

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Perkembangan Psikososial

1. Pengertian perkembangan

Perkembangan bisa disebut perubahan yang bersifat kuantitatif dan kualitatif. Perkembangan merupakan bertambahnya kemampuan dan keterampilan pada struktur fungsi tubuh yang lebih kompleks pada pola yang teratur, sebagai hasil pematangan. Perkembangan menyangkut adanya proses diferensiasi berasal dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ, dan sistem organ yang dapat berkembang memenuhi fungsinya. Termasuk juga perkembangan emosi, intelektual, dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya.

Perkembangan adalah perubahan yang bersifat progresif, searah dan terpadu. Progresif merupakan hubungan yang pasti antara perubahan yang terjadi pada saat ini, sebelumnya dan berikutnya. pada saat ini anak-anak sedang menghadapi masa pertumbuhan relatif pesat, dan memerlukan zat-zat gizi dalam jumlah relatif besar (Indanah, 2019).

Menurut Maslow perkembangan merupakan peningkatan keterampilan dan kapasitas anak untuk berfungsi secara bertahap dan terus menerus. Jadi, perkembangan adalah sebuah proses meningkatkan kemampuan agar berfungsi pada tingkat tertentu. Secara luas perkembangan memperlihatkan segala proses dari kemampuan yang dimiliki individu dan

terlihat dari kualitas kemampuan, sifat serta ciri-ciri yang baru. (Yuniartiningsih, 2012).

Perkembangan terjadi bersamaan dengan pertumbuhan. Setiap pertumbuhan disertai dengan perubahan fungsi. Pertumbuhan dan perkembangan pada tahap awal menentukan perkembangan selanjutnya. Setiap anak tidak akan bisa melewati satu tahap perkembangan sebelum ia melewati tahapan sebelumnya. Sebagai contoh, seorang anak tidak akan bisa berdiri, jika pertumbuhan kaki dan bagian tubuh lain yang terkait dengan fungsi berdiri anak terhambat. Karena itu perkembangan awal ini merupakan masa kritis karena akan menentukan perkembangan selanjutnya

2. Pengertian perkembangan psikososial

Psikososial merupakan kata yang digunakan untuk mendeskripsikan hubungan antara kondisi sosial seorang dengan kesehatan mental atau emosional. Social dan emosional merupakan dua kata yang memiliki makna yang tidak sama tetapi aspek sosial emosional ini tidak bisa dipisahkan. Hal ini dikarenakan kedua aspek ini saling bersinggung satu sama lain (Sri Mulyani, 2014).

Perkembangan psikososial merupakan proses yang dipelajari pada tahun-tahun pertama kehidupan akan membentuk perkembangan pada masa yang akan datang. Perkembangan psikososial yang lengkap sangat diharapkan, karena anak dengan memiliki perkembangan psikososial yang lengkap akan memiliki personality yang baik, mempunyai sifat positif seperti percaya pada

diri, autonomi, bersifat inisiatif, dapat membina hubungan yang erat dengan orang lain, dan mencapai kesempurnaan ego. (Yuniartiningsih, 2012). Menurut Bastable perkembangan psikososial merupakan sebuah proses penyesuaian psikologis dan social sejalan dengan perkembangan seseorang sejak bayi sampai dengan dewasa berdasarkan delapan tahap kematangan psikologis dan social manusia (Yuniartiningsih, 2012).

Perkembangan psikososial pada anak adalah perkembangan tingkah laku pada anak untuk beradaptasi dengan lingkungan masyarakat. Istilah lain dari perkembangan sosial merupakan proses belajar anak untuk beradaptasi dengan norma, moral dan tradisi dalam sebuah kelompok. Pada masa ini anak lebih terbuka untuk pembelajaran dan menyerap segala bentuk informasi (Indanah, 2019). Memiliki lingkungan keluarga yang baik adalah suatu tempat yang sangat mendukung untuk mengoptimalkan perkembangan psikososial anak usia prasekolah. Untuk itu orang tua adalah orang yang paling dekat dengan anak yang menjadi panutan, memberikan contoh yang baik dan dapat membina dan memberikan arahan pada anak dengan cara baik dan benar tanpa ada pemaksaan pada anak untuk mengikuti semua aturan orang. Sehingga perkembangan psikososial pada anak berjalan dengan baik tanpa adanya masalah yang akan berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya (Heri Saputro, 2017).

Teori perkembangan psikososial ini adalah salah satu teori kepribadian dalam psikologi. Erikson percaya bahwa kepribadian berkembang dalam

beberapa tingkatan. Salah satu elemen penting dalam teori psikososial Erikson adalah perkembangan persamaan ego. Persamaan ego adalah perasaan sadar yang dikembangkan 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 psikososial. Adapun perkembangan menurut Erikson dalam usia yaitu :

a. Usia mulai lahir sampai sekitar 18 bulan

Tahap pertama dalam teori perkembangan psikososial Erikson terjadi mulai ketika individu lahir sampai berusia 1 tahun, dan merupakan tahap yang sangat penting dalam kehidupan individu. Masa bayi, individu benar-benar bergantung dan mengembangkan kepercayaan berdasarkan ketergantungannya pada dan kualitas pengasuhan orang dewasa. Apapun yang diperlukan untuk bertahan hidup termasuk makanan, cinta, kehangatan, keamanan dan pemeliharaan. Jika dalam pengasuh gagal untuk memberikan perawatan dan cinta, bayi tersebut akan merasa bahwa ia tidak dapat mempercayai atau bergantung pada orang dewasa sepanjang hidupnya. Erikson meyakini bahwa perkembangan yang sukses adalah segala sesuatu mengenai keseimbangan antara dua sisi yang berlawanan. Hal ini anak mendapat harapan yang digambarkan oleh

Erikson sebagai keterbukaan untuk mengalami dan mewaspadai situasi marah dan berbahaya.

b. Pada usia sekitar 2-3 tahun

Tahap kedua dari teori perkembangan psikososial Erikson adalah pada usia awal anak-anak yang berfokus pada pengembangan perasaan control diri yang lebih besar. Tahap ini, anak-anak baru memulai sedikit mandiri. Mereka mulai menampilkan tindakan dasar terhadap diri mereka sendiri dan membuat keputusan sederhana terhadap apa yang merasakainya. Orang tua dapat menolong anak-anak mengembangkan perasaan otonomi dengan cara memberi kesempatan untuk memilih dan memperoleh kontrol. Sama seperti Freud, Erikson meyakini bahwa latihan ke toilet menjadi bagian penting pada proses ini. Namun, penalaran Erikson sangat berbeda dari Freud. Erikson percaya bahwa belajar untuk mengendalikan fungsi tubuh seseorang mengarah pada perasaan kontrol dan rasa kemandirian. Peristiwa penting lainnya termasuk memperoleh control lebih terhadap pilihan makanan, mainan dan pakaian yang paling disukai. Erikson percaya bahwa keseimbangan antara otonomi dan rasa malu serta keraguan dapat mengarahkan anak-anak pada kemauan yaitu keyakinan bahwa anak-anak dapat bertindak dengan niat, alasan dan batasan.

c. Pada usia sekitar 3-6 tahun

Tahap ketiga perkembangan psikososial adalah usia pra sekolah. Pada titik ini, anak-anak mulai menunjukkan kekuatan dan kendali mereka

terhadap dunia melalui pengarahannya permainan dan interaksi sosialnya. Anak-anak yang sukses pada tahap ini merasa mampu dan bisa memimpin anak-anak lainnya. Mereka yang mengalami kegagalan untuk memperoleh keterampilan ini akan tertinggal dan merasa bersalah, ragu dan kurang memiliki inisiatif. Bila keseimbangan ideal dari inisiatif individu dan kemauan untuk bekerja dengan orang lain tercapai, kualitas ego yang dikenal sebagai tujuan akan muncul.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan

Menurut Wong dalam (Isturdiyana, 2019) menyebutkan terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan, yaitu :

a. Keturunan

Karakteristik yang diturunkan memiliki pengaruh besar pada perkembangan. Jenis kelamin anak yang ditentukan oleh seleksi acak pada waktu konsepsi, mengarahkan pola pertumbuhan serta perilaku orang lain terhadap anak. Kebanyakan karakteristik fisik termasuk pola dan bentuk gambaran, bangun tubuh, keganjalan fisik, diturunkan serta dapat mempengaruhi gaya pertumbuhan dan integrasi anak dengan lingkungan sekitarnya.

b. Faktor neuroendokrin

Memungkinkan ketiga hormon untuk mempengaruhi pertumbuhan dengan beberapa cara, yaitu hormon pertumbuhan, hormon tiroid dan androgen. Ketika diberikan kepada individu yang kekurangan hormon

tersebut akan merangsang anabolisme protein serta menghasilkan elemen esensial yang dapat membangun protoplasma serta jaringan bertulang.

c. Nutrisi

Nutrisi adalah hal yang paling penting pada proses pertumbuhan pada masa bayi dan anak-anak sangat membutuhkan asupan kalori yang sangat besar, salah satunya untuk peningkatan tinggi dan berat badan. Untuk pengaruh perkembangan nutrisi sangat dibutuhkan dalam perkembangan IQ dan kognitif anak.

d. Hubungan interpersonal

Hubungan dengan orang terdekat memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan, terutama dalam perkembangan emosi, intelektual, dari kepribadian. Melalui cara ini anak belajar untuk mempercayai dunia dan merasa aman untuk menjalin hubungan yang lebih luas.

e. Tingkat sosial ekonomi

Pada tingkatan semua usia anak, baik dari keluarga kelas atas maupun menengah mempunyai tinggi badan lebih dari anak dari keluarga dengan strata sosioekonomi rendah. Keluarga dari kelompok sosioekonomi rendah mungkin kurang memiliki pengetahuan atau sumber daya yang diperlukan untuk memberikan lingkungan yang aman, menstimulasi serta kaya nutrisi untuk membantu perkembangan optimal anak.

f. Penyakit

Perubahan pada pertumbuhan dan perkembangan ialah salah satu perwujudan dalam sejumlah gangguan hereditas. Gangguan pertumbuhan biasanya terlihat pada gangguan skeletal.

g. Bahaya lingkungan

Bahaya dalam lingkungan merupakan sumber kekhawatiran pemberi asuhan kesehatan dan orang lain yang memperhatikan kesehatan serta keamanan. Sebagai contoh anak-anak yang tinggal di daerah industri, dari segi kesehatan anak akan menghirup udara yang kurang bersih karena udara sudah tercemar oleh asap-asap pabrik yang menyebabkan anak menjadi jarang keluar rumah dan sulit untuk bertemu teman-temannya.

h. Stress pada masa kanak-kanak

Dalam beberapa kasus yang terjadi, beberapa anak muda tampak lebih rentan dibandingkan yang lain dari segi kekuatan mentalnya. Stress adalah ketidakseimbangan antara tuntutan lingkungan dan sumber koping individu yang mengganggu ekuilibrium individu tersebut.

i. Pengaruh Media Massa

Media dapat memberikan dampak besar pada perkembangan anak. Tanpa diragukan lagi, media memberikan anak suatu cara untuk memperluas pengetahuan mereka tentang dunia tempat mereka hidup dan berkontribusi untuk mempersempit perbedaan antar kelas. Citra perilaku

berisiko yang ditampilkan media dapat membentuk atau menguatkan persepsi anak tentang lingkungan sosial mereka. Dulu mayoritas anak memilih orang tua atau wali orang tua mereka sebagai orang yang paling ingin mereka contoh. Sedangkan dimasa kini mereka cenderung memilih media dan figure olahraga idolanya sebagai model peran ideal mereka.

3. Faktor-faktor risiko yang mempengaruhi perkembangan psikososial

Faktor yang mempengaruhi perkembangan psikososial anak yaitu : (Indanah, 2019).

a. Diri (*Self*)

Diri sendiri merupakan pemahaman seorang anak terhadap diri mereka sendiri, tentang cara anak menggambarkan diri mereka. Dalam diri anak-anak usia 3-6 tahun berkembang beberapa pemahaman, yaitu:

1) Pemahaman diri

Pada masa kanak-kanak awal, anak berpikir bahwa diri mereka dapat dijelaskan melalui banyak karakteristik material, seperti ukuran, bentuk, dan warna. Selain itu, anak-anak juga sering menggambarkan diri mereka dalam bentuk aktivitas permainan.

2) Harga diri

Harga diri adalah bagian dari evaluasi konsep diri, penilaian yang dibuat anak mengenai seberapa berharganya mereka. Harga diri pada masa kanak-kanak awal bersifat tidak ada perbedaan ”saya baik” atau “saya jahat”.

3) Pemahaman dan pengaturan emosi

Pemahaman dan pengaturan emosi akan meningkatkan kemampuan sosial anak dan kemampuan untuk menjalin hubungan baik dengan orang lain. Hal ini membantu anak dalam mengatur perilaku dan mengungkapkan tentang perasaan-perasaan mereka.

b. Media elektronik atau televisi

Anak-anak masa ini banyak menghabiskan waktu didepan *gadget* atau televisi daripada bercakap-cakap dengan orang tua maupun kelompok disekitar lingkungannya. *Gadget* dan televisi adalah salah satu media masa yang paling banyak mempengaruhi perilaku anak-anak.

c. Orang tua

Pola asuh pada orang tua serta interaksi (hubungan timbal balik) antara anak dengan orang tua akan terarah baik. Interaksi yang kondusif akan membentuk akhlak dan moral anak melalui binaan yang positif, seperti anjuran, larangan serta pengendalian aktivitas anak. Lingkungan penjaan yang kondusif dibutuhkan untuk perkembangan anak.

d. Jenis kelamin

Jenis kelamin merupakan perbedaan antara perempuan dengan laki-laki secara biologis sejak seseorang lahir. Perbedaan tersebut mencakup dalam hal sifat, bentuk serta fungsi biologi dan menentukan perbedaan peran dalam menentukan perkembangan sosial emosional pada

anak. Anak laki-laki akan cenderung lebih ekspresif dalam menunjukkan emosinya dibandingkan dengan anak perempuan

e. Jumlah saudara

Keluarga yang mempunyai sedikit saudara akan menunjukkan perilaku yang berbeda terhadap masing-masing anggota keluarganya, jika dibandingkan dengan keluarga yang bersaudara banyak. Hubungan antara saudara kandung merupakan interaksi total (fisik maupun komunikasi verbal dan nonverbal) dari dua atau lebih individu yang berasal dari orang tua biologis yang sama. Meliputi sikap, persepsi, keyakinan dan perasaan terhadap satu sama lain. Hal tersebut membentuk perkembangan psikososial anak.

f. Pendidikan orang tua

Pendidikan orang tua merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi terbentuknya perilaku anak. Perilaku atau tindakan yang dihasilkan oleh pendidikan didasarkan pada pengetahuan serta kesabaran yang akan terbentuk melalui proses pembelajaran dan perilaku. Umumnya anak berusaha memahami dunia mereka.

g. Pendapatan orang tua

Pendapatan orang tua merupakan faktor yang paling menentukan kuantitas dan kualitas perkembangan anak. Pendapatan yang rendah akan terbatas kebutuhan pokoknya untuk belajar. keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan perkembangan anak yang masih dalam tahap

pertumbuhan dan perkembangan. Kebutuhan pokok meliputi makan, minum, pakaian, perlindungan Kesehatan, juga membutuhkan fasilitas belajar.

4. Masalah perkembangan psikososial

Masalah perkembangan psikososial anak usia prasekolah meliputi : (Mayitah Wahab, 2019).

a. Kecemasan

Kecemasan atau anxiety yang bisa terjadi dapat menimbulkan gejala fisik, seperti selalu merasa Lelah, mengalami gangguan tidur, sakit kepala, sakit perut, serta diare, jika kecemasan dan khawatir menjadi tidak terkendali, berlebihan yang bisa mengganggu aktivitas sehari-hari.

b. Susah beradaptasi dan bersosialisasi

Adaptasi atau bersosialisasi adalah penyesuaian diri dan cara atau proses penyesuaian diri pada setiap individu atau manusia berbeda-beda. Susah beradaptasi bisa terjadi karena lingkungan baru berpindah tempat dan susah beradaptasi bisa dari sifat diri manusia yang membuat sangat lama untuk beradaptasi.

c. Sulit di atur

Peran orang tua sangatlah berguna pada masalah ini, karena anak sulit diatur karena orang tua selalu membebaskan anaknya contohnya

orang tua selalu membebaskan anak bermain *gadget* sehingga anak akan susah diatur serta anak akan selalu membangkan dan melawan.

d. Prilaku agresif

Prilaku agresif merupakan suatu Tindakan yang menyakiti atau melukai orang lain yang disengaja maupun tidak disengaja namun memiliki maksud untuk menyakiti, menghancurkan atau merugikan orang lain.

e. Malas dan pasif

Malas dan pasif merupakan anak yang kurang aktif yang mempengaruhi gaya hidup sehari-hari. Supaya anak tidak mengalami masalah tersebut maka yang kita perlu pertama-tama ajak anak bisara dan pentingnya orang tua memberi nasihat jepada anaknya memberi anaknya semangat untuk memulai untuk belajar agar tidak malas.

5. Deteksi dini perkembangan psikososial

Salah satu cara dapat menghindari terjadinya risiko atau tumbuh kembang tidak normal adalah dengan cara mendeteksi tumbuh kembang anak sedini mungkin, deteksi ini merupakan penyimpangan perkembangan pada anak dalam pelayanan Kesehatan secara modern (Padila Padila, 2019). Kelainan psikososial yang berhubungan dengan fungsi emosi, dan perhatian terhadap sekitarnya. Perkembangan psikososial dipengaruhi jika menggunakan *gadget* secara berlebihan. Oleh karena itu orang tua ataupun guru sangat penting berperan dalam setiap tahap perkembangan.

B. Konsep *Gadget*

1. Pengertian *gadget*

Gadget merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Inggris yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi maupun tujuan khusus untuk mengunduh informasi- informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga dapat membuat masyarakat lebih praktis. *Gadget* ini dapat berupa smartphone atau telpon seluler, computer atau laptop, tablet pc, dan video game (S. Setianingsih, 2018). Perkembangan teknologi saat ini yang semakin lama semakin canggih, banyak orang-orang yang dimanjakan dengan teknologi modern seperti *gadget*, televisi, playstation.

Menurut Derry *Gadget* merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia. Menurut manumpil *Gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah alat komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin maju dengan munculnya *gadget*. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iphone dan blackberry, serta notebook (perpaduan antara computer portable seperti notebook dan internet) dalam (Nursafitri, 2019).

Pada dasarnya, *gadget* diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Definisi komunikasi adalah suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa,

dengan akibat atau hasil apa, *gadget* jika dilihat melalui model komunikasi Laswell, merupakan media dalam menyampaikan pesan antara komunikator dan komunikan. Dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan salah satu media untuk berkomunikasi dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia (Putri Hana Pebriana, 2017).

Tidak salah memang *gadget* pada masa kini sangat disukai anak-anak. Sebab *Gadget* pada masa kini sangatlah berbeda jauh dengan *gadget* pada awal diproduksi yang hanya dapat digunakan untuk menelfon maupun mengirim pesan serta ditambah dengan desain yang tidak menarik. Sedangkan, *gadget* pada masa kini telah berevolusi menjadi sebuah barang yang sangat menarik dengan desain yang menarik serta penggunaan teknologi *touchscreen* yang semakin membuatnya menarik, selain itu pula *gadget* masa kini telah terisi dengan berbagai macam aplikasi didalam *gadget* tersebut. Seperti games yang pada saat ini sangat bervariasi, mulai dari game bertemakan petualangan sampai pelajaran. Lalu, penyajian setiap aplikasi (games) yang beraneka warna dan karakter tak heran jika *gadget* sangat digandrungi oleh anak pada masa ini. Penyajian beraneka ragam aplikasi yang beragam tak ayal membuat seseorang sangat senang berlama-lama untuk didepan *gadget* mereka, sehingga penggunaan *gadget* menjadi berlebihan. *Gadget* pada era globalisasi sangatlah gampang dijumpai, sebab hampir semua kalangan masyarakat memiliki *gadget*. Pasalnya gadget tidak hanya beredar dikalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (usia 60

tahun keatas), tetapi juga beredar dikalangan anak-anak (usia 7-11 tahun) dan ironisnya lagi *gadget* bukan barang asing untuk anak usia (3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget*. Hal tersebut memang tidak lepas dari diberlakukannya pasar bebas dunia pada tahun 2008 yang dimana Indonesia termasuk dalam sasaran utama penjualan produk-produk elektronik khususnya teknologi *gadget*. *Gadget* yang awalnya hanya mampu dibeli oleh orang yang berpenghasilan tinggi, sekarang seseorang yang penghasilannya pas-pasan pun mampu membeli *gadget* dengan harga murah maupun dengan system pembayaran berkala. Selain itu pula, tak jarang sekarang banyak produsen-produsen *gadget* sengaja menjadikan anak-anak sebagai target pemasarnya (Wahyu Novitasari, 2016).

Dalam menggunakan *gadget* atau game terhubung dengan jaringan internet. Internet adalah gabungan dari jaringan computer (LAN) diseluruh dunia. Sedangkan disisi lain internet juga merupakan sumber informasi global yang memanfaatkan kumpulan jaringan – jaringan computer tersebut sebagai medinya. Pada dasarnya, *gadget* diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Definisi komunikasi adalah suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa, dengan akibat atau hasil apa, *gadget* jika dilihat melalui model komunikasi Laswell, merupakan media dalam menyampaikan pesan antara komunikator dan komunikan. Dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan

salah satu media untuk berkomunikasi dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

2. Dampak penggunaan *gadget*

penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidak pedulian seseorang keadaan disekitarnya dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungannya. Perilaku anak dalam menggunakan *gadget* memiliki dampak positif dan negative antara lain:

a. Dampak positif

Penggunaan *gadget* mempunyai dampak tersendiri bagi penggunanya, baik orang dewasa maupun anak-anak tetapi tergantung dengan bagaimana menggunakan dan memanfaatkan *gadget* tersebut. Adapun beberapa dampak positif *gadget* pada anak yaitu : (Al-Ayouby, 2017).

1) Mengembangkan imajinasi

Melihat suatu objek kemudian menggambarannya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan.

2) Melatih kecerdasan

Dengan mengembangkan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar.

3) Meningkatkan rasa kepercayaan diri.

Ketika anak mendapatkan juara kelas akan termotivasi bahwa dia bisa menggapai prestasi.

4) Kreatif

Dalam *gadget* tersedia aplikasi game dengan tipe strategi ataupun bongkar pasang, anak semakin akan terarah untuk mengembangkan kemampuan kreativitasnya dalam kehidupan sehari-hari bahkan dapat memecahkan masalah dan melakukan segala sesuatu.

5) Inovator

Dengan berkembangnya teknologi, semakin banyak waktu dan kesempatan aplikasi yang tersedia dalam *gadget* serta saling mengajar dan belajar antar teman dalam dunia maya, untuk generasi sekarang banyak mendapatkan kesempatan untuk bereksplorasi mengembangkan apa yang sudah ada dan banyak menemukan peluang untuk menghasilkan temuan yang baru.

Gadget Memudahkan komunikasi menjadi lebih praktis, anak yang bergaul dengan dunia *Gadget* cenderung lebih kreatif, serta memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis dibuku atau kertas, anak- anak juga akan lebih bersemangat

untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh gambar-gambar yang menarik. Selain itu, kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah. Dan manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan *Gadget* (Smartphone) yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik. Perkembangan teknologi ini tidak selamanya berdampak positif bagi anak-anak. Hal ini menyebabkan aktivitas anak-anak akan semakin berkurang karena anak-anak jaman sekarang sibuk dengan bermain *gadget*, sehingga menyebabkan adanya risiko masalah perkembangan psikososial pada anak.

b. Dampak negatif *gadget*

Menurut (Bunga Alamiah, 2020), dampak negatif penggunaan *gadget* sebagai berikut :

1) Kesehatan mata

Dapat menimbulkan gangguan kesehatan. Semakin sering menggunakan *gadget* akan mengganggu kesehatan terutama pada mata, seperti mata lelah, merah, penglihatan yang buram, mata kering dan iritasi ringan karena terpapar radiasi, risiko kanker akibat radiasi, ketulian, mata perih, atau bahkan rabun karena pencerahan maksimal secara berkala yang ada pada *gadget*.

2) Masalah tidur

Terlalu sering bermain *gadget* menyebabkan anak menjadi nyaman, pada akhirnya membuat rutinitas dan jam tidur menjadi terganggu.

3) Kesulitan daya konsentrasi

Ketika terlalu banyak memainkan *gadget* dapat membuat anak menjadi tidak fokus dalam pelajaran dan teringat dengan *gadget*.

4) Menurunnya prestasi belajar

Gadget bisa mengakibatkan lupa waktu. Ketergantungan pada *gadget* menurunkan prestasi anak-anak seperti malas menulis dan membaca, seperti anak sering melihat video di aplikasi youtube cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang dicari.

5) Perkembangan fisik

Waktu akan terbuang sia-sia, ketika anak-anak sedang asik bermain *gadget* dan sering lupa waktu. Mereka akan menjadi malas bergerak dan beraktivitas di lingkungannya. Hal ini, mengakibatkan pertumbuhan fisik akan terhambat atau terlambat.

6) Perkembangan sosial

Banyak anak yang mulai kecanduan dengan *gadget* dan lupa bersosialisasi misalnya anak kurang bermain di lingkungan sekitarnya ataupun dengan teman-temannya.

7) Perkembangan kognitif

Pemikiran proses psikologis anak terhambat yang berkaitan dengan individu seperti mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya.

8) Perkembangan bahasa

Ketika anak terlalu lama bermain *gadget* dalam kegiatan sehari-harinya akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga dapat menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbahasa (anak cenderung diam, sering menirukan bahasa yang digunakan dan tidak lancar dalam berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya) serta menghambat kemampuan dalam mengekspresikan pikirannya.

9) Perkembangan psikososial

Kondisi anak dalam penggunaan *gadget* yang berlebihan akan mengakibatkan ketidakmampuan anak dalam mengolah emosinya karena tidak terbiasa berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Anak akan meluapkan amarahnya ketika keinginannya tidak terpenuhi.

10) Mempengaruhi perilaku anak.

Semakin terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan berbagai hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Misalnya akses konten yang tidak baik seperti adegan kekerasan yang anak lihat dalam game dan film, serta pornografi, karena dipercayai mempengaruhi pola perilaku yang negatif dan anak akan mencontohkan karakter yang dapat menimbulkan tindakan kekerasan terhadap teman maupun di lingkungan sekitar.

Dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas

bergeerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih untuk duduk diam didepan *gadget* dan menikmati dunia yang ada didalam *gadget* tersebut. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumuran mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu didepan layar *gadget* membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan (Wahyu Novitasari, 2016).

c. Durasi penggunaan gadget

Berdasarkan penelitian (Word Health Organization (WHO), 2015), waktu yang cukup bagi anak untuk menatap layar gadget disarankan agar tidak lebih dari satu jam. Pasalnya, anak memerlukan aktivitas fisik agar tumbuh kembangnya optimal. Apabila anak bermain gadget dalam waktu lama, baik untuk belajar ataupun bermain, anak akan cenderung berada diposisi sama dan minim melakukan aktivitas fisik yang tidak baik untuk kesehatannya. Hal ini juga dijelaskan oleh Dr. Fiona Bull, seorang perwakilan penelitian dari (Word Health Organization (WHO), 2015). Dr. Fiona Bull menyarankan agar penggunaan gadget pada anak juga sebaiknya diseimbangi oleh aktivitas fisik. Waktu screen time yang ideal untuk anak-anak adalah satu jam. Selain itu, tingkatkan juga aktivitas fisik anak. Anak tidak boleh berlama-lama dalam posisi sama dan pastikan anak memiliki waktu istirahat yang cukup.

Durasi penggunaan gadget pada anak saat mengakses gadget yang ideal 1-2 jam per harinya. Namun, perlu diingat juga, bahwa pembatasan tersebut harus disesuaikan pula dengan usia anak. Berikut merupakan batasan waktu atau durasi bagi anak untuk bermain gadget berdasarkan usia mereka:

1) Untuk Anak di Bawah Usia 2 Tahun

Anak yang belum berusia dua tahun sebaiknya tidak diberikan screen time atau bermain gadget terlebih dulu. Pasalnya, mereka harus lebih banyak diberikan stimulasi berupa aktivitas fisik seperti bermain dilantai, latihan tengkurap, hingga melatih keseimbangan agar tumbuh kembangnya optimal. Jika memang diperlukan, anak diatas 1,5 tahun tidak boleh menggunakan gadget lebih dari 1 jam dan perlu pendampingan oleh orangtua.

2) Untuk Anak Usia 2 – 5 Tahun

Anak sudah memasuki rentang usia ini, durasi screen time untuknya hanya 1 jam per hari. Selain itu, pendampingan orangtua juga masih sangat diperlukan agar anak tidak terpapar hal negatif melalui gadget. Tidak lupa untuk mengajak anaknya melakukan kegiatan lain agar anak tidak kecanduan dengan gadget. (World Health Organization (WHO), 2015) menyarankan agar orangtua mengajak anak beraktivitas fisik seperti bersepeda, main petak umpet, dan sebagainya selama tiga jam sehari. Hal ini dilakukan agar

anak tidak terjebak dalam posisi yang sama dalam waktu lebih dari satu jam karena bermain gadget.

3) Untuk Anak Usia 6 Tahun ke Atas

Usia ini anak sudah bisa diajak berdiskusi. Maka, tidak ada salahnya menetapkan kesepakatan bersama pada anak terkait durasi khusus dalam menggunakan gadget. Misalnya, anak belajar online sesuai durasi yang ditentukan sekolah, anak juga harus fokus pada pelajaran yang diberikan oleh gurunya tanpa mengakses permainan atau hal lain diinternet. Sementara itu, screen time untuk hiburan bisa dibatasi seperti 1,5 jam per hari diakhir pekan. Atau, mengakses gadget untuk main maksimal selama 1,5 jam per harinya.

Durasi screen time ini juga berlaku untuk menonton TV. Jadi, tidak hanya saat anak bermain ponsel ataupun komputer. Jangan lupa ajak anak untuk beraktivitas lain disela-sela waktu istirahat mereka. Seperti contoh, menyiram tanaman di kebun rumah, melakukan gerakan olahraga ringan, atau bermain aktivitas fisik lainnya. Jangan sampai kegiatan belajar online membuat anak kurang bergerak atau menetap diposisi sama dalam waktu yang lama. Baik untuk belajar maupun bermain. Penggunaan gadget pada anak perlu dibatasi. Pasalnya, waktu screen time yang berkepanjangan sangat berisiko membuat anak kecanduan pada gadget. Jika anak sudah kecanduan,

maka hal ini juga akan berpengaruh pada perkembangan otaknya yang masih berkembang.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget*

Menurut (Fadilah, 2015), faktor-faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan *gadget* meliputi:

- a. Iklan yang terpapar di televisi dan media sosial. Perkembangan masa kini sangat dipengaruhi oleh adanya iklan di televisi maupun di media sosial. Sehingga sering kali penasaran dengan hal baru terhadap adanya iklan tersebut.
- b. *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik dan memiliki fitur-fitur yang canggih sehingga membuat ketertarikan pada setiap penggunaannya serta membuat penasaran dalam mengoperasikan *gadget*nya.
- c. Kecanggihan dari *gadget* dapat mempermudah dalam memenuhi kebutuhannya termasuk dalam kebutuhan komunikasi sehingga tidak ada hambatan untuk berbagi komunikasi kepada semua orang.
- d. Keterjangkauan harga *gadget* Orang-orang dengan status ekonomi menengah ke atas sampai status ekonomi menengah ke bawah sudah memiliki *gadget*.
- e. Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget*, sehingga masyarakat lainnya menjadi berat untuk meninggalkan *gadget*.

- f. Faktor budaya sangat mempengaruhi perilaku seseorang. Sehingga orang-orang banyak yang mengikuti trend yang terjadi didalam budaya di lingkungannya yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*.
- g. Faktor sosial Kelompok masyarakat, keluarga serta status sosial sangat mempengaruhi faktor sosial. Terutama dalam keluarga karena peran keluarga sangat penting dalam pembentukan perilaku anak sebagai pondasi utama.
- h. Faktor pribadi, kepribadian anak yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-temannya, biasanya cenderung mengikuti trend sesuai perkembangan teknologi.

4. Hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial

Pengaruh dalam penggunaan *gadget* tanpa ada pengawasan yang tepat dari orang tua. Anak-anak yang sering bermain *gadget* yang berlebihan, maka dapat menimbulkan pengaruh yang tidak baik bagi anak (Saputra, 2019). Orang tua sering mengeluhkan penyimpangan penggunaan *gadget* yang mengganggu proses belajar, karena digunakan tidak dalam waktu yang tepat. Misalnya, saat anak mendapatkan PR (Pekerjaan Rumah) dari sekolah anak malah asik bermain smartphone dan justru orang tua yang mengerjakan. Hal ini tentu saja akan berpengaruh terhadap konsentrasi belajar anak. Jika konsentrasi anak berkurang, maka akan berdampak pada ketidakseriusan dalam belajar dan pemahaman materi karena didalam pikirannya hanya ingin bermain *gadget*.

Selain itu, perilaku anak juga berubah karena anak sudah kecanduan dalam menggunakan *gadget* tersebut mereka menjadi sensitif, mudah emosional dan dapat mengganggu kesehatannya serta berpengaruh pada perkembangan psikologi anak, terutama aspek perkembangan psikososial. Dalam pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan *gadget* menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain game dan menonton youtube.

C. Konsep Anak Prasekolah

1. Pengertian anak prasekolah

Usia lima tahun pertama dalam kehidupan, merupakan masa-masa yang sangat peka terhadap lingkungan sekitar yang berlangsung secara singkat tanpa dapat diulangi. Anak pada usia ini lebih dikenal dengan anak usia prasekolah. Anak usia prasekolah merupakan anak yang berumur 3-6 tahun yang belum menempuh sekolah dasar (Depkes RI, 2014). Anak usia prasekolah merupakan individu yang berusia 3 hingga 6 tahun yang memiliki potensi cukup besar untuk segera berkembang, potensi tersebut akan terus berkembang, jika anak terus dilatih untuk diberikan stimulasi (Isturdiyana, 2019).

Pada masa ini otak anak berkembang pesat, dimana sebagian besar jaringan sel-sel otak berfungsi sebagai pengendali setiap aktivitas dan kualitas manusia. Pada masa ini merupakan periode kondusif dalam menumbuhkan kembangkan berbagai macam kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, psikososial dan spiritual. Rentang usia ini juga sangat menentukan dalam pembentukan karakter baik sikap, perilaku, dan kepribadian seorang anak dimasa depan (Setianingsih, 2018).

Usia prasekolah adalah masa emas, dimana perkembangan seorang anak akan banyak mengalami perubahan yang sangat berarti. Anak usia prasekolah memiliki potensi yang besar untuk berkembang (Livana, 2018). Masa lima tahun pertama kehidupan merupakan masa yang sangat peka terhadap lingkungan dan masa ini berlangsung sangat pendek dan tidak dapat diulang lagi, sehingga masa ini disebut dengan “masa Keemasan” (golden period), “jendela kesempatan” (window of opportunity) serta “masa kritis” (Soetjiningsih, 2015).

Anak prasekolah merupakan anak yang berumur antara 3-6 tahun, pada masa sekarang anak-anak senang berimajinasi dan percaya bahwa anak-anak memiliki kekuatan. Usia prasekolah, anak membangun control system tubuh seperti kemampuan ke toilet, berpakaian, dan makan sendiri (Potts & Mandleco, 2012). Anak usia pra sekolah mencoba untuk menjadi asertif selama berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan. Persetujuan dari orang lain akan meningkatkan inisiatif. Jika tindakan anak usia pra sekolah tidak

diizinkan atau tidak mendapat persetujuan dari orang lain, maka akan timbul rasa bersalah menurut Christensen dalam (Isturdiyana, 2019)

2. Ciri-ciri anak prasekolah

Menurut Patnomodewo dalam (Isturdiyana, 2019) menyampaikan ciri-ciri anak prasekolah (3-6 tahun) yang biasanya ada di TK mencakup aspek fisik, emosi, social, serta kognitif anak yaitu:

1) Ciri fisik anak prasekolah

Ciri fisik anak prasekolah dalam penampilan maupun gerak gerik anak. Umumnya anak sangat aktif, mereka telah memiliki penguasaan (control) terhadap tubuhnya.

2) Ciri sosial anak prasekolah

Ciri sosial anak prasekolah biasanya bersosialisasi dengan orang disekitar lingkunganya. Umumnya anak pada tahap ini memiliki satu atau dua sahabat, kadang bergantian bermain dengan teman

3) Ciri emosional anak prasekolah

Ciri emosional anak prasekolah yaitu sering mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah yang sering diperlihatkan pada anak usia prasekolah, dan iri hati sering terjadi.

4) Ciri kognitif anak prasekolah

Ciri kognitif anak prasekolah adalah terampil atau kreatif dalam bahasa, Sebagian dari anak senang berbicara dalam kelompoknya. Anak diberi

kesempatan untuk bicara. Karena sebagian dari anak-anak perlu dilatih untuk menjadi pendengar yang baik.

1. Karakteristik psikososial anak usia prasekolah

Menurut Erikson pada tahap inisiatif versus rasa bersalah anak menunjukkan karakteristik sebagai berikut:

- a. Memiliki hubungan yang dekat dengan orang tua
- b. Mengusai perasaan otonomi, dengan dukungan orangtua dalam imajinasi dan aktivitas, dan anak berupaya menguasai perasaan inisiatif
- c. Mengembangkan perasaan bersalah ketika orang tua menjadikan anak merasa bahwa imajinasi dan aktivitasnya tidak dapat diterima.
- d. Memiliki peran ansietas dan ketakutan ketika pemikiran dan aktivitasnya tidak sesuai dengan harapan orangtua (Yuniartiningsih, 2012).

2. Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah 3-6 tahun

Banyak sebutan untuk anak usia 3-6 tahun ini. Beberapa nama diberikan untuk masa ini menurut (Yuniartiningsih, 2012) adalah:

- a. *Preschool age* yang menunjukkan bahwa harapan dan tekanan yang diharapkan pada masa ini sangat berbeda dari yang akan dialami saat anak masuk sekolah.
- b. *Pregang age* anak mulai belajar pada hal-hal yang berkaitan dengan perilaku sosial.
- c. *Exploratory age* memperlihatkan minat anak untuk bertanya apa saja yang ada disekitarnya.

- d. *Imitative age* anak mulai mengikuti cara bicara atau perilaku apa saja yang ada disekitarnya.
- e. *Creative age* memperlihatkan bahwa setiap anak tampak lebih kreatif

3. Tahapan perkembangan anak usia prasekolah sebagai berikut :

- a. Motorik kasar menurut (Soetjiningsih,2015)
 - 1) Pada umur 2–3 tahun, anak dapat menaiki naik tangga sendiri, bermain dan menendang bolakecil. Pada umur 3 tahun anak dapat meloncat dengan kedua kaki dengan lengan mengayun kedepan. Anak juga dapat berdiri dengan satu kaki, menjinjit, dan berjalan garis lurus. Pada 3,5 tahun, kebanyakan anak melompat dengan satu kaki 3 sampai 6 lompatan.
 - 2) Pada umur 4 tahun, anak dapat berjalan mengikuti lingkaran dan menjaga keseimbangan dengan satu kaki berada didepan kaki yang lain dalam waktu 8-10 detik. Pada umur ini anak juga gerakan menangkap dengan lengan terbuka dengan sedikit fleksi pada siku dan kaki bersama-sama.
 - 3) Pada umur 5 sampai 6 tahun, anak-anak dapat bermain lompat tali yang merupakan variasi kompleks dari lompat-lompat. Pada umur 6 tahun, anak dapat menjaga keseimbangan pada satu tungkai dan satu kaki pada ujung jari.

b. Motorik halus

Anak usia 3 tahun, anak dapat menumpuk 8 buah kubus. Anak mampu membuat jembatan dengan 3 kubus. Anak pada usia ini dapat menggambar lingkaran serta mulai menggambar manusia. Anak usia 4 tahun, anak bisa membuat gambar persegi empat dan membuat gerbang dengan 5 kubus. Pada usia 5 tahun, anak dapat membuat gambar segitiga dan tangga dengan 6 kubus. Pada umur 7 tahun dapat menggambar belah ketupat (Soetjiningsih, 2014).

1) Bahasa

Anak pada usia 4-5 tahun sudah bisa melompat dan menari, menggambar orang terdiri dari kepala, badan dan lengan, menggambar segi empat dan segitiga, pandai berbicara, menghitung jari-jarinya, menyebut hari-hari dalam seminggu, mendengar dan mengulang hal-hal penting dalam cerita, menaruh minat pada kata baru dan artinya, memprotes bila dilarang melakukan apa yang diinginkan, mengenal 4 warna, memperkirakan bentuk dan besarnya benda, membedakan besar dan kecil, menaruh minat kepada aktivitas orang dewasa (Rahmailina & Hastuti, 2021).

2) Psikososial

Usia 3 tahun anak berinteraksi dengan berbicara, bermain atau menangis, dan usia 3-6 tahun anak mempunyai pergaulan sosial dan mulai berkelompok dengan jenis kelamin yang sama (Rahmailina &

Hastuti, 2014). Kedekatan dengan benda mati, dimana seperti mainan yang enak dipeluk adalah suatu tahapan perkembangan yang penting yang mencerminkan transisi antara realisasi internal dan eksternal. Pada umur tiga tahun anak memiliki kedekatan terhadap objek tertentu (Rahmailina & Hastuti,2014).