

BAB 2

TINJAUAN TEORI

2.1 Konsep *Gadget*

2.1.1 Definisi *Gadget*

Gadget dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. *Gadget* merupakan benda elektronik yang memiliki banyak fungsi serta dapat memudahkan pengguna nya. *Gadget* bisa menolong kehidupan dalam banyak hal, mulai dari mencari aneka informasi mengenai apapun di dunia ini, membeli apapun yang ada di dunia, mencari kenalan lama atau baru, membangun jaringan ataupun merek, membuat investasi, maupun mengelola bisnis baik promosi, branding, marketing, sales dan berbagai keperluan lainnya cukup dari *Gadget* (Fauziah, 2022).

Gadget menurut Merriam Webster dalam bukunya R. Agusli, yaitu sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru. Selain itu, dewasa ini *Gadget* lebih merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang lebih maju dengan munculnya *Gadget*. Contoh *Gadget* misalnya *Handphone*. Klemens menyebutkan bahwa *Handphone* adalah salah satu *Gadget* berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai negara di belahan dunia. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan,

handphone berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat (Woods, 2024).

Dengan demikian, *Gadget* merupakan sebuah alat mekanis yang terus mengalami pembaruan (*upgrade*) selain untuk membantu memudahkan kegiatan manusia *Gadget* juga menjadi gaya hidup masyarakat modern. Salah satu *Gadget* yang hampir setiap orang miliki dan senantiasa dibawa pada kehidupan sehari-hari adalah *handphone*. Klemens menyebutkan bahwa handphone adalah salah satu *Gadget* berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai Negara di belahan dunia. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, *handphone* berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat (Short Message Service). *Smartphone* (*Gadget*) adalah telepon yang bisa dipakai internetan yang biasanya menyediakan fungsi *Personal Digital Assistant* (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator. Istilah smartphone merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan *Mobile Device* yang menggabungkan fungsi *cellphone*, *PDA*, *audio player*, digital kamera, *camcorder*, *Global Positioning System* (*GPS*) *receiver* dan *Personal Computer* (*PC*) (Woods, 2024).

2.1.2 Penggunaan *Gadget* Pada Anak

Di Indonesia, *Gadget* telah digunakan oleh banyak orang bahkan digunakan oleh anak usia dini. Hasil penelitian menyatakan bahwa 42,1% dari anak-anak prasekolah yang terkena *Gadget* relatif tinggi terbukti penggunaan *Gadget* pada anak prasekolah yang menonton video atau bermain game. Efek penggunaan *Gadget* pada anak usia dini ada yang

negatif dan ada yang positif dalam membentuk karakter anak tergantung pada pengawasan dan arahan orang tua dan orang dewasa di sekitar anak terhadap apa yang baik bagi anak pada usia dini (Novianti & Garzia, 2020).

Anak-anak dikenalkan oleh orang tuanya pada *Gadget* bahkan banyak yang sebelum anak mampu untuk berbicara dan membaca. Banyak dari kalangan orang tua yang memberikan tontonan yang menarik bagi anak-anak karena merasa konten itu cocok untuk anak atau ketika anak menangis, orang tua mendiamkannya dengan cara memberikan *Gadget* pada anak sehingga karena keseringan, makin lama anak menjadi ketagihan untuk melihatnya lagi. Kebanyakan orang tua juga memberikan *Gadget* pada anaknya agar anak tidak mengganggu aktivitas yang sedang dilakukan oleh orang tua atau tidak bermain ke luar rumah. Penggunaan *Gadget* pada anak-anak ada batasannya agar tidak terjadi hal negatif yang dapat mengganggu perkembangan dan pertumbuhan anak-anak seperti yang dijelaskan oleh WHO bahwa ada batasan screen time atau durasi untuk melihat layar digital (*Gadget*, *televise*, dan lain sebagainya) untuk anak dibawah 5 tahun. Anak usia 1-4 tahun tidak boleh lebih dari satu jam karena efek penggunaan layar pada seseorang tergantung kepada beberapa faktor dan faktor yang paling penting ialah berapa lama durasi yang digunakan untuk melihat layar, penggunaan dalam waktu yang lama dapat berpengaruh terhadap otak korteks frontal dan memiliki efek yang hampir sama dengan kokain (Hidayat & Maesyaroh, 2022).

Penggunaan *Gadget* yang digunakan berlebihan akan membuat anak menjadi ketergantungan dan menjadi aktivitas sehari hari, kecanduan

Gadget merupakan perilaku yang maladaptive dengan ciri penggunaan *Gadget* berlebihan, kesulitan untuk mengontrol dan mengganggu aktivitas sehari-hari. Bukan hanya orang dewasa yang dapat mengalami kecanduan *Gadget* akan tetapi, anak-anak juga bisa mengalaminya ditambah lagi anak-anak masih belum dapat mengontrol keinginannya untuk bermain *Gadget*, anak-anak belum cukup mengerti jika penggunaan *Gadget* yang berlebihan memiliki dampak yang kurang baik terhadap tubuhnya. Kecanduan *Gadget* pada anak-anak bisa terjadi karena kurangnya pendampingan dan control orang tua dalam penggunaan *Gadget*, karena kesibukan orang tua membiarkan anaknya untuk bermain *Gadget* sampai tidak disadari anak menjadi kecanduan *Gadget* (Hidayat & Maesyaroh, 2022).

Saat ini sering kita temui orang tua membelikan *Gadget* yang canggih dengan model yang sesuai dengan keinginan anak. Orang tua yang memiliki karir diluar rumah menggunakan *Gadget* untuk memantau aktifitas dan berkomunikasi dengan anak yang ada dirumah. Sedangkan ibu yang *Standby* di rumah membelikan *Gadget* bertujuan untuk mengalihkan pekerjaan rumah tangganya. Awalnya tujuan mereka berhasil, untuk komunikasi dan sebagai pengalih perhatian. Namun lama kelamaan anak akan bosan dan lebih aktif untuk mencoba fitur baru serta aplikasi lain yang lebih menarik. Dimulai dari sinilah anak akan lebih terfokus pada *Gadgetnya* dan mulai meninggalkan dunia bermain mereka. Anak akan lebih individual dan tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya (Susanti, 2019).

2.1.3 Dampak *Gadget* pada perkembangan kognitif anak.

Gadget tentu akan berdampak pada perkembangan holistik anak yang sangat komprehensif yaitu berkaitan dengan kemampuan berpikir, seperti kemampuan mengingat, bernalar, beride, berimajinasi dan kreativitas anak usia dini. dampak *Gadget* yang terjadi dalam mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain dampak positif diantaranya; Berkembangnya Imajinasi; Perkembangan Bahasa; Mengasah kreativitas anak. Sedangkan dampak negatif yang mempengaruhi kognitif siswa dalam penggunaan *Gadget* antara lain: Gangguan kesehatan; Penurunan konsentrasi belajar; Menghalangi eksplorasi anak. Proses perkembangan kognitif dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Perkembangan kognitif anak perlu distimulasi dan diberi rangsangan agar dapat menisngkat Perkembangan Kognitif juga merupakan (Kholifah, 2019).

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi. Perkembangan kognitif merupakan proses mental yang mencakup pemahaman tentang dunia, penemuan pengetahuan, pembuatan perbandingan, berfikir dan mengerti. Proses mental yang dimaksud adalah proses pengolahan informasi yang menjangkau kegiatan kognisi, intelelegensi, belajar, pemecahan masalah dan pembentukan konsep. Hal ini juga menjangkau kreativitas, imajinasi dan ingatan. Anak mulai menggunakan bahasa dan melakukan permainan “pura-pura”. Namun pada sub tahap ini anak masih berfikir egosentrис dan animisme. Anak belum mampu membedakan perspektif diri sendiri dan perspektif orang lain.

Sehingga penggunaan gadget yang tidak dibarengi dengan kontrol orang tua dapat menyebabkan kesalahan perspektif pada kognitif anak. Pada usia ini anak belum bisa memilah dan memilih informasi mana yang baik dan tidak baik untuk ditiru dari perolehan informasi yang didapat dari gadget (Kajian & Sel, 2024).

2.1.4 Dampak *Gadget* pada perkembangan sosial anak.

Kecenderungan penggunaan *Gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian seseorang akan keadaan disekitarnya dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungannya. Apabila hal ini berlangsung terus-menerus, dikhawatirkan akan mengganggu suatu proses interaksi sosial pada anak usia dini, dimana anak-anak seharusnya dapat berinteraksi baik dengan lingkungan sekitar akan tetapi dengan adanya *Gadget* sebuah interaksi tersebut akan mengalami sebuah gangguan. (Hartina, 2019).

Anak-anak saat ini lebih memperintaskan bermain gadget dari pada melakukan aktivitasnya dalam kehidupan sehari-hari. Banyak sekali yang suka mengabaikan orang tua terlebih ketika dalam keadaan menyuruh seorang anak, tetapi mereka terfokus hanya pada *gadget* yang dipegang. Memperhatinkannya seorang anak lupa disekelilingnya ketika mereka sudah terlalu fokus kepada gadge. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membuat anak merasa introvert dan bahkan ia menganggap hal tersebut adalah sesuatu yang wajib dilakukan. Pada saat ini banyak sekali seorang

anak yang hanya terfokus kepada *gadget*, sampai melupakan tugas mereka seperti belajar dan sosialisasi dengan lingkungan (Jalilah, 2021).

2.1.5 Dampak *Gadget* pada perkembangan motorik anak.

Karakteristik perkembangan motorik kasar anak pada usia 5-6 tahun dapat dilihat dari perkembangan anak yang sudah mulai berjalan, berjalan jinjit, berjalan naik turun tangga dengan kaki saling bergantian, berlari tanpa rintangan, berlari dengan rintangan, meloncat tanpa rintangan, meloncat dengan rintangan, memanjat, melompat beberapa kali tanpa terjatuh, melompat dengan satu kaki, melempar benda dan menangkap benda (Widiana et al., 2022).

Hanya saja kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa anak usia 48-60 bulan didapatkan bahwa 32 dari 8 anak (47,1%) mengalami keterlambatan perkembangan motorik kasar yaitu, anak tidak dapat berdiri dengan satu kaki selama 5 detik, anak tidak dapat berjalan dengan tumit, dan melompat dengan satu kaki salah satu penyebab keterlambatan perkembangan motorik kasar karena dipengaruhi oleh penggunaan gawai (Rika Widianita, 2023).

Kesulitan yang dialami anak dalam mengkoordinasikan kemampuan motoriknya tentunya akan berdampak pada terganggunya proses belajar siswa seperti mengganggu proses belajar menulis, membaca dan belajar lainnya. Hal ini disebabkan karena kegiatan belajar atau kegiatan lainnya membutuhkan kemampuan dalam mengkoordinasikan gerakan visual motorik. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan motorik anak yakni intesitas anak dalam menggunakan ponsel atau gawai. Gawai

merupakan salah satu perkembangan teknologi yang pemakaiannya merata hampir pada semua usia, termasuk anak-anak usia di bawah 5 tahun (Puspitasari, et al 2024)

2.1.6 Dampak *Gadget* pada perkembangan bahasa anak.

Media *youtube* (*gadget*) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemerolehan bahasa pada anak. Selain itu, dapat digunakan sebagai media untuk membantu anak-anak meningkatkan keterampilan berbahasa atau bicara untuk mengenalkan kosa kata. Media sosial Youtube memiliki pengaruh yang signifikan pada pemerolehan bahasa anak khususnya bagi anak *speech delay*. Memberikan *gadget* sebagai penenang memiliki efek adiktif dan menghambat perkembangan bahasa pada anak. Selain itu, penggunaan gadget juga memiliki dampak positif dan negatif pada perkembangan bahasa pada anak (Rahmawati & Sujarwo, 2019).

Dari hasil observasi yang telah dilakukan Laila Safitri menyatakan bahwa gadget memilik dampak pada perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun. Hal ini berdasarkan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (Rahmawati & Sujarwo, 2019).

2.1.7 Dampak *Gadget* pada perkembangan moral anak.

Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku siswa adalah nyata. Penggunaannya yang terlalu luas dapat menyebabkan perubahan pada diri siswa, terutama dalam hal perilaku. Penyalahgunaan gadget juga dapat mempengaruhi sikap siswa yang cenderung malas. Misalnya siswa yang terbiasa menggunakan gadget hanya untuk game atau online hanya akan

memiliki jiwa malas dan akan sulit berkembang. Siswa seperti itu akan cenderung memilih game atau online dari pada mendengarkan kelas, dan pada akhirnya nilai mereka tidak akan mendapatkan hasil terbaik (Syahbana et al., 2022).

2.1.8 Cara Mengatasi Anak Yang Sudah Ketergantungan *Gadget*

Penggunaan *Gadget* pada anak terdapat sisi positif dan negative nya, namun apabila dari orang tua sendiri membiarkan anak terus terusan bermain ponselnya tentu akan tidak baik bagi anak itu sendiri, hal ini akan akan mempengaruhi aspek sosial dan budaya dimana mereka akan merasa asik dan melupakan perkembangan budaya yang ada di sekitarnya, anak akan terus berfokus pada *Gadgetnya* selama berjam-jam berfokus dengan dunia maya sehingga tak heran banyak anak-anak yang meniru budaya kebarat-baratan karena pengaruh *Gadget* yang dimainkan dan penyajian yang ada didalam ponsel tersebut, sehingga apabila dibiarkan terus menerus moral bangsa akan menjadi rusak, rasa peduli terhadap bangsanya sendiri menjadi berkurang bahkan kebudayaan-kebudayaan daerah di bangsa ini bisa saja lenyap sebab masyarakatnya sejak dulu sudah tidak meperdulikan atau tidak mengembangkan budaya yang ada (Farida, 2021).

Gadget dapat membawa banyak perubahan dalam kehidupan manusia khususnya secara psikologis yakni individu yang memiliki intensitas penggunaan gadget yang tinggi dapat menyebabkan permasalahan pada anak antara lain siswa dapat melakukan pelecehan seksual terhadap teman sebayanya disebabkan siswa tersebut sering menonton video porno yang diakses pada *gadget*. Cara untuk meminimalisir anak agar tidak mengakses

konten negatif yakni dengan peranan orang tua yang harus selalu ikut mengontrol penggunaan gadget pada anak dan memberikan batasan waktu bermain gadget. Berbagai upaya dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak. Psikoedukasi adalah salah satu teknik intervensi atau penanganan dengan bentuk pendidikan ataupun pelatihan terhadap seseorang dengan permasalahan psikologis yang berfungsi sebagai bentuk treatment dan rehabilitasi (Jufrida *et al.*, 2021)

Solusi untuk mengatasi permasalahan penggunaan gadget pada anak yang dihadapi mitra yaitu melalui outdoor learning berbasis kearifan lokal permainan tradisional. Outdoor learning berbasis kearifan lokal permainan tradisional dilakukan dengan membentuk suatu gerakan bersama-sama yang melibatkan sekolah dan masyarakat. Permainan tradisional yang maikan bersama-sama dan berkesinambungan dapat mengurangi kecanduan anak pada game online dan menanamkan nilai. Permainan tradisional merupakan kearifan local yang dapat digunakan untuk memperkenalkan anak budaya gotong royong, kebersaman, dan kasih sayang. Misalnya pada permainan tradisional cublak-cublik dapat mengembangkan nilainilai sosial dan moral anak usia dini. Nilai social yang dapat dikembangkan yaitu interaksi, sosialisasi dengan temannya dan sportvitas (Jalal *et al.*, 2022)

Sosok orang tua merupakan peran yang sangat berpengaruh untuk mengatasi dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak usia dini. Untuk itu yang harus dilakukan oleh orang tua adalah:

1. Batasi Waktu

Penggunaan gadget bagi anak dibawah usia 6 tahun harus diperhatikan

durasi pemakaianya. Dengan memberikan jadwal penggunaan gadget yang diterapkan secara konsisten oleh orang tua. Pembatasan dapat menggunakan hari dan jam. Misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang atau hanya diberikan pada hari sabtu dan minggu selama 2 jam. Penggunaan selama 2 jam tersebut dapat dibagi lagi menjadi 1 jam dipagi hari dan 1 jam lagi di sore hari, sehingga anak tetap memiliki waktu untuk bermain dengan teman sebayanya. Sejalan pertambahan usia, waktu dapat disesuaikan kembali.

2. Pilih Sesuai Usia

Dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan gadget bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah 6 tahun, Pemberian gadget sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Gadget hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak, sehingga orang tua dapat membatasi aplikasi apa saja yang boleh digunakan oleh anak. Meskipun gadget dapat melatih kognitif anak, namun perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya, meraba benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dan sebagainya.

3. Selektif memilihkan aplikasi permainan didalam gadget

Pastikan aplikasi permainan yang diunduh pada gadget sesuai dengan usia anak. Pilih permainan yang dapat mendukung kecerdasan anak, dan pola pikir anak. Batasi aplikasinya supaya anak tidak terlalu tertarik dengan permainan yang ada. Hindari permainan yang bersifat kekerasan yang dapat berdampak negatif pada perilaku dan emosi anak.

4. Berikan Pendampingan saat anak bermain gadget

Lakukan pendampingan pada saat anak bermain gadget. Dengan menemani anak dalam bermain menggunakan gadget, orang tua dapat mengarahkan penggunaannya dengan baik dan mengaitkan dengan hubungannya dengan dunia nyata

5. Mengajak anak melakukan kegiatan positif

Cobalah mengajak anak bermain menggunakan media lain selain gadget, atau melakukan kegiatan positif lainnya, supaya anak tidak terfokus dengan gadgetnya dan menjadi kecanduan (Kajian & Sel, 2024)

2.1.9 Alat ukur penggunaan *Gadget*

1. Kuesioner dari penelitian penelitian yang dilakukan oleh ririn pratista tahun 2019 yang berjudul "Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional pada anak usia preschool, yaitu mengamati berbagai dampak penggunaan gadget pada anak, baik dari sisi perilaku sosial, emosional, dan kebiasaan sehari-hari. Jika banyak pernyataan yang mendapatkan skor "Sangat Setuju" (SS) atau "Setuju" (S), ini bisa menunjukkan adanya pengaruh negatif penggunaan gadget, seperti kecanduan, ketergantungan emosional, perubahan sosial, dan penurunan keterampilan kerjasama. Sebaliknya, jika skor lebih banyak pada "Kurang Setuju" (KK) atau "Tidak Setuju" (TP), anak mungkin masih dapat mengelola penggunaan gadget dengan baik tanpa mengorbankan interaksi sosial dan emosional yang sehat (Pratista, 2019)

2.2 Konsep Perkembangan Kognitif Anak

2.2.1 Pengertian Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan kognitif adalah tahapan-tahapan perubahan yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu. Jean Piaget adalah salah satu tokoh yang meneliti tentang perkembangan kognitif dan mengemukakan tahapan-tahapan perkembangan kognitif. Jean Piaget yang juga ahli Biologi menghubungkan tahapan perkembangan kematangan fisik dengan tahapan perkembangan kognitif. Pengetahuan anak terbentuk secara berangsur sejalan dengan pengalaman tentang informasi-informasi yang ditemui. Menurut Piaget, anak menjalani urutan yang sudah pasti dari tahap-tahap perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif pada satu tahap merupakan lanjutan dari perkembangan kognitif tahap sebelumnya. Problem kognitif yang muncul pada anak usia sekolah dasar dilihat dari teori perkembangan kognitif ala Piaget diantaranya disleksia, disgrafia dan diskalkulia (Marinda, 2020).

Perkembangan kognitif pada umumnya sangat berhubungan dengan masa perkembangan motorik. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi, sehingga dapat berfikir. Perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Kognisi adalah fungsi mental yang meliputi persepsi, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Istilah kognisi (cognition) dimaknai sebagai setrategi untuk mereduksi kompleksitas dunia. kognisi juga dimaknai sebagai cara

bagaimana manusia menggambarkan pengalaman mengenai dunia dan bagaimana mengorganisasi pengalaman mereka. Aspek yang dipantau dari Perkembangan aspek Kognitif yaitu :

- 1.) Informasi/pengetahuan figurative
- 2.) Pengetahuan prosedur/operatif
- 3.) Pengetahuan temporal dan spesial
- 4.) Pengetahuan dan pengingat memori (Heleni, 2019)

Piaget membagi perkembangan kognitif ke dalam empat fase, yaitu fase sensorimotor, fase pra-operasional, fase operasi konkret, dan fase operasi formal :

- a. Fase Sensorimotor (usia 0-2 tahun)

Pada masa dua tahun kehidupannya, anak berinteraksi dengan dunia di sekitarnya, terutama melalui aktivitas sensoris (melihat, meraba, merasa, mencium, dan mendengar) dan persepsi terhadap gerakan fisik, dan aktivitas yang berkaitan dengan sensoris tersebut. Koordinasi aktivitas ini disebut dengan istilah sensorimotor. Fase sensorimotor dimulai dengan gerakan-gerakan refleks yang dimiliki anak sejak ia dilahirkan. Fase ini berakhir pada usia 2 tahun. Pada masa ini, anak mulai membangun pemahamannya tentang lingkungannya melalui kegiatan sensorimotor, seperti menggenggam, mengisap, melihat, melempar, dan secara perlahan ia mulai menyadari bahwa suatu benda tidak menyatu dengan lingkungannya, atau dapat dipisahkan dari lingkungan di mana benda itu berada. Selanjutnya, ia mulai belajar bahwa benda-benda itu memiliki sifat-sifat khusus. Keadaan ini mengandung arti, bahwa anak

telah mulai membangun pemahamannya terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan hubungan kausalitas, bentuk, dan ukuran, sebagai hasil pemahamannya terhadap aktivitas sensorimotor yang dilakukannya. Pada akhir usia 2 tahun, anak sudah menguasai pola-pola sensorimotor yang bersifat kompleks, seperti bagaimana cara mendapatkan benda yang diinginkannya (menarik, menggenggam atau meminta), menggunakan satu benda dengan tujuan yang berbeda. Dengan benda yang ada ditangannya, ia melakukan apa yang diinginkannya. Kemampuan ini merupakan awal kemampuan berpikir secara simbolis, yaitu kemampuan untuk memikirkan suatu objek tanpa kehadiran objek tersebut secara empiris.

b. Fase Praoperasional (usia 2 - 7 tahun)

Pada fase praoperasional, anak mulai menyadari bahwa pemahamannya tentang benda-benda di sekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan sensorimotor, akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolis. Kegiatan simbolis ini dapat berbentuk melakukan percakapan melalui telepon mainan atau berpura-pura menjadi bapak atau ibu, dan kegiatan simbolis lainnya. Fase ini memberikan andil yang besar bagi perkembangan kognitif anak. Pada fase praoperasional, anak tidak berpikir secara operasional yaitu suatu proses berpikir yang dilakukan dengan jalan menginternalisasi suatu aktivitas yang memungkinkan anak mengaitkannya dengan kegiatan yang telah dilakukannya sebelumnya. Fase ini merupakan rasa permulaan bagi anak untuk membangun kemampuannya dalam menyusun pikirannya. Oleh

sebab itu, cara berpikir anak pada fase ini belum stabil dan tidak terorganisasi secara baik. Fase praoperasional dapat dibagi ke dalam tiga subfase, yaitu subfase fungsi simbolis, subfase berpikir secara egosentris dan subfase berpikir secara intuitif. Subfase fungsi simbolis terjadi pada usia 2 - 4 tahun.

Pada masa ini, anak telah memiliki kemampuan untuk menggambarkan suatu objek yang secara fisik tidak hadir. Kemampuan ini membuat anak dapat menggunakan balok-balok kecil untuk membangun rumah-rumahan, menyusun puzzle, dan kegiatan lainnya. Pada masa ini, anak sudah dapat menggambar manusia secara sederhana. Subfase berpikir secara egosentris terjadi pada usia 2-4 tahun. Berpikir secara egosentris ditandai oleh ketidakmampuan anak untuk memahami perspektif atau cara berpikir orang lain. Benar atau tidak benar, bagi anak pada fase ini, ditentukan oleh cara pandangnya sendiri yang disebut dengan istilah egosentris. Subfase berpikir secara intuitif terjadi pada usia 4 - 7 tahun. Masa ini disebut subfase berpikir secara intuitif karena pada saat ini anak kelihatannya mengerti dan mengetahui sesuatu, seperti menyusun balok menjadi rumah-rumahan, akan tetapi pada hakikatnya tidak mengetahui alasan-alasan yang menyebabkan balok itu dapat disusun menjadi rumah. Dengan kata lain, anak belum memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis tentang apa yang ada dibalik suatu kejadian.

c. Fase Operasi Konkret (usia 7- 12 tahun)

Pada fase operasi konkret, kemampuan anak untuk berpikir secara logis sudah berkembang, dengan syarat, obyek yang menjadi sumber berpikir

logis tersebut hadir secara konkret. Kemampuan berpikir ditandai dengan adanya aktivitas-aktivitas mental seperti mengingat, memahami dan mampu memecahkan masalah. Anak sudah lebih mampu berfikir, belajar, mengingat dan berkomunikasi karena proses kognitifnya tidak lagi egosentrisme dan lebih logis.

d. Fase Operasi Formal (12 tahun sampai usia dewasa)

Fase operasi formal ditandai oleh perpindahan dari cara berpikir konkret ke cara berpikir abstrak. Kemampuan berpikir abstrak dapat dilihat dari kemampuan mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi, dan melakukan proses berpikir ilmiah, yaitu mengemukakan hipotesis dan menentukan cara untuk membuktikan kebenaran hipotesi (Marinda, 2020).

2.2.2 Aspek perkembangan kognitif

Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan, dan hal ini juga merupakan tujuan pembelajaran di TK. Kemampuan kognitif ini berisikan akal, dan pikiran. Dengan kemampuan kognitif atau daya pikir tersebut manusia akan dapat membedakan mana yang benar atau yang salah, mana yang harus dilakukan atau dihindari, bagaimana harus bertindak yang pada intinya seseorang tersebut dapat memecahkan masalah dalam kehidupannya. Kognitif sebagaimana dimaksud meliputi :

1. belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman

dalam konteks yang baru.

2. berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat.
3. berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar (Laksana et al., 2021).

2.2.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak

Perkembangan tidak berakhir dengan pencapaian maturitas fisik saja namun perubahan terjadi sepanjang hidup, yang mempengaruhi sikap individu, proses kogitif, dan perilaku. Berkaitan dengan hal tersebut penulis akan menjelaskan faktorfaktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya mutu perkembangan kognitif anak diantaranya:

- a. Faktor internal merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini yang berasal dari diri anak sendiri. Faktor internal meliputi:

1. Faktor bawaan

Teori yang mendukung faktor ini adalah teori nativisme yang dipelopori oleh filosof yang bernama Schopenhaur. Teori tersebut berpendapat bahwa perkembangan anak telah ditentukan oleh faktorfaktor yang dibawa sejak lahir, faktor-faktor itulah yang dinamakan dengan faktor pembawaan dan pembawaan yang telah terdapat pada waktu anak dilahirkan itulah yang akan menentukan perkembangannya kelak.

2. Faktor kematangan Tiap anak memiliki organ tersebut dapat dikatakan matang apabila telah mencapai kesanggupan dalam menjalankan fungsinya masing-masing. Faktor kematangan ini berhubungan dengan usia kronologis atau usia kalender.

3. Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan pada dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Sedangkan bakat pada dasarnya merupakan kemampuan bawaan sebagai poensi yang masih perlu dikembangkan agar dapat terwujud.

b. Faktor eksternal merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini yang berasal dari luar. Faktor eksternal ini meliputi

1. Faktor lingkungan

Teori yang mendukung faktor ini adalah teori empirisme yang dikembangkan oleh John Locke dengan teorinya yang dinamakan dengan tabula rasa. Menurut John Locke, anak dilahirkan seperti kertas putih yang bersih tanpa noda (belum ada tulisan sedikitpun), namun dalam perkembangannya kertas tersebut menjadi penuh dengan tulisan, dan bagaimana tulisan tersebut akan ditentukan oleh faktor lingkungan. Menurutnya, perkembangan kognitif anak akan sangat ditentukan oleh berbagai pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya lingkungan disekitarnya.

2. Faktor pembentukan

Pembentukan merupakan segala keadaan diluar diri anak yang

mempengaruhi perkembangan kognitifnya. Pembentukan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu pembentukan sengaja (pendidikan di sekolah) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

3. Faktor kebebasan

Kebebasan merupakan keleluasaan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa anak dapat memilih metode-metode tertentu dalam menyelesaikan tugasnya ataupun memecahkan masalah-masalahnya, dan termasuk dalam memilih masalah sesuai dengan kebutuhannya (Izzuddin, 2021).

2.2.4 Gangguan pada perkembangan kognitif

Gangguan kognitif adalah kondisi yang dapat memengaruhi kemampuan seseorang dalam berpikir, mengingat, dan menafsirkan informasi dari pancha indra. Kondisi ini biasanya mulai berkembang di masa kanak-kanak yang membuat anak kesulitan untuk belajar, sehingga prestasi akademiknya terganggu. Beberapa gangguan perkembangan kognitif antara lain:

1. Disleksia

Dileksia merupakan sebuah gangguan dalam proses belajar kebahasaan anak yang ditandai dengan kesulitan dalam memahami kata atau kalimat, baik dalam menulis, membaca, maupun mengeja. Gangguan disleksia secara umum disebabkan oleh terjadinya gangguan kognitif seseorang, tetapi tidak menutup kemungkinan dipengaruhi oleh faktor penunjang lainnya. Proses pembelajaran pengidap disleksia seringkali mengalami keterlambatan dalam mengikuti dan memahami proses pembelajaran

yang sedan ditempuh. Keterlambatan yang lazim terjadi tersebut dapat berimplikasi terhadap timbulnya stigma negatif, baik dari orang tua maupun tenaga pengajar, pengidap disleksia yang belum memahami sepenuhnya gangguan yang dialami oleh pengidap tersebut. Stigma negatif yang timbul tersebut tidak hanya berakibat pada semakin sulitnya memahami pembelajaran, melainkan juga terhadap kondisi mental anak pada umumnya yang akan menjadi pesimis terhadap dirinya sendiri (Haifa et al., 2020).

2. Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)

Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) adalah suatu kondisi yang mencakup disfungsi otak, ketika seseorang mengalami kesulitan dalam mengendalikan impuls, menghambat perilaku dan tidak mendukung rentang perhatian, atau rentang perhatian mudah dialihkan. Secara umum ADHD adalah suatu kondisi ketika seseorang memperlihatkan gejala-gejala kurang konsentrasi, hiperaktif dan impulsif yang dapat menyebabkan ketidakseimbangan sebagian besar aktifitas hidup mereka. Anak hiperaktif juga disebut sebagai anak yang sulit berkosentrasi, perhatiannya sangat mudah beralih, motorik berlebihan, dan susah mengikuti perintah (Nurfadhillah, Nurlaili, et al., 2021).

3. Autisme

Autisme merupakan salah satu jenis ABK yang berpengaruh terhadap kehidupan anak. Perkembangan sosial dan komunikasi, merupakan gangguan yang paling utama, sama seperti individu yang normal,

kelainan pada intelegensi verbal atau bahasa dan kesulitan dalam mengaktualisasikan tingkah laku, secara menetap, keinginan, kesenangan dan rutinitas. Anak autisme memiliki ciri-ciri, yaitu (1) gangguang pada bidang komunikasi verbal dan nonverbal; (2) gangguan pada bidang interaksi sosial; (3) gangguan pada bidang perilaku dan bermain; (4) gangguan pada bidang perasaan dan emosi dan; (5) gangguan dalam persepsi sensoris (Nurfadhillah, Nur Syariah, et al., 2021).

2.2.5 Tanda Gejala gangguan perkembangan kognitif

Secara umum, terdapat sejumlah ciri-ciri yang dapat ditemukan pada anak yang mengalami gangguan kognitif, di antaranya sebagai berikut.

1. perkembangan kognitif dan motorik yang tidak sesuai dengan anak seusianya, termasuk kemampuan persepsi, berjalan, mengingat, berpikir, membaca, dan sebagainya.
2. Kesulitan untuk memusatkan fokus dan konsentrasi saat sedang belajar.
3. Memiliki emosi yang cenderung meledak-ledak (tantrum).
4. Bertindak agresif, menentang, atau bahkan sampai merugikan orang lain.
5. Gangguan tidur.
6. Tidak bisa duduk dengan tenang.
7. Mudah lupa.
8. Tidak dapat mengikuti dan melakukan hal-hal yang diinstruksikan oleh orang tua ataupun guru di sekolah dengan baik.
9. Kesulitan untuk membuat jadwal dan merencanakan suatu hal.

2.2.6 Alat ukur perkembangan kognitif

1. Kuesioner pra skrining perkembangan

Pemeriksaan KPSP adalah penilian perkembangan anak dalam 4 sektor perkembangan yaitu : motorik kasar, motorik halus, bicara/bahasa dan sosialisasi /kemandirian. Anak mempunyai ciri yang khas yang berbeda dengan dewasa adalah mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Dalam upaya meningkatkan kualitas anak untuk tercapainya tumbuh kembang yang optimal maka terpenuhi: (1) kebutuhan dasar anak tersebut (2) deteksi dini adanya keterlambatan perkembangan.(3) intervensi dini . Monitoring perkembangan secara rutin dapat mendeteksi adanya keterlambatan perkembangan secara dini pada anak. IDAI bersama DEPKES menyusun penggunaan KPSP sebagai alat praskrening perkembangan sampai anak usia 6 tahun, pemeriksaan dilakukan setiap 3 bulan untuk di bawah 2 tahun dan setiap 6 bulan hingga anak usia 6 tahun.Tujuan untuk mengetahui perkembangan anak normal/sesuai umur atau ada penyimpangan (Maddeppungeng, 2019).

2. Observasi

kegiatan mengamati anak untuk memperoleh informasi mengenai perkembangan kognitifnya. Perkembangan kognitif anak mencakup proses mengingat, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. Beberapa point yang diamatai antar lain

- 1) Klasifikasi Berdasarkan Warna: Poin ini mengamati kemampuan individu untuk mengelompokkan benda-benda berdasarkan warna

tertentu, yang mencerminkan keterampilan dasar dalam mengenali dan membedakan warna.

- 2) Klasifikasi Berdasarkan Jumlah dan Variasi: Poin ini mengamati kemampuan individu untuk mengklasifikasikan benda-benda dengan jumlah lebih banyak ke dalam kelompok sejenis atau pasangan dengan lebih dari 2 variasi, yang mengindikasikan kemampuan dalam mengorganisir benda dengan berbagai macam kategori.
- 3) Mengenal Pola ABCD-ABCD: Poin ini berfokus pada kemampuan untuk mengenali dan mengidentifikasi pola berulang seperti ABCD-ABCD, yang merupakan keterampilan dasar dalam memahami pola berulang dalam urutan benda atau angka.
- 4) Mengurutkan Berdasarkan Ukuran: Poin ini mengamati kemampuan individu untuk mengurutkan benda dari yang paling kecil ke yang paling besar, atau sebaliknya, yang menunjukkan keterampilan dalam memahami konsep ukuran dan urutan.
- 5) Menyebutkan Lambang Angka 1-10: Poin ini mengukur kemampuan individu untuk mengenali dan menyebutkan lambang angka dalam rentang 1 hingga 10, yang merupakan keterampilan dasar dalam literasi matematika.
- 6) Mengenal Bentuk Geometri: Poin ini mengamati kemampuan individu untuk mengenali dan membedakan bentuk-bentuk geometri dasar, seperti segitiga, lingkaran, dan persegi, yang berhubungan dengan pemahaman dasar bentuk geometris.

7) Mengenal Perbedaan Berdasarkan Ukuran (Lebih Dari, Kurang Dari, Paling/Ter): Poin ini mengukur kemampuan untuk memahami dan membedakan ukuran benda berdasarkan konsep lebih dari, kurang dari, atau paling/ter, yang menunjukkan pemahaman terhadap perbandingan dan ukuran relatif (Ani, 2019).

2.3 Konsep Perkembangan Sosial Anak

2.3.1 Pengertian perkembangan Sosial Anak

Perkembangan sosial merupakan perkembangan tingkah laku pada anak dimana anak diminta untuk menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku dalam lingkungan masyarakat. Awal perkembangan sosial pada anak tumbuh dari hubungan anak dengan orang tua atau pengasuh dirumah terutama anggota keluarganya. Anak mulai bermain bersama orang lain yaitu keluarganya. Tanpa disadari anak mulai belajar berinteraksi dengan orang diluar dirinya sendiri yaitu dengan orang-orang disekitarnya. Interaksi sosial kemudian diperluas, tidak hanya dengan keluarga dalam rumah namun mulai berinteraksi dengan tetangga dan tahapan selanjutnya ke sekolah. perkembangan sosial ialah satu proses perkembangan yang membolehkan kanak-kanak berinteraksi dengan orang lain mengikut cara yang diterima oleh masyarakat dan budayanya. Perkembangan sosial ini melibatkan proses sosialisasi atau dalam kata lain membuat penyesuaian sosial berdasarkan persekitaran (Kaffa, Neviyarni, 2021).

Perkembangan sosial anak adalah pola tingkah laku anak. Menurut teori interaksionisme simbolis, tindakan manusia di dasarkan pada tiga hal, yaitu :

- 1). Manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna-makna yang ada pada sesuatu itu pada mereka.
- 2). Makna tersebut berasal dari interaksi sosial seseorang dengan orang lain.
- 3). Makna-makna tersebut disempurnakan pada saat proses interaksi sosial berlangsung.

Perkembangan sosial individu ditandai dengan pencapaian kematangan dalam interaksi sosialnya, bagaimana ia mampu bergaul, beradaptasi dengan lingkungannya dan menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok. Kemampuan sosial anak semestinya sudah diasah dan dikembangkan sejak dini supaya dampaknya dirasakan ketika dewasa nanti. Tentunya kemampuan ini harus didukung oleh orang tua di rumah dan guru di sekolah. Guru dan orangtua adalah mitra dalam mengasah dan mengembangkan keterampilan sosial anak. Kemampuan bersosialisasi dengan baik, anak akan mudah diterima oleh lingkungannya, sebaliknya, anak yang kurang cakap dalam keterampilan sosial akan mengalami kesulitan, dikucilkan oleh lingkungannya, kurang empati dan lain sebagainya (Octofrezi & Chaer, 2021).

2.3.2 Tahapan perkembangan sosial anak.

Perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat (sozialized) memerlukan tiga proses. Diantaranya adalah belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima, dan perkembangan sifat sosial. Adapun tahap

perkembangan sosial anak-anak bila ditinjau dari usianya terbagi sebagai berikut :

1. Usia 0 – 2 tahun (Tahap Permainan Solider).

Pada tahap ini, anak suka bermain sendiri dengan mengambil objek benda disekitarnya sebagai mainan. Pada tahap ini pulalah anak sebaya dianggap sebagai benda. Rasa ego masih besar sehingga rentan terjadi pertengkarahan dengan anak lain.

2. Usia 2 – 3 tahun (Tahap Semi Solider/Permainan Paralel).

Pada tahap ini anak masih suka bermain sendiri meskipun ada teman di sekitarnya

3. Usia 3 – 4 tahun (Tahap Permainan Kooperatif).

Pada tahap ini anak-anak mulai permainan dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari dua, tiga lebih anak. Semua anggota kelompok secara kompak melakukan permainan secara bersama-sama.

4. Usia 4 – 5 tahun (Tahap Permainan Khayal).

Pada tahap ini anak melakukan permainan dengan meniru profesi atau peran orang dewasa. Anak-anak melihat peran orang dewasa dan menyadari bahwa di masa yang akan datang mereka juga menjadi manusia dewasa. Oleh karena itu mereka meniru peran orangtua seperti dokter, guru, dosen, koki, sopir, peran Ayah, Peran ibu dan lain sebagainya. Melalui permainan ini anak memiliki konsep diri dan orang lain. Ciri pada permainan ini adalah mudah berubah-ubah, tidak konsisten dan tidak realistik.

5. Usia 5 – 10 tahun (Tahap Permainan Keteraturan).

Pada tahap ini permainan dilakukan secara berkelompok dan lebih teratur. Fase ini merupakan lanjutan dari Fase-fase sebelumnya. Ciri pada tahapan ini adalah anak mematuhi pemimpinnya dalam bermain.

6. Usia 10 – 14 tahun (Tahap Permainan Kelompok Terorganisir).

Pada tahapan ini permainan anak lebih terorganisir seperti permainan dalam kegiatan pramuka. Kelompok pada fase ini sudah lebih terorganisasi, mempunyai peraturan-peraturan upacara-upacara, bermacam-macam atribut bagi anggotanya dan sebagainya. Fase ini merupakan fase kehidupan kelompok yang sangat penting dan membekas pada kehidupan anak kelak. Fase yang penting pada spek perkembangan sikap kooperatif dan partisipasi sosial kelak dalam kehidupan masyarakat setelah dewasa (Octofrezi & Chaer, 2021).

2.3.3 Aspek perkembangan sosial

Aspek perilaku sosial meliputi:

1. Empati, yaitu menunjukkan perhatian kepada orang lain yang kesusahan atau menceritakan perasaan orang lain yang mengalami konflik.
2. Kemurahan hati, yaitu berbagi sesuatu dengan yang lain atau memberikan barang miliknya.
3. Kerja sama, yaitu bergantian menggunakan barang, melakukan sesuatu dengan gembira.
4. Kepedulian, yaitu membantu orang lain yang sedang membutuhkan bantuan.

Jadi secara psikologis, pada tahap ini kemampuan anak baik secara interpersonal maupun personal satu sama lainnya saling mempengaruhi (Rachman, 2019).

2.3.4 Permasalahan perkembangan sosial anak

Ada banyak permasalahan yang dialami oleh anak usia dini. beberapa permasalahan yang biasa dihadapi oleh anak usia dini di antaranya sebagai berikut:

1. maladjustment (ketidakmampuan menyesuaikan diri)

Anak usia dini yang mengalami penyesuaian diri sangat buruk biasa disebut dengan maladjustment. Anak yang demikian sering disebut sebagai anak yang bermasalah. Adapun beberapa ciri yang biasa muncul pada anak bermasalah di antaranya sebagai berikut: menunjukkan kekhawatiran dan kecemasan yang berlebihan, sering tampak depresi dan jarang tersenyum atau bercanda, suka mencuri bendabenda kecil walaupun sering dihukum, sering tenggelam dalam lamunan, sering bertengkar dengan anak yang lebih kecil (tempat ia bisa menunjukkan kekuasaan), merasa diperlakukan tidak adil (misalnya dihukum lebih banyak dibandingkan anak lain), sangat cemas terhadap penampilan diri, tidak mampu mengubah tingkah laku yang salah walaupun sering dimarahi atau dihukum, suka berbohong.

2. Egosentrisme

Seseorang dikatakan egosentris bila lebih peduli terhadap dirinya sendiri dari pada orang lain. Mereka lebih banyak berpikir dan bicara mengenai diri sendiri dan aksi mereka semata-mata untuk kepentingan

pribadi. Umumnya anak-anak masih egosentrisk dalam berpikir dan berbicara. Hal ini bisa merugikan diri dan sosial jika berkelanjutan. Karena umumnya begitu anak memasuki dunia sekolah, egosentrisme sedikit demi sedikit mulai berkurang.

3. *Isolated child*

Isolated child merupakan anak yang terisolasi dari lingkungannya. Ia mengalami masalah penerimaan sosial. Hal ini dapat terjadi karena sikap dan perilaku anak yang kurang disukai teman-temannya. Atau anak sendiri yang tidak suka melakukan interaksi sosial, dan menjalin hubungan pertemanan. Untuk mengidentifikasi anak yang mengalami masalah penerimaan sosial, kita dapat melakukan sosiometri untuk menemukan siapakah anak yang paling disukai dan yang paling tidak disukai. Dengan demikian, guru dapat menemukan anak bermasalah dan perlu membimbingnya.

4. Agresif

Agresif merupakan tingkah laku menyerang baik secara fisik maupun verbal atau baru berupa ancaman yang disebabkan adanya rasa permusuhan. Tingkah laku ini sering kali muncul sebagai reaksi terhadap frustasi, misalnya karena dilarang melakukan sesuatu. Agresi juga sering timbul karena tingkah laku agresif yang sebelumnya mengalami penguatan. Hal ini terjadi karena ada beberapa keluarga di mana anak agresif justru dihargai. Selain itu tingkah laku orang tua sering dicontoh oleh anak. Biasanya tingkah laku yang muncul pada anak dapat marah secara verbal maupun menyerang, dan merusak.

5. Negativisme

Negativisme adalah perlawan terhadap tekanan dari pihak lain untuk berperilaku tertentu. Perilaku ini biasanya dimulai pada anak usia dua tahun dan mencapai puncaknya antara usia tiga sampai enam tahun. Ekspresi fisiknya mirip dengan ledakan kemarahan, namun secara bertahap berubah menjadi penolakan secara lisan untuk menuruti perintah. Masa ini biasa juga disebut sebagai masa ‘berkata tidak’ karena hampir semua permintaan dijawab anak dengan berkata ‘tidak’. Negativisme ini akan menjadi masalah yang berarti jika orang dewasa kurang memahami kelaziman masa ini. Masa ini akan berakibat buruk jika orang dewasa memperlakukan anak dengan paksaan, tekanan ataupun menegurnya dengan kata-kata celaan yang justru akan memperburuk keadaan (SENTURK, 2021).

2.3.5 Alat ukur perkembangan sosial anak

1. Kuesioner dari penelitian yang dilakukan oleh Mursidah dengan judul Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam Tahun 2023, yaitu mengamati perilaku anak dalam konteks emosi, disiplin, kebiasaan sehari-hari, interaksi sosial, dan kemandirian. Anak yang menunjukkan lebih banyak "Sangat Setuju" atau "Setuju" dalam pernyataan-pernyataan ini mungkin membutuhkan perhatian dalam mengembangkan keterampilan sosial, kemandirian, dan pengaturan emosinya. Sebaliknya, jika lebih banyak pernyataan yang mendapat

skor "Kurang Setuju" atau "Tidak Setuju", anak mungkin menunjukkan perilaku yang lebih baik atau lebih mandiri dalam aspek-aspek tersebut (Mursidah, 2023)

2. Kuesioner dari penelitian Belinta tahun 2019 untuk mengukur berbagai aspek perilaku sosial dan interpersonal. Kuesioner ini terdiri dari beberapa pernyataan yang mengukur kemampuan individu dalam hal interaksi sosial, komunikasi, kerjasama, serta toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan. Jika banyak pernyataan yang mendapatkan skor "Sangat Setuju" (SS) atau "Setuju" (S), itu menunjukkan bahwa individu memiliki keterampilan sosial yang baik, terbuka terhadap kritik dan perbedaan, serta mampu berkomunikasi dan bekerja sama dengan baik. Sebaliknya, jika sebagian besar pernyataan mendapatkan skor "Kurang Setuju" (KK) atau "Tidak Setuju" (TP), itu bisa menunjukkan bahwa individu mungkin masih kesulitan dalam hal berkomunikasi, menerima pendapat orang lain, atau menghargai perbedaan dalam lingkungan sosial (Belinta, 2019).

2.4 Konsep Anak

2.4.1 Pengertian Anak

Anak adalah karunia Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa harus dijaga, dibina dengan baik dan penuh kasih sayang, karena anak juga memiliki harkat, martabat dan hak yang harus junjung tinggi dan dilindungi, supaya dimasa mendatang anak tersebut dapat berguna dan bermanfaat bagi sesama dan bagi bangsa. Anak memiliki kondisi emosional yang belum stabil dan memiliki mental yang masih dalam tahap pencarian jati diri,

sehingga anak harus mendapatkan pengawasan dan bimbingan dalam setiap periode pertumbuhannya sehingga anak tersebut dapat memiliki mental dan perilaku yang baik, namun jika anak dalam proses tumbuh - kembangnya tidak dalam bimbingan dan pengawasan maka anak akan mudah terpengaruh dengan berbagai macam perilaku-perilaku negatif seperti anak tersebut menjadi nakal, malas, senang berkelahi, mabuk, dan berbagai kenakalan lainnya yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain (Tamba, 2019).

Menurut UU Sisdiknas tahun 2003 anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Sedangkan menurut para pakar Pendidikan anak, anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun . Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Usia dini merupakan saat-saat tumbuh kembang anak untuk membentuk karakter dan kepribadian. Hal ini terlihat dari perilaku anak yang kerap bertanya terkait hal-hal yang mereka lihat, ingin tahu terhadap segala hal dan membutuhkan jawaban dari seluruh pertanyaan yang mereka ajukan(AISYAH, 2020).

Anak usia dini (AUD) adalah generasi yang akan melanjutkan kehidupan di masa depan. Anak usia dini sebagai aset sumber daya manusia yang akan membawa kemajuan dan kebermanfaatan bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Usia dini adalah masa dimana anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki, karena pada masa ini

perkembangan anak lebih pesat daripada setelah melewati usia dini. Perkembangan anak pada usia dini akan mempengaruhi perkembangan pada usia berikutnya (Khaironi, 2019)

Anak memiliki beberapa aspek perkembangan yang harus distimulasi sejak usia dini, di antaranya aspek intelektual, fisik motorik, sosial, emosional, bahasa, moral dan keagamaan. Lingkungan baik diperlukan anak untuk membentuk moralitas yang baik, tetapi lebih baik apabila anak dapat menerapkan sikap moralitas tersebut sesuai situasi dan kondisi di lingkungan mana anak tersebut berada (Nurainiah, 2022).

2.5 Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak

2.5.1 Faktor genetik/hereditas

Faktor Genetik merupakan faktor internal yang berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan individu. Hereditas sendiri dapat diartikan sebagai totalitas karakteristik individu yang diwariskan orang tua. Sejalan dengan itu, faktor genetik dapat diartikan sebagai segala potensi (baik fisik maupun psikis) yang dimiliki individu sejak masa prakelahiran sebagai pewarisan dari pihak orang tua melalui gen-gen yang dimiliki oleh orang tua. Dari definisi tersebut, yang perlu digaris bawahi adalah faktor ini bersifat potensial, Pewarisan/bawaan dan alamiah Perkembangan diri seorang anak usia dini secara tidak langsung dipengaruhi oleh kedua orang tuanya. Menurut pendapat para ahli setiap anak yang terlahir didunia membawa berbagai ragam warisan yang berasal dari kedua orangtuanya, yaitu ibu dan bapaknya atau nenek dan kakeknya di antaranya, seperti bentuk tubuh, warna kulit, inteligensi, bakat,

sifat-sifat dan bahkan penyakit perkembangan manusia ditentukan oleh pembawaannya sedangkan pengalaman dan pendidikan tidak berpengaruh apa-apa. Pandangan seperti ini di dalam dunia pendidikan pendidikan disebut juga dengan istilah *Pesimisme Pedagogis*. Dalam hal ini perkembangan pada anak ditentukan oleh pembawaan atau bakat yang dimiliki oleh kedua orang tuanya. Dengan demikian dapat dipahami bahwa perkembangan anak sedikit banyak dipengaruhi oleh faktor keturunan (Enny Fitriahadi1, 2020).

2.5.2 Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan faktor eksternal yang turut membentuk dan mempengaruhi perkembangan individu. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa faktor genetik bersifat potensial dan lingkungan yang akan menjadikannya aktual. Ada beberapa faktor lingkungan yang sangat menonjol yakni dalam lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan awal bagi seorang anak, segala tingkah laku maupun perkembangan yang muncul pada diri anak adalah hasil asuhan dari kedua orang tuanya di rumah. Oleh karena itu orang tuanya perlu memberikan perhatian yang lebih terhadap anak khususnya pada anak usia dini. Lingkungan mempunyai pengaruh yang cukup besar dalam menentukan perkembangan seorang anak, sebab ketika anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya merasa nyaman dan bahagia, perkembangannya pun akan berjalan lebih mudah dan cepat (Enny Fitriahadi1, 2020).

2.5.3 Faktor pola asuh orang tua

Pola asuh orang tua merupakan segala bentuk dan proses interaksi yang terjadi antara orang tua dan anak yang merupakan pola pengasuhan tertentu dalam keluarga yang akan memberi pengaruh terhadap perkembangan kepribadian anak. Sehingga dalam hal ini dapat dilihat, bahwa dengan pola asuh yang tepat dan benar serta optimal, dapat mempengaruhi keberlangsungan perkembangan anak. Menjadi sebuah tuntutan bagi kita semua dengan penerapan pola asuh yang baik tentunya hal itulah yang kita pilih, dan tentunya pilihan pola asuh pada anak semua juga tergantung dari kemauan dari setiap orang tua dalam penerapannya. Pola otoritatif mendorong anak untuk mandiri, tetapi orang tua harus tetap menetapkan batas dan kontrol. Orang tua biasanya bersikap hangat, dan penuh welas asih kepada anak, bisa menerima alasan dari semua tindakan anak, mendukung tindakan anak yang konstruktif. Anak yang terbiasa dengan pola asuh otoritatif akan membawa dampak menguntungkan. Di antaranya anak akan merasa bahagia, mempunyai kontrol diri dan rasa percaya dirinya terpupuk, bisa mengatasi stres, punya keinginan untuk berprestasi dan bisa berkomunikasi, baik dengan teman-teman dan orang dewasa. Anak lebih kreatif, komunikasi lancar, tidak rendah diri, dan berjiwa besar (Enny Fitriahadi1, 2020).

2.5.4 Faktor penggunaan *Gadget*

Memperkenalkan *Gadget* di usia dini pada anak dapat memberikan dampak yang signifikan bagi anak tersebut, baik secara fisik maupun mental. Efek dan pengaruh yang ditimbulkan dapat menimbulkan efek

positif maupun negatif bagi perkembangan anak. Oleh karena itu, pengawasan orang tua/guru sangat penting untuk melindungi anak-anak dari pengaruh *Gadget*. *Gadget* dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak, sosial-emosional, nilai-nilai agama dan moral, bahasa, kemampuan fisik dan motorik. Penggunaan *Gadget* yang baik dan benar dapat menjadi sarana stimulasi yang dapat digunakan untuk mendukung secara optimal segala aspek perkembangan anak sesuai dengan usianya. Sebaliknya: penggunaan *Gadget* yang berlebihan dan tidak terkontrol juga berdampak negatif bagi perkembangan anak di masa depan (Pratama & Sudirman, 2023).

2.5.5 Faktor gizi

Pentingnya mendapat zat makanan sesuai dengan kebutuhan yang harus terpenuhi, pertumbuhan dan perkembangan tubuh anak akan berjalan dengan lancar, termasuk pertumbuhan sel otaknya. Pertumbuhan sel otak yang maksimal seperti inilah yang sangat dibutuhkan, yang merupakan potensi untuk kemampuan intelektualnya. Kebutuhan nutrisi bagi setiap orang, dapat berbeda-beda karena dipengaruhi oleh faktor genetika dan metabolismenya. Namun, pemenuhan kebutuhan nutrisi bagi anak-anak itu pada dasarnya sama, yakni untuk mencukupi segala kebutuhan guna pertumbuhan untuk mencapai kebutuhannya. Pemenuhan nutrisi yang baik, akan membantu mencegah terjadinya penyakit yang akut maupun kronik, di samping menopang perkembangan serta kemampuan fisik dan mentalnya (Khulafa'ur Rosidah & Harswi, 2019).

2.6 Aspek-Aspek Perkembangan Anak

2.6.1 Perkembangan Kognitif

Kognitif sebagai suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Salah satu kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan anak yaitu mengenal konsep bentuk, warna dan ukuran. Mengenalkan konsep bentuk, warna, dan ukuran pada anak penting dilakukan sebab warna, bentuk dan ukuran merupakan ciri yang paling terlihat dalam dunia sekeliling kita dan dapat membantu anak menyelesaikan masalah dalam kehidupan, serta beradaptasi dengan lingkungannya. Pengembangan kognitif yaitu satu pengembangan kemampuan dasar anak, yang bertujuan agar anak mampu meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan. Di samping itu, anak dapat mengembangkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang baru diperolehnya (AISYAH, 2020).

Piaget, mengungkapkan perkembangan kognitif merupakan hasil upaya anak-anak untuk memahami dan bertindak di dunia mereka. Pernyataan ini memiliki makna bahwa perkembangan kognitif merupakan wujud kemampuan setiap anak dalam melakukan interaksi terhadap semua hal yang ada di sekelilingnya. Dalam interaksi yang dilakukan ada banyak proses berpikir yang memberikan pengaruh antara anak dengan lingkungannya. Perkembangan kognitif mencakup berbagai proses mental, termasuk persepsi, perhatian, bahasa, penalaran dan memori. Dalam proses mental tersebut semua informasi diolah untuk menghasilkan sebuah respon yang berwujud interaksi. Dari interaksinya tersebut, anak mulai

membangun pemahaman tentang lingkungan di dalam otak mengikuti setiap tahapan usia perkembangannya (Talango, 2020).

2.6.2 Perkembangan Bahasa

Aspek reseptif berarti kemampuan individu dalam menerima informasi bahasa meliputi kegiatan mendengarkan dan membaca. Aspek ekspresif sendiri merupakan kebalikan dari aspek reseptif yaitu, merupakan kemampuan individu dalam menyampaikan informasi bahasa yang meliputi kegiatan berbicara dan menulis. Oleh karenanya kemampuan berbahasa dipelajari dan diperoleh oleh anak secara alamiah melalui lingkungannya dan digunakan dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui bahasa anak mengungkapkan gagasan, perasaan maupun maksud dari pemikirannya (Talango, 2020).

Perkembangan bahasa atau komunikasi pada anak merupakan salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang seharusnya tidak luput juga dari perhatian para pendidik pada umumnya dan orang tua pada khususnya. Pemerolehan bahasa oleh anak-anak merupakan prestasi manusia yang paling hebat dan menakjubkan. Oleh sebab itulah masalah ini mendapat perhatian besar. Pemerolehan bahasa telah ditelaah secara intensif sejak lama. Pada saat itu kita telah mempelajari banyak hal mengenai bagaimana anak-anak berbicara, mengerti, dan menggunakan bahasa, tetapi sangat sedikit hal yang kita ketahui mengenai proses aktual perkembangan bahasa (Kholilullah, Hamdan, 2020).

2.6.3 Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial dianggap sebagai faktor penting dalam perkembangan anak, terutama mengingat pentingnya kesiapan sekolah anak. Perkembangan sosial terdiri dari hubungan yang dimiliki seseorang dengan orang lain, tingkat pengendalian diri, dan motivasi serta ketekunan yang dimiliki seseorang selama suatu kegiatan. Perkembangan sosial pada anak terkait dengan perasaan anak-anak tentang diri mereka sendiri (seperti kepercayaan diri, selalu takut, bersemangat untuk belajar, bangga dengan budaya mereka, takut akan kesalahan), bagaimana mereka berperilaku (seperti terus-menerus berkelahi, mudah marah, mampu menangani konflik), dan bagaimana mereka berhubungan dengan orang lain, terutama orang-orang yang berarti bagi mereka (misalnya, orang tua, guru, dan teman). Interaksi yang baik antara anak dan teman sebaya sangat penting karena dapat memberikan banyak perasaan, pengalaman, dan pembelajaran secara sosial dan emosional sehingga memungkinkan anak untuk memiliki tingkat perkembangan sosial-emosional yang tinggi (Melinda & Izzati, 2021).

Perkembangan psikososial dalam hal ini adalah sebuah proses perubahan kemampuan seseorang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial yang lebih luas. Dalam proses perkembangan ini individu diharapkan mengerti orang lain, yang berarti mampu menggambarkan ciri-cirinya, mengenali apa yang dipikirkan, dirasakan dan diinginkan serta dapat menempatkan diri pada sudut pandang orang lain, tanpa kehilangan dirinya sendiri, meliputi perubahan relasi individu dengan orang lain,

perubahan pada emosi dan perubahan kepribadian. Perkembangan ini mencakup perasaan anak terhadap diri sendiri dan hubungan mereka dengan orang lain yang melibatkan proses adaptasi. Hal-hal yang melibatkan perasaan terkait erat dengan emosi (Talango, 2020).

2.6.4 Perkembangan Fisik Motorik

Perkembangan fisik motorik berkaitan dengan perubahan yang terjadi pada manusia, seperti menjadi lebih tinggi atau menjadi lebih besar juga berkaitan dengan pola geraknya. Perkembangan fisik anak ditandai dengan berkembangnya perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik khususnya merupakan proses individu menghasilkan pola gerakan pada tubuhnya dan berkembang menjadi keterampilan. Anak usia 5-6 tahun lebih mampu bergerak secara simultan dengan mengkombinasikan secara terorganisir semua organ tubuhnya. Pemberian latihan kegiatan fisik motorik untuk anak usia Taman Kanak-kanak sangat bermanfaat bagi anak, untuk melatih gerakan-gerakan yang bermanfaat sesuai dengan tahapan perkembangannya yang dapat disampaikan melalui kegiatan bermain sesuai dengan prinsip belajar anak. Untuk membangun kemampuan motorik anak harus mempersepsikan sesuatu di lingkungannya yang memotivasi mereka untuk melakukan sesuatu dan menggunakan persepsi mereka tersebut untuk bergerak (Talango, 2020).

Perkembangan fisik meliputi perkembangan badan , otot kasar dan otot halus, yang selanjutnya lebih disebut dengan motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik kasar berhubungan dengan gerakan dasar

yang terkoordinasi dengan otak seperti berlari, berjalan, melompat, memukul dan menarik. Sedangkan motorik halus berfungsi untuk melakukan gerakan yang lebih spesifik seperti menulis, melipat, menggunting, menggantingkan baju dan mengikat tali sepatu (AISYAH, 2020).

2.6.5 Perkembangan Moral

Pada fase ini anak yang usia 0-6 tahun, apapun kejadian disekitarnya sangat mudah diserap dan ditiru oleh anak, sehingga menjadi kebiasaan untuk dicontoh. Jika sering terjadi kejadian yang anak lihat kearah negatif, dengan sangat mudah anak berprilaku menyimpang kearah yang tidak baik yang akan terbawa ke lingkungan sekolahnya. Oleh karena itu disinilah orangtua maupun guru yang harus mengembangkan nilai moral anak yang erat kaitannya dengan akhlak yang mulia, budi pekerti, sikap sopan santun terhadap anak yang dapat diterapkan dikehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga maupun disekolah. Pada pengembangan nilai moral sangat erat kaitannya dengan budi pekerti anak harus menjadi pembiasaan dalam kehidupan sehari-harinya. Dengan guru merancang kegiatan pembelajaran yang lebih terprogram serta media pembelajaran yang bisa mengarahkan anak ke nilai moral, karena sangat berpengaruh bagi anak usia dini bermain dalam merancang permainan menarik juga menyenangkan agar lebih berkembang dalam perkembangan moral anak (Afnita & Latipah, 2021)

Anak usia dini bersifat eksploratif dalam melakukan berbagai aktivitas untuk membangun pengetahuan, keterampilan, dan menumbuhkan

nilai-nilai karakter. Anak usia dini bersifat egosentris, yaitu memiliki sudut pandang sendiri terhadap suatu hal. Oleh karena itu, anak membutuhkan pengarahan dari orang tua maupun lingkungan agar mampu mengelola pikirannya sehingga anak secara terus-menerus memperoleh pengetahuan baru, mampu mengembangkan perilaku-perilaku positif sesuai dengan tata nilai kehidupan di lingkungan tempat tinggalnya, dan mengembangkan keterampilan hidup sehari-hari. Pendidikan moral merupakan pendidikan yang harus diperoleh oleh anak sejak dini. Pendidikan moral sejak dini akan membekali moral anak sepanjang rentang kehidupan yang dilalui dalam berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu, mengingat pentingnya pendidikan moral, maka pendidikan moral sangat penting untuk diberikan pada anak usia dini (Khaironi, 2019).

Ada dua faktor yang mempengaruhi perkembangan moral anak usia dini, yaitu faktor yang ada dalam diri anak secara alami maupun faktor yang ada dari luar diri pribadinya. Kedua faktor tersebut dapat dikatakan sebagai faktor individu manusia itu sendiri dan faktor sosial di sekelilingnya. Kedua faktor tersebut berkontribusi besar dalam membentuk atau mengasah moralitas seorang anak.⁹ Faktor dalam diri anak merupakan faktor utama yang akan mempengaruhi arah perkembangan moralitasnya, sementara faktor eksternal merupakan faktor dari luar yang akan ikut berpengaruh pada perkembangan moralitasnya. Kedua faktor tersebut saling bertaut antara yang satu dengan yang lainnya, karen seorang anak terlahir sebagai pribadi mandiri yang akan bersosialisasi dengan lingkungannya. Kedua faktor tersebut harus bisa dikontrol dengan baik agar perkembangan moral

yang terdapat pada anak berusia dini dapat berkembang secara optimal seperti yang diharapkan oleh semua pihak (Nurainiah, 2022).

