

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep *Gadget*

2.1.1 Definisi *Gadget*

Gadget merupakan sebuah fitur berteknologi tinggi yang memiliki tujuan dan fungsi praktis (Kuncoro, 2009). Menurut Widiawati dan Sugiman (2014), *gadget* merupakan teknologi canggih yang diciptakan dengan beragam aplikasi yang mampu menyajikan media berita, jejaring sosial, hobi, hiburan, pendidikan, dan sebagainya. Pada masa kini, *gadget* lebih sering dikenal sebagai media komunikasi modern yang banyak digunakan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia (Jati & Herawati, 2014). Contoh *gadget* yang sering dijumpai di Indonesia antara lain *handphone*, *smartphone*, tablet, komputer, *laptop*, *video game* dan sebagainya.

Osland (dalam Efendi, 2013:2) mendefinisikan *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dalam berbagai macam fungsi. Sedangkan Menurut witarsa (2018) *Gadget* merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ilmu pengetahuan dan teknologi (Ipteks) pada zaman sekarang dan mendatang. Tentunya dengan berkembangnya Ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Bantuan teknologi seperti *gadget* dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama.

Dari berbagai macam pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan sebuah perangkat elektronik yang memiliki kemampuan komunikasi jarak jauh dan berfungsi untuk berkomunikasi mobile yang bentuknya praktis dan bisa dibawa kemana-mana, tanpa sambungan kabel.

2.1.2 Penggunaan Gadget

The American Academy of Pediatrics (AAP) merekomendasikan bahwa anak-anak yang menghabiskan waktu di depan *gadget* harus diberi batasan waktu, yakni satu atau dua jam per hari dan menghindari paparan layar *gadget* pada anak usia di bawah 2 tahun (Page et al, 2010). Menurut Loebis (2016), kriteria penggunaan *gadget* pada anak usia 3-5 yang ideal adalah kurang dari satu jam. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh Trinika (2015) pada anak usia 3-6 tahun, rentang frekuensi penggunaan *gadget* mulai dari 1 sampai 3 hari perminggu, 4-6 hari per minggu dan bahkan sampai menggunakan *gadget* setiap hari. Sedangkan durasi paling singkat mulai dari 5-15 menit per hari, dan paling lama 5 jam per hari. Rata-rata anak menggunakan *gadget* kurang lebih 1 sampai 3 hari per minggu dan dengan durasi 20-30 menit per hari.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Wendy dkk (2015), penggunaan aplikasi *game* di komputer oleh anak di Singapura memiliki batasan waktu berkisar 5 menit – 5 jam dalam sehari. Anak-anak usia 4-8 tahun rata-rata menggunakan telepon 20-37 menit per hari dan *online* 27-44 menit per hari (Rosen, Lim, Felt, Carrier, Cheever, Lara-Ruiz, Mendoza & Rokkum, 2014). Butes (2013) mengatakan bahwa waktu yang digunakan

anak-anak dalam penggunaan *gadget* terlalu tinggi, rata-rata 2 jam dalam sehari pada anak usia 2-4 tahun.

2.1.3 Fungsi Gadget

Gadget memiliki fungsi yang sesuai dengan penggunanya. Menurut Chusna (2017) Fungsi dan manfaat *gadget* secara umum adalah :

1. Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.

2. Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

3. Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmupengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

2.1.4 Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget Pada Anak

Menurut Kuswantoro (2020) Faktor yang mempengaruhi anak menggunakan *gadget* adalah :

1. Pengasuhan yang kurang tepat

Tanpa Orang tua sadari bahwa merekalah yang pertama kali memperkenalkan *gadget* pada buah hatinya. Banyak dari orang tua memberikan berbagai alasan sehingga memperkenalkan *gadget* pada anak tanpa memberinya batasan pemakaian yang aman. Beberapa contoh alasan orang tua memberikan dan membiarkan anaknya bermain *gadget*, adalah : kesibukan, alasan kesibukan menjadi jalan pintas bagi orang tua untuk menenangkan anaknya dan dapat meneruskan kesibukannya. Orang tua yang terlalu sibuk sehingga memberikan *gadget* pada anak tanpa pengawasan dan batasan waktu dapat menimbulkan kecanduan. Kurangnya ilmu juga mempengaruhi dalam hal ini, orang tua harus memiliki ilmu pengasuhan yang cukup, tanpa memiliki ilmu pengasuhan anak, anak akan cenderung tumbuh hanya sesuai keinginan si-anak dan orang tua tanpa sadar sudah bersikap acuh pada anak, sehingga muncul kenakalan pada anak. Banyak orang tua menyadari bahwa orang tua menjadi teladan bagi anaknya dalam aktivitas sehari-hari, dan banyak pula orang tua yang menggunakan *gadget* terlalu lama dihadapan anak-anak, orang tua yang kecanduan *gadget* juga menjadikan anak yang juga kecanduan *gadget*.

2. Faktor Neurosains

Penggunaan *gadget* yang terlalu sering juga dapat mempengaruhi dopamin dalam otak sehingga menimbulkan kecanduan yang terus-menerus karenanya adanya keinginan untuk terus menerus memainkan games baru

atau memutar video baru, atau mengulang video yang pernah ditonton. Selain efek dopamin kendali diri yang rendah pada anak juga menjadi faktor penyebab kecanduan *gadget*.

3. Faktor teknologi

Banyak yang tidak sadar bahwa desain dan pengembangan teknologi saat ini memang didesain agar orang kecanduan kepada *gadget*, beberapa faktor desain teknologi yang menyebabkan kecanduan *gadget* pada anak antara lain, pilihan warna pada setiap aplikasi dan video yang sangat cerah sehingga menimbulkan ketertarikan pada anak untuk dieksplorasi. Selain itu, teknologi auto play yang memudahkan pengguna, faktor kejutan dan pembaruan, serta adanya notifikasi sehingga menyebabkan anak kecanduan *gadget*.

4. Faktor lingkungan

Lingkungan disekitar anak banyak yang menggunakan *gadget*, sehingga menimbulkan stimulus pada anak untuk menggunakan *gadget*. Usaha orang tua untuk menghindari anak kecanduan *gadget* akan sia-sia jika lingkungan sekitar tidak mendukung agar anak menjauhi *gadget*.

2.1.5 Dampak Penggunaan Gadget

1. Dampak positif

a. Meningkatkan kemampuan motorik

Kemampuan motorik adalah kemampuan yang berkaitan dengan gerakan kecil dari otot seperti gerakan bibir, jari, pergelangan tangan, lidah dan jari kaki. Ketika anak bermain *game* di tablet atau *gadget* lainnya, jari dan tangan mereka seperti mendapatkan latihan

kemampuan motorik (Subrahmanyam, Kraut, Patricia, Greenfield & Grpss, 2000). Latihan ini merupakan salah satu kegiatan yang baik untuk pertumbuhan anak karena menggunakan *keyboard* dan *keypad* modern atau perangkat genggam lainnya tidak memiliki resiko cedera maupun ancaman lainnya dibandingkan dengan bermain di luar. Akibatnya, anak dapat menggunakan tangan dan jari mereka dengan lebih baik dan menjadi sangat efisien dalam waktu yang singkat (Sundus, 2018).

b. Menunjang pengetahuan

Gadget mampu menunjang pengetahuan karena menyediakan sumber informasi yang tidak terbatas, dimana individu dapat mencari informasi sesuai kebutuhannya sehingga menunjang kemampuan proses belajar secara meluas dan integratif (Pratama, 2012).

c. Meningkatkan motivasi dan minat belajar

Dalam *gadget* terdapat berbagai macam aplikasi yang memuat fitur, salah satu yang mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar pada anak adalah variasi dari fitur permainan (Sugianto, Vincent, Prayanto & Ydani, 2015).

d. Kreatif

Fitur permainan dalam gadget tidak hanya meningkatkan motivasi dan minat belajar pada anak, namun juga dapat mengembangkan kreatifitas pada anak. Sebagai contoh permainan dengan menggunakan strategi atau merancang sebuah bangunan, disini anak akan sangat

terasa kreatifitasnya dalam kehidupan sehari-hari seperti dalam memecahkan masalah dan melakukan kegiatan lainnya (Pratama, 2012).

Menurut Midayana (2019),dampak positif penggunaan *gadget* adalah :

- 1) Kecanggihan fitur bahasa pada *Gadget* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.
- 2) Mendukung keingintahuan anak, dengan bimbingan orangtua anak dapat mengakses situs-situs yang ingin dipelajari anak di internet.
- 3) Merangsang anak untuk mengikuti perkembangan teknologi, sehingga anak tidak gagap teknologi di usianya.
- 4) Mendukung aspek akademis anak, dengan bantuan internet anak dapat mengakses informasiinformasi yang di butuhkan perihal pengetahuan yang diajarkan di sekolah.
- 5) Mengurangi tingkat stres dan menghilangkan rasa jenuh setelah belajar dengan sesekali bermain game.

Sedangkan menurut Egie (2020),dampak positif penggunaan *gadget* adalah :

- a. Anak menjadi kreatif dan menambah ilmu berbagai ilmu pengetahuan dengan mudah.

- b. Anak menjadi interaktif dan kompetitif. misalnya, anak menjadi bersemangat untuk berlomba lomba maju ke depan kelas dan menjawab pertanyaan.
- c. Anak menjadi mudah untuk mempelajari berbagai macam bahasa asing melalui internet.

2. Dampak negatif

a. Keterlambatan dalam aspek bicara dan bahasa

Penggunaan *gadget* pada anak akan menyebabkan anak semakin banyak menghabiskan waktu di depan layar. Semakin banyak waktu yang dihabiskan anak pada smartphone, tablet atau perangkat elektronik lainnya akan meningkatkan kemungkinan anak mengalami keterlambatan dalam aspek bicara dan bahasa. Hal ini disebabkan oleh waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar berkomunikasi dengan sekitarnya habis untuk menggunakan *gadget* sehingga anak cenderung tidak berkomunikasi. Berdasarkan penelitian yang ditemukan, setiap peningkatan 30 menit dalam penggunaan *gadget*, seorang anak memiliki resiko 49% lebih cenderung mengalami keterlambatan bicara (Sundus, 2018).

b. Depresi

Anak yang menggunakan *gadget* rentan mengalami depresi pada umumnya. Hal ini disebabkan oleh terlalu banyak penggunaan *gadget* juga memperkenalkan depresi pada anak dengan usia tertentu. Depresi merupakan dampak negatif yang dapat ditimbulkan

pada anak yang menggunakan *gadget* sehingga menyebabkan masalah kesehatan mental pada masa kanak-kanak (Sundus, 2018).

c. Obesitas

Anak yang menggunakan *gadget* cenderung jarang bergerak dan hanya bermain dengan *gadgetnya* sehingga menyebabkan obesitas pada anak (Velika, Negara & Aryanto, 2015). Berdasarkan penelitian yang dilakukan Tanjung dkk (2017) menunjukkan bahwa kejadian obesitas anak prasekolah lebih banyak terjadi pada anak yang menggunakan *gadget* dengan intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi, dibandingkan anak dengan intensitas penggunaan yang rendah.

Menurut Midayana (2019), dampak negatif penggunaan gadget adalah :

1) Mengganggu pertumbuhan otak

Anak Pada usia 0-2 tahun, otak anak bertumbuh dengan cepat hingga dia berusia 21 tahun. Perkembangan otak anak sejak dini dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan.

2) Stimulasi berlebih dari *Gadget* (hp, internet, tv, ipad, dll)

Pada otak anak yang sedang berkembang, dapat menyebabkan keterlambatan kognitif, gangguan dalam proses belajar, tantrum, meningkatkan sifat impulsif, serta menurunnya kemampuan anak untuk mandiri.

3) Tumbuh kembang yang lambat

Bahaya penggunaan Gadget pada anak, juga membatasi gerak fisiknya. Yang membuat tumbuh kembang fisik anak menjadi terlambat. Paparan teknologi sejak dini juga memengaruhi kemampuan literasi dan prestasi akademik anak secara negatif.

4) Kurang tidur 75%

Anak usia 9-10 tahun mengalami kurang tidur karena penggunaan teknologi tanpa pengawasan. Adanya sinar *bluelight* pada *gadget* mempengaruhi otak ketika melihat dalam kegelapan yang memberikan efek tidak mudah mengantuk, itu sebabnya anak tidak akan mengantuk meskipun bermain *gadget* sampai larut malam (Egie, 2020). Kekurangan tidur akan berdampak buruk pada nilai sekolah mereka, karena otak berkembang dengan baik saat tidur, dan anak butuh tidur yang cukup agar otaknya bisa berfungsi dengan baik.

5) Kelainan mental

Penelitian di Bristol University tahun 2010 mengungkapkan, bahaya penggunaan Gadget pada anak dapat meningkatkan risiko depresi, gangguan kecemasan, kurang atensi, autisme, kelainan bipolar, psikosis, dan perilaku bermasalah lainnya.

6) Sifat agresif

Konten di media yang bisa diakses anak, dapat menimbulkan sifat agresif pada anak. Kekerasan fisik dan

seksual banyak tersebar di internet, dan jika tidak dilakukan pengawasan, anak bisa terpapar itu semua. Sehingga memicu timbulnya perilaku agresif dan cenderung menyerang orang lain pada anak.

7) Kecanduan

Ketika orangtua terlalu bergantung pada teknologi, mereka akan semakin jauh dari anak. Untuk mengisi kekosongan ikatan dengan orangtua, anak juga mulai mencari penghiburan dari Gadget, yang pada akhirnya membuat mereka kecanduan teknologi, dan tidak bisa lepas darinya.

8) Proses belajar yang tidak berkelanjutan

Penggunaan teknologi yang berlebihan pada anak, bisa membuat proses belajarnya tidak kontinyu. Karena teknologi ini membuat segalanya menjadi lebih mudah, sehingga otak anak tidak terasah, disebabkan kemudahan yang ditawarkan untuk mencari jalan pintas, sehingga anak malas untuk membaca buku karena di anggap tidak menarik (Egie,2020).

9) Menurunkan daya ingat dan konsentrasi anak

Karena tingginya kecepatan pada konten media yang menimbulkan perhatian. Sebagai orangtua yang hidup di zaman yang serba modern ini, kita harus bijak dalam menyikapi dan mengenalkan sarana teknologi kepada anak kita, agar supaya tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan karena perkembangan teknologi.

10) Gangguan pada mata

Akibat terlalu sering mata menatap layar *gadget*,berpotensi untuk meningkatkan kerusakan mata,seperti katarak.sinar *bluelight* pada *gadget* dapat melukai retina terus menerus sehingga menyebabkan minus plus lebih dini.

2.2 Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah

2.2.1 Definisi Usia Pra Sekolah

Usia prasekolah adalah usia dalam rentang 3-6 tahun,masa ini disebut sebagai masa kanak – kanak awal. Dalam usia ini pada umumnya anak mengikuti program kelompok bermain atau yang biasa kita kenal sebagai PAUD (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun mengikuti program Taman Kanak-Kanak (Patmonedowo, 2008).

Menurut Noorlaila (2010), dalam perkembangan usia pra sekolah dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu:

1. Sejak lahir sampai usia 3 tahun, anak sudah memiliki kepekaan sensoris dan daya pikir dimana anak sudah dapat menyerap pengalaman-pengalaman, memiliki kepekaan bahasa,dalam perkembangan bahasanya yang harus di perhatikan adalah anak mengerti pembicaraan orang lain,anak mampu menyusun dan menambah perbedaan kata,dapat menggabungkan kata menjadi kalimat,serta pengucapan kata yang baik dan benar .
2. Usia 2 sampai 4 tahun, anak menjadi lebih aktif dan lincah bergerak,gerakan otot sudah terkoordinasi dan terampil.

3. Usia 3 sampai 6 tahun, anak menjadi terampil dalam bidang fisik, motorik, mental, emosi sudah lebih meningkat serta pada usia ini anak akan ingin lebih banyak melakukan berbagai macam kegiatan.

2.2.2 Ciri Usia Pra Sekolah

Ciri-ciri anak usia prasekolah menurut Patmonodewo (2003), Hurlock (2007) dan Wong (2009) mencakup aspek fisik, sosial, emosi dan kognitif.

a. Ciri fisik

Ciri anak usia pra sekolah biasanya sangat aktif. Mereka telah memiliki kontrol dalam tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri. Hal yang biasa dilakukan oleh anak adalah berlari, memanjat, dan melompat, orang tua sebaiknya tidak membatasi ataupun melarang hal tersebut, cukup mengawasi dan memberikan sesuai dengan kebutuhan anak.

b. Ciri sosial

Anak pada usia pra sekolah umumnya dapat dengan mudah bersosialisasi dengan lingkungannya. Mereka akan dengan cepat beradaptasi secara sosial dan mereka mau bermain dengan teman. Biasanya pada tahap ini anak akan memiliki satu atau dua sahabat namun akan berganti dengan cepat, Sahabat yang dipilih biasanya yang sama jenis kelaminnya, tetapi kemudian berkembang menjadi sahabat yang terdiri dari jenis kelamin yang berbeda.

c. Ciri kognitif

Anak usia pra sekolah biasanya sudah terampil dalam berbahasa, sebagian dari mereka sangat senang berbicara khususnya pada

kelompoknya. Sebaiknya anak diberikan kesempatan untuk berbicara dan dilatih untuk menjadi pendengar yang baik.

d. Ciri Emosi

Anak usia pra sekolah umumnya mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka, seperti sikap marah dan iri hati, mereka seringkali memperebutkan perhatian guru atau orang sekitar.

2.2.3 Definisi Perkembangan

Perkembangan merupakan suatu proses perubahan yang berkesinambungan yang meliputi kecakapan, pematangan fisik, emosi, meningkatnya keahlian serta sikap yang tidak dapat diukur namun hanya bisa di amati. Perkembangan merupakan bertambahnya struktur dan fungsi tubuh menjadi lebih kompleks dalam beberapa aspek perkembangan, meliputi motorik kasar, motorik halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2014).

Perkembangan psikososial merupakan perkembangan yang mengacu pada kemampuan anak dalam mengelola dan mengekspresikan emosi secara lengkap, baik emosi yang positif maupun yang negatif, mampu menjalin hubungan dengan anak-anak lain dan orang dewasa disekitarnya, serta secara aktif mengeksplorasi lingkungan melalui belajar, American Academy of Pediatrics (2012).

Perkembangan psikososial dimulai sejak anak masih bayi, berawal dari hubungan anak dengan orang tua atau pengasuh dirumah terutama anggota keluarganya. Anak mulai bermain bersama orang lain yaitu keluarganya .pada masa anak menginjak usia prasekolah,anak memiliki minat yang nyata untuk melihat dan melakukan kontak sosial dengan anak lain,anak akan lebih sering melakukan komunikasi dengan orangtua dan keluarganya.

Perkembangan psikososial (emosional dan sosial) anak usia prasekolah yang sering muncul yaitu, ledakan amarah, takut, iri hati ingin memiliki barang milik orang lain, adanya perasaan cemburu, umumnya anak terlihat agak malas dan pasif, jarang berpartisipasi secara aktif serta muncul perbedaan pemahaman antara kepercayaan dan keinginan seorang anak pada saat anak melakukan aktivitas bersama teman sebayanya.

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan merupakan suatu rangkaian proses perubahan yang dialami setiap manusia mulai lahir sampai akhir hayatnya, semua manusia pasti akan terus mengalami perkembangan dalam hidupnya,mulai dari bertambahnya kemampuan atau fungsi sistem organ tubuh,bertambahnya kemajuan dalam hal kecakapan,emosi,perilaku,sosial dan bahasa.semua manusia pasti akan terus mengalami perkembangan dalam hidupnya.

Sedangkan perkembangan psikososial merupakan perkembangan yang mengacu pada bagaimana perilaku anak

terhadap sekitar dan bagaimana cara anak mengekspresikannya melalui ungkapan emosional yang di tunjukkan oleh anak.

2.2.4 Tahapan Perkembangan

Teori psikososial Erikson dalam (Riendravi,2015) berkaitan dengan prinsip – prinsip dari perkembangan secara psikologi dan sosial, serta merupakan bentuk pengembangan dari teori psikoseksual dari Sigmund Freud. Delapan tahapan yang dibuat oleh Erikson adalah:

1. Trust vs Mistrust (Percaya & Tidak Percaya, 0-18 bulan)

Dalam hal ini, bayi akan berusaha untuk mendapatkan kehangatan dan pengasuhan, terutama dari ibu dan pengasuhnya yang selalu bersama setiap hari. Jika ibu dan pengasuh dapat memenuhi kebutuhan anaknya seperti makanan dan kasih sayang maka anak akan mengembangkan kemampuan untuk dapat mempercayai dan merasakan keamanan. Akan tetapi, jika ibu atau pengasuh tidak dapat merespon kebutuhan si anak, maka anak akan mengalami kesulitan dalam membentuk rasa percaya dengan orang lain ,serta akan selalu merasa tidak aman dan tidak bisa mempercayai orang lain, menjadi seorang yang selalu skeptis dan menghindari hubungan yang berdasarkan saling percaya sepanjang hidupnya.

2. Autonomy vs Shame and Doubt (Otonomi vs Malu dan Ragu – Ragu, 18 bulan – 3 tahun)

Kemampuan anak untuk melakukan beberapa hal pada tahap ini sudah mulai berkembang,anak akan belajar bahwa dirinya menjadi

kontrol atas tubuhnya, seperti makan sendiri, berjalan, dan berbicara, dalam hal ini peran orang tua adalah mengajarkan anaknya untuk mengontrol keinginan impulsnya, namun dengan cara yang halus. Kepercayaan yang diberikan orang tua untuk memberikannya kesempatan bereksplorasi sendiri dengan dibawah bimbingan akan dapat membentuk anak menjadi pribadi yang mandiri serta percaya diri. Sebaliknya, orang tua yang terlalu membatasi dan bersikap keras kepada anak, dapat membentuk sang anak berkembang menjadi pribadi yang pemalu dan tidak memiliki rasa percaya diri, dan juga kurang mandiri. Anak dapat menjadi lemah dan tidak kompeten sehingga selalu merasa malu dan ragu – ragu terhadap kemampuan dirinya sendiri.

3. Initiative vs Guilt (Inisiatif vs Rasa Bersalah, 3 – 6 tahun)

Dalam tahap ini, anak mulai belajar bagaimana merencanakan dan melaksanakan suatu tindakan. perubahan yang tidak berhasil dari tahap ini akan membuat anak takut mengambil inisiatif atau membuat keputusan karena takut melakukan kesalahan. Apabila orang tua selalu memberikan hukuman untuk dorongan inisiatif anak, akibatnya anak dapat selalu merasa bersalah tentang dorongan alaminya untuk mengambil tindakan. Namun, inisiatif yang berlebihan juga tidak dapat dibenarkan karena anak tidak akan memedulikan bimbingan orang tua kepadanya. Sebaliknya, jika anak memiliki inisiatif yang terlalu sedikit, maka ia dapat mengembangkan rasa ketidakpedulian.

4. Industry vs Inferiority (Tekun vs Rasa Rendah Diri, 6-12 tahun)

Anak yang sudah terlibat aktif dalam interaksi sosial akan mulai mengembangkan suatu perasaan bangga terhadap identitasnya. anak akan belajar untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan untuk menyelesaikan tugas, khususnya tugas akademik. Kemampuan akademik anak yang sudah memasuki usia sekolah akan mulai berkembang dan juga kemampuan sosialnya untuk berinteraksi di luar keluarga. penyelesaian yang sukses pada tahap ini akan menciptakan anak yang dapat memecahkan masalah dan bangga akan prestasi yang diperoleh. Dukungan dari orang tua dan gurunya akan membangun perasaan kompeten serta percaya diri, dan pencapaian sebelumnya akan memotivasi anak untuk mencapai pengalaman baru. Sebaliknya kegagalan untuk memperoleh prestasi penting dan kurangnya dukungan dari guru dan orang tua dapat membuat anak menjadi rendah diri, merasa tidak kompeten dan tidak produktif.

5. Identity vs Role Confusion (Identitas vs Kebingungan Peran, 12-18 tahun)

Pada tahap ini terjadi perubahan fisik dan jiwa di masa biologis seperti orang dewasa. masa ini merupakan masa transisi yaitu seorang anak remaja akan mencoba banyak hal untuk mencari identitas mereka sebenarnya, seperti dalam bidang seksual, usia, keiatan dan biasanya anak akan mencari teman yang memiliki kesamaan dengan dirinya untuk melewati hal tersebut. Jika

anak dapat menjalani berbagai peran baru dengan positif dan dukungan orang tua, maka identitas yang positif juga akan tercapai. Akan tetapi jika anak kurang mendapat bimbingan dan mendapat banyak penolakan dari orang tua terkait berbagai peranannya, maka ia bisa jadi akan mengalami kebingungan identitas serta ketidak yakinan terhadap hasrat serta kepercayaan dirinya.

6. Intimacy vs Isolation (Keintiman vs Isolasi, 18-35 tahun)

Dalam tahap ini orang dewasa muda akan mempelajari cara berinteraksi dengan orang lain secara lebih mendalam dan biasanya terjadi pada masa dewasa muda, yaitu tahap ketika seseorang merasa siap membangun hubungan yang dekat dan intim dengan orang lain. Jika sukses membangun hubungan yang erat, seseorang akan mampu merasakan cinta serta kasih sayang. Pribadi yang memiliki identitas personal kuat sangat penting untuk dapat menembangkan hubungan yang sehat. Sementara kegagalan menjalin hubungan bisa membuat seseorang merasakan kesepian.

7. Generativity vs Stagnation (Bangkit vs Stagnan, 35-64 tahun)

Ini adalah tahap kedua perkembangan kedewasaan. Normalnya seseorang sudah mapan dalam kehidupannya. Kemajuan karir atau rumah tangga yang telah dicapai memberikan seseorang perasaan untuk memiliki suatu tujuan. Ketidakmampuan untuk memiliki pandangan generatif akan menciptakan perasaan bahwa hidup tidak berharga dan membosankan, namun bila individu berhasil mengatasi

permasalahan pada masa ini maka ketrampilan ego yang dimiliki adalah perhatian.

8. Integrity vs Despair (Integritas vs Keputusasaan, 65 tahun keatas)

Pada tahap usia lanjut ini ,seseorang akan mengingat kembali atau flash back tentang alur kehidupannya yang telah dijalani. Juga berusaha untuk mengatasi berbagai permasalahan yang sebelumnya tidak terselesaikan. Jika berhasil melewati tahap ini, maka seseorang akan mendapatkan kebijaksanaan, namun jika gagal mereka bisa menjadi putus asa.

2.2.5 Aspek Perkembangan

Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2013), aspek perkembangan yang perlu diperhatikan, antara lain:

1. Gerak kasar atau motorik kasar

Gerak kasar atau motorik kasar merupakan aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan anak dalam melakukan gerakan yang melibatkan otot besar, seperti duduk, berdiri, berjalan ke depan, berjalan mundur, melompat, naik tangga, menendang bola dan lainnya.

2. Gerak halus atau motorik halus

Gerak halus atau motorik halus merupakan aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan anak dalam melakukan gerakan yang melibatkan otot kecil dan mengkoordinasikannya dengan baik, seperti mengamati sesuatu, memegang pensil, menulis, menggambar, menumpuk kubus dan sebagainya.

3. Kemampuan bicara dan bahasa

Kemampuan bicara dan bahasa merupakan aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan anak dalam memberikan respon terhadap suara yang didengar, berbicara, mengikuti perintah, berkomunikasi dan sebagainya.

4. Sosialisasi dan kemandirian

Sosialisasi dan kemandirian merupakan aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak seperti, makan sendiri, mencuci makan setelah makan, membereskan mainan setelah setelah digunakan bermain dan berpakaian sendiri. Selain itu, anak tidak menangis ketika berpisah dengan orang tua/pengasuh, serta mampu bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan sebagainya.

5. Perkembangan intelektual

Menurut piaget dalam (yusuf,2008), perkembangan kognitif pada usia ini berada pada periode preoperasional, yaitu tahapan anak belum mampu menguasai kegiatan yang diselesaikan secara mental.

6. Perkembangan bermain

Pada masa usia prasekolah dapat dikatakan sebagai masa bermain, karena setiap waktunya diisi dengan kegiatan bermain , yaitu suatu kegiatan yang dilakukan dengan kebebasan batin untuk memperoleh kesenangan.

7. Perkembangan kepribadian

Usia prasekolah adalah masa berkembangnya kesadaran dan kemampuan untuk memenuhi tuntunan dan tanggung jawab. Oleh karena itu, agar tidak berkembangnya sikap membangkang pada anak yang kurang terkontrol, pihak orang tua perlu menghadapinya secara bijaksana, penuh kasih sayang, dan tidak bersikap keras. Meskipun anak mulai menampakkan keinginan untuk bebas dari tuntunan orang tua namun pada dasarnya mereka masih sangat membutuhkan perawatan, asuhan, bimbingan, atau curahan kasih sayang orang tua.

8. Perkembangan moral

Anak usia prasekolah memiliki dasar tentang sikap moralitas terhadap kelompok sosialnya (orang tua, saudara, dan teman sebaya). Melalui pengalaman berinteraksi dengan orang lain, anak akan belajar memahami tentang kegiatan atau perilaku mana yang baik atau mana yang buruk. Berdasarkan pemahaman tersebut, maka anak harus dilatih atau dibiasakan mengenai bagaimana dia harus bertingkah laku (Yusuf,2008;Hawadi, 2001).

9. Perkembangan kesadaran beragama

Kesadaran beragama pada usia ini ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. sikap keagamanya bersifat reseptif (menerima) meskipun banyak bertanya.
- b. Pandangan ketuhananya bersifat anthropomorph (dipersonifikasi)

c. Penghayatan acara rohaniyah superficial (belum mendalam) meskipun mereka telah melakukan atau berpartisipasi dalam berbagai keadaan ritual.

d. Hal keluhan dipahamkan secara ideosyncritic (menurut khayalan pribadinya) sesuai dengan taraf berpikirnya yang masih bersifat egosentrik (memandang segala sesuatu dari sudut dirinya sendiri).

10. Perkembangan emosional

Menurut (Saragih, 2013) perkembangan emosi adalah perubahan yang terjadi pada individu dalam mengenali diri, mengenal lingkungan dan berhubungan dengan orang lain. Perkembangan emosi yang sehat juga sangat membantu bagi keberhasilan anak belajar.

Perkembangan emosional anak prasekolah masa puncaknya terjadi pada usia empat tahun. Pada masa ini anak sudah mulai menyadari bahwa dirinya berbeda dengan orang lain, kesadaran ini diperoleh dari pengalamannya, bahwa tidak setiap keinginannya berhadapan dengan keinginan orang lain, sehingga orang lain tidak selamanya memenuhi keinginannya, bersamaan dengan itu, berkembang pula perasaan harga diri yang menuntut pengakuan dari lingkungannya. Jika lingkungannya (orang tua) tidak mengakui harga diri anak, seperti memperlakukan anak secara keras, atau kurang menyayangnya, maka pada diri anak akan berkembang dengan sikap keras kepala atau menentang dan menyerah menjadi penurut yang siliputi rasa harga diri kurang dengan sifat pemalu.

2.2.6 Karakteristik Perilaku Anak usia pra sekolah

Hubungan dengan orang tua atau pengasuhnya merupakan dasar bagi perkembangan emosional dan sosial anak. Sejumlah ahli memercayai bahwa kasih sayang orang tua atau pengasuh selama beberapa tahun pertama kehidupan merupakan kunci utama perkembangan sosial anak, meningkatkan kemungkinan anak memiliki kompetensi secara sosial dan penyesuaian diri yang baik pada tahun prasekolah dan setelahnya. Hal yang mempengaruhi karakteristik dan perilaku pada anak usia prasekolah adalah pola asuh orang tua, peran hubungan dengan teman sebaya, dan juga emosional anak itu sendiri.

1. Pola Asuh Orang Tua

Pola asuh bertujuan untuk mempertahankan kehidupan fisik anak dan meningkatkan kesehatannya, memfasilitasi anak untuk mengembangkan kemampuan sejalan dengan tahapan perkembangan dan mendorong peningkatan kemampuan berperilaku sesuai dengan nilai agama dan budaya yang diyakini.

Ada 3 bentuk pola asuh orang tua yang biasa di terapkan:

a. Pola asuh otoriter

Pola asuh otoriter adalah suatu gaya pengasuhan yang membatasi dan menuntut anak untuk mengikuti perintah-perintah orang tua. Orang tua yang menerapkan pola asuh otoriter mempunyai ciri-ciri bersifat kaku, tegas, suka menghukum dan kurang kasih sayang. Orang tua memaksa anak-anak untuk patuh terhadap nilai-nilai dan peraturan

mereka. Dalam memberikan peraturan itu tidak ada usaha untuk menjelaskan kepada anak mengapa ia harus patuh pada peraturan itu. Anak dari orang tua yang otoriter cenderung bersifat curiga pada orang lain dan merasa tidak bahagia dengan dirinya sendiri merasa canggung berhubungan dengan teman sebaya, canggung menyesuaikan diri pada awal masuk sekolah dan memiliki prestasi belajar yang rendah dibandingkan dengan anak-anak lain. Anak cenderung agresif, impulsive, pemurung dan kurang mampu konsentrasi.

b. Pola asuh demokratis

Pola asuh demokratis adalah salah satu gaya pengasuhan yang memperlihatkan pengawasan ekstra ketat terhadap tingkah laku anak-anak, tetapi mereka juga bersikap responsif. Orang tua yang demokratis memandang sama kewajiban dan hak antara anak dan orang tua. Secara bertahap orang tua memberikan tanggung jawab bagi anak-anaknya terhadap segala sesuatu yang diperbuatnya sampai mereka dewasa. Orang tua yang demokratis memperlakukan anak sesuai dengan tingkat-tingkat perkembangan anak dan dapat memperhatikan serta mempertimbangkan keinginan anak. Pola asuh yang ideal atau pola asuh yang baik adalah pola asuh demokratis dimana anak mempunyai hak untuk mengetahui mengapa peraturan-peraturan dibuat dan memperoleh kesempatan mengemukakan pendapatnya sendiri bila ia menganggap bahwa peraturan itu

tidak adil. Dampak perkembangan psikologi anak dengan pola asuh demokratis yaitu rasa harga diri yang tinggi, memiliki moral yang standar, kematangan psikologisosial, kemandirian dan mampu bergaul dengan teman sebayanya.

c. Pola asuh permisif

Pola asuh yang permisif, anak dituntut sedikit sekali tanggung jawab tetapi mempunyai hak yang sama seperti orang dewasa. Anak diberi kebebasan untuk mengatur dirinya sendiri dan orang tua tidak banyak mengatur anaknya. Dalam pola asuh ini diasosiasikan dengan kurangnya kemampuan pengendalian diri anak karena orang tua yang cenderung membiarkan anak mereka melakukan apa saja yang mereka inginkan dan akibatnya anak selalu mengharap semua keinginannya dituruti. Dalam pola asuh permisif, bimbingan terhadap anak kurang dan semua keputusan lebih banyak dibuat oleh anak daripada orang tuanya. Dalam pola asuh ini, sikap acceptance orang tua tinggi namun tingkat kontrolnya rendah. Dampak perkembangan terhadap psikologi anak yaitu kurang percaya diri, pengendalian diri buruk, rasa harga diri yang rendah.

2. Peran Teman Sebaya

Berikut adalah fase pertemanan dalam perkembangan psikososial anak :

a. Fase Pertama (Teman untuk Bermain)

Fase ini terjadi pada usia anak antara 5 sampai 7 tahun. Bagi mereka, teman adalah seseorang yang mempunyai mainan yang menarik dan tempat tinggalnya dekat di sekitar mereka dan mereka mempunyai ketertarikan yang sama. Kepribadian dari teman tersebut tidak menjadi masalah, yang terpenting bagi mereka adalah kegiatan dan mainan apa yang mereka miliki. Persahabatan mereka akan secepat mungkin terputus dan terbina kembali begitu saja.

b. Fase Kedua (Teman untuk Bersama)

Pada fase ini, selain arti teman untuk bermain, pertemanan juga didasari kepercayaan satu sama lain, terjadi pada usia anak antara 8 sampai 10 tahun. Dalam usia ini, arti teman sudah melangkah ke perasaan saling percaya, saling membutuhkan dan saling mengunjungi. Dalam fase ini, seorang anak untuk mendapatkan teman tidak segampang anak pada fase pertama, karena mereka harus ada kemauan berteman dari kedua belah pihak. Mereka tidak akan mau berteman lagi setelah diantara mereka timbul masalah.

c. Fase Ketiga Fase ketiga adalah persahabatan yang penuh dengan saling pengertian. Fase ini terjadi pada usia anak 11 sampai 15 tahun, bagi mereka arti teman tidak hanya sekedar untuk bermain saja, di sini seorang teman harus juga bisa berfungsi sebagai tempat berbagi pikiran, perasaan dan pengertian. Pada fase ini, persahabatan menjadi sangat pribadi karena pada

umumnya mereka sedang mengalami masa puber dengan permasalahan psikologis, biasanya sahabatnya lebih tahu dibandingkan orang tua mereka sendiri. Persahabatan tersebut biasanya terputus karena salah seorang dari mereka pindah rumah atau melanjutkan sekolah di kota lain.

Berikut beberapa faktor penting yang mempengaruhi hubungan pertemanan anak :

1. Cara orang tua mendidik dan membina anak.

Orang tua yang mendidik anak dengan cara bertahap dalam menjelaskan sesuatu hal dan mendidik anak dengan penuh kasih sayang, biasanya anak-anak mereka memiliki kepercayaan diri yang tinggi dan mereka akan mudah dalam mengembangkan hubungan sosialnya.

2. Urutan kelahiran.

Biasanya anak yang paling muda lebih populer dan terbiasa dengan negosiasi daripada saudara-saudaranya.

3. Gender.

Anak laki-laki dan perempuan akan mengalami hal yang berbeda untuk kejadian yang sama. Seperti anak laki-laki diperbolehkan untuk memanjat pohon, tetapi anak perempuan tidak diperbolehkan, atau bila anak perempuan menangis akan lebih ditolerir daripada anak laki-laki yang menangis.

4. Kecakapan dan keterampilan mengambil peran.

Biasanya anak-anak yang memiliki kecakapan dan keterampilan dalam mengambil apa pun posisi peran, dapat berkembang menjadi lebih baik, dan biasanya memiliki intelegensi/kecerdasan yang baik. Dengan hal tersebut, mereka lebih mudah menempatkan dirinya atau beradaptasi di lingkungan yang asing.

5. Nama.

Ternyata di lingkungan anak-anak, nama dapat membawa pengaruh dalam kehidupan sosialnya. Nama yang dapat diasosiasikan dengan sesuatu hal, dapat membawa pengaruh negatif terhadap perkembangan sosial psikologi anak, karena anak-anak masih sangat kongkrit dalam menyatakan sesuatu hal. Akibatnya anak tersebut merasa rendah diri dan tersudut apabila anak-anak yang lain mencemooh karena namanya dapat diasosiasikan dengan sesuatu hal.

6. Daya tarik.

Anak-anak yang memiliki daya tarik tersendiri, biasanya selalu populer daripada anak yang kurang memiliki daya tarik. Anak yang memiliki daya tarik, biasanya mereka sering diberi masukan positif dari sekitarnya sehingga tumbuh rasa percaya diri yang lebih tinggi.

2.2.7 Perkembangan Emosi

2.2.7.1 Definisi Perkembangan Emosi

Menurut (Saragih, 2013) perkembangan emosi adalah perubahan yang terjadi pada individu dalam mengenali diri, mengenal lingkungan dan berhubungan dengan orang lain.

Emosi memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan anak, baik pada usia prasekolah maupun pada tahap perkembangan selanjutnya, karena memiliki pengaruh terhadap perilaku anak. Woolfson menyebutkan bahwa anak memiliki kebutuhan emosional, seperti ingin dicintai, dihargai, rasa aman, merasa kompeten dan mengoptimalkan kompetensinya. Pada usia prasekolah anak-anak belajar menguasai dan mengekspresikan emosi.

Sedangkan Santrock (2014) mengungkapkan bahwa emosi dipengaruhi oleh dasar biologis dan juga pengalaman masa lalu. Terutama ekspresi wajah dari emosi, disini dituliskan bahwa emosi dasar seperti bahagia, terkejut, marah, dan takut memiliki ekspresi wajah yang sama pada budaya yang berbeda.

Karakteristik emosi pada anak berbeda dengan karakteristik yang terjadi pada orang dewasa, dimana karakteristik emosi pada anak itu antara lain :

- (1) Berlangsung singkat dan berakhir tiba-tiba
- (2) Terlihat lebih hebat atau kuat
- (3) Bersifat sementara atau dangkal

- (4) Lebih sering terjadi
- (5) Dapat diketahui dengan jelas dari tingkah lakunya
- (6) Reaksi mencerminkan individualitas.

2.2.7.2 Fungsi Emosi

Menurut pendapat (Rachmawati,2003) mengatakan bahwa fungsi dari emosi adalah sebagai berikut :

1. Merupakan bentuk komunikasi sehingga anak dapat menyatakan segala kebutuhan dan perasaannya pada orang lain. Sebagai contoh, anak yang merasakan sakit atau marah biasanya mengekspresikan emosinya dengan menangis. Menangis ini merupakan bentuk komunikasi anak dengan lingkungannya pada saat ia belum mampu mengutarakan perasaannya dalam bentuk bahasa verbal. Demikian pula halnya ekspresi tertawa terbahak-bahak ataupun memeluk ibunya dengan erat. Ini merupakan contoh bentuk komunikasi anak yang bermuatan emosional.
2. Emosi berperan dalam mempengaruhi kepribadian dan penyesuaian diri anak dengan lingkungan sosialnya, antara lain berikut ini:
 - a. Tingkah laku emosi anak yang ditampilkan merupakan sumber penilaian lingkungan sosial terhadap dirinya. Penilaian lingkungan sosial ini akan menjadi dasar individu dalam menilai dirinya sendiri. Penilaian ini akan menentukan cara lingkungan sosial memperlakukan seorang anak, sekaligus membentuk konsep diri

anak berdasarkan perlakuan tersebut. Sebagai contoh, seorang anak sering mengekspresikan ketidaknyamanannya dengan menangis, lingkungan sosialnya akan menilai ia sebagai anak yang “cengeng”. Anak akan diperlakukan sesuai dengan penilaiannya tersebut, misalnya entah sering mengolok-olok anak, mengucilkannya atau bisa juga menjadi over protective. Penilaian dan perlakuan terhadap anak yang disebut “cengeng” ini akan mempengaruhi kepribadian dan penilaian diri anak.

b. Emosi menyenangkan atau tidak menyenangkan dapat mempengaruhi interaksi sosial anak melalui reaksi-reaksi yang ditampilkan lingkungannya. Melalui reaksi lingkungan sosial, anak dapat belajar untuk membentuk tingkah laku emosi yang dapat diterima lingkungannya. Jika anak melempar mainannya saat marah, reaksi yang muncul dari lingkungannya adalah kurang menyukai atau menolaknya. Reaksi yang kurang menyenangkan ini, membuat anak memperbaiki ekspresi emosinya agar dapat diterima di lingkungan masyarakatnya. Demikian pula halnya dengan ekspresi emosi yang disukai lingkungannya. Anak yang empati dan suka berbagi mainan dengan temannya, akan disukai oleh lingkungannya. Anak akan tetap mempertahankan perilakunya karena ia menyukai reaksi lingkungan terhadapnya.

c. Emosi dapat mempengaruhi iklim psikologis lingkungan. Tingkah laku emosi anak yang ditampilkan dapat menentukan iklim psikologis lingkungan. Artinya, apabila ada seorang anak

yang pemaarah dalam suatu kelompok maka dapat mempengaruhi kondisi psikologis lingkungannya saat itu, misalnya permainan menjadi tidak menyenangkan, timbul pertengkaran atau malah bubar.

d. Tingkah laku yang sama dan ditampilkan secara berulang dapat menjadi satu kebiasaan. Artinya, apabila seorang anak yang ramah dan suka menolong merasa senang dengan perilakunya tersebut dan lingkungan pun menyukainya maka anak akan melakukan perbuatan tersebut berulang-ulang hingga akhirnya menjadi kebiasaan.

e. Ketegangan emosi yang dimiliki anak dapat menghambat atau mengganggu aktivitas motorik dan mental anak. Seorang anak yang mengalami stress atau ketakutan menghadapi suatu situasi, dapat menghambat anak tersebut untuk melakukan aktivitas. Misalnya, seorang anak akan menolak bermain finger painting (melukis dengan jari tangan) karena takut akan mengotori bajunya dan dimarahi orang tuanya. Aktivitas finger painting ini sangat baik untuk melatih motorik halus dan indra perabaannya. Namun, hambatan emosional (takut dimarahi orang tuanya) anak menjadi kehilangan keberanian untuk mencobanya dan hilanglah kesempatan pengembangan dirinya.

2.2.7.3 Jenis Emosi

Stewart at all (1985) berpendapat bahwa jenis dari emosi meliputi hal mengutarakan perasaan senang, marah, takut, dan sedih sebagai basic emosi.

1. Gembira

Setiap orang pada berbagai usia, mulai dari bayi hingga orang yang sudah tua mengenal perasaan yang menyenangkan. Pada umumnya perasaan gembira dan senang diekspresikan dengan tersenyum atau tertawa. Dengan perasaan menyenangkan, seseorang dapat merasakan cinta dan kepercayaan diri. Perasaan gembira ini juga ada dalam aktivitas kreatif pada saat menemukan sesuatu, mencapai kemenangan ataupun aktivitas reduksi stres (Izard dalam Stewart, 1985).

2. Marah

Emosi marah terjadi pada saat individu merasa dihambat, frustrasi karena tidak mencapai yang diinginkan, dicerca orang, diganggu atau dihadapkan pada suatu tuntutan yang berlawanan dengan keinginannya. Perasaan marah ini membuat orang, seperti ingin menyerang “musuhnya”. Kemarahan membuat individu sangat bertenaga dan impulsif (mengikuti nafsu/keinginan). Marah membuat otot

kencang dan wajah merah (menghangat). Bartlet dan Izart (Stewart, 1985) menguraikan ekspresi wajah tatkala marah yang ditandai dengan dahi yang berkerut, tatapan tajam pada objek pencetus kemarahan, membesarnya cuping hidung, bibir ditarik ke belakang, memperlihatkan gigi yang mencengkeram, dan sering kali ada rona merah di kulit.

3. Takut

Perasaan takut merupakan bentuk emosi yang menunjukkan adanya bahaya. Menurut Helen Ross (dalam Simanjuntak, 1984) perasaan takut adalah suatu perasaan yang hakiki dan erat hubungannya dengan upaya mempertahankan diri. Stewart (1985) mengatakan bahwa perasaan takut mengembangkan sinyal-sinyal adanya bahaya dan menuntun individu untuk bergerak dan bertindak. Perasaan takut ditandai oleh perubahan fisiologis, seperti mata melebar, berhati-hati, berhenti bergerak, badan gemetar, menangis, bersembunyi, melarikan diri atau berlindung di belakang punggung orang lain.

4. Sedih

Dalam kehidupan individu akan merasa sedih pada saat ia berpisah dari yang lain, terutama berpisah dengan orang-orang yang dicintainya. Perasaan terasing,

ditinggalkan, ditolak atau tidak diperhatikan dapat membuat individu bersedih. Selanjutnya Stewart at all (1985) mengungkapkan bahwa ekspresi kesedihan individu biasanya ditandai dengan alis dan kening mengerut ke atas dan mendalam, kelopak mata ditarik ke atas, ujung mulut ditarik ke bawah, serta dagu diangkat pada pusat bibir bagian bawah.

2.3 Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Psikososial Pra Sekolah

Aspek perkembangan psikososial anak prasekolah meliputi kemampuan anak dalam mengelola dan mengekspresikan emosi dan bagaimana perilaku anak terhadap orang lain. Perkembangan psikososial pada anak prasekolah dapat diukur menggunakan beberapa instrumen yang sudah ada, salah satunya adalah Kuesioner yang sudah di buat oleh peneliti untuk dapat dilihat apakah penggunaan *gadget* berpengaruh pada perkembangan psikosisial anak sehingga menimbulkan dampak positif maupun dampak negatif, sehingga dapat membantu orang tua untuk mengkoreksi kembali faktor-faktor yang mungkin menyebabkan masalah tersebut.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, didapatkan bahwa rata-rata anak yang menggunakan *gadget* ,anak cenderung untuk individualis, susah bergaul, kurang peka dan berespon kepada orang tua saat diajak berbicara (Anggrahini, 2013; Gunawan ,2017).Berdasarkan Profil masalah kesehatan

perkembangan anak pada tahun 2010 dilaporkan bahwa dari jumlah anak sebanyak 3.634.505 jiwa, ditemukan 54,03% anak dideteksi memiliki kemampuan sosialisasi dan kemandirian yang baik, cakupan tersebut masih di bawah target yakni 90% (Depkes RI, 2010). Sedangkan menurut World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Pada saat anak sedang menggunakan gadget, anak akan cenderung mengabaikan segala sesuatu yang ada disekitarnya sehingga anak tidak melakukan kontak sosial dengan lingkungan sekitarnya. Menurut penelitian yang dilakukan Gunawan (2017) Sebagian besar anak memiliki tingkat perkembangan sosial di bawah rata-rata yaitu sebanyak 52,4%. Dan penelitian yang dilakukan Novitasari & Khotimah (2016), didapatkan bahwa penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi interaksi sosial anak baik secara langsung maupun tidak langsung. *gadget* yang digunakan anak tanpa adanya pengawasan yang ketat dari orang tua dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan seperti anak menjadi susah bersosialisasi atau berkomunikasi dengan sekitarnya.

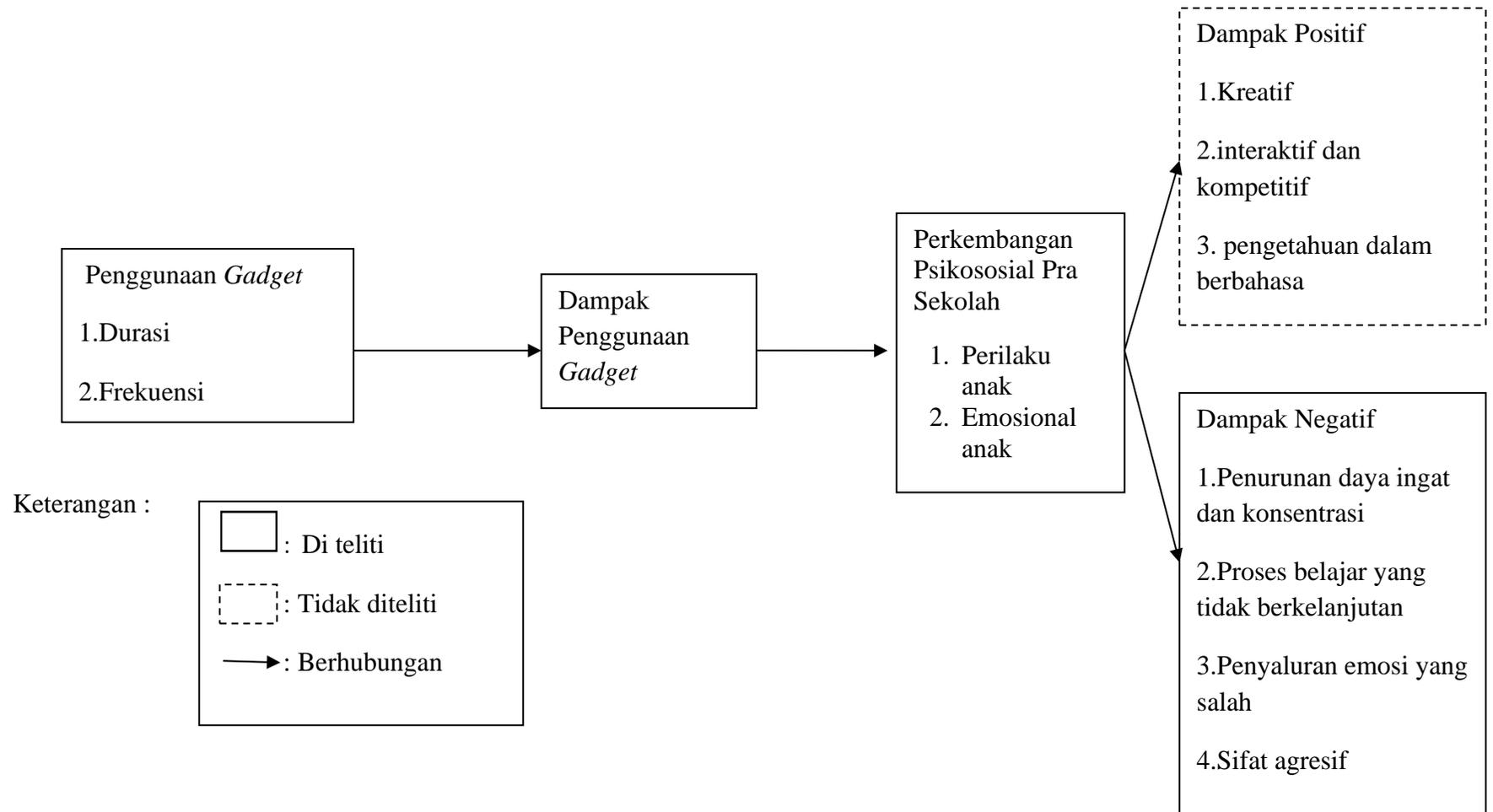
Selain mempengaruhi perkembangan psikososial anak, dampak *gadget* juga mempengaruhi perkembangan pada aspek bicara dan bahasa anak. Hal ini disebabkan oleh ketidakcukupan anak mendapatkan stimulus yang tepat untuk mengembangkan kemampuan bicara maupun bahasanya

karena anak hanya terfokus menggunakan *gadgetnya* sehingga anak juga tidak melakukan interaksi dengan sekitarnya (Suryawan, 2012).

Selain *gadget* yang dapat mempengaruhi sosialisasi dan kemandirian serta pada aspek perkembangan bicara dan bahasa, beberapa penelitian juga menyatakan bahwa penggunaan *gadget* juga mungkin mempengaruhi perkembangan motorik halus maupun kasar pada anak. Menurut Menurut Sundus (2018) *gadget* dapat membantu perkembangan anak karena anak yang menggunakan *gadget* cenderung seperti mendapatkan latihan untuk belajar mengkoordinasikan kemampuan motorik halus dan kasarnya tanpa membahayakan anak. Namun, ternyata penggunaan *gadget* untuk membantu meningkatkan kemampuan motorik anak tetap harus diberikan pengawasan yang tepat dan batasan waktu oleh orang tua. Hal ini didukung dengan hasil penelitian Sapardi (2018) yang menyebutkan bahwa semakin tinggi penggunaan *gadget* dapat menghambat perkembangan motorik halus maupun kasar pada anak.

Menurut penelitian yang dilakukan Midayana (2019) penggunaan Gadget memang harus memiliki batasan-batasan dan kriteria tertentu dalam pemakaian Gadget untuk menghindari tingkat kecanduan anak dalam menggunakan Gadget. selain itu, menurut Sulyandari (2019) Durasi pemakaian yang lama dan sering menimbulkan perkembangan anak tidak akan optimal dengan gadget. Emosional anak tidak terkontrol dan memicu stress dini.

2.4 Kerangka Konsep



Bagan 2.1 Kerangka Konsep

2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah ada Hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pra sekolah

H1 : Ada Hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial prasekolah

Ho : Tidak ada Hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial prasekolah