai kreatif melibatkan kemampuan untuk berpikir inovatif, menghasilkan ide-ide baru, dan menemukan solusi kreatif dalam situasi yang kompleks.
- (7) Nilai mandiri mencakup

kemampuan untuk bertindak secara mandiri, mengambil keputusan, dan bertanggung jawab atas tindakan dan pilihan pribadi. (8) Nilai demokratis mengacu pada sikap dan perilaku yang menghargai kebebasan berpendapat, menghormati hak asasi manusia, dan berpartisipasi dalam pengambilan keputusan bersama. (9) Nilai rasa ingin tahu melibatkan semangat untuk terus belajar, mengeksplorasi, dan mencari pengetahuan baru. (10) Nilai semangat kebangsaan dan cinta tanah air mencakup rasa cinta, kebanggaan, dan loyalitas terhadap negara, bangsa, dan budaya sendiri. (11) Nilai menghargai prestasi melibatkan penghargaan terhadap usaha, kerja keras, dan pencapaian individu dan kelompok. (12) Nilai komunikatif mencakup kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif, mendengarkan dengan baik, dan berinteraksi secara positif dengan orang lain. (13) Nilai cinta damai melibatkan sikap dan tindakan yang mendorong keharmonisan, kerukunan, dan penyelesaian konflik secara damai. (14) Nilai gemar membaca melibatkan kebiasaan membaca dan menghargai pentingnya literasi dalam pengembangan diri dan pengetahuan. (15) Nilai peduli lingkungan mencakup kesadaran, penghargaan, dan tanggung jawab terhadap kelestarian lingkungan alam dan upaya untuk menjaga kebersihan dan keindahan lingkungan. (16) Nilai peduli sosial mencakup kepedulian, empati, dan partisipasi aktif dalam membantu dan membela kepentingan orang lain, terutama mereka yang membutuhkan. (17) Nilai tanggung jawab melibatkan kesadaran dan kewajiban untuk memikul tanggung jawab pribadi, sosial, dan moral atas tindakan dan konsekuensinya.

Secara keseluruhan nilai-nilai karakter ini merupakan panduan dalam membentuk sikap, perilaku, dan kepribadian yang baik dan positif pada individu dalam pendidikan.

2.1.2.3 Proses Pembentukan Karakter Peduli Sosial

Perkembangan sosial anak usia dini umumnya ditsayai dengan anak-anak memilih teman sebaya yang mirip dengan mereka; perempuan dominan, misalnya, akan bermain dengan teman wanita mereka alih-alih teman pria mereka; tingkat kepercayaan yang lebih tinggi pada teman-teman mereka; peningkatan agresi; preferensi untuk bermain kelompok; dan awal pekerjaan orang dewasa, misalnya membantu ibu membereskan rumah atau melakukan pekerjaan dapur. Mulailah belajar membentuk persahabatan yang kuat dan setia kepada setiap teman dengan membelanya bila diperlukan (Khadijah dan Zahriani, 2021).

Lickona dalam (Azizah et al., 2020: 247), menjelaskan pendidikan karakter adalah pengajaran yang bertujuan untuk membentuk karakter individu

melalui pendidikan nilai-nilai moral. Dampak dari pendidikan karakter dapat terlihat melalui tindakan nyata yang dilakukan oleh seseorang.

Dalam proses pengembangan karakter, diperlukan partisipasi dan pengaruh dari berbagai lingkungan yang melibatkan anak. Penanaman nilai-nilai karakter penting dilakukan dengan metode yang efektif agar karakter anak dapat berkembang dengan lebih baik (Oktaviani et al., 2022). Helmawati (2017:25) menerangkan berbagai teknik, pendekatan, atau rencana yang membantu mengembangkan karakter pada anak-anak, seperti:

(1) Sedikit pengajaran atau teori: Helmawati (2017:25) menyiratkan bahwa paling tidak, contoh dan pembiasaan diperlukan untuk membentuk seseorang dengan karakter yang sangat baik. Metode sedikit pengajaran atau teori mengemukakan bahwa contoh dan pembiasaan memiliki peran penting dalam membentuk karakter yang baik. Dalam hal ini, pengajaran teori atau penjelasan yang terlalu banyak sebaiknya dikurangi, dan lebih fokus pada memberikan contoh nyata dan membiasakan perilaku yang diharapkan. (2) Banyak peneladanan: Peneladanan memiliki pengaruh yang kuat dalam pendidikan karakter anak. Anak cenderung meniru perilaku orang yang mereka anggap sebagai teladan. Dengan demikian, perlu adanya contoh baik dan menjadi teladan yang positif bagi anak (Helmawati, 2017:26). (3) Banyak pembiasaan atau praktik: Pembiasaan atau praktik merupakan metode di mana perilaku yang jarang dilakukan secara konsisten dilakukan secara berulang, sehingga menjadi kebiasaan. Dalam hal ini, penting untuk mengajarkan dan melatih anak dalam melakukan perilaku yang diharapkan secara konsisten sehingga menjadi rutinitas dalam kehidupan sehari-hari (Helmawati, 2017:28). (4) Banyak motivasi: Motivasi memainkan peran penting dalam membentuk karakter anak. Ketika motivasi difokuskan pada hal-hal positif, maka dapat membantu membentuk karakter seseorang pada anak-anak atau orang dewasa. Motivasi yang ditujukan pada hal-hal yang baik dapat mendorong anak untuk memiliki karakter yang baik pula. Dengan demikian, penting memberikan motivasi positif dan memberikan penghargaan atas perilaku yang baik (Helmawati, 2017:30). (5) Pengawasan dan penegakan aturan yang konsisten: Pengawasan dan penegakan aturan yang konsisten juga mempunyai peranan penting dalam membentuk karakter anak. Helmawati (2017:31) menguraikan bagaimana pengawasan dan penegakan aturan diperlukan bagi seseorang atau orang-orang untuk terus menjadi benar dan lurus. Dengan adanya pengawasan yang tepat dan penegakan aturan yang konsisten, anak akan belajar untuk memahami batasan dan konsekuensi dari perilaku mereka, sehingga membentuk karakter yang baik.

Dengan demikian dalam membentuk karakter anak meliputi pengajaran yang sedikit, peneladanan yang banyak, pembiasaan atau praktik, motivasi yang banyak, serta pengawasan dan penegakan aturan yang konsisten. Dengan

menggabungkan pendekatan-pendekatan ini, diharapkan anak dapat mengembangkan karakter yang baik dan positif.

2.1.2.4 Indikator Sikap Karakter Peduli Sosial

Terdapat berbagai indikator sikap peduli sosial menurut beberapa ahli. Menurut Kemendiknas (Oktaviani et al., 2022) menyatakan bahwa indikator peduli sosial dibagi dalam beberapa indikator meliputi: melakukan aksi sosial, berempati kepada sesama teman, dan membangun kerukunan.

(1) Melakukan aksi sosial: Indikator ini mencakup kemampuan anak untuk melakukan tindakan nyata yang bertujuan membantu orang lain atau lingkungan sekitarnya. Aksi sosial dapat berupa kegiatan sukarela seperti membantu teman yang sedang kesulitan, memberikan bantuan kepada orang yang membutuhkan, atau berpartisipasi dalam proyek sosial. Kemampuan ini menunjukkan bahwa anak memiliki kesadaran sosial dan kemauan untuk berkontribusi secara positif dalam membantu dan memperbaiki lingkungan sosialnya. (2) Berempati kepada sesama teman: Indikator ini mengacu pada kemampuan anak memahami dan merasakan perasaan individu lainnya, terutama teman sebayanya. Anak yang memiliki kemampuan empati mampu memahami perspektif dan perasaan individu lainnya, memperlihatkan kepekaan pada kebutuhan dan perasaan teman-temannya, dan memberikan dukungan karakter peduli sosial ketika diperlukan. Kemampuan ini membantu anak membangun Pengaruh sosial yang sehat dan saling mendukung. (3) Membangun kerukunan: Indikator ini mencakup kemampuan anak dalam menjaga Pengaruh baik dengan individu lainnya di lingkungan sosialnya. Anak yang mampu membangun kerukunan memiliki keterampilan dalam mengatasi konflik, menyelesaikan perbedaan dengan cara yang konstruktif, dan bekerja sama dengan individu lainnya. Anak juga mampu menghargai perbedaan, memelihara Pengaruh yang positif, dan menciptakan lingkungan yang inklusif dan ramah.

Menurut Lickona dalam (Isnaeni et al, 2021) indikator dalam karakter peduli sosial dibagi menjadi:

(1) Empati: Anak-anak yang peduli sosial memiliki kemampuan untuk memahami dan merasakan perasaan individu lainnya. Mereka mampu memposisikan dirinya sebagai orang lain dan menunjukkan perhatian, simpati, atau dukungan terhadap keadaan atau masalah yang dihadapi orang lain. (2) Berbagi dan Kerjasama: Anak-anak yang peduli sosial cenderung memiliki kecenderungan untuk berbagi dengan orang lain dan bekerja sama dalam aktivitas kelompok. Mereka memahami pentingnya saling membantu dan berkontribusi untuk kebaikan bersama. (3) Menunjukkan kepedulian terhadap orang yang membutuhkan: Anak-anak yang peduli sosial memiliki kepekaan pada setiap orang yang memerlukan

bantuan maupun dukungan. Mereka mungkin menunjukkan perhatian khusus terhadap teman sebaya yang sedang sedih atau kesulitan, atau mereka dapat terlibat dalam kegiatan amal atau sukarela untuk membantu orang lain. (4) Memiliki sikap toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan: Anak-anak yang peduli sosial menghargai perbedaan dan keberagaman dalam masyarakat. Mereka memiliki sikap terbuka, toleran, dan menghormati pendapat, budaya, dan latar belakang orang lain. (5) Menghormati aturan dan norma sosial: Anak-anak yang peduli sosial memahami pentingnya aturan dan norma sosial dalam menjaga keharmonisan dan keadilan dalam masyarakat. Mereka berusaha untuk mengikuti aturan dan mempertimbangkan konsekuensi dari tindakan mereka terhadap orang lain.

Menurut Sari dalam (Oktaviani et al., 2022), terdapat beberapa karakter toleransi dan peduli sosial diantaranya, yaitu:

(1) Memberi kesempatan teman untuk mengutarakan pendapat: Karakter ini mengacu pada kemampuan seseorang untuk mendengarkan dengan baik dan memberi ruang kepada orang lain untuk mengungkapkan pendapat, gagasan, dan psayangan mereka. Individu yang memiliki karakter ini akan menghargai kebebasan berekspresi dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk berpartisipasi aktif dalam berdiskusi. (2) Menerima pendapat, kritik, dan saran dari orang lain tanpa membedakan suku, ras, agama, dan golongan: Karakter ini mencakup kemampuan seseorang untuk menerima pendapat, kritik, dan saran dari orang lain tanpa memsaying perbedaan suku, ras, agama, dan golongan. Individu yang memiliki karakter ini akan memperlakukan setiap orang dengan adil dan menghargai perspektif yang berbeda. (3) Menghargai dan menghormati orang lain yang berbeda agama, suku, ras, dan golongan: Karakter ini berkaitan dengan sikap menghargai dan menghormati keberagaman dalam masyarakat. Individu yang memiliki karakter ini akan menghargai dan menghormati orang lain tanpa memsaying perbedaan agama, suku, ras, dan golongan. Mereka akan membangun Pengaruh yang saling menghormati dan menghargai keunikan setiap individu. (4) Mengendalikan emosi: Karakter ini mencakup kemampuan seseorang untuk mengendalikan emosi dalam situasi yang menantang atau konflik. Individu yang memiliki karakter ini akan belajar untuk mengelola emosi negatif seperti kemarahan, frustrasi, atau kekecewaan, sehingga dapat merespons dengan bijaksana dan tidak merugikan orang lain. (5) Menghindari kekerasan: Karakter ini mengacu pada sikap dan perilaku seseorang untuk menghindari penggunaan kekerasan atau tindakan yang merugikan orang lain. Individu yang memiliki karakter ini akan mencari cara yang damai dan non-violent untuk menyelesaikan konflik atau perbedaan pendapat. (6) Mudah memaafkan: Karakter ini mencakup kemampuan seseorang untuk memaafkan kesalahan orang lain dan melihat kesempatan untuk memulai kembali Pengaruh yang baik. Individu yang memiliki karakter ini akan membuka diri untuk memberikan maaf dan tidak mempertahankan dendam yang tidak sehat.

Menurut Isma and Ali (2022:83), indikator untuk karakter peduli sosial meliputi:

(1) Berbuat sopan pada orang lain: Anak menunjukkan perilaku sopan dalam interaksi dengan orang lain. Mereka menggunakan kata-kata yang sopan, mengucapkan salam, menggunakan ungkapan terima kasih, dan menghargai privasi dan batasan pribadi orang lain. (2) Bersikap santun dan toleran pada perbedaan: Anak menunjukkan sikap yang santun dan menerima perbedaan dalam budaya, agama, suku, atau latar belakang lainnya. Mereka menghormati psayangan, kepercayaan, dan kebiasaan orang lain tanpa memsayang perbedaan tersebut. (3) Tidak membuat orang lain sakit hati: Anak menghindari perilaku yang dapat menyakiti perasaan orang lain. Mereka berbicara dengan kata-kata yang baik, menghindari ejekan atau lelucon yang kasar, dan berupaya memahami perasaan orang lain sebelum bertindak. (4) Saling menyayangi antar sesama: Anak menunjukkan sikap saling menyayangi dan peduli terhadap sesama. Mereka menunjukkan kebaikan hati, memberikan dukungan karakter peduli sosial, membantu saat ada yang membutuhkan, dan membangun Pengaruh yang positif antar sesama. (5) Bersikap cinta damai ketika menghadapi persoalan: Anak menunjukkan sikap yang damai dan mencari penyelesaian yang baik dalam menghadapi konflik atau masalah. Mereka menghindari kekerasan fisik atau verbal, mengedepankan dialog yang konstruktif, dan berusaha untuk mencapai kesepakatan yang adil.

Menurut Moeslichatoen, (rohayu 2021:23) adapun indikator dalam karakter peduli sosial pada anak usia 4 tahun mencakup beberapa karaktersitik sebagai berikut: (1) Perkembangan fisik anak-anak sangat aktif dan mereka dapat mencapai segalanya (2) Perkembangan linguistik anak-anak juga mulai membaik dan mereka dapat berbicara, ingin makan, dan hal-hal lain (3) Perkembangan kognitif anak-anak dimulai dengan rasa ingin tahu yang kuat.

Menurut Beaty dalam (M ali et al, 2015:3) adapun indikator dalam karakter peduli sosial pada anak usia 5 tahun mencakup beberapa karaktersitik sebagai berikut: (1) Empati, mengungkapkan kepedulian terhadap orang yang membutuhkan atau mengkomunikasikan emosi mereka yang mengalami situasi sulit. (2) Kemurahan hati, yang mencakup meminjamkan barang-barang atau berbagi barang dengan orang lain. (3) Kerja sama, yang berarti berbagi sumber daya dan melaksanakan tugas dengan riang. (4) Kepedulian, berarti membantu mereka yang membutuhkan.

Menurut Sari dalam (Octaviani et al, 2022:3456), toleransi dan kepedulian sosial memiliki berbagai aplikasi praktis, meliputi: (1) Menciptakan jalan bagi teman untuk menyuarakan pikiran mereka. (2) Menerima pemikiran, kritikan, dan rekomendasi orang lain tanpa memandang kelas, ras, etnis, atau agama mereka. (3) Menghormati dan menghargai mereka yang berasal dari kelompok ras, etnis, agama, dan sosial yang berbeda. (4) Mengendalikan perasaan. (5) Menahan diri dari menggunakan kekerasan. (6) Mudah memaafkan.

Berdasarkan indikator-indikator yang disampaikan oleh para ahli, kesimpulannya yaitu karakter peduli sosial melibatkan kemampuan anak atau individu untuk melakukan aksi sosial, berempati terhadap sesama, membangun kerukunan, tolong menolong, memiliki tenggang rasa, toleransi terhadap perbedaan, mengendalikan emosi, menghindari kekerasan, dan mudah memaafkan. Karakter ini mencerminkan sikap dan perilaku yang positif dalam berinteraksi dengan orang lain, dengan menghargai, menerima, dan membantu mereka tanpa memsayang perbedaan suku, ras, agama, dan golongan. Penelitian tentang pengaruh penggunaan *gadget* pada perkembangan karakter peduli sosial anak dapat menggunakan indikator-indikator ini sebagai tolok ukur untuk melihat dampak penggunaan *gadget* terhadap karakter peduli sosial anak usia 4-5 tahun di TK Adetia.

2.1.3 Penggunaan Gadget

2.1.3.1 Pengertian Gadget

Gadget adalah perangkat elektronik kecil dengan kegunaan unik, seperti netbook, yang menggabungkan akses internet dan PC portabel seperti notebook, dan ponsel seperti iPhone dan Blackberry (Pebriana, 2017). Berdasarkan pendapat Merriam Webster dalam buku R. Agusli (2008:12) *gadget* adalah barang mekanis atau elektronik yang berguna yang terkadang disalahartikan sebagai hal baru. Sementara menurut pendapat Derry (2013:7) Alat atau *gadget* adalah alat elektronik yang ditujukan untuk memudahkan tenaga manusia dan memiliki tujuan praktis.

Kesimpulannya bahwa informasi yang disebutkan di atas mengarah pada kesimpulan bahwa *gadget* adalah perangkat listrik kecil dengan fitur unik dan

aplikasi dunia nyata. Meskipun mereka melayani tujuan praktis dan memfasilitasi tenaga manusia, *gadget* sering dianggap sebagai objek baru. Perangkat yang terdaftar termasuk *netbook*, yang menggabungkan akses internet dengan PC portabel, dan *smartphone* seperti *iPhone* dan *BlackBerry*.

Gadget saat ini memiliki daya tarik yang tinggi bagi penggunanya karena desainnya yang dilengkapi dengan layar sentuh (*touchscreen*) serta berbagai fitur dan media sosial yang terintegrasi di dalamnya (Novitasari dan Khotimah, 2016). Terdapat enam jenis media sosial yang dapat diklasifikasikan dalam *gadget*, antara lain: (1) Proyek kolaborasi seperti Wikipedia, penggunaannya bisa berkolaborasi pada pembuatan dan penyuntingan konten. (2) Blog dan microblog seperti Twitter, yang memungkinkan pengguna untuk berbagi pemikiran atau informasi dalam format singkat. (3) Konten seperti YouTube, yang menyediakan platform untuk berbagi dan menonton video. (4) Situs jejaring sosial seperti Facebook, hal itu memungkinkan orang untuk berkomunikasi dan terlibat dengan orang lain melalui Internet. (5) *Virtual game world* seperti game online, yang menghadirkan dunia virtual di mana pengguna dapat bermain dan berinteraksi dengan pemain lain. (6) *irtual social world* seperti *second life*, yang menyediakan platform untuk menciptakan avatar dan menjalani kehidupan virtual. Fitur-fitur menarik ini mempunyai pengaruh terhadap pengguna *gadget* (Agustina et al., 2022).

2.1.3.2 Fungsi Gadget

Ada beberapa kegunaan dan kelebihan untuk *gadget*, antara lain: Khususnya dalam (Agustina et al., 2022)

(1) Komunikasi, *gadget* memungkinkan manusia untuk berkomunikasi secara mudah, cepat, praktis, dan efisien. Pengguna dapat berinteraksi dengan orang lain di mana saja kapan saja dengan menggunakan *gadget* untuk mengirim SMS, melakukan panggilan telepon, atau menggunakan layanan pesan instan. (2) Sosial, *gadget* mempunyai berbagai fitur dan aplikasi yang memungkinkan pengguna dalam berbagi berita, kabar, dan cerita dengan orang lain. Media sosial yang terintegrasi dalam *gadget* memfasilitasi pengguna dalam menambah teman, berteman dengan orang yang jauh, dan terlibat dalam komunitas online. Hal ini memungkinkan terjalinnya interaksi sosial yang lebih luas tidak harus menghabiskan waktu signifikan dalam penyebaran informasi. (3) Pendidikan, *gadget* dapat menjadi alat yang berguna dalam mengakses berbagai sumber ilmu

pengetahuan. Dengan menggunakan *gadget*, pengguna dapat mengakses internet dan mengunjungi situs web, platform pembelajaran online, atau aplikasi edukatif untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang mereka butuhkan. Hal ini memungkinkan akses ke berbagai materi pelajaran, e-book, video pembelajaran, dan sumber daya pendidikan lainnya tanpa harus ke perpustakaan atau institusi pendidikan yang jauh dari lokasi mereka.

Secara keseluruhan, *gadget* memiliki peran yang penting dalam memfasilitasi komunikasi, memperluas jaringan sosial, dan mempermudah akses ke informasi dan pengetahuan. Namun, penting juga untuk menggunakan *gadget* dengan bijak dan seimbang, serta memperhatikan pengaruhnya terhadap kesehatan mental dan interaksi sosial yang langsung dengan orang lain.

2.1.3.3 Penggunaan Gadget

Penggunaan *gadget* dapat berupa penggunaan dalam kehidupan sehari-hari dan penggunaan dalam pembelajaran (Sintiesa, 2020).

- 1) Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran: Sebagai media pembelajaran, *gadget* digunakan perangkat yang mendukung pengajaran dan pembelajaran adalah sumber daya yang tak ternilai. Keuntungan utama menggunakan teknologi di kelas adalah memudahkan siswa dan guru untuk terlibat, yang menghasilkan proses belajar mengajar yang lebih sukses dan efisien. Siswa akan siap menerima manfaat tambahan yang datang dengan penggunaan teknologi untuk pengiriman materi, yang juga dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik (Sintiesa, 2020).

Kesenjangan pengetahuan antara guru dan siswa, serta antara siswa dan siswa lain di mana pun mereka berada, dapat dihindari dengan penggunaan teknologi. Keuntungan lain menggunakan *gadget* untuk mengajar dan belajar adalah bahwa prosesnya akan menarik dan informasi akan dikomunikasikan secara efektif (Mahfid dan Wulansarai, 2018:59).

Penting untuk menyadari berbagai faktor, baik positif maupun negatif, yang terkait dengan penggunaan teknologi di kelas sebagai alat pembelajaran. Penggunaan teknologi di kelas memiliki keuntungan dalam mempermudah akses siswa terhadap pengetahuan dengan cepat dan

mudah. Namun, saat mengevaluasi media, penting untuk mempertimbangkan efek positif dan negatif dari penggunaan gadget. Penggunaan teknologi yang berlebihan dapat menyebabkan siswa menjadi enggan belajar dengan buku dan juga berpotensi menyebabkan penyalahgunaan perangkat. Dengan demikian, seluruh orang terlibat haruslah mempertimbangkan dan menjelaskan pengaruh ini kepada siswa sehingga berpemahaman baik terkait kelebihan dan kekurangan penggunaan teknologi di kelas (Iasksayar et al, 2023:4).

- 2) Penggunaan *gadget* dikehidupan sehari-hari: Penggunaan *gadget* dalam keseharian dapat digunakan dalam hal penggunaan internet, sms, jejaring sosial, game, dan lainnya. *Gadget* berperan penting dalam keseharian dengan berbagai penggunaan yang luas. Penggunaan *gadget* meliputi akses internet, pengiriman pesan melalui SMS dan aplikasi pesan instan, interaksi di jejaring sosial, bermain game, mengakses dan menyimpan media seperti musik dan film, meningkatkan produktivitas melalui aplikasi produktivitas, menggunakan *gadget* sebagai alat navigasi, dan masih banyak lagi. *Gadget* memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan mudah ke internet, berkomunikasi dengan orang lain, menghibur diri, mengakses informasi, dan meningkatkan efisiensi dalam kegiatan sehari-hari. Dengan demikian, *gadget* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan modern (Sintiesa, 2020).

Ada berbagai komentar mengenai kemajuan terbaru dalam jaringan komunikasi Indonesia, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan *gadget*, meliputi: (Sintiesa, 2020)

- a. Komunikasi *gadget* telah menurunkan minat baca masyarakat: Adanya *gadget* yang memiliki akses mudah ke berbagai konten digital seperti aplikasi media sosial, game, dan hiburan lainnya, dapat mengalihkan perhatian masyarakat dari membaca buku atau literatur lainnya. Hal ini dapat mengakibatkan penurunan minat baca karena masyarakat lebih terpaku pada konten yang tersedia di *gadget* mereka. Namun, penting untuk dicatat bahwa hal ini tidak berlaku bagi semua individu, dan masih ada banyak orang yang tetap memiliki minat baca yang tinggi meskipun memiliki akses ke *gadget*.
- b. Komunikasi dengan *gadget* telah memunculkan praktik ilegal: Penggunaan *gadget* juga membawa risiko terkait dengan praktik-praktik ilegal seperti penyebaran konten ilegal, penipuan online, dan kegiatan kriminal lainnya. Ketersediaan akses internet yang luas melalui *gadget* dapat memudahkan

orang untuk terlibat dalam praktik-praktik ilegal. Namun, perlu diingat bahwa tidak semua pengguna *gadget* terlibat dalam aktivitas ilegal, dan kegiatan ini merupakan tanggung jawab individu yang melakukannya.

- c. Penggunaan *gadget* di Indonesia lebih digunakan untuk gaya hidup bukan untuk kebutuhan komunikasi: Beberapa orang menggunakan *gadget* lebih sebagai simbol status dan gaya hidup daripada sebagai alat komunikasi yang utama. Mereka menggunakan *gadget* untuk menunjukkan gaya hidup yang mewah atau sebagai alat untuk mengekspresikan diri. Hal ini bisa mengarah pada penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak efektif, di mana fungsi utamanya sebagai alat komunikasi menjadi terabaikan. Namun, penting untuk diingat bahwa tidak semua orang menggunakan *gadget* dengan cara ini, dan masih ada banyak orang yang menggunakan *gadget* secara efektif untuk kebutuhan komunikasi.

2.1.3.4 Indikator Penggunaan Gadget

Menurut Kontesa (2022), terdapat empat indikator penggunaan gadget:

1. Pemanfaatan Fungsi dan Aplikasi Gadget
Indikator ini mengacu pada seberapa luas pengguna memanfaatkan berbagai fungsi dan aplikasi yang tersedia pada perangkat gadget mereka. Hal ini dapat dilihat dari jenis-jenis aplikasi yang digunakan, frekuensi penggunaan masing-masing aplikasi, serta tingkat keragaman dalam memanfaatkan berbagai fitur yang ditawarkan oleh gadget.
2. Frekuensi Penggunaan Gadget
Indikator ini menunjukkan tingkat keseringan atau intensitas penggunaan gadget oleh individu dalam kurun waktu tertentu, seperti per hari atau per minggu. Frekuensi penggunaan dapat menggambarkan seberapa sering seseorang terlibat dengan perangkat gadget mereka untuk berbagai aktivitas dan tujuan.
3. Durasi Penggunaan Gadget
Indikator ini mengacu pada lamanya waktu yang dihabiskan oleh pengguna dalam menggunakan gadget. Durasi penggunaan dapat diukur dalam satuan waktu, seperti menit atau jam, dan dapat menunjukkan seberapa lama individu terlibat dengan perangkat gadget mereka dalam satu waktu tertentu.
4. Dampak Penggunaan Gadget
Indikator ini mempertimbangkan berbagai dampak, baik positif maupun negatif, yang timbul dari penggunaan gadget oleh individu. Dampak ini dapat mencakup aspek fisik, mental, sosial, akademik, atau profesional, tergantung pada konteks dan pola penggunaan gadget.

Keempat indikator tersebut dapat digunakan secara komprehensif untuk memahami dan mengukur pola penggunaan gadget di kalangan individu atau kelompok. Dengan mempelajari indikator-indikator ini, kita dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana seseorang berinteraksi dengan perangkat gadget mereka dan implikasinya.

Berdasarkan pemaparan dari Wibowo (2021), berikut adalah uraian dari empat indikator penggunaan gadget:

1. Durasi Penggunaan Gadget
Indikator ini mengacu pada satuan waktu tertentu yang dihabiskan oleh individu dalam menggunakan gadget, seperti per menit atau per jam. Durasi penggunaan dapat menunjukkan seberapa lama seseorang terlibat dan berinteraksi dengan perangkat gadget mereka dalam satu periode waktu.
2. Frekuensi Penggunaan Gadget
Indikator ini menggambarkan tingkat keseringan atau intensitas penggunaan gadget oleh individu dalam kurun waktu tertentu, misalnya per hari atau per minggu. Frekuensi penggunaan dapat memberikan gambaran tentang seberapa sering seseorang mengakses atau menggunakan gadget mereka.
3. Minat Menggunakan Gadget
Indikator ini merujuk pada dorongan atau kecenderungan internal individu untuk menggunakan gadget. Minat dapat terlihat dari seberapa besar perhatian dan antusiasme seseorang terhadap perangkat gadget, serta arah sikap yang positif atau negatif terhadap penggunaan gadget.
4. Motivasi Menggunakan Gadget
Indikator ini menjelaskan mengenai dorongan atau alasan yang mendasari individu dalam menggunakan gadget. Motivasi dapat berasal dari dalam diri (intrinsik) maupun dari luar (ekstrinsik), dan dapat mendorong seseorang untuk mencapai hasil maksimal dalam penggunaan gadget.

Keempat indikator ini dapat digunakan untuk menganalisis dan memahami pola penggunaan gadget secara lebih komprehensif. Dengan mempelajari dimensi-dimensi seperti durasi, frekuensi, minat, dan motivasi, kita dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana individu terlibat dan berinteraksi dengan perangkat gadget mereka.

2.1.3.5 Dampak Penggunaan Gadget

Penggunaan *gadget* berdampak baik (positif) dan dampak buruk (negatif) (Rini, Pratiwi and Ahsin 2021).

Gadget memiliki banyak dampak, salah satunya adalah pola pikir. *Gadget* dapat membantu anak-anak belajar bagaimana mengatur kecepatan diri mereka sendiri saat bermain, memahami teknik permainan, dan mengembangkan keterampilan kognitif mereka ketika digunakan di bawah pengawasan ketat. Selain itu, aplikasi di perangkat seperti Google memungkinkan pengguna mengakses sumber daya pendidikan kapan saja dan dari lokasi mana saja. Anak-anak juga dapat mencari berbagai item dan informasi menarik di YouTube.

Diantisipasi bahwa banyak manfaat dan potensi yang ditawarkan *gadget* akan berfungsi sebagai sumber daya pengganti untuk meningkatkan seberapa baik anak-anak belajar (Sauri et al., 2022). Selain adanya dampak positif, *gadget* juga memiliki dampak buruk. Kelemahan elektronik adalah bahwa penggunaan yang berlebihan dari mereka dapat membahayakan otak anak-anak yang sedang berkembang dan jaringan saraf. Selain itu, karena mereka menjadi terlalu asyik dengan perangkat mereka, itu membuat anak-anak kurang interaktif secara sosial. Anak-anak akan tumbuh menjadi orang dewasa yang hanya menggunakan teknologi untuk bersantai, yang berarti mereka tidak akan memiliki empati terhadap orang lain (Sauri et al., 2022).

Dampak positif penggunaan gadget, yakni: (1) Berkembangnya imajinasi: Penggunaan gadget dapat merangsang imajinasi pengguna melalui aplikasi permainan, buku elektronik, atau media kreatif lainnya. (2) Melatih kecerdasan: Beberapa aplikasi dan permainan pada gadget dirancang untuk melatih kemampuan kognitif, memori, pemecahan masalah, dan kecerdasan lainnya. (3) Meningkatkan rasa percaya diri: Melalui pencapaian dalam permainan atau aktivitas produktif di gadget, pengguna dapat merasa lebih percaya diri dan berhasil. (4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah: Aplikasi dan sumber daya pendidikan di gadget dapat membantu pengguna meningkatkan kemampuan membaca, matematika, dan keterampilan pemecahan masalah. (Marpaung 2018).

Dampak negatif penggunaan gadget, yakni: (1) Penurunan konsentrasi saat belajar: Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi dan fokus pengguna saat belajar atau mengerjakan tugas. (2) Malas menulis dan membaca: Ketergantungan pada gadget dapat membuat pengguna kurang berminat untuk menulis dan membaca secara konvensional. (3) Penurunan kemampuan bersosialisasi: Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menghambat kemampuan pengguna dalam berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain secara langsung. (4) Kecanduan: Terlalu sering menggunakan teknologi dapat mengakibatkan kecanduan dan ketergantungan yang sulit dikendalikan. (5) Gangguan kesehatan: Terlalu sering menggunakan teknologi dapat merusak kesejahteraan fisik dan karakter peduli sosial seseorang, seperti masalah kesehatan mata, gangguan tidur, dan kecemasan. (6) Perkembangan kognitif anak terhambat: Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan gadget dapat menghambat perkembangan kognitif anak, termasuk kemampuan bahasa, keterampilan motorik, dan pemecahan masalah. (7) Penghambatan kemampuan berbahasa: Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menghambat kemampuan anak dalam berkomunikasi secara verbal dan mengembangkan keterampilan berbahasa. (8) Pengaruh terhadap pola perilaku dan karakter anak: Penggunaan gadget yang tidak terkendali dapat mempengaruhi pola perilaku dan karakter anak, termasuk kecenderungan menjadi lebih pasif, impulsif, atau kurang empati. (Marpaung 2018)

Menurut Apsari et al., (2023) menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* bagi kepedulian sosial anak usia dini dapat dilihat dari sisi kerjasama, menghargai, berbagi, serta membantu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku pada tahap anak usia dini menjadi egois dan tidak terpengaruh oleh lingkungan. Oleh karena itu anak-anak merasa sulit untuk bersosialisasi ketika mereka bertemu dan bermain dengan teman sebaya mereka karena mereka sibuk dengan diri mereka sendiri. Hal ini dikarenakan anak-anak tidak didorong untuk berbicara oleh orang tuanya ketika ia berada di rumah, di mana mereka terbiasa menerima *gadget* dan bermain dengan *gadget*. Selain itu, anak-anak tidak pernah pergi keluar untuk bermain dengan teman-temannya.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu disajikan sebagai acuan penelitian untuk mendukung hasil penelitian yang diperoleh nantinya. Adanya penelitian terdahulu akan memperkuat hasil penelitian. Untuk memperkuat kajian dari penelitian, maka penelitian ini penulis paparkan beberapa penelitian terkait:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

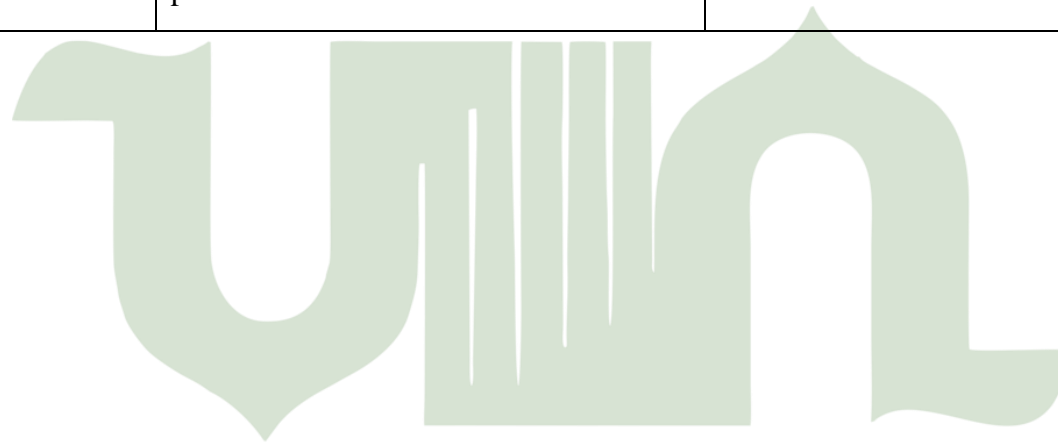
No.	Nama peneliti/ tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Agustina et al., (2022)	“Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak”	Metode pendekatan kualitatif studi kasus	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kurangnya perawatan sosial pada anak-anak ditunjukkan oleh keengganan mereka untuk memberikan bantuan kepada orang lain. Anak-anak yang lebih tertarik bermain dengan teknologi daripada membantu orang lain lebih cenderung menjadi marah, mengatakan hal-hal yang menyakitkan, dan memperlakukan orang lain dengan tidak hormat.	Memiliki persamaan dalam fokus penelitian tentang pengaruh gadget terhadap perkembangan karakter peduli sosial anak	Objek penelitian, di mana penelitian Agustina et al. (2022) melibatkan anak-anak secara umum, sedangkan penelitian penulis akan difokuskan pada anak usia 4-5 tahun di TK Adetia. Selain itu, metode penelitian yg digunakan juga berbeda penelitian penulis menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian Agustina et al. (2022) menggunakan metode kualitatif.
2	Andriani et al., (2023)	“Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Karakter Peduli Sosial Anak”	Metode pendekatan kualitatif dan metode studi kasus.	Hasil penelitian ditemukan bahwa anak-anak menggunakan <i>gadget</i> dalam berbagai cara. Anak-anak sering menggunakan YouTube dan Google untuk menemukan sumber daya pendidikan, WhatsApp untuk komunikasi, dan permainan internet seperti tiktok untuk hiburan. Cara berbagai perangkat ini digunakan dapat	Fokus pada analisis dampak penggunaan gadget pada karakter peduli sosial anak.	Terdapat perbedaan dalam objek penelitian, di mana penelitian Andriani et al. (2023) melibatkan anak-anak di Desa Karangmulyo Kecamatan Tambakromo Kabupaten Pati, sedangkan penelitian penulis akan difokuskan pada anak usia 4-5 tahun di TK Adetia. Selain itu, metode penelitian yg digunakan juga

				<p>mempengaruhi bagaimana anak-anak menerima perawatan sosial. Kesiediaan anak-anak untuk membantu orang tua dengan teknologi dan menjaga saudara kandung yang lebih kecil ketika orang tua sibuk adalah bukti kualitas perawatan sosial mereka yang baik. Ketika anak-anak diminta untuk berkomunikasi, mereka sering berbicara dengan keras dan kehilangan fokus, menunjukkan karakteristik perawatan sosial yang tidak teramati dari sopan santun.</p>		<p>berbeda penelitian penulis menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian Andriani et al. (2023) menggunakan metode kualitatif.</p>
3	RA dan Diana (2023)	<p>“Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini”</p>	<p>Metode kualitatif deskriptif</p>	<p>Temuan penelitian menunjukkan bahwa efek negatif dari penggunaan <i>gadget</i> pada perkembangan sosial anak-anak dapat mencakup menghilangkan minat mereka pada kegiatan lain, membuat mereka tidak responsif saat menggunakannya, dan merusak interaksi sosial mereka. Orang tua dapat mengurangi efek ini dengan menemani, membatasi, mengawasi, dan memberi anak-anak mereka kesempatan untuk bermain dengan teman sebayanya sehingga mereka dapat berinteraksi dan</p>	<p>Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti berfokus pada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini</p>	<p>Metode penelitian yg digunakan juga berbeda penelitian penulis menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian RA dan Diana (2023) menggunakan metode kualitatif.</p>

				mengembangkan keterampilan sosial di usia muda.		
4	Nafaida (2020)	“Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Anak”	Metode deskriptif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>gadget</i> terdapat dampak positif dan negatif bagi anak.	Penelitian memiliki fokus yang sejalan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terkait dampak penggunaan <i>gadget</i> pada perkembangan anak.	Penelitian yg digunakan juga berbeda penelitian penulis menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian Nafaida (2020) menggunakan metode kualitatif.
5	Apsari et al., (2023)	“Dampak Penggunaan Gawai (<i>GADGET</i>) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini”	Penelitian dilakukan dengan metode penelitian studi deskriptif dengan pendekatan kualitatif.	Temuan penelitian menunjukkan bahwa keterampilan sosial pada orang muda yang dipengaruhi oleh penggunaan <i>gadget</i> dapat diamati dalam kemampuan mereka untuk bekerja sama, mengemis, berbagi, dan membantu orang lain. Keterampilan sosial anak usia dini berbeda tergantung pada apakah mereka berada di lingkungan rumah atau sekolah mereka. Seorang anak kecil gurun menjadi acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitarnya dan hanya peduli pada dirinya sendiri. Akibatnya, terlibat dalam permainan dan percakapan	Penelitian memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian peneliti yang berfokus pada pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan karakter peduli sosial pada anak usia 4-5 tahun di TK Adetia.	Penelitian yg digunakan juga berbeda penelitian penulis menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian Apsari et al., (2023) menggunakan metode kualitatif.

				<p>dengan saudara yang lebih tua menyebabkan kesulitan dalam mendorong sosialisasi karena saudara yang lebih muda sekarang unik. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa ketika seorang anak yang bias diberikan <i>gadget</i> di rumah, mereka tidak didorong untuk berkomunikasi dengan orang lain melalui penggunaan teknologi itu sendiri. Selain itu, anak juga tidak pernah kembali ke rumah untuk bermain dengan tetangga.</p>		
6	Sauri at al., (2022)	“Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar”	Penelitian dilakukan dengan jenis deskriptif kualitatif	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>gadget</i> memiliki sejumlah efek negatif terhadap perkembangan karakter siswa sekolah dasar di Dusun Limbungan. Ini termasuk kecenderungan siswa untuk menjadi individualis, interaksi sosial mereka yang jarang dengan teman sebaya dan dunia luar, pengabaian mereka terhadap tanggung jawab akademik mereka, kecerobohan mereka tentang melupakan detail penting seperti waktu sholat, dan kemalasan mereka saat membaca. Efek ini memiliki dampak yang signifikan</p>	<p>Persamaannya, kedua penelitian berfokus pada dampak penggunaan <i>gadget</i> pada perkembangan karakter anak</p>	<p>Penelitian yg digunakan juga berbeda penelitian penulis menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian Sauri at al., (2022) menggunakan metode kualitatif.</p>

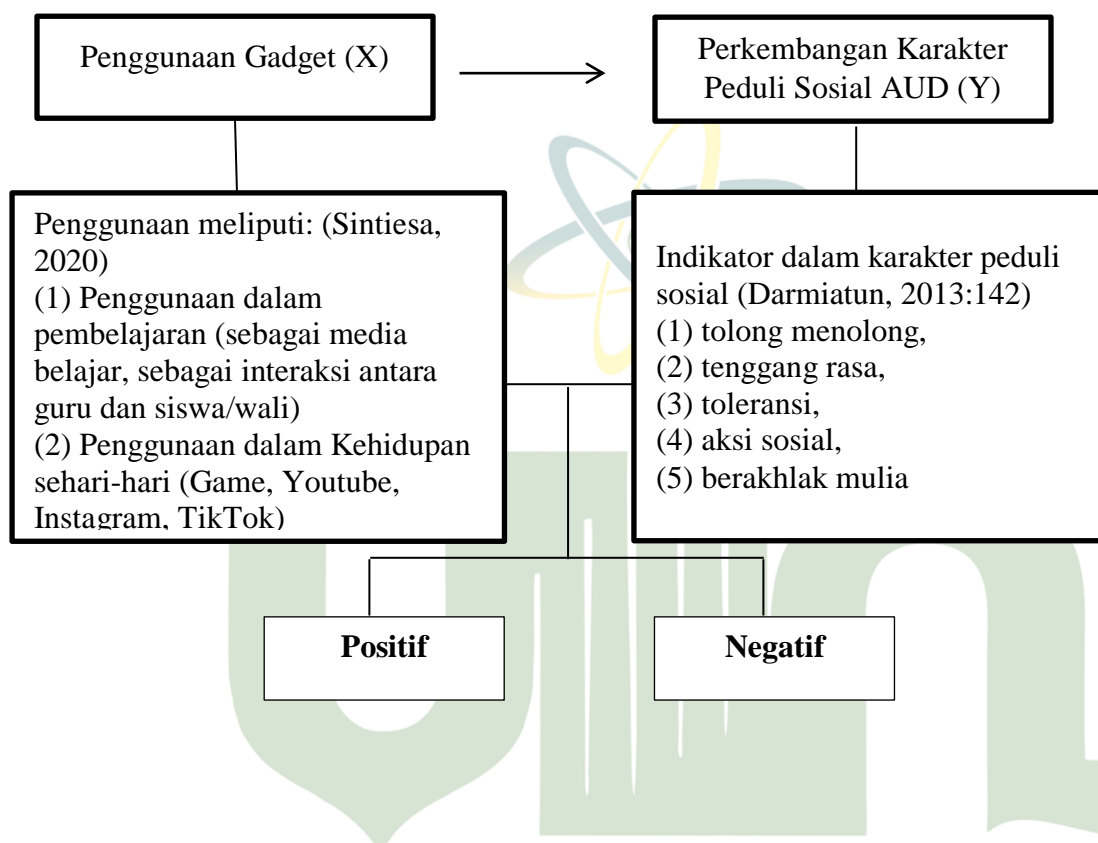
				<p>terhadap sikap siswa terhadap agama, masyarakat, dan diri mereka sendiri. Pengaruh ini disebabkan oleh anak-anak yang menggunakan elektronik terlalu sering untuk waktu yang lama dan oleh orang tua yang tidak mengawasi mereka, yang mengarah pada kecanduan dan kurangnya motivasi untuk melakukan tugas-tugas yang lebih produktif.</p>		
--	--	--	--	--	--	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir menyediakan kerangka acuan yang memandu pendekatan seseorang untuk mengevaluasi fakta dan mempelajari masalah (Fathoni, 2011). Kerangka fikir dalam penelitian ini yaitu mengamati “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Karakter Peduli Sosial pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Adetia”. Model kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, hipotesis dalam penelitian ini meliputi:

Ha : Penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap perkembangan karakter peduli sosial pada anak usia 4-5 Tahun di TK Adetia.

H0 : Penggunaan *gadget* tidak berpengaruh terhadap perkembangan karakter peduli sosial pada anak usia 4-5 Tahun di TK Adetia.