

BAB II

LANDASAN TEORI

A.1. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

A.1.1. Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, yang artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar perkembangan selanjutnya. Oleh sebab itu, jika terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya cenderung akan menjadi hambatan.

Anak usia dini berada dalam masa keemasan dalam sepanjang perkembangan manusia. Ada beberapa tinjauan tentang definisi anak usia dini. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Alwi, 2002:41), “anak diartikan dengan manusia yang masih kecil yaitu yang baru berusia enam tahun. Jadi jika diartikan secara bahasa anak usia dini adalah sebutan bagi anak yang berusia 0-6 tahun”.

Menurut Undang-Undang RI No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada ayat 1 menyatakan bahwa anak usia dini diartikan sebagai anak yang berusia lahir (0 tahun) sampai dengan 6 tahun. Sementara itu menurut kesepakatan UNESCO, anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun (Arifin, 2003:36).

Sebagaimana tertera dalam Lampiran Permendiknas No 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, pemerintah juga mengelompokkan usia anak dengan tahapan dan rentang waktu sebagai berikut :

1. Tahap usia 0-2 tahun
 - a. 0-3 bulan
 - b. 4-6 bulan
 - c. 7-9 bulan
 - d. 10-12 bulan
 - e. 13-18 bulan
 - f. 19-24 bulan
2. Tahap usia 2 – 4 tahun
 - a. 2 – 3 tahun
 - b. 3 – 4 tahun
3. Tahap usia 4-6 tahun
 - a. 4 - 5 tahun
 - b. 5 – 6 tahun

Pada pengelompokan tahap usia 0-2 tahun tersebut dilakukan dalam rentang waktu tiga bulanan karena perkembangan anak pada usia 0-2 tahun berlangsung sangat cepat.

Secara lebih detil, Asmani (2009: 138) menyebutkan sesuai dengan program-program pendidikan yang harus diberikan pada anak usia dini, maka tahapan anak-anak usia dini itu dibagi menjadi :

1. Rentang waktu 7 – 12 bulan
2. Rentang waktu 12 – 18 bulan
3. Rentang waktu 18 – 30 bulan
4. Rentang waktu 30 – 48 bulan
5. Rentang waktu 48 – 72 bulan

Mengutip Montessori, Asmani (2009:17), mengatakan bahwa “masa anak usia dini ini merupakan periode sensitif di mana anak secara mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Pada masa peka inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari”.

Berdasarkan teori perkembangan anak, diyakini bahwa setiap anak lahir dengan lebih dari satu bakat. Untuk itulah anak perlu diberikan pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya dengan cara memperkaya lingkungan bermainnya. Orang dewasa perlu memberi peluang pada anak untuk menyatakan diri, berekspresi, berkreasi, dan menggali sumber-sumber terunggul pada anak. Untuk itu, paradigma baru bagi anak usia dini atau anak prasekolah adalah harus berorientasi pada anak (*student centered*) dan perlahan-lahan menyeimbangkan dominasi pendekatan lama yang berpusat pada guru (*teacher centered*).

Pada hakikatnya anak adalah makhluk individu yang membangun sendiri pengetahuannya. Anak lahir membawa sejumlah potensi yang siap untuk

ditumbuhkembangkan asalkan lingkungan menyiapkan situasi dan kondisi yang dapat merangsang kemunculan dari potensi yang tersembunyi tersebut.

Berdasarkan tinjauan aspek pedagogis, masa usia dini merupakan masa pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Diyakini bahwa masa kanak-kanak yang bahagia merupakan dasar bagi keberhasilan di masa mendatang dan sebaliknya. Jadi, agar tumbuh kembangnya tercapai secara optimal dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulus dan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

Secara teoritis berdasarkan aspek perkembangannya, seorang anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi dan mereka merasa aman dan nyaman secara psikologis.

Menurut Montessori dalam Asmani (2009:18), paling tidak ada beberapa tahap perkembangan sebagai berikut:

1. Sejak lahir sampai usia 3 tahun, anak memiliki kepekaan sensoris dan daya pikir yang sudah mulai dapat “menyerap” pengalaman-pengalaman melalui sensorinya.
2. Usia setengah tahun sampai kira-kira tiga tahun, mulai memiliki kepekaan bahasa dan sangat tepat untuk mengembangkan bahasanya (berbicara, bercakap-cakap).
3. Masa usia 2 – 4 tahun, gerakan-gerakan otot mulai dapat dikoordinasikan dengan baik, untuk berjalan maupun untuk banyak bergerak yang semi rutin

dan yang rutin, berminat pada benda-benda kecil, dan mulai menyadari adanya urutan waktu (pagi, siang, sore, malam).

4. Rentang usia tiga sampai enam tahun, terjadilah kepekaan untuk peneguhan sensoris, semakin memiliki kepekaan indrawi, khususnya pada usia sekitar 4 tahun memiliki kepekaan menulis dan pada usia 4 – 6 tahun memiliki kepekaan yang bagus untuk membaca.

Catron Allen Catron dan Allen dalam Nur (2004 : 34) menyebutkan bahwa terdapat 6 aspek perkembangan anak usia dini yaitu kesadaran personal , kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi, dan keterampilan motorik sangat penting dan harus dipertimbangkan sebagai fungsi interaksi. Kreatifitas tidak dipandang sebagai perkembangan tambahan, melainkan sebagai komponen yg integral dari lingkungan bermain yang kreatif.

Pertumbuhan anak pada enam aspek perkembangan di bawah ini membentuk fokus sentral dari pengembangan kurikulum bermain kreatif pada anak usia dini.

a. Kesadaran Personal

Permainan kreatif memungkinkan perkembangan kesadaran personal. Bermain membantu anak untuk tumbuh secara mandiri dan memiliki kontrol atas lingkungannya. Melalui bermain anak dapat menemukan hal baru, bereksplorasi, meniru, dan mempraktikkan kehidupan sehari-hari sebagai sebuah langkah dalam

membangun keterampilan menolong diri sendiri, keterampilan ini membuat anak menjadi berkompeten.

b. Pengembangan Emosi

Melalui bermain anak dapat belajar menerima, berekspresi dan mengatasi masalah dengan cara yang positif. Bermain juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal diri mereka sendiri dan untuk mengembangkan pola perilaku yang memuaskan dalam hidup.

Perkembangan emosi anak usia 48-60 bulan adalah anak akan dengan cepat belajar marah karena marah merupakan cara yang sederhana dan mudah untuk memuaskan kebutuhannya, anak dapat menyadari bahaya yang dahulu belum diketahuinya, ketika perhatian orang tua dialihkan kepada orang lain anak mulai merasakan kedudukannya sebagai anak yang dikasihi mulai terancam, masa yang paling menyenangkan bagi anak ialah senang akan keberhasilan, rasa ingin tahu anak akan segala hal besar, adanya keinginan anak untuk selalu menang dari seorang anak sangat besar, yang dinyatakan melalui perilaku selalu ingin mendapat pujian.

c. Membangun Sosialisasi

Bermain memberikan jalan bagi perkembangan sosial anak ketika berbagi dengan anak lain. Bermain adalah sarana paling utama bagi pengembangan kemampuan bersosialisasi dan memperluas empati terhadap orang lain serta mengurangi sikap egosentrisme. Bermain dapat menumbuhkan dan meningkatkan

rasa sosialisasi anak. Melalui bermain anak dapat belajar perilaku prososial seperti menunggu giliran, kerja sama, saling membantu, dan berbagi. Saat bermain, ketika bertengkar, anak biasanya mengambil barang yang sedang dipegang temannya, atau merusak barang/pekerjaan temannya. Berteriak dengan keras, menangis, menendang, marah, tetapi hanya dalam waktu singkat, pertengkaran itu segera terlupakan dan tidak menaruh dendam, bahkan sudah berdamai lagi.

d. Pengembangan Komunikasi

Bermain merupakan alat yang paling kuat untuk membelajarkan kemampuan berbahasa anak. Melalui komunikasi inilah anak dapat memperluas kosakata dan menembangkan daya penerimaan serta pengekspresian kemampuan berbahasa mereka melalui interaksi dengan anak-anak lain dan orang dewasa pada situasi bermain spontan.

Secara spesifik, bermain dapat memajukan perkembangan dari segi komunikasi berikut ini : bahasa reseptif (penerimaan), yaitu mengikuti petunjuk-petunjuk dan memahami konsep dasar; bahasa ekspresif, yaitu kebutuhan mengekspresikan keinginan, perasaan: penggunaan kata-kata, frase-frase, kalimat: berbicara secara jelas dan terang; komunikasi nonverbal, yaitu penggunaan komunikasi kongruen, ekspresi muka, isyarat tubuh, isyarat tangan dan memori pendengaran/perbedaan, yaitu memahami bahasa berbicara dan membedakan bunyi.

e. Pengembangan Kognitif

Bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu karya, serta untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitif lainnya. Selama bermain, anak menerima pengalaman baru, memanipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain dan mulai memasukkandunia mereka. Bermain adalah awalan dari semua fungsi kognitif selanjutnya, oleh karenanya bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak-anak.

Konsep yang dimiliki oleh anak usia 48-60 bulan adalah konsep tentang mati dan hidup yaitu bahwa barang dan manusia itu sama, memiliki nyawa atau hidup. Anak-anak suka memanusiaikan barang-barang, menganggap mereka “hidup”, jadi sulit bagi anak-anak untuk mengerti tentang kematian. Selain itu, adalah konsep tentang ruang, melalui bermain anak belajar mengenal jarak, kanan dan kiri, serta mampu membedakan bentuk besar atau kecil.

Sedangkan mengenai konsep tentang angka yaitu bagi anak-anak, angka tidak mempunyai arti yang besar. Anak memang mengenal arti angka satu hingga sepuluh tetapi masih kabur tentang konsep angka. Selain itu, konsep tentang diri yaitu anak akan merasa tertarik akan dirinya sendiri dan dapat membedakan dirinya laki-laki atau perempuan, bahkan mengenal nama-nama organ tubuhnya.

f. Pengembangan Kemampuan Motorik

Kesempatan yang luas untuk bergerak, pengalaman belajar untuk menemukan, aktivitas sensori motor yang meliputi penggunaan otot-otot besar dan kecil memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan perseptual motorik. Bermain dapat memacu perkembangan perseptual motorik pada beberapa area yaitu : koordinasi mata-tangan atau mata-kaki, seperti saat menggambar, menulis, manipulasi objek, mencari jejak secara visual, melempar, menangkap, menendang; kemampuan motorik kasar, seperti gerak tubuh ketika berjalan, melompat, berbaris, berlari, berguling-guling, dan merayap; kemampuan bukan motorik kasar (statis) seperti menekuk, meraih, bergiliran, memutar, meregangkan tubuh, jongkok, duduk, berdiri, bergoyang; manajemen tubuh dan kontrol seperti menunjukkan kepekaan tubuh, kepekaan akan tempat, keseimbangan, kemampuan untuk memulai, berhenti dan mengubah petunjuk.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa anak usia dini berada dalam masa keemasan dalam sepanjang perkembangan manusia. Masa anak usia dini ini merupakan periode sensitif dimana anak secara mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Pada masa peka inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari.

Pada hakikatnya anak adalah makhluk individu yang membangun sendiri pengetahuannya. Anak lahir membawa sejumlah potensi yang siap untuk

ditumbuhkembangkan asalkan lingkungan menyiapkan situasi dan kondisi yang dapat merangsang kemunculan dari potensi yang tersembunyi tersebut.

Masa usia dini merupakan masa pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Diyakini bahwa masa kanak-kanak yang bahagia merupakan dasar bagi keberhasilan di masa mendatang dan sebaliknya. Jadi, agar tumbuh kembangnya tercapai secara optimal dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulus dan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

Secara teoritis berdasarkan aspek perkembangannya, seorang anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi dan mereka merasa aman dan nyaman secara psikologis.

Secara umum pertumbuhan anak bisa dikategorikan pada 6 aspek perkembangan yakni kesadaran personal, pengembangan emosi, membangun sosialisasi, pengembangan komunikasi, pengembangan kognitif, dan pengembangan kemampuan motorik.

A.1.2. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Salah satu unsur perkembangan sosial adalah perkembangan kepribadian. Erik Erikson memandang perkembangan identitas anak sebagai cerminan dari hubungan anak dengan orangtua dan keluarganya. Orangtua dan lingkungan yang dapat memberikan kepercayaan dan penghargaan atas prestasi anak akan

membentuk karakter anak yang percaya diri. Sebuah persahabatan juga penting untuk membangun sebuah kepercayaan (Sujiono, 2011:46).

Sebagaimana dikutip Upton Penney (2002:23), secara umum teori Erik Erikson membahas tentang perkembangan manusia dikenal dengan teori perkembangan psiko-sosial. Teori perkembangan psikososial ini adalah salah satu teori kepribadian terbaik dalam psikologi. Seperti Sigmund Freud, Erikson percaya bahwa kepribadian berkembang dalam beberapa tingkatan. Salah satu elemen penting dari teori tingkatan psikososial Erikson adalah perkembangan persamaan ego. Persamaan ego adalah perasaan sadar yang kita kembangkan melalui interaksi sosial.

Menurut Erikson, perkembangan ego selalu berubah berdasarkan pengalaman dan informasi baru yang kita dapatkan dalam berinteraksi dengan orang lain. Erikson juga percaya bahwa kemampuan memotivasi sikap dan perbuatan dapat membantu perkembangan menjadi positif, inilah alasan mengapa teori Erikson disebut sebagai teori perkembangan psikososial.

Menurut Erikson perkembangan psikologis dihasilkan dari interaksi antara proses-proses maturasional atau kebutuhan biologis dengan tuntutan masyarakat dan kekuatan-kekuatan sosial yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Dari sudut pandang seperti ini, teori Erikson menempatkan titik tekan yang lebih besar pada dimensi sosialisasi.

Erikson juga membahas perkembangan psikologis di sepanjang usia manusia, dan bukan hanya tahun-tahun antara masa bayi dan masa remaja. Erikson juga meneliti akibat yang dihasilkan oleh pengalaman-pengalaman usia

dini terhadap masa-masa berikutnya, akan tetapi ia melangkah lebih jauh lagi dengan menyelidiki perubahan kualitatif yang terjadi selama pertengahan umur dan tahun-tahun akhir kehidupan.

Teori perkembangan kepribadian yang dikemukakan Erikson merupakan salah satu teori yang memiliki pengaruh kuat dalam psikologi. Bagi Erikson, dinamika kepribadian selalu diwujudkan sebagai hasil interaksi antara kebutuhan dasar biologis dan pengungkapannya sebagai tindakan-tindakan sosial. Pusat dari teori Erikson mengenai perkembangan ego ialah sebuah asumsi mengenai perkembangan setiap manusia yang merupakan suatu tahap yang telah ditetapkan secara universal dalam kehidupan setiap manusia (Upton, 2002:23).

Erikson memberi jiwa baru ke dalam teori psikoanalisis, dengan memberi perhatian yang lebih kepada ego dari pada id dan superego. Ego berkembang melalui respon terhadap kekuatan dalam dan kekuatan lingkungan sosial. Ego bersifat adaptif dan kreatif, berjuang aktif (otonomi) membantu diri menangani dunianya.

Terdapat kaitan antara kualitas dan inisiatif sebagai bentuk dasar pada tahap awal, namun hal itu hanya bisa berkembang dan masak melalui pengalaman sosial dan lingkungan. Manusia bersifat rentan ego, *defense* yang irasional, efek *trauma-anxie-guilt* yang langgeng, dan dampak lingkungan yang membatasi dan tidak peduli terhadap individu. Namun menurutnya ego memiliki sifat adaptif, kreatif, dan otonom (*adaptable, creative, dan autonomy*).

Erikson menggambarkan adanya sejumlah kualitas yang dimiliki ego, yakni kepercayaan dan penghargaan, otonomi dan kemauan, kerajinan dan

kompetensi, identitas dan kesetiaan, keakraban dan cinta, generativitas dan pemeliharaan, serta integritas. Ego semacam itu disebut juga ego-kreatif, ego yang dapat menemukan pemecahan kreatif atas masalah baru pada setiap tahap kehidupan.

Apabila menemui hambatan atau konflik, ego tidak menyerah tetapi bereaksi dengan menggunakan kombinasi antara kesiapan batin dan kesempatan yang disediakan lingkungan. Ego bukan budak tetapi justru menjadi tuan/pengatur id, superego dan dunia luar. Jadi, ego di samping basil proses faktor-faktor genetik, fisiologik, dan anatomis, juga dibentuk oleh konteks kultural dan historik. Sebagaimana dikemukakan Aisyah (2008: 46), ego yang sempurna digambarkan Erikson memiliki tiga dimensi, faktualitas, universalitas, dan aktualitas:

1. Faktualitas adalah kumpulan fakta, data, dan metoda yang dapat diverifikasi dengan metoda kerja yang sedang berlaku. Ego berisi kumpulan fakta dan data basil interaksi dengan lingkungan.
2. Universalitas berkaitan dengan kesadaran akan kenyataan (*sells of reality*) yang menggabungkan hal yang praktis dan kongkrit dengan pandangan semesta, mirip dengan prinsip realita dari Freud.
3. Aktualitas adalah cara baru dalam berhubungan satu dengan yang lain, memperkuat hubungan untuk mencapai tujuan bersama. Ego adalah realitas kekinian, terus mengembangkan cara baru dalam memecahkan masalah kehidupan, yang lebih efektif, prospektif, dan progresif.

Menurut Erikson, ego sebagian bersifat taksadar, mengorganisir dan mensintesa pengalaman sekarang dengan pengalaman diri masa lalu dan dengan

diri masa yang akan datang. Dia menemukan tiga aspek ego yang saling berhubungan, yakni *body ego* (mengacu ke pengalaman orang dengan tubuh/fisiknya sendiri), *ego ideal* (gambaran mengenai bagaimana seharusnya diri, sesuatu yang bersifat ideal), dan *ego identity* (gambaran mengenai diri dalam berbagai peran sosial). Ketiga aspek itu umumnya berkembang sangat cepat pada masa dewasa, namun sesungguhnya perubahan ketiga elemen itu terjadi pada semua tahap kehidupan.

Menurut Erikson, hubungan ibu-anak menjadi bagian penting dari perkembangan kepribadian. Tetapi Erikson tidak membatasi teori hubungan id-ego dalam bentuk usaha memuaskan kebutuhan id oleh ego. Situasi memberi makan merupakan model interaksi sosial antara bayi dengan dunia luar. Lapar jelas manifestasi biologis, tetapi konsekuensi dari pemuasan id (oleh ibu) itu akan menimbulkan kesan bagi bayi tentang dunia luar.

Dari pengalaman makannya, bayi belajar untuk mengantisipasi interaksinya dalam bentuk kepercayaan dasar (*basic trust*), yakni mereka memandang kontak dengan manusia sangat menyenangkan karena pada masa lalu hubungan semacam itu menimbulkan rasa aman dan menyenangkan. Sebaliknya, tanpa *basic trust* bayi akan mengantisipasi interaksi interpersonal dengan kecemasan, karena masa lalu hubungan interpersonalnya menimbulkan frustrasi dan rasa sakit

Kepercayaan dasar berkembang menjadi karakteristik ego yang mandiri, bebas dari dorongan drives darimana dia berasal. Hal yang sama terjadi pada

fungsi ego seperti persepsi, pemecahan masalah, dan identitas ego, beroperasi independen dari drive yang melahirkan mereka.

Unsur perkembangan sosial yang lain adalah perkembangan konsep diri. Konsep diri dikembangkan secara bertahap, dimulai dengan interaksi anak dengan orangtua, keluarga, dan lingkungan. Kemudian anak secara berangsur-angsur mulai mengembangkan konsep mengenai siapa dan seperti apa dirinya.

Menurut Aisyah (2008:20), bila merujuk pada batasan usia anak usia dini yakni rentang usia 0 – 6 tahun, maka perkembangan sosial anak usia dini dapat didefinisikan sebagai berbagai perubahan terkait dengan kemampuan anak usia 0-6 tahun dalam menjalin relasi dengan dirinya sendiri maupun dengan orang lain untuk mendapatkan keinginannya.

Urgensi perkembangan sosial anak usia dini ini, menurut Aisyah (2008:85), ada kaitannya dengan kecerdasan interpersonal sebagaimana pernah digagas oleh Howard Gardner dengan teori kecerdasan majemuknya. Kecerdasan ini dipetakan menjadi delapan bentuk sebagai berikut :

1. Kecerdasan Bahasa (*Linguistic Intelligence*)

Kecerdasan bahasa erat hubungannya dengan keterampilan orang dalam menguasai bahasa tulisan dan lisan. Ciri utama dari kecerdasan bahasa meliputi kemampuan menggunakan kata-kata secara efektif dalam membaca, menulis, dan berbicara. Keterampilan berbahasa penting sekali untuk memberikan berbagai penjelasan, deskripsi, dan ungkapan ekspresif'. Banyak orang dengan kecerdasan bahasa yang menonjol mempunyai kemampuan

dalam bersyair, atau gaya menulis yang kaya ekspresi. Gardner percaya para penyair dan penulis berbakat mempunyai pemahaman yang kuat tentang semantik (arti kata-kata), fonologi (bunyi bahasa), pragmatik (penggunaan bahasa), dan sintaksis (kaidah bahasa) dalam menggunakan kata-kata dan gagasan uniknya.

Komponen lain dari kecerdasan bahasa adalah memori lisan (*verbal memory*). Kemampuan untuk mengingat informasi seperti daftar-daftar lisan yang panjang merupakan bentuk lain dari kecerdasan bahasa”. Oleh karena kekuatan memori lisan, maka mengingat dan mengulangi kata-kata yang panjang menjadi mudah bagi orang dengan kecerdasan bahasa yang menonjol. Bagi orang yang kuat memori lisannya maka gagasan mengalir dengan konstan hal ini disebabkan mereka mempunyai banyak kata-kata di dalam memori lisannya. Tanpa menghiraukan bagian khusus dari kekuatan memori lisan, penekanan terjadi baik pada bahasa tulis maupun bahasa lisan dalam kecerdasan bahasa.

2. Kecerdasan Musik (*Musical Intelligence*)

Kecerdasan yang muncul lebih awal pada manusia dibanding kecerdasan lain adalah bakat musik. Kecerdasan musikal meliputi kepekaan terhadap tangga nada, irama, dan warna bunyi (kualitas suara) serta aspek emosional akan bunyi yang berhubungan dengan bagian fungsional dari apresiasi musik, bernyanyi, dan memainkan alat musik”. Agar dapat dikatakan menonjol pada kecerdasan musik maka seseorang harus mempunyai kemampuan auditorial dengan baik. Kemampuan auditorial tidak hanya menjadikan seseorang

mampu mendengar dan merangkai musik saja, juga seseorang mampu mengingat pengalaman bermusik.

3. Kecerdasan Logika-Matematika (*Logical-Mathematical Intelligence*)

Bentuk lain dari kecerdasan manusia adalah kecerdasan logika-matematika. Kecerdasan logika-matematika meliputi keterampilan berhitung juga berpikir logis dan keterampilan pemecahan masalah”. Matematikawan bukanlah satu-satunya ciri orang yang menonjol dalam kecerdasan logika-matematika. Siapapun yang dapat menunjukkan kemampuan berhitung dengan cepat, menaksir, melengkapi permasalahan aritmetika, memahami atau membuat alasan tentang hubungan-hubungan antar angka, menyelesaikan pola atau melengkapi irama bilangan, dan membaca penanggalan atau sistem notasi lain sudah merupakan ciri menonjol dari kecerdasan logika-matematika.

4. Kecerdasan Visual-Spasial (*Visual-Spatial Intelligence*)

Kecerdasan ruang kadang-kadang disebut juga dengan kecerdasan visual-spasial. Kecerdasan ini meliputi kemampuan-kemampuan untuk merepresentasikan dunia melalui gambaran-gambaran mental dan ungkapan artistik. Pusat bagi kecerdasan ruang adalah kapasitas untuk merasakan dunia visual secara akurat, untuk melakukan transformasi dan modifikasi terhadap persepsi awal atas penglihatan, dan mampu menciptakan kembali aspek dari pengalaman visual, bahkan sampai pada ketidakhadiran dari stimulus fisik yang berhubungan dengan pengalaman visualnya. Ada banyak profesi atau ciri orang yang memerlukan kecerdasan ruang seperti, seorang pelaut

memerlukan kemampuan untuk mengemudi perahunya dengan bantuan peta; seorang arsitek dapat memanfaatkan sepetak ruang untuk membuat bangunan, dan seorang gelandang harus mampu memperkirakan seberapa jauh penyerang dapat menerima operan bola. Kecerdasan visual-spasial berhubungan dengan objek dan ruang yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5. Kecerdasan Kinestetik-Tubuh (*Bodily-Kinesthetic Intelligence*)

Suatu kecerdasan yang sangat aktif yang dianugerahkan pada manusia adalah kecerdasan kinestetik-tubuh. Kecerdasan kinestetik menyoroti kemampuan untuk menggunakan seluruh badan (atau bagian dari badan) dalam membedakan berbagai cara baik untuk ekspresi gerak (tarian, akting) maupun aktivitas bertujuan (atletik). Penari dan perenang merupakan contoh dalam mengembangkan penguasaan gerak badan mereka sesuai gerakan khusus. Ada juga kemampuan menggerakkan objek dengan gerakan kompleks, seperti pemain baseball dan pemain musik. Semua orang dengan kecerdasan kinestetik-tubuh yang menonjol mampu menggunakan otot-ototnya untuk mengendalikan gerak badannya, memiliki koordinasi tangan-mata, dan mampu menggerakkan objek untuk melengkapi sejumlah gerak kompleks atau mengatur sebuah pesan.

6. Kecerdasan Intrapersonal (*Intrapersonal Intelligence*)

Ada dua kecerdasan yang berhubungan dengan perasaan diri sendiri. Pertama kecerdasan pribadi yang berhubungan dengan aspek internal dari seseorang. Hal itu disebut dengan kecerdasan intrapersonal. Fungsi penting

dari kecerdasan intrapersonal ialah meliputi penilaian-diri yang akurat, penentuan tujuan, memahami-diri atau instropeksi, dan mengatur emosi diri. Jika seseorang sudah memiliki kecerdasan intrapersonal yang kuat maka ia mampu memahami dirinya sebagai pribadi, apakah menyangkut potensi dirinya, bagaimana ia mereaksi terhadap berbagai hal, dan apa yang menjadi cita-citanya. Dengan kecerdasan intrapersonal yang baik diharapkan setiap orang mampu membuat keputusan dan menentukan perilakunya tanpa harus selalu diarahkan dari orang lain.

7. Kecerdasan Interpesonal (*Interpersonal Intelligence*)

Kecerdasan kedua yang berhubungan dengan orang dan pemahaman terhadap diri sendiri merupakan hubungan interpersonal. Kecerdasan interpersonal, sebagai sisi lain dari kecerdasan intrapersonal, sangat berhubungan dengan kemampuan untuk memahami orang lain. Kecerdasan interpersonal mendorong keberhasilan seseorang dalam mengatur hubungan antar individu. Dua keterampilan pokok itu merupakan kemampuan untuk mengenali dan menerima perbedaan antar individu dan kemampuan untuk mengenali emosi, suasana hati, perspektif, dan motivasi orang. Contoh profesi yang pekerjaan sehari-harinya berhadapan dengan orang, seperti guru, dokter, polisi, atau pedagang perlu lebih trampil dalam kecerdasan interpersonal supaya lebih berhasil di tempat kerja. Namun hal itu jauh lebih sulit bagi beberapa orang yang bekerja bersama orang lain di mana mereka tidak bisa memahami atau dengan siapa mereka tidak bisa berhubungan.

8. Kecerdasan Naturalis (*Naturalist Intelligence*)

Orang yang menonjol dalam kecerdasan naturalis menunjukkan rasa empati, pengenalan, dan pemahaman tentang kehidupan dan alam (tanaman, hewan, geologi). Ada banyak bidang pekerjaan yang menghendaki bakat naturalis, seperti petani, ilmuwan, ahli tanah, dan orang yang berciri khas mengamati perilaku alam. Walaupun ada banyak bidang pekerjaan yang memerlukan kekuatan kecerdasan naturalis, banyak orang dapat memiliki kekuatan kecerdasan naturalis dengan pemahaman sederhana dan memahami hakikat alam.

Menurut Hurlock (1998) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial yaitu :

a. Faktor Keluarga

1. Hubungan antar orangtua, antar saudara antar anak dengan orangtua.

Hubungan anak dengan orangtua ataupun saudara akan terjalin rasa kasih sayang, dimana anak akan lebih terbuka dalam melakukan interaksi karena terjalinnya hubungan yang baik yang ditunjang oleh komunikasi yang tepat. Peran orangtua akan membimbing sang anak untuk mengenal lingkungan sekitar tempat tinggalnya.

2. Urutan anak dalam keluarga (sulung/tengah/bungsu). Urutan posisi anak dalam keluarga berpengaruh pada anak
3. Selalu bergantung pada orangtua dan saudaranya. Jika hal ini terjadi akan berpengaruh pada tingkat kemandirian anak tersebut.

4. Jumlah keluarga

Pada dasarnya jumlah anggota yang besar berbeda dengan jumlah anggota yang sedikit. Jika dalam suatu keluarga mempunyai anak yang sedikit, maka perhatian, waktu dan kasih sayang lebih banyak tercurahkan, dimana segala bentuk aktifitas dapat di temani ataupun dibantu, Hal ini berbeda dengan anak dengan keluarga yang besar.

5. Perlakuan keluarga terhadap anak

Adanya perlakuan keluarga terhadap anak prasekolah secara langsung mempengaruhi pribadi dan gerakan sang anak, dimana dalam keluarga tertanam rasa saling perhatian, tidak kasar dan selalu merespon setiap kegiatan anak, maka dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak yang lebih baik dan terarah.

6. Harapan orangtua terhadap anak

Setiap orangtua memiliki harapan mempunyai anak yang baik, cerdas dan terarah dalam masa depannya. Harapan orang tua adalah mempunyai anak yang memiliki perkembangan sesuai dengan pertumbuhannya. Artinya bahwa perkembangan anak pra sekolah yang sekolah bertujuan mempunyai arah sesuai perkembangannya.

b. Faktor di luar keluarga

1. Interaksi dengan teman sebaya. Setiap anak jika mempunyai perkembangan yang baik, maka secara alami dapat berinteraksi dengan temannya tanpa harus disuruh atau ditemani keluarga karena anak memiliki arahan yang jelas.

2. Hubungan dengan orang dewasa di luar rumah. Jika seorang anak selalu diperkenalkan dengan lingkungan luar dan diberi arahan bergaul dengan siapa saja maka sang anak dapat menyesuaikan lingkungan orang dewasa dimana anak tanpa malu-malu berinteraksi dengan orang yang lebih dewasa darinya

Dalam kaitannya dengan kecerdasan interpersonal, yang lebih dekat dengan penjelasan mengenai perkembangan sosial anak usia dini, Thomas Amstrong (2013:6) mengindikasikan seorang anak yang memiliki kecerdasan interpersonal dengan ciri-ciri sebagai berikut :

1. Suka bersosialisasi dengan teman sebaya
2. Berbakat untuk menjadi pemimpin alami
3. Memberikan saran kepada teman yang memiliki masalah
4. Memiliki akal cerdas yang diperlukan untuk bertahan hidup
5. Menjadi anggota klub, komite, organisasi atau kelompok sebaya yang tidak resmi
6. Suka mengajar anak-anak lain secara informal
7. Suka bermain permainan dengan anak-anak lain
8. Memiliki dua atau lebih teman dekat
9. Memiliki rasa empati atau kepedulian terhadap orang lain
10. Dicari untuk masuk ke dalam kelompok oleh orang lain

Soetjiningsih (2003) menyebutkan bahwa perkembangan perilaku pribadi dan sosial anak pada umur 2-6 tahun adalah :

- a. Umur 2 tahun: membuka kain, meniru-niru dirumah, menyebut diri sendiri dengan namanya, mengatakan tidak kepada ibu, cemas, perpisahan, mulai menghilang, menunjukkan rasa sayang dan protes secara terorganisasi, bermain paralele (bermain berdampingan tapi tidak berinteraksi dengan anak lain)
- b. Umur 3 tahun : memasang sepatu, melepas kancing, makan sendiri dengan baik, mengerti gilirannya
- c. Umur 4 Tahun : mencuci dan mengeringkan wajahnya, menggosok gigi, bermain asosiatif atau bersama (bermain dengan anak lain)
- d. Umur 5 Tahun : Berpakaian atau melepas pakaian sendiri, menulis beberapa huruf, bermain permainan (latihan kompetitif)
- e. Umur 6 Tahun : mengikat sepatu

Menurut Piaget (1983: 65), proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangannya sesuai dengan umurnya. Pola dan tahap-tahap ini bersifat hirarkhis, artinya harus dilalui berdasarkan urutan tertentu dan seseorang tidak dapat belajar sesuatu yang berada di luar tahap kognitifnya.

Piaget membagi tahap-tahap perkembangan kognitif ini menjadi empat, yaitu :

1. Tahap sensorimotor (umur 0 - 2 tahun) :
 2. Tahap preoperasional (umur 2 - 7/8 tahun) :
 3. Tahap operasional konkret (umur 7 atau 8-11 atau 12 tahun) :
 4. Tahap operasional formal (umur 11/12-18 tahun) :
-

Sebaran umur pada setiap tahap tersebut adalah rata-rata (sekitar) dan mungkin pula terdapat perbedaan antara masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lainnya, antara individu yang satu dengan individu yang lainnya. Dan teori ini berdasarkan pada hasil penelitian di Negeri Swiss pada tahun 1950-an.

Tahap Sensori Motor (Sensory Motoric Stage), bagi anak yang berada pada tahap ini, pengalaman diperoleh melalui fisik (*gerakan anggota tubuh*) dan sensori (*koordinasi alat indra*) Pada mulanya pengalaman itu bersatu dengan dirinya, ini berarti bahwa suatu objek itu ada bila ada pada penglihatannya. Perkembangan selanjutnya ia mulai berusaha untuk mencari objek yang asalnya terlihat kemudian menghiang dari pandangannya, asal perpindahannya terlihat. Akhir dari tahap ini ia mulai mencari objek yang hilang bila benda tersebut tidak terlihat perpindahannya.

Tahap Pra Operasi (PreOperational Stage), tahap ini adalah tahap persiapan untuk pengorganisasian operasi konkrit. Istilah operasi yang digunakan oleh Piaget di sini adalah berupa tindakan-tindakan kognitif, seperti mengklasifikasikan sekelompok objek (*classifying*), menata letak benda-benda menurut urutan tertentu (*seriation*), dan membilang. Pada tahap ini pemikiran anak lebih banyak berdasarkan pada pengalaman konkrit daripada pemikiran logis, sehingga jika ia melihat objek-objek yang kelihatannya berbeda, maka ia mengatakannya berbeda pula. Pada tahap ini anak masih berada pada tahap pra operasional belum memahami konsep kekekalan (*conservation*), yaitu kekekalan panjang, kekekalan materi, luas, dll. Selain dari itu, cirri-ciri anak pada tahap ini

belum memahami dan belum dapat memikirkan dua aspek atau lebih secara bersamaan.

Tahap Operasi Konkrit (Concrete Operational Stage), dimana anak yang berada pada tahap ini umumnya sudah berada di Sekolah Dasar, dan pada umumnya anak-anak pada tahap ini telah memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda konkrit. Kemampuan ini terwujud dalam memahami konsep kekekalan, kemampuan untuk mengklasifikasikan dan serasi, mampu memandang suatu objek dari sudut pandang yang berbeda secara objek. Anak pada tahap ini sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika, tetapi hanya objek fisik yang ada saat ini (karena itu disebut tahap operasional konkrit).

Tahap Operasi Formal (Formal Operation Stage), yakni tahap akhir dari perkembangan kognitif secara kualitatif. Anak pada tahap ini sudah mampu melakukan penalaran dengan menggunakan hal-hal yang abstrak dan menggunakan logika. Penggunaan benda-benda konkret tidak diperlukan lagi. Anak mampu bernalar tanpa harus berhadapan dengan dengan objek atau peristiwanya berlangsung. Penalaran terjadi dalam struktur kognitifnya telah mampu hanya dengan menggunakan simbol-simbol, ide-ide, astraksi dan generalisasi. Ia telah memiliki kemampuan-kemampuan untuk melakukan operasi-operasi yang menyatakan hubungan di antara hubungan-hubungan, memahami konsep promosi.

Selain itu Piaget (1983: 79) juga menyebutkan bahwa ciri-ciri perkembangan sosial anak pada umur 4-6 tahun adalah :

a. Usia 4 tahun

1. Sangat antusias
2. Lebih menyukai bekerja dengan 2 atau 3 teman yang dipilih
3. Suka memakai baju orangtua/orang lain
4. Dapat membereskan alat permainannya
5. Tidak menyukai bila dipegang tangannya
6. Menarik perhatian karena dipuji

b. Usia 5 tahun

1. Senang dirumah dekat dengan ibu
2. Ingin disuruh, penurut suka membantu
3. Senang pergi ke sekolah
4. Gembira bila berangkat dan pulang sekolah
5. Kadang-kadang malu dan sukar untuk bicara
6. Bermain dengan kelompok 2 atau 5 orang
7. Bekerjanya terpacu oleh kompetisi dengan anak lain

c. Usia 6 tahun

1. Mulai lepas dari sang ibu
2. Menjadi pusatnya sendiri
3. Sangat mementingkan diri sendiri, mau yang paling benar, mau menang, dan mau yang nomer satu
4. Antusiasme yang impulsif dan kegembiraan yang meluap-luap menular ke teman
5. Dapat menjadi faktor pengganggu di kelas

6. Ada kecenderungan berlari lepas di halaman sekolah
7. Menyukai pekerjaannya dan selalu ingin membawa pulang

Menurut Hurlock (1998:67), perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi; meleburkan diri menjadi suatu kesatuan yang saling berkomunikasi dan bekerja sama.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa salah satu unsur perkembangan sosial anak dapat dilihat dari sejauh mana hubungan anak dengan orangtua dan keluarganya. Orangtua dan lingkungan yang dapat memberikan kepercayaan dan penghargaan atas prestasi anak akan membentuk karakter anak yang percaya diri. Sebuah persahabatan juga penting untuk membangun sebuah kepercayaan.

Perkembangan sosial anak mencakup kemampuan memotivasi sikap dan perbuatan dapat membantu perkembangan menjadi positif, yang kemudian dikenal sebagai teori perkembangan psikososial, di mana perkembangan psikologis dihasilkan dari interaksi antara proses-proses maturasional atau kebutuhan biologis dengan tuntutan masyarakat dan kekuatan-kekuatan sosial yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Bila merujuk pada batasan usia anak usia dini yakni rentang usia 0 – 6 tahun, maka perkembangan sosial anak usia dini dapat didefinisikan sebagai berbagai perubahan terkait dengan kemampuan anak usia 0-6 tahun dalam

menjalin relasi dengan dirinya sendiri maupun dengan orang lain untuk mendapatkan keinginannya.

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi; meleburkan diri menjadi suatu kesatuan yang saling berkomunikasi dan bekerja sama.

Dalam penelitian ini, perkembangan sosial anak usia dini untuk anak usia 4-5 tahun yaitu pencapaian kematangan sosial pada anak yang ditunjukkan dengan kemampuannya berinteraksi dengan lingkungannya, meliputi: sangat antusias, lebih menyukai bekerja dengan 2 atau 3 teman yang dipilih, suka memakai baju orangtua/orang lain, dapat membereskan alat permainannya, tidak menyukai bila dipegang tangannya, menarik perhatian karena dipuji, senang dirumah dekat dengan ibu, ingin disuruh, penurut suka membantu, senang pergi ke sekolah, gembira bila berangkat dan pulang sekolah kadang-kadang malu dan sukar untuk bicara.

Kemampuan lainnya adalah anak suka bermain dengan kelompok 2 atau 5 orang bekerjanya terpacu oleh kompetisi dengan anak lain, mulai lepas dari sang ibu, menjadi pusatnya sendiri, sangat mementingkan diri sendiri, mau yang paling benar, mau menang, dan mau yang nomer satu, antusiasme yang impulsif dan kegembiraan yang meluap-luap menular ke teman, dapat menjadi faktor pengganggu di kelas, ada kecenderungan berlari lepas di halaman sekolah, menyukai pekerjaannya dan selalu ingin membawa pulang.

A.2. Tinjauan Teori Tentang Perkembangan Teknologi *Gadget*

A.2.1. Pengertian *Gadget*

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Seiring perkembangan Pengertian *Gadget* pun menjadi berkembang yang sering kali menganggap smartphone adalah sebuah *gadget* dan juga teknologi komputer ataupun laptop bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai *gadget*.

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”nya. Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Menurut Nurhakim (2015), “seiring kemajuan zaman, manusia memikirkan berbagai alat komunikasi untuk mempermudah mengirim pesan, dan ditemukannya berbagai alat komunikasi itu memudahkan manusia memperoleh informasi dengan cepat”.

Nama *gadget* sendiri sebenarnya berasal dari lelucon. Di abad 19, bukti Anekdote dari asal mula penggunaan istilah *gadget* terdapat dalam Kamus Inggris

Oxford. Istilah *gadget* ini digunakan sebagai istilah pengganti untuk menyebutkan sebuah benda yang digunakan oleh seseorang dengan daya ingat rendah pada 1850-an.

Secara etimologi, kata *gadget* ini artinya sengketa. Menurut cerita, asal usul nama *gadget* juga diciptakan ketika tiga orang sedang melakukan sebuah pembangunan besar. Mereka adalah Gaget, Gauthier, dan Cie. Pembangunan besar yang mereka lakukan adalah pembangunan patung Liberty pada tahun 1886. Versi lain kemudian banyak bermunculan.

Cerita lain mengenai asal usul kata *gadget* datang dari peristiwa Perang Dunia I, di mana pada waktu itu istilah *Gadget* lebih sering digunakan dalam bahasa kemiliteran terutama bagi angkatan laut. Penggunaan istilah tersebut begitu populer ketika itu.

Sebuah esai berjudul ‘The Great Gizmo’ yang ditulis oleh seorang kritikus arsitektur bernama Reyner Banham, mendefinisikan istilah *gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan senantiasa erat berhubungan dengan masalah ukuran serta biaya”.

Fungsi *gadget* adalah untuk mengubah sesuatu menjadi hal yang dibutuhkan oleh sebagian besar manusia. Masih menurut esai tersebut, teknologi *gadget* hanya bisa digunakan dengan kemampuan instalasi dan penggunaan yang handal.

Dengan demikian, dalam penelitian ini *gadget* didefinisikan sebagai inovasi teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur yang handal dan memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dibutuhkan oleh manusia.

A.2.2. Kegunaan *Gadget*

a. Audio *Gadget*,

Gadget yang membantu Anda mendengarkan musik favorit Anda di manapun, bentuknya sangat kecil, ringan dan merupakan perangkat cerdas yang dapat memutar semua jenis musik dalam semua format, mp3, wav, wma, dan lain lain.

Audio *gadget* bisa berbentuk mp3 player dengan beberapa jenis memori flash dengan aneka kapasitas, ada 256 Mb, 512 Mb, 1Gb, 2 Gb, bahkan mungkin bisa mencapai 20 GB, sesuai dengan kebutuhan. Bentuk MP3 player lainnya bisa berupa kaca mata , sangat praktis bagi orang-orang yang punya gaya hidup aktif. *Gadget* ini juga mungkin dapat disertakan pada jam tangan, dan kamera digital.

b. Ipods,

Merupakan *gadget* yang sempurna untuk keperluan pribadi, mereka sangat cocok kalau disandingkan dengan musik dan perekaman, *gadget* itu memiliki opsi lain seperti radio FM, pembaca E-book (ebook reader), perekaman suara. Alat ini pun dapat memutar semua jenis musik, dalam beberapa model, mereka dapat memainkan video dan menampilkan gambar.

c. *Gadget* video,

Dengan *gadget* ini Anda dapat menonton video favorit anda dan menampilkan / berbagi foto pribadi Anda. MP4 player adalah salah satu *gadget* yang memungkinkan anda untuk menonton film , klip video, rekaman pribadi dan bahkan bisa digunakan untuk bermain game. *Gadget* ini selain harus dapat mendukung semua fungsi video dan file foto, juga harus memiliki layar resolusi tinggi untuk menampilkan gambar yang bagus.

d. *Gadget* kamera,

Dalam hal ini contohnya adalah kamera *Wireless Internet*, kamera pengintai, kamera berbentuk kacamata hitam, dan lainnya. Dengan beberapa model kamera internet nirkabel, anda dapat mengakses kamera dari mana saja, kapan saja dengan menggunakan IP Adress (Tappler, 2010).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna.

Perkembangan gadget pun seiring dengan teknologi yang mengiringinya yang kemudian berkembang menjadi perangkat teknologi *smartphone* dengan produk yang beragam dan menarik. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruannya, yakni dari waktu ke waktu *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang

membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Contoh-contoh dari *gadget* di antaranya telepon pintar (*smartphone*) seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *netbook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet).

B. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Pengguna *Gadget*

Dewasa ini perkembangan *gadget* memang semakin merajalela. Bentuk *gadget* yang semakin tipis dan menarik serta aplikasinya yang beragam memudahkan setiap orang untuk mengakses berbagai informasi dari segala aspek kehidupan. Di era teknologi yang canggih ini, *gadget* membuat setiap orang tua berpikir "instan" dalam mendidik anaknya. Sehingga di masa sekarang, bukan hal yang aneh lagi apabila ada orang tua yang menyediakan fasilitas berupa *gadget* untuk anaknya yang masih berusia dini atau masih dalam usia emas (*golden age*).

Dalam era digital seperti sekarang ini, termasuk di era di mana penggunaan *gadget* semakin marak, anak-anak mengalami masa dengan istilah "matang semu", merujuk pada keadaan di mana seorang anak secara fisik berkembang baik, tetapi secara kejiwaan tidak (Shin, 2014: 16).

Gadget memang memudahkan setiap orang dalam mengakses segala informasi, tetapi bagaimana ketika *gadget* digunakan anak usia dini yang seharusnya bermain dengan teman sebayanya, bersosialisasi dengan lingkungan tempat tinggalnya, mengeksplor dirinya, dan berpikir kreatif dalam menyikapi

masalah. Karena keunggulan aplikasi *gadget*, maka *gadget* lebih pantas digunakan untuk mengembangkan suatu pikiran, ide, usaha dan gaya hidup remaja atau orang dewasa atau orang yang memiliki kepentingan khusus dalam penggunaan *gadget*. Bukan hanya sekedar dijadikan sebagai media hiburan, untuk *nge-games* atau menonton suatu acara secara online (menggunakan aplikasi tv *online* atau *youtube*) untuk anak usia dini.

Kemudahan pengoperasian *gadget* dan aplikasi yang terdapat di dalamnya baik online maupun offline, baik berupa permainan atau situs web telah memberikan keluasaan pada anak usia dini secara bebas untuk memperoleh berbagai hal dari produk teknologi tersebut. Secara umum, seseorang yang sering menggunakan *gadgetnya* secara terus menerus dan berlebihan dapat menyebabkan terjadinya kesenjangan sosial dalam bermasyarakat.

Contohnya seperti: kurangnya rasa empati terhadap orang lain di sekelilingnya (menjadi lebih individualistis); lebih sering menggunakan *gadget* sebagai alat komunikasi dibanding berkumpul dan "ngobrol" langsung dengan orang lain; menjadi generasi *berdzikir*, yaitu pandangan mata yang terus menunduk ke bawah sibuk dengan *gadget* tanpa melakukan aktivitas atau interaksi dengan manusia lainnya.

Sebagaimana dikemukakan Ameliola(2013: 362), tanda-tanda anak usia dini yang punya kecenderungan memakai *gadget* di antaranya sebagai berikut:

1. Kehilangan keinginan untuk beraktivitas;
2. Berbicara tentang teknologi secara terus menerus;
3. Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses *gadget*;
4. Sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan *mood* yang mudah berubah;
5. Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan *gadget* dengan orang lain;
6. Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan *gadgetnya*, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan *gadgetnya* walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.

Sebagaimana dikemukakan Shin (2014: 101), “di era digital yang terkoneksi secara berlebihan, anak memang bisa bertemu dengan banyak orang dan barang, namun itu membuatnya menjauh dari teman-teman dan keluarganya di kehidupan nyata selama beberapa waktu. Selama dia berada di dunia maya melalui *gadget*-nya, selama itu pula ia menjadi terasing secara sosial”.

Dari sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, penggunaan gadget di usia yang terlalu dini tidak disarankan. Balita bahkan "dilarang" memiliki keterikatan dengan peralatan elektronik atau sejenisnya karena dikhawatirkan dapat memberi efek mengganggu proses tumbuh kembangnya secara alami.

Sebagaimana diutarakan Tjin Wiguna (2013), harusnya, pada usia balita, anak terikat dengan orangtua atau lingkungan sekeliling sehingga bisa belajar. Keterikatan pada *gadget* akan membatasi kesempatan anak untuk belajar dan berkembang. Terbatasnya kesempatan untuk belajar disebabkan *gadget* hanya

berkomunikasi satu arah, yakni merespons kemauan pengguna dalam hal ini balita.

Akibatnya, anak tidak dapat belajar secara alami bagaimana berkomunikasi dan sosialisasi. Anak juga tidak mampu mengenali dan berbagi aneka emosi, misal simpati, sedih, atau senang. Alhasil, anak kurang mampu merespons apa yang terjadi di sekelilingnya, baik secara emosi maupun verbal. Terbatasnya respons anak akan mengganggu perkembangan kemampuannya untuk bergaul dan beradaptasi.

Kerugian lain dari keterikatan dengan *gadget* adalah gangguan pada kemampuan motorik kasar dan halus. Hal ini disebabkan anak hanya melakukan sedikit gerakan untuk menggunakan *gadget*. Paling hanya duduk atau menggerakkan jari. Padahal, kalau bermain di alam bebas, semua anggota badan bergerak, termasuk koordinasi mata tangan untuk kematangan motorik halus. Karena itulah, sedapat mungkin menghindari keterikatan balita dengan *gadget*.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin merajalelanya perkembangan *gadget* di era teknologi yang canggih ini sungguh telah mempengaruhi kehidupan manusia, termasuk anak-anak usia dini. *Gadget* memang memudahkan setiap orang dalam mengakses segala informasi, dan karena keunggulan aplikasinya, maka sebenarnya *gadget* lebih pantas digunakan untuk mengembangkan suatu pikiran, ide, usaha dan gaya hidup remaja atau orang dewasa atau orang yang memiliki kepentingan khusus dalam penggunaan *gadget*.

Namun sungguh disayangkan bahwa secara umum, seseorang yang sering menggunakan *gadget*-nya secara terus menerus dan berlebihan dapat menyebabkan terjadinya kesenjangan sosial seseorang dalam bermasyarakat, tak terkecuali bagi anak usia dini.

Keterikatan anak pada *gadget* akan membatasi kesempatan anak untuk belajar dan berkembang, ini karena *gadget* hanya berkomunikasi satu arah. Akibatnya, anak tidak dapat belajar secara alami bagaimana berkomunikasi dan sosialisasi. Anak juga tidak mampu mengenali dan berbagi aneka emosi, misal simpati, sedih, atau senang. Anak kurang mampu merespons apa yang terjadi di sekelilingnya, baik secara emosi maupun verbal. Terbatasnya respons anak akan mengganggu perkembangan kemampuannya untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.