

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Kecemasan

2.1.1 Pengertian Kecemasan

Ansietas ialah sebutan yang akrab dengan kehidupan tiap hari yang menggambarkan kondisi takut, risau yang tidak menentu, khawatir, tidak tentram, kadang-kadang diiringi keluhan raga (Setyawati 2016).

Kecemasan (anxiety) merupakan salah satu wujud emosi orang yang berkenaan dengan terdapatnya rasa terancam oleh suatu serta bertabiat negatif yang bisa memunculkan kerugian serta mengganggu kondisi raga serta psikis orang yang bersangkutan dan reaktivitas emosional kelewatan, tekanan mental yang tumpul, ataupun konteks sensitif, reaksi emosional (Stuart, 2013).

Kecemasan ialah perwujudan dari bermacam emosi yang terjalin sebab seorang hadapi tekanan perasaan serta tekanan batin. Keadaan tersebut memerlukan penyelesaian yang pas sehingga orang hendak merasa nyaman. Tetapi, pada realitasnya tidak seluruh permasalahan bisa dituntaskan dengan baik oleh orang apalagi terdapat yang cenderung di jauhi. Suasana ini memunculkan perasaan yang tidak mengasyikkan dalam wujud perasaan risau, khawatir ataupun bersalah (Stuart, 2013).

Ansietas ialah reaksi emosional terhadap evaluasi orang yang subjektif, yang dipengaruhi alam dasar siuman serta tidak dikenal secara spesial penyebabnya. Ansietas sangat akrab dengan kehidupan tiap hari yang

menggambarkan kondisi takut, risau, khawatir, tidak tenang diiringi bermacam keluhan raga. Kondisi tersebut bisa terjalin ataupun menyertai keadaan suasana kehidupan serta bermacam kendala kesehatan (Dalami dkk, 2009). Kecemasan merupakan sesuatu kondisi perasaan yang lingkungan berkaitan dengan perasaan khawatir, kerap diiringi oleh sensasi raga semacam jantung berdebar, napas pendek, ataupun perih dada (Budi dkk, 2011).

2.1.2 Penyebab Kecemasan

Pemicu kecemasan dipecah dalam 3 kelompok menurut (Budi dkk, 2011) ialah:

1. Genetik serta early learning

Kendala ansietas cenderung diturunkan dalam keluarga. Apabila ayah, bunda, ataupun keluarga dekat yang lain mengidap ansietas, anaknya kemungkinan besar menghadapi ansietas. Proses tumbuh kembang di dalam sesuatu keluarga dengan ansietas ialah sesuatu pengalaman yang bisa merangsang penderita ansietas.

2. Biokimia otak

Ansietas berkaitan dengan pembawa pesan di otak (biokimiawi otak) yang berhubungan dengan ketidak seimbangan neurotransmitter serotonin serta dopamine.

3. Mekanisme fight- flight

Apabila seorang merasa dalam bahaya, badan hendak mempersiapkan diri buat mempertahankan diri (fight) ataupun melarikan diri dari suasana yang

membahayakan tersebut (flight). Mekanisme fight- flight tersebut menimbulkan denyut jantung bertambah, pupil dilatasi, serta badan mempersiapkan diri terhadap suasana beresiko tersebut. Oleh sebab itu, otak wajib dilatih untuk tidak terbiasa memakai mekanisme penyelesaian permasalahan fight- flight.

2.1.3 Klasifikasi Tingkat Kecemasan

1. Kecemasan ringan

Kecemasan ringan berhubungan dengan ketegangan akan kejadian kehidupan tiap hari. Pada tingkatan ini lahan persepsi melebar serta orang hendak berjaga - jaga serta waspada. Orang terdorong untuk belajar yang hendak menciptakan perkembangan serta kreativitas (Stuart, 2013).

1) Reaksi fisiologis: sesekali napas pendek, nadi serta tekanan darah naik, indikasi ringan pada lambung, muka mengkerut serta bibir bergetar.

2) Reaksi kognitif: Luas anggapan bertambah, sanggup menerima rangsangan yang lingkungan, konsentrasi pada permasalahan, menuntaskan permasalahan secara efisien.

3) Reaksi sikap serta emosi: Tidak bisa duduk tenang, tremor halus pada tangan, suara kadang- kadang meninggi, serta tingkah laku masih cocok dengan suasana (Townsend, 2009).

2. Kecemasan sedang

Pada tingkatan ini lahan anggapan terhadap area menyusut/ orang lebih memfokuskan pada perihal berarti dikala itu serta mengesampingkan perihal lain sehingga seorang hadapi atensi yang selektif (Stuart, 2013).

- 1) Reaksi fisiologis: Kerap napas pendek, nadi ekstra systole serta tekanan darah naik, mulut kering, anorexia, diare/ konstipasi, gelisah
- 2) Reaksi kognitif: Luas anggapan menyempit, rangsang luar tidak sanggup diterima, berfokus pada apa yang jadi perhatiannya
- 3) Reaksi sikap serta emosi: Gerakan tersentak- sentak(meremas tangan), bicara banyak serta lebih kilat, perasaan tidak aman, gampang tersinggung, tidak tabah, marah serta menangis (Townsend, 2009).

3. Kecemasan berat

Pada kecemasan berat lahan anggapan jadi kecil. Orang cenderung memikirkan perihal yang kecil saja serta mengabaikan hal- hal yang lain dan memusatkan pada suatu yang terperinci serta khusus (Townsend, 2009). Orang tidak sanggup berfikir berat lagi serta memerlukan banyak pengarahan/ tuntutan (Stuart, 2013).

- 1) Reaksi fisiologis: Kerap napas pendek, nadi serta tekanan darah naik, berkeringat serta sakit kepala, penglihatan kabur
- 2) Reaksi kognitif: Luas anggapan sangat menyempit, tidak sanggup menuntaskan masalah
- 3) Reaksi sikap serta emosi: Perasaan ancaman bertambah, verbalisasi kilat, blocking, perasaan tidak berdaya, disorientasi (Townsend, 2009).

4. Panik

Pada tingkatan ini anggapan telah tersendat sehingga orang telah tidak bisa mengatur diri lagi, hadapi ketakutan serta teror sebab hadapi kehabisan kendali dan tidak bisa melaksanakan apa- apa meski telah diberi pengarahan/ tuntunan (Stuart, 2013).

- 1) Reaksi fisiologis: Napas pendek, rasa tercekik serta berdebar, sakit dada, pucat, hipotensi
- 2) Reaksi kognitif: Luas anggapan menyempit, tidak bisa berfikir lagi
- 3) Reaksi sikap serta emosi: Agitasi, mengamuk serta marah, ketakutan, berteriak-teriak, blocking, anggapan kacau (Townsend, 2009).

2.1.4 Faktor Yang Mempengaruhi Kecemasan

2.1.4.1 Aspek internal

1) Usia

Kendala kecemasan lebih gampang dirasakan oleh seorang yang memiliki umur lebih muda dibandingkan dengan orang yang umur lebih tua(Kaplan et angkatan laut(AL)., 2010). Tetapi tidak menutup mungkin dengan umur yang lebih tua, bersamaan bertambahnya umur seorang hendak hadapi pergantian baik secara raga, psikologis apalagi intelektual. Sehingga seorang rentan hadapi kecemasan, bila terjalin suatu yang bisa membahayakan dirinya (Stuart, 2013).

2) Stressor

Stressor ialah tuntutan menyesuaikan diri terhadap orang yang diakibatkan oleh pergantian kondisi dalam kehidupan. Watak stressor bisa berganti secara

seketika serta bisa pengaruhi seorang dalam mengalami kecemasan, bergantung mekanisme coping seorang. Terus menjadi banyak stresor yang dirasakan, terus menjadi besar akibat untuk guna badan sehingga bila terjalin stressor yang kecil bisa menyebabkan respon kelewatan(Kaplan et angkatan laut (AL)., 2010).

3) Tipe kelamin

Laki- laki ataupun wanita mempunyai kesempatan yang sama hadapi kecemasan. Cuma saja, wanita lebih kerap hadapi kecemasan daripada laki- laki. Wanita mempunyai tingkatan kecemasan yang lebih besar dibanding pria. Perihal ini disebabkan kalau wanita lebih peka dengan emosinya, menuntaskan permasalahan dengan perasaan, tidak berpikir dengan logika. Dibanding dengan laki- laki lebih berpikir logis serta tidak memakai perasaan (Kaplan et angkatan laut (AL)., 2010).

4) Pendidikan

Tingkatan pembelajaran yang rendah hendak menimbulkan seorang gampang hadapi kecemasan. Tingkatan pembelajaran seorang ataupun orang hendak mempengaruhi terhadap keahlian berfikir. Terus menjadi besar tingkatan pembelajaran hendak terus menjadi gampang berfikir rasional serta menangkap data baru tercantum menguraikan permasalahan baru (Stuart, 2013).

2.1.4.2 Aspek eksternal

1) Sokongan Keluarga

Terdapatnya sokongan keluarga hendak menimbulkan seseorang lebih siap dalam mengalami kasus (Stuart, 2013).

2) Keadaan Lingkungan

Keadaan area dekat bunda bisa menimbulkan seorang jadi lebih kokoh dalam mengalami kasus, misalnya area pekerjaan ataupun area berteman yang tidak membagikan cerita negatif tentang dampak negatif sesuatu kasus menimbulkan seorang lebih kokoh dalam mengalami kasus (Stuart, 2013).

2.1.5 Dampak Kecemasan

Dampak kecemasan bermacam-macam. Berikut merupakan dampak kecemasan :

1. Menurunnya kapasitas kognitif seseorang dalam menyelesaikan persoalan yang kompleks. Hal ini terjadi dikarenakan kemampuan kognitifnya terpecah antara keemasannya dan tugas yang ada (Eysenck dalam Suharnan, 2005).
2. Memengaruhi *performance* individu dalam aktivitasnya. Individu yang mengalami kecemasan akan menampilkan *performance* yang berbeda daripada saat individu tidak mengalami kecemasan (Powell, 2004),
3. Terjadi gangguan terhadap hubungan sosial dan depresi. Begitu seseorang mengalami kecemasan, ia kan menghindari hal-hal yang membuatnya merasa terancam. Orang tersebut menjadi menutup diri terhadap lingkungannya. Ketiadaan orang lain, membuat keemasannya semakin parah hingga ke tingkat depresi (Clark dalam dalam Romas & Sharma,

2000).

2.1.6 Klasifikasi Mekanisme Koping

Menurut Stuart & Sundeen (1995) mekanisme koping berdasarkan penggolongannya dibagi menjadi dua yaitu:

1. Mekanisme koping adaptif

Mekanisme koping adaptif adalah mekanisme koping yang mendukung fungsi integrasi, pertumbuhan, belajar dan mencapai tujuan. Kategorinya adalah berbicara dengan orang lain, memecahkan masalah secara efektif, teknik relaksasi, latihan seimbang dan aktifitas konstruktif.

2. Mekanisme koping maladaptif

Mekanisme koping maladaptif adalah mekanisme koping yang menghambat fungsi integrasi, memecah pertumbuhan, menurunkan otonomi dan cenderung menguasai lingkungan. Kategorinya adalah makan berlebihan atau tidak makan, bekerja berlebihan atau menghindar.

2.1.7 Pengukuran Kecemasan

Kecemasan bisa diukur dengan pengukuran tingkatan kecemasan bagi alat ukur kecemasan yang diucap HARS (Hamilton Anxiety Rating Scale). Skala HARS ialah pengukuran kecemasan yang didasarkan pada timbulnya symptom pada orang yang hadapi kecemasan. Menurut skala HARS ada 14 syptoms yang terlihat pada

orang yang hadapi kecemasan. Tiap item yang diobservasi diberi 5 tingkatan skor antara 0(Nol Present) hingga dengan 4(severe)(Hawari, 2016).

2.1.7.1 Penilaian kecemasan terdiri dari 14 item, meliputi:

- 1) Perasaan takut firasat kurang baik, khawatir akan benak sendiri, gampang tensinggung.
- 2) Ketegangan merasa tegang, risau, gemetar, gampang tersendat serta lesu.
- 3) Ketakutan: khawatir terhadap hitam, terhadap orang asing, apabila tinggal sendiri serta khawatir pada fauna besar.
- 4) Kendala tidur sukar mengawali tidur, terbangun pada malam hari, tidur tidak pulas serta mimpi kurang baik.
- 5) Kendala kecerdasan: penyusutan energi ingat, gampang kurang ingat serta susah konsentrasi.
- 6) Perasaan tekanan mental: hilangnya atensi, berkurangnya kesenangan pada hoby, pilu, perasaan tidak mengasyikkan sejauh hari.
- 7) Indikasi somatik: nyeri pada otot- otot serta kaku, gertakan gigi, suara tidak normal serta kedutan otot.
- 8) Indikasi sensorik: perasaan ditusuk- tusuk, penglihatan kabur, muka merah serta pucat dan merasa lemah.
- 9) Indikasi kardiovaskuler: takikardi, nyeri di dada, denyut nadi membeku serta detak jantung lenyap sekejap.
- 10)Indikasi respiratory: rasa tertekan di dada, perasaan tercekik, kerap menarik nafas panjang serta merasa nafas pendek.

- 11)Indikasi gastrointestinal: susah menelan, obstipasi, berat tubuh menyusut, mual serta muntah, nyeri lambung saat sebelum serta setelah makan, perasaan panas di perut.
- 12)Indikasi urogenital: kerap berkemih, tidak bisa menahan kencing, aminorea, ereksi lemah ataupun impotensi.
- 13)Indikasi vegetatif: mulut kering, gampang berkeringat, muka merah, bulu roma berdiri, pusing ataupun sakit kepala.
- 14)Sikap sewaktu wawancara: risau, jari- jari gemetar, mengkerutkan dahi ataupun kening, muka tegang, tonus otot bertambah serta nafas pendek serta cepat.

2.6.1.2 Tingkatan skor kecemasan antara lain:

- 1) 0 = tidak terdapat indikasi sama sekali
- 2) 1 = Ringan/ Satu dari indikasi yang ada
- 3) 2 = Sedang/ setengah dari indikasi yang ada
- 4) 3 = berat/ lebih dari indikasi yang ada
- 5) 4= sangat berat/ seluruh indikasi ada

2.6.1.3.Penentuan derajat kecemasan dengan metode menjumlah nilai skor serta item 1- 14 dengan hasil:

- 1) Skor > 14 = tidak terdapat kecemasan
- 2) Skor 14- 20 = kecemasan ringan
- 3) Skor 21– 27 = kecemasan sedang

- 4) Skor 28– 41= kecemasan berat
- 5) Skor 42– 56 = panik

Skala HARS awal kali digunakan pada tahun 1959, yang diperkenalkan oleh Max Hamilton serta saat ini sudah jadi standar dalam pengukuran kecemasan paling utama pada riset trial clinic. Skala HARS sudah dibuktikan mempunyai validitas serta reliabilitas lumayan besar buat melaksanakan pengukuran kecemasan pada riset trial clinic ialah 0,93 serta 0,97. Keadaan ini menampilkan bahwa pengukuran kecemasan dengan memakai skala HARS hendak diperoleh hasil yang valid serta reliable(HARS terlampir)(Hawari, 2016).

2.2 Konsep Orangtua

2.2.1 Pengertian Orangtua

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia orangtua dalam arti khusus adalah manusia yaitu ayah ibu kandung. Menurut Ahmad Tafsir dalam buku Metodologi Pengajaran Agama Islam, dijelaskan bahwa orangtua adalah: “Pendidik utama dan pertama, utama karena pengaruh mereka amat mendasar dalam perkembangan kepribadian anaknya, pertama karena orangtua adalah orang pertama dan paling banyak melakukan kontak dengan anaknya.

2.2.2 Pola asuh orangtua

Menurut Widyarini (2008) pola asuh orangtua dibagi menjadi 3 tipe, yaitu:

1. Otoriter

Orangtua dengan pola asuh jenis ini berusaha membentuk, mengendalikan dan mengevaluasi sikap anaknya sesuai dengan standart mutlak, nilai-nilai

kepatuhan, menghormati otoritas kerja, tradisi serta tidak saling memberi dan menerima dalam komunikasi verbal. Pada pola asuh ini orangtua kadang-kadang menolak pendapat anak dan sering menerapkan hukuman.

2. Autoritatif

Orangtua dengan pola asuh jenis ini berusaha mengarahkan anaknya secara rasional yang berorientasi pada masalah yang dihadapi, menghargai komunikasi yang saling memberi dan menerima, menjelaskan alasan rasional yang mendasari tiap-tiap permintaan atau disiplin tetapi juga menggunakan kekuasaan bila perlu, mengharapkan anak untuk mematuhi orang dewasa tetapi juga saling menghargai antara anak dan orangtua, memperkuat standar-standar perilaku. Orangtua tidak mengambil posisi mutlak, tetapi juga tidak mendasarkan pada kebutuhan anak semata.

3. Permisif

Orangtua dengan pola asuh ini berusaha berperilaku menerima dan bersikap positif terhadap impuls (dorongan emosi), keinginan-keinginan dan perilaku anaknya, hanya sedikit memberi tanggung jawab rumah tangga, membiarkan anak untuk mengatur aktivitasnya sendiri dan mengontrol, berusaha mencapai sasaran tertentu dengan memberikan alasan, tetapi tanpa menunjukkan kekuasaan.

Menurut Merry (2010: 11), ketika orangtua bekerja, mereka akan memberikan pola asuh anaknya kepada pembantu, kakek atau nenek dan ketika anak-anak mereka sudah menginjak remaja, lingkunganlah yang akan menjadi pengasuh bagi anak mereka. Yang dimaksud dengan lingkungan disini adalah media massa, teknologi dan teman. Tiga *point* di atas merupakan pengasuh bagi anak remaja yang kedua orangtuanya bekerja di luar rumah, bahkan tiga *point*

tersebut akan lebih berkuasa dari pembantu ketika anak sudah menginjak masa remaja pembantu tidak bisa lagi dikatakan sebagai pengasuh karena anak remaja sudah mulai mampu menentukan pilihannya sendiri.

Selain itu, menurut Merry saat orangtuanya bekerja anak akan cenderung lebih suka bermain *games*, internet, computer, membaca buku, bergabung dengan teman-teman, daripada harus bercengkrama dengan pembantu, kakek maupun nenek.

Dilihat dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa ketika orangtua bekerja, mereka akan cenderung memberikan pola asuh anak mereka kepada pembantu, kakek ataupun nenek. Namun, ketika anak sudah menginjak remaja peran pembantu, kakek maupun nenek sebagai pengasuh akan memudar dan akan diambil alih oleh lingkungan (media massa, teknologi, dan teman) sebagai pengasuh anak mereka dengan segala dampak yang ditimbulkan dari lingkungan tersebut.

2.2.3 Sikap Orangtua Kepada Anak Mengenai Gadget Saat Ini

Menurut Mohammad Nazir (2003:17) Sikap orangtua kepada anak mengenai *gadget* saat ini, antara lain:

1. Pilih Sesuai Dengan Usia Anak

Jika usia anak masih dibawah 2 tahun sebaiknya cukup pengenalan gadget terlebih dahulu yaitu mengenai pengertian apa itu gadget selebihnya mengenai penggunaannya sebaiknya dibatasi. Cukup mengenalkan mengenai bentuk dan

kegunaannya. Pada usia anak dibawah 5 tahun cukup mengenalkan mengenai warna, bentuk, serta suara yang terdapat pada fitur atau aplikasi gadget tersebut.

2. Selektif Dalam Memilih Aplikasi Permainan Di Dalam *Gadget*

Apabila anak memaksa untuk menggunakan gadget untuk bermain, pastikan aplikasinya sesuai dengan usia anak dan batasi aplikasinya, supaya anak tidak terlalu tertarik dengan permainan yang ada. Pilih aplikasi yang juga dapat mendukung kecerdasan anak, dan pola pikir anak.

3. Temani Anak Dalam Bermain

Temani anak dalam bermain menggunakan *gadget*, arahkan penggunaannya dengan baik. Cobalah untuk mengajak anak bermain menggunakan media lain selain *gadget*, atau ajak anak bermain dengan teman sebayanya, supaya anak tidak terfokus dengan permainan *gadget* nya. Orangtua juga harus menemani anaknya dalam penggunaan *gadget* dan mengenalkan hubungannya dengan dunia nyata.

4. Batasi Waktu Bermain *Gadget* Anak

Batasi penggunaan *gadget* pada anak. Anak boleh saja menggunakan *gadget* tetapi waktunya dibatasi misalnya setengah jam, atau saat senggang atau saat hari sabtu atau minggu. Waktu di saat anak santai dan tugas belajarnya telah selesai.

5. Mengajak Anak Melakukan Kegiatan Positif

Ajak anak untuk melakukan kegiatan positif misalnya setiap pagi olahraga, membantu membersihkan rumah, membaca buku, merapikan kamar, mengaji, mengikuti les bahasa inggris, berkunjung ke rumah nenek, berlibur dan masih

banyak lagi kegiatan positif yang bisa dilakukan untuk mencegah anak supaya tidak kecanduan bermain *gadget*.

Pemaparan diatas hanyalah beberapa cara yang dapat dilakukan orangtua supaya anaknya tidak kecanduan penggunaan permainan *gadget*, tetapi semua tergantung pada orangtua itu sendiri, masih banyak cara untuk mengatasinya. Orangtua yang baik pasti dapat memahami apa yang terbaik untuk anaknya. Menemani waktu bermain anak, membimbingnya, meluruskan yang salah, mengajaknya berkomunikasi serta bagaimana berpikir dan berargumentasi dengan mengkaitkannya dengan dunia yang nyata. Mendidik anaknya untuk lebih peduli dengan lingkungan di sekitarnya.

2.2.4 Tugas Orangtua Dengan Anak Prasekolah

Tugas perkembangannya merupakan membiasakan pada kebutuhan pada anak pra sekolah (cocok dengan tumbuh kembang, proses belajar serta kontak sosial) serta merancang kelahiran selanjutnya.

Tugas pertumbuhan keluarga dikala ini merupakan:

- 1) Pemenuhan kebutuhan anggota keluarga.
- 2) Menyokong anak bersosialisasi.
- 3) Menyesuaikan diri dengan anak baru lahir, anak yg lain jua terpenuhi.
- 4) Mempertahankan ikatan di dalam ataupun di luar keluarga.
- 5) Pemabgaian waktu, pribadi, pasangan serta anak.
- 6) Pembagian tanggung jawab.
- 7) Merancang aktivitas serta waktu stimulasi tumbuh serta kembang anak.

2.3 Konsep Tumbuh Kembang Prasekolah

2.3.1 Pengertian anak Prasekolah

Anak usia Prasekolah adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun (Wong, 2009), dimana memiliki karakteristik tersendiri dalam segi pertumbuhan dan perkembangannya (Maryunani, 2013).

2.3.2 Pertumbuhan Anak Prasekolah

Kecepatan pertumbuhan fisik melambat dan semakin stabil pada masa prasekolah. Berat badan rata-rata pada usia 3 tahun adalah 14,6 kg, pada usia 4 tahun adalah 16,7 kg, dan pada usia 5 tahun adalah 18,7 kg. Rata-rata pertambahan berat badan per tahun tetap sekitar 2,3 kg (Wong, 2009).

Pertumbuhan tinggi badan juga tetap berlangsung dengan pertambahan 6,75 sampai 7,5 cm per tahun. Rata-rata tinggi badan pada usia 3 tahun adalah 95 cm, pada usia 4 tahun adalah 103 cm, dan pada usia 5 tahun adalah 110 cm (Wong, 2009).

2.3.3 Pengertian Perkembangan

Perkembangan (development) adalah bertambahnya kemampuan (skill) seseorang dalam struktur dan fungsi tubuh menjadi lebih kompleks dengan pola yang teratur meliputi diferensiasi sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan

sistem organ yang kemudian akan berkembang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi fungsinya. Termasuk perkembangan emosi, intelektual dan tingkah laku yang merupakan hasil dari interaksi dengan lingkungan (Cahyaningsih, 2011: 2).

Selain pengertian di atas juga terdapat penjelasan bahwa perkembangan dapat diartikan sebagai perubahan yang dialami individu untuk mencapai tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif dan kontinyu (berkesinambungan) dalam diri individu mulai lahir sampai mati (Yusuf, 2004: 15).

Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan adalah proses perubahan struktur dan fungsi untuk menuju tingkat kedewasaan dan kematangan secara sistematis, progresif dan berkesinambungan untuk memenuhi masing-masing fungsi termasuk perkembangan emosi, intelektual, dan tingkah laku yang dihasilkan dari interaksi dengan lingkungan.

2.3.4 Perkembangan Anak Prasekolah

2.3.4.1 Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif prasekolah diuraikan menjadi dua, yaitu perkembangan kognitif prasekolah menurut Piaget dan perkembangan bahasa (Maryunani, 2013).

1) Perkembangan Kognitif Prasekolah menurut Piaget

Pada tahap ini anak prasekolah memasuki pada tahap pra operasional (2-7 tahun). Pra operasional ditandai oleh adanya pemakaian kata-kata lebih awal dan memanipulasi simbol-simbol yang menggambarkan objek atau benda dan keterikatan atau hubungan diantara mereka. Pemikiran atau sifat anak yang

aneh/ganjil menunjukkan fakta bahwa mereka pada umumnya tidak mampu menunjukkan *operations* (eksploitasi) atau jika mereka bisa menunjukkan *operation* maka keadaannya akan terbatas. Mental operations pada tahap ini sifatnya fleksibel dan dapat berubah. Tahap pra operasional ini juga ditandai oleh beberapa hal antara lain, egosentrisme, ketidakmatangan pikiran/ide/gagasan tentang sebab-sebab dunia di fisik, kebingungan antara simbol dan objek yang mereka wakili, kemampuan untuk fokus pada satu waktu dan kebingungan tentang identitas orang dan objek.

2) Perkembangan Bahasa Prasekolah

Anak usia 3 tahun, dapat mengatakan 900 kata, menggunakan tiga sampai empat kalimat, dan berbicara dengan tidak putus-putusnya (ceriwis); Anak usia 4 tahun, dapat menyatakan 1500 kata, menceritakan cerita yang berlebihan, dan menyanyikan lagu sederhana (ini merupakan puncak untuk pertanyaan ‘mengapa’); dan anak usia 5 tahun: dapat mengatakan 2100 kata, dan mengetahui empat warna atau lebih, nama-nama hari dalam seminggu, dan nama bulan.

2.3.4.2 Perkembangan Psikososial

Perkembangan Psikososial menurut Erikson dalam Maryunani (2013), perkembangan Psikososial Erikson Tahap Inisiatif vs Kesalahan, tahap ini dialami pada anak saat usia 4-5 tahun (*preschool age*), anak-anak pada saat usia ini mulai berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya sehingga menimbulkan rasa ingin tahu terhadap segala hal yang dilihatnya, mereka mencoba mengambil banyak inisiatif dari rasa ingin tahu yang mereka alami, akan tetapi bila anak-anak pada masa ini mendapatkan pola asuh yang salah, maka mereka cenderung merasa bersalah dan

akhirnya hanya berdiam diri, sikap berdiam diri yang mereka lakukan bertujuan untuk menghindari suatu kesalahan-kesalahan dalam sikap maupun perbuatan.

2.3.4.3 Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik halus dan kasar anak prasekolah menurut Maryunani (2013), sebagai berikut:

1) Perkembangan Motorik Halus (Fine Motor):

Anak usia 3 tahun, anak dapat menyusun balok ke atas 9-10 balok, anak dapat membentuk jembatan 3 balok, anak dapat membuat lingkaran dan silang. Anak usia 4 tahun, anak dapat melepas sepatu, anak dapat membuat segi-empat, anak dapat menambahkan 3 bagian ke gambar stik. Anak usia 5 tahun, anak dapat mengikat tali sepatu, anak dapat menggunakan gunting dengan baik, anak dapat menyalin wajik dan segitiga, anak dapat menambahkan 7 sampai 9 bagian ke gambar stik, anak dapat menuliskan beberapa huruf, dan angka, dan nama pertamanya.

2) Perkembangan Motorik Kasar (Gross Motor):

Anak usia 3 tahun, anak dapat menaiki sepeda roda tiga, anak menaiki tangga menggunakan kaki bergantian, anak berdiri pada satu kaki selama beberapa detik, anak melompat jauh; anak usia 4 tahun, anak dapat meloncat, menangkap bola, menuruni tangga menggunakan kaki bergantian; dan anak usia 5 tahun, anak dapat meloncat, anak berjingkat dengan satu kaki, anak menangkap dan menendang bola, anak lompat tali, anak menyeimbangkan kaki bergantian dengan mata tertutup.

2.3.4.4 Perkembangan Psikoseksual

Perkembangan psikoseksual menurut Freud dan perkembangan seksual:

1) Perkembangan *Psikoseksual* Anak Prasekolah

Fase ini anak akan merasa senang jika selalu memegang alat genitalia, kecenderungan anak akan dekat dengan orangtua yang berlawanan jenis kelamin. Misalnya anak laki-laki lebih dekat dengan ibunya, sedangkan anak perempuan akan lebih dekat dengan ayahnya. Selain itu juga anak mempunyai rasa persaingan yang ketat dengan orangtua yang sesama jenis kelamin. Misalnya, anak kecil merasa tersaingi oleh ayahnya untuk memperebutkan kasih sayang dari ibunya, sehingga ia berusaha semaksimal mungkin untuk mendapat kasih sayang yang banyak dari ibunya, demikian sebaliknya pada anak perempuan. Anak mulai membedakan jenis gender antara laki-laki dan perempuan. Sifat egosentris yang tinggi pada anak dan interaksi sosial sudah mulai tumbuh (Riyadi & Sukarmin, 2013).

2) Perkembangan Seksual Anak Prasekolah

Perkembangan seksual selama masa ini merupakan fase yang sangat penting untuk identitas dan kepercayaan seksual individu secara menyeluruh. Anak prasekolah membentuk kelekatan yang kuat dengan orangtua yang berlawanan jenis kelamin sambil mengidentifikasi orangtua yang berjenis kelamin sama (Wong, 2009).

Saat identitas seksual berkembang melebihi pengenalan gender, maka kerendahan hati menjadi perhatian, begitu juga ketakutan adanya mutilasi. Terjadi imitasi peran seks, “berdandan seperti Ibu (atau Ayah)” merupakan aktivitas yang penting. Perilaku dan respon orang lain terhadap permainan peran dapat

mengondisikan anak untuk memandang dirinya sendiri atau orang lain (Wong, 2009).

2.3.4.5 Perkembangan Moral menurut Kohlberg

Perkembangan moral anak prasekolah masuk pada tingkat prakonvensional atau pra moral (Kohlberg) dalam Wong (2009). Perkembangan moral anak kecil sedang berada pada tingkat paling dasar. Terdapat sedikit, jika ada, perhatian mengenai suatu kesalahan. Mereka berperilaku sesuai dengan kebebasan atau batasan yang berlaku pada suatu tindakan. Pada orientasi hukuman dan kepatuhan, anak (berusia sekitar 2 sampai 4 tahun) menilai apakah suatu tindakan baik atau buruk bergantung dari apakah hasilnya berupa hukuman atau penghargaan (Wong, 2009).

2.3.5 Tugas Perkembangan Anak Prasekolah

Anak pra sekolah memiliki tugas-tugas perkembangan, sebagai berikut: (Maryunani, A, 2016)

- 1) Mengembangkan rutinitas sehari-hari yang sehat.
- 2) Menjadi anggota keluarga yang berpartisipasi.
- 3) Belajar menguasai impuls dan menyesuaikan dengan harapan sosial.
- 4) Mengembangkan ekspresi emosional yang sehat.
- 5) Mempelajari komunikasi yang efektif.
- 6) Kemampuan untuk menangani situasi yang kemungkinan berbahaya.
- 7) Mengembangkan inisiatifnya.

8) Mempelajari landasan untuk mengerti kehidupan.

2.4 Konsep Gadget

2.4.1 Pengertian *gadget*

Menurut Herawati (2014), mengatakan bahwa *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Dalam jurnal penelitian Widiawati (2014) mengemukakan bahwa *gadget* adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru.

Beberapa contoh perangkat yang masuk pada kategori *gadget* diantaranya adalah: laptop, mp3 *player*, *netbook*, *e-reader*, *camera*, *xboox*, *smartphone*, *tablet*, dan masih banyak perangkat lain yang memiliki fungsi khusus dan berbeda-beda. *Gadget* secara lebih rinci dijelaskan memiliki beberapa macam dan bentuk diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *netbook*. (Widiawati, dkk., 2014).

2.4.2 Aplikasi dalam *gadget*

Seiring perkembangan *gadget* yang semakin canggih, sehingga *gadget* juga disamakan bentuknya dengan teknologi lain seperti *smartphone*, komputer, tablet, *e-reader*, dan laptop, beragam aplikasi-aplikasi juga ditawarkan. Aplikasi-aplikasi yang beragam itu mulai dari *games*, *navigator*, *wi-fi*, kamera, pemutar musik dan video, dan lain sebagainya (Herawati, 2014). Begitu juga disampaikan oleh Widiawati, dkk (2014) bahwa *gadget* diproduksi oleh berbagai perusahaan besar dengan suguhan aplikasi-aplikasi yang canggih dalam menyajikan berbagai media

berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobbi, hingga hiburan yang disajikan *online* atau *offline*.

Dapat disimpulkan bahwa kebanyakan aplikasi yang disuguhkan dalam *gadget* tersebut adalah aplikasi untuk hiburan semata yang jika tidak digunakan secara baik maka akan menimbulkan efek yang negatif bagi penggunanya maupun orang lain.

2.4.3 Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

Menurut dokter anak asal Amerika Serikat Cris Rowan dalam (Kartika, 2014) mengatakan, perlu ada larangan untuk penggunaan *gadget* pada usia terlalu dini, yakni anak di bawah 12 tahun. Alasannya, sudah banyak penelitian yang membuktikan dampak negatif *gadget* pada mereka. Berikut di antaranya:

1) Hambatan perkembangan

Dampak hambatan perkembangan dari penggunaan *gadget* dapat menyebabkan anak cenderung kurang bergerak, sehingga hal ini dapat menghambat dan mengganggu perkembangan otak dan psikologis anak, yang bisa menyebabkan hambatan kemampuan berbicara dan berkomunikasi tidak lancar serta dapat menghambat kemampuan anak dalam berpikir.

2) Hambatan perkembangan

Sejumlah studi menyimpulkan, penggunaan *gadget* yang berlebihan merupakan faktor penyebab meningkatnya laju depresi, kecemasan, defisit perhatian, autisme, gangguan bipolar, dan gangguan perilaku pada anak. Jika *gadget* dikonsumsi secara berlebihan dapat mengakibatkan stres pada anak.

Biasanya anak stres akibat tidak dapat memenangkan permainan di gadget nya, sehingga sering mengganggu kondisi anak.

3) Agresif

Anak-anak yang terpapar tayangan kekerasan di *gadget* mereka berisiko untuk menjadi agresif. Apalagi, saat ini banyak video game ataupun tayangan yang berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan-kekerasan lainnya.

4) Kecanduan

Karena kurangnya perhatian orangtua (yang dialihkan pula oleh *gadget*), anak-anak cenderung lebih dekat dengan *gadget* mereka. Padahal, hal itu memicu adiksi sehingga mereka seakan tak bisa hidup tanpa *gadget* mereka.

Sedangkan menurut Widiawati, dkk (2014) dampak negatif *gadget* diantaranya :

5) Interaksi sosial terganggu

Karena anak menganggap *gadget* sudah menjadi sebagian dari dunianya, maka anak lebih tertarik terhadap *gadget* yang dimiliki, hal ini memberikan kemungkinan besar anak tidak bersosialisasi dengan lingkungan sosial mereka dan cenderung berfokus pada *gadget* miliknya. Hal ini menyebabkan kemampuan sosial anak menjadi buruk.

6) Sulit berkonsentrasi

Fitur dan berbagai macam game yang disajikan oleh *gadget* membuat anak semakin betah dalam menggunakannya, anak usia prasekolah memiliki pikiran yang dipenuhi dengan dunia fantasi. Anak lebih sering berimajinasi mengenai tokoh

game yang sering dimainkan pada gadgetnya, hal ini membuat anak semakin merasa dimanjakan oleh *gadget* dan semakin lupa dengan dunia nyata mereka, sehingga menjadikan anak sulit untuk berkonsentrasi dengan dunia nyata.

Ada juga dampak negatif dari *gadget* menurut UNICEF Indonesia (2014) seperti:

7) *Gadget* mengubah hubungan anak dengan orangtua

Kebiasaan anak menggunakan *gadget* membuat anak merasa tidak bisa hidup tanpa *gadget*. Anak akan lebih seperti diatur oleh gadget. Dari makan, bermain, tidur, belajar bahkan ke sekolah pun membawa gadget. Hal ini menjadikan peran orangtua tergantikan oleh gadget.

8) Menjadi korban cyberbullying

Banyaknya fitur dalam gadget salah satunya adalah sosial media yang dapat mempermudah komunikasi memberikan kelebihan tersendiri untuk penggunanya. Namun hal ini dapat menjadi kerugian apabila pengguna tidak dapat menggunakan gadget dengan bijak. Segala sesuatu dapat diucapkan melalui sosial media, hal yang baik maupun hal yang buruk. Tanpa pengawasan dan kontrol dari orangtua hal ini dapat menjadikan anak sebagai pelaku maupun korban bullying.

9) Anak dapat mengakses situs pornografi

Banyaknya iklan mengandung pornografi yang terkadang beredar di berbagai fitur aplikasi *gadget* baik itu sosial media, YouTube maupun game menumbuhkan rasa penasaran terhadap anak. Hanya dengan satu kali klik saja anak akan dengan mudah terhubung dengan situs pornografi.

10) Perubahan perilaku akibat pengaruh *gadget*

Apabila anak merasa waktu menggunakan gadgetnya berkurang atau terganggu, anak cenderung marah dan emosinya tidak stabil