

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Anak Pra Sekolah

2.1.1 Pengertian Anak Prasekolah

Anak prasekolah adalah anak yang berumur antara 4 sampai 6 tahun, pada masa ini anak-anak senang berimajinasi dan percaya bahwa mereka memiliki kekuatan. Salah satu ciri khas perkembangan psikososial pada usia ini adalah mulai meluasnya lingkungan sosial anak. Bila pada tahap usia sebelumnya anak merasa cukup dengan lingkungan pergaulan dalam keluarga, maka anak usia prasekolah mulai merasakan adanya kebutuhan untuk memiliki teman bermain, serta memiliki aktivitas yang teratur di luar lingkungan rumah (Ginting, 2018).

Anak usia prasekolah merupakan individu yang unik, berbeda dan mempunyai karakteristik tersendiri sesuai tahapan usianya. Pada dasarnya berdasarkan ciri khas tertentu yang dimiliki anak yang membedakan antara anak dengan orang dewasa dimana pemberian stimulus anak haruslah disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini untuk perkembangan kemampuan mereka di masa selanjutnya.

2.1.2 Ciri- Ciri Anak Pra Sekolah

Ciri-ciri anak prasekolah adalah anak berusia antara 4 sampai 6 tahun yang biasanya meliputi aspek fisik, emosi, sosial, dan kognitif anak, yaitu:

1. Ciri fisik anak prasekolah dalam penampilan maupun gerak gerik yaitu umumnya anak sangat aktif, mereka telah memiliki penguasaan control terhadap tubuhnya.
2. Ciri sosial anak prasekolah biasanya bersosialisasi dengan orang disekitarnya.

Umumnya anak pada tahap ini memiliki satu atau dua sahabat, kadang dapat berganti, mereka mau bermain dengan teman.

3. Ciri emosional anak prasekolah yaitu cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut, dan iri hati sering terjadi.
4. Ciri kognitif anak prasekolah ialah terampil dalam bahasa. Sebagian besar mereka senang berbicara, khususnya dalam kelompoknya. Sebaiknya anak diberi kesempatan untuk bicara. Sebagian mereka perlu dilatih untuk menjadi pendengar yang baik (Soetjiningsih, 2012).

2.1.3 Karakteristik Anak Usia Prasekolah

Karakteristik anak usia prasekolah, yaitu:

1. Anak memiliki rasa keingintahuan yang besar

Anak tertarik akan dunia sekitar mereka. Memiliki rasa keingintahuan yang tinggi akan segala sesuatu yang terjadi disekitar mereka. Rasa ingin tahu tersebut ditandai dengan munculnya berbagai pertanyaan dari anak seperti apa itu, dimana itu, lain sebagainya. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan tersebut haruslah dapat ditanggapi dengan benar sehingga tidak menyebabkan kesalahan konsep atau kesalahan berfikir dari anak.

2. Anak bersifat unik

Perkembangan setiap anak berbeda antara satu dengan yang lain, seperti gaya belajar, minat atau latarbelakang. Keunikan tersebut berasal dari faktor genetik atau bisa juga berasal dari lingkungan si anak. Didasarkan keunikan tersebut orangtua maupun guru perlu melakukan pendekatan individual sehingga perbedaan keunikan tersebut dapat terakomodasi dengan baik.

3. Anak umumnya kaya fantasi/imajinasi

Anak sangat suka berfantasi/berimajinasi dan mengembangkan berbagai hal. Anak bisa bercerita mengenai sesuatu hal seolah-olah dia sedang/pernah mengalami hal tersebut seperti yang dia ceritakan padahal itu semua hasil dari imajinasinya.

4. Anak memiliki sikap egosentris

Umumnya anak memiliki sifat egosentris (mau menang sendiri). Sifat ini dapat dilihat pada anak yang masih suka berebut mainan, merengak, menangis, apabila yang mereka inginkan tidak didapatkan. Untuk mengurangi sifat ini anak dapat diikuti dengan berbagai kegiatan seperti mengajak anak mendengarkan cerita, melatih kepedulian sosial dan empati terhadap sesama.

5. Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek

Ketika melakukan sesuatu anak tidak mampu berdiam terlalu lama dan suka berpindah-pindah tempat. Sebab anak memiliki rentang perhatian yang sangat pendek sehingga itu perhatiannya mudah teralihkan pada kegiatan lain.

6. Anak adalah makhluk sosial

Anak yang memasuki usia prasekola mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebaya. Dia mulai belajar berbagi, mengalah, sabar menunggu giliran saat bermain dengan teman-temannya. Mulai menjalin interaksi dengan teman-teman sebayanya. Dengan itu konsep diri anak akan terbentuk, belajar bersosialisasi, dan juga belajar diterima dilingkungannya (Soetjningsih, 2012).

Sebagaimana yang diketahui anak usia prasekolah adalah individu yang berada dalam rentang usia 4 sampai 6 tahun. Usia ini disebut sebagai usia emas (Golden Age), sebab anak di usia ini mengalami perkembangan yang sangat

signifikan dalam proses tahapan perkembangannya. Masa usia ini penting dikarenakan pada masa ini terjadi pematangan fungsi- fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang datang dari lingkungannya (Najmarani, 2018)..

Pada masa ini stimulus yang diberikan pada berbagai aspek perkembangannya memiliki peranan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Perkembangan adalah proses menyeluruh ketika individu beradaptasi dengan lingkungannya yang mana prosesnya berlangsung sepanjang kehidupan manusia dengan tahapan-tahapan tertentu mulai dari sejak bayi sampai usia lanjut. Aspek-aspek perkembangan anak usia prasekolah yang perlu di stimulus dengan tepat antara lain yaitu salah satunya aspek perkembangan sosial. Sebab, aspek ini secara umum termasuk kebutuhan bagi anak sebagai individu dalam proses interaksi atau disebut kebutuhan sosial. Adapun yang termasuk kebutuhan sosial anak yaitu hal-hal yang berhubungan dengan tindakan-tindakan dalam kaitannya dengan orang lain, seperti pertemanan dengan sebayanya, komunikasi dengan orang tua maupun orang dewasa (Suhada, 2016).

2.2 Perkembangan Anak

2.2.1 Definisi Perkembangan Anak

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan (skill) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan sebagai hasil proses dari pematangan, dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk juga perkembangan emosi, intelektual dan tingkah laku anak sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya. Perkembangan adalah perubahan progresif dan kontinue dalam diri individu atau

organisme menuju tingkat kedewasaan atau kematangannya yang berlangsung sistematis, progresif dan berkesinambungan baik menyangkut fisik maupun psikis (Najmarani, 2018)..

Usia 4 sampai 6 tahun, anak sedang dalam tahapan perkembangan yang ketiga dari delapan tahap perkembangan. Didalam proses perkembangan anak terdapat masa-masa kritis, dimana pada masa tersebut diperlukan suatu stimulasi yang berfungsi agar potensi anak berkembang. Perkembangan anak akan optimal jika terdapat interaksi sosial yang sesuai dengan kebutuhan anak diberbagai tahap perkembangannya seperti aspek progresif, adaptasi terhadap lingkungan (Najmarani, 2018).

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan yaitu merupakan perubahan dan perluasan secara bertahap, perkembangan tahap kompleksitas dari yang lebih rendah ke yang lebih tinggi, peningkatan dan perluasan kapasitas seseorang melalui pertumbuhan.

2.2.2 Tahap Perkembangan Anak

2.2.2.1 Tahap Oral

Dalam tahap yang pertama, terjadi selama 18 bulan pertama kehidupan, dimana kesenangan bayi terpusat disekitar mulut, mengunyah, mengisap, dan menggigit adalah sumber kesenangan anak. Tindakan ini menurunkan ketegangan pada bayi.

2.2.2.2 Tahap anal

Tahap perkembangan yang kedua, terjadi antar umur 1 1/2 tahun dan 3 tahun, di mana kesenangan terbesar anak melibatkan anus atau fungsi pembuangan yang dihubungkan dengannya.

2.2.2.3 Tahap phallic

Tahap perkembangan yang ketiga, tahap phallic terjadi antara umur 3 hingga 6 tahun; namanya diambil dari bahasa latin phallus, yang artinya “penis”. Selama tahap phallic, kesenangan berfokus pada alat kelamin saat anak laki-laki dan perempuan menyadari bahwa manipulasi diri itu menyenangkan.

2.2.2.4 Tahap latency

Tahap perkembangan yang keempat, yang terjadi sekitar usia 6 tahun hingga masa puber. Selama periode ini anak menekan seluruh minat seksual dan mengembangkan keterampilan sosial dan intelektual, aktifitas ini mengarahkan banyak energi anak ke dalam bidang yang aman secara emosional dan membantu anak melupakan konflik tahap phallic yang sangat menekan.

2.2.2.5 Tahap genital

Tahapan yang kelima dan yang terakhir, terjadi mulai dari masa puber dan seterusnya. Tahap genital adalah saat kebangkitan seksual ; sumber kesenangan seksual sekarang didapat dari seseorang di luar keluarga. Freud percaya bahwa konflik yang tidak terpecahkan dengan orang tua muncul selama masa remaja. Jika konflik tersebut dapat terpecahkan, seseorang mampu mengembangkan hubungan cinta yang matang dan mampu bertindak secara mandiri sebagai orang dewasa.

Dengan ini menyimpulkan bahwa manusia mengalami lima tahap perkembangan, dan bahwa disetiap tahap kita mengalami kesenangan di salah satu bagian tubuh lebih daripada bagian tubuh yang lain. Kepribadian dewasa kita ditentukan oleh cara kita menyelesaikan konflik antara sumber kesenangan awal ini mulut, anus, kelamin, dan tuntutan kenyataan (Najmarani, 2018).

2.2.3 Aspek Perkembangan Anak

2.2.3.1 Motorik Kasar (gross motor)

Keterampilan motorik kasar melibatkan otot-otot besar tubuh dan mencakup fungsi-fungsi lokomotor seperti duduk tegak, berjalan, menendang, dan melempar bola.

2.2.3.2 Motorik Halus (fine motor Skills)

Keterampilan-keterampilan motorik halus ((fine motor Skills) melibatkan otot kecil yang memungkinkan fungsi-fungsi seperti menggenggam, dan memanipulasi objek-objek kecil, seperti menulis, menggambar, dan mengenakan pakaian.

2.2.3.3 Bahasa Anak (language)

Sementara anak tumbuh dan berkembang, produk bahasa mereka meningkat dalam kuantitas, keluasan dan kerumitannya. Mempelajari perkembangan bahasa biasanya ditunjukkan dalam rangkaian dan percepatan perkembangan dan faktor-faktor yang mempengaruhi pemerolehan bahasa sejak usia bayi dan dalam kehidupan selanjutnya.

Dalam pembicaraan perkembangan (Mustofa, 2016) bahasa terdapat 3 hal yang perlu dibicarakan, yaitu :

Pertama, ada perbedaan bahasa dan kemampuan berbicara. Bahasa biasanya dipahami sebagai sistem tata bahasa yang rumit dan bersifat semantik, sedangkan kemampuan bicara terdiri dari ungkapan dalam bentuk kata-kata. Walaupun bahasa dan kemampuan berbicara sangat dekat hubungannya, keduanya berbeda.

Kedua, terdapat dua daerah pertumbuhan bahasa yaitu bahasa yang bersifat pengertian/ reseptif (Understanding) dan pernyataan/ ekspresif (Producing). Bahasa pengertian (misalnya mendengarkan dan membaca) menunjukkan kemampuan anak untuk memahami dan berlaku terhadap komunikasi yang ditunjukkan kepada anak tersebut. Bahasa ekspresif (bicara dan tulisan) menunjukkan ciptaan bahasa yang dikomunikasikan kepada orang lain.

Ketiga, komunikasi diri atau bicara dalam hati, juga harus dibahas. Anak akan berbicara dengan dirinya sendiri apabila berkhayal, pada saat merencanakan menyelesaikan masalah, dan menyerasikan gerakan mereka.

2.2.3.4 Perilaku Sosial (personal social)

Tingkah laku sosialisasi adalah sesuatu yang dipelajari, bukan sekedar hasil dari kematangan. Perkembangan sosial seorang anak diperoleh selain dari proses kematangan juga melalui kesempatan belajar dari respons terhadap tingkah laku anak. Diharapkan melalui kegiatan dikelas, anak prasekolah dapat dikembangkan minat dan sikap terhadap orang lain. Tatanan sosial yang sehat akan mampu mengembangkan perkembangan konsep dan yang positif, keterampilan sosial dan kesiapan untuk belajar secara formal. Diantara berbagai ragam kegiatan dikelas, bermain merupakan kegiatan yang sangat mendukung perkembangan anak (Mustofa, 2016).

2.2.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Prasekolah

2.2.4.1 Keluarga

Unit terpenting untuk pengembangan sosial pada anak-anak adalah keluarga. Karena keluarga adalah orang pertama yang berkomunikasi dengan anak, sikap keluarga memiliki pengaruh besar pada perilaku sosial anak. Lingkungan

keluarga adalah lingkungan pertama yang akan dikenal anak. Perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam mengenal berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anak bagaimana menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

2.2.4.2 Status Sosial Ekonomi

Kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi keluarga. Perlakuan anak akan banyak memperhatikan kondisi normatif yang telah ditanamkan oleh keluarganya.

2.2.4.3 Pendidikan

Pendidikan orang tua dapat memberikan dampak bagi pola pikir dan cara pandangan orang tua dalam mengasuh dan mendidik anaknya. Sehubungan dengan tingkat pendidikan orang tua akan memberikan pengaruh terhadap pola berpikir dan orientasi pendidikan yang di berikan kepada anak nya. Semakin tinggi pendidikan yang di miliki oleh orang tua maka akan semakin memperluas dan melengkapi pola berpikir nya dalam mendidik anaknya.

2.2.4.4 Kapasitas Mental Emosional dan Inteligensi

Kemampuan berfikir dapat mempengaruhi banyak hal, seperti kemampuan belajar, memecahkan masalah, dan berbahasa. Perkembangan emosi berpengaruh sekali terhadap perkembangan anak. Anak yang berkemampuan intelek tinggi akan memiliki kemampuan berbahasa yang baik. Oleh karena itu jika perkembangan ketiganya seimbang maka akan sangat menentukan keberhasilan perkembangan anak.

2.3 Pola Asuh Orang Tua

2.3.1 Pengertian

Pola asuh merupakan suatu proses mendidik, membimbing dan mendisiplinkan serta melindungi anak untuk mencapai kedewasaan sesuai dengan norma dalam masyarakat. Pola asuh orang tua merupakan pola perilaku orang tua yang diterapkan kepada anak, yang bersifat relative konsisten dari waktu ke waktu. Pola asuh orang tua adalah upaya yang dilakukan oleh orang tua dalam membentuk pola perilaku yang diterapkan kepada anak dalam menjaga dan membimbingnya dari waktu ke waktu (Dafera. W, 2021).

Pengasuhan anak adalah pengasuhan dan pendidikan anak-anak diluar rumah secara komperhensif untuk melengkapi pengasuhan dan pendidikan anak yang diterima dari keluarganya. Program-program pengasuhan anak ditujukan untuk memenuhi kebutuhan dasar anak seperti asuh (kebutuhan fisik), asih (kebutuhan emosi), asah (kebutuhan psikosial) (Dafera. W, 2021).

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pola asuh orang tua adalah suatu proses interaksi antara orang tua dan anak, yang meliputi kegiatan seperti memelihara, mendidik, membimbing serta mendisiplinkan dalam mencapai proses kedewasaan baik dalam tingkah laku serta pengetahuan agar tumbuh kembang anak berkembang secara optimal dan penguatan yang diberikan orang tua.

2.3.2 Macam-macam Pola Asuh Orang tua

Terdapat perbedaan yang berbeda-beda dalam mengelompokkan pola asuh orang tua dalam mendidik anak, yang antara satu dengan yang lainnya hampir

mempunyai persamaan. Orang tua berinteraksi dengan anaknya lewat salah satu dari tiga cara, yaitu:

2.3.2.1 Pola Asuh *Authoritarian* (Otoriter)

Pola asuh *authoritarian* merupakan pola asuh yang membatasi dan menghukum. Pola asuh ini lebih mengutamakan dalam membentuk kepribadian anak dengan menetapkan standar yang mutlak dan harus dituruti, terkadang bersamaan dengan adanya ancaman atau pertukaran verbal.

Pola asuh *authoritarian* memiliki ciri-ciri, yaitu:

1. Anak harus patuh dan tunduk pada kehendak orang tua
2. Orang tua sangat ketat dalam mengontrol perilaku anak
3. Orang tua hampir tidak pernah member pujian
4. Orang tua tidak memberikan anak kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya, komunikasi dalam hal ini hanya bersifat satu arah.

Dampak yang ditimbulkan dari pola asuh otoriter, dilihat dari sifat dan sikap yang dimiliki sang anak seperti: penakut, anak merasa tidak bahagia, mudah tersinggung, mudah stress, tidak bersabar, egoisme, emosi tidak terkendali dan tidak mempunyai arah masa depan yang jelas (Syahrul, 2020).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pola asuh otoriter di tandai dengan perlakuan orang tua yang membatasi anak, berorientasi pada hukuman(fisik maupun verbal) mendesak anak untuk mengikuti aturan-aturan tertentu tanpa memberikan alasan dan kesempatan untuk ikut dalam mengambil keputusan, anak dipaksa untuk mengikuti peraturan dari orang tuanya tanpa melihat batas kemampuan anak. Dalam kondisi demikian hubungan orang tua dengan anak akan terasa kaku, sehingga anak akan merasa takut terhadap orang

tuanya.

2.3.2.2 Pola Asuh *Authoritative* (Demokratis)

Pola asuh *authoritative* atau biasa disebut dengan pola asuh demokratis yaitu pola asuh yang mendorong anak untuk mandiri namun tetap meletakkan batas-batas dan kendali atas tindakan mereka. Pertukaran verbal dapat terjadi akan tetapi dalam pola asuh demokratis lebih menekankan pada keharmonisan sebuah keluarga. Aspek-aspek yang diterapkan dalam pola asuh *authoritative* adalah:

1. Orang tua *acceptance* dan mengontrol tinggi
2. Orang tua bersikap responsif terhadap kebutuhan anak
3. Orang tua memberikan penjelasan tentang dampak perbuatan yang baik dan yang buruk
4. Orang tua mendorong anak untuk menyatakan pendapat atau pertanyaan
5. Orang tua bersikap realistis terhadap kemampuan anak
6. Orang tua memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih dan melakukan suatu tindakan
7. Orang tua menjadikan dirinya sebagai model panutan bagi anak
8. Orang tua bersikap hangat dan berupaya membimbing anak dengan baik
9. Orang tua melibatkan anak dalam membuat keputusan
10. Orang tua berwenang untuk mengambil keputusan akhir dalam keluarga
11. Orang tua menghargai disiplin anak

Adapun dampak dari pola asuh demokratis ini bisa membentuk perilaku dan sikap anak seperti; percaya diri, bersikap bersahabat, memiliki rasa mampu mengendalikan diri (*self control*), mau bekerja sama, bersikap sopan, berorientasi terhadap prestasi, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan mempunyai tujuan

atau arah hidup yang jelas (Syahrul,2020).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pola asuh demokrasi itu ditandai oleh adanya dorongan dari orang tua untuk anaknya, member pengertian serta perhatian pada anaknya. Anak diberikan kesempatan untuk memberikan saran-saran atau pendapat yang berhubungan dengan masalah anak. Dengan demikian akan tumbuh rasa tanggung jawab pada anak dan akan memupuk rasa percaya diri.

2.3.2.3 Pola Asuh *Permissive* (Permisif)

Orang tua dengan gaya permisif sesungguhnya menerima ungkapan atau ekspresi emosi anak, namun gagal dalam memberitahukan kepada anak bagaimana mengatasi perasaan yang mereka alami (Syahrul, 2020).

Orang tua dengan gaya pengasuhan *permissive* memiliki kedudukan yang hampir sama dengan orang tua dengan gaya mengabaikan maupun tidak menyetujui. Oleh sebab itu anak dari orang tua *permissive* tidak mampu belajar mengatur emosi, seringkali anak tidak memiliki kemampuan untuk menenangkan diri sendiri saat mereka marah, sedih ataupun gelisah. Akibatnya anak-anak ini sulit untuk berkonsentrasi dan mempelajari keterampilan baru (Syahrul,2020).

Pola asuh orang tua dalam melakukan pengasuhan tidak selalu menggunakan pola asuh yang tunggal akan tetapi ketiga pola asuh tersebut dapat digunakan secara bersamaan di dalam mendidik, membimbing, dan mengarahkan anak, adakalanya orang tua menerapkan pola asuh otoriter, demokrasi, dan permisif. Dengan demikian, orang tua cenderung menggunakan salah satu dari ketiga pola asuh tersebut sebagai acuan dalam memberikan pengasuhan pada anak (Dafera. W, 2021).

2.3.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pola Asuh Orang Tua

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pola asuh orang tua yaitu:

1. Sosial ekonomi, dimana lingkungan sosial berkaitan dengan polahubungan sosial atau pergaulan yang dibentuk oleh orang tua maupun anak dengan lingkungan sekitar. Anak yang sosial ekonominya rendah cenderung tidak melanjutkan pendidikan atau bahkan tidak pernah mengenal bangku pendidikan sama sekali karena terkendala oleh status sosial ekonomi.
2. Jumlah anak yang dimiliki keluarga akan mempengaruhi pola asuh yang diterapkan orang tua. Semakin banyak jumlah anak dalam keluarga, maka ada kecenderungan bahwa orang tua tidak begitu menerapkan pola pengasuhan secara maksimal pada anak karena perhatian dan waktunya terbagi antara anak yang satu dengan anak yang lainnya.
3. Usia Orang tua, akan mempengaruhi cara orang tua dalam menerapkan pola asuh. Hal ini bisa dilihat apabila usia terlalu muda atau terlalu tua, maka tidak akan dapat menjalankan peran pengasuhan secara optimal karena diperlukan kekuatan fisik dan psikososial.
4. Keterlibatan orang tua, kedekatan hubungan antara ibu dan anaknya sama dengan ayah dan anak walaupun secara kodra tiada perbedaan. Seorang ayah tidak hanya berperan dalam member nafkah, tetapi juga perlu melibatkan diri dalam pengasuhan anak.
5. Stress orang tua, stress yang dialami oleh orang tua baik ayah maupun ibu akan mempengaruhi orang tua dalam menjalankan peran pengasuhan. Orang tua yang mengalami stress tidak dapat memberikan pengasuhan yang optimal kepada anak (Dafera. W, 2021).

2.4 Pengetahuan

2.4.1 Definisi Pengetahuan

Pengetahuan merupakan pembentukan pemikiran asosiatif yang menghubungkan atau menjalin sebuah pemikiran dengan kenyataan atau dengan pemikiran lain, berdasarkan pengalaman yang berulang-ulang tanpa pemahaman mengenai kausalitas (sebab-akibat) yang hakiki dan universal (Bening, 2022).

2.4.2 Tingkat Pengetahuan

Tingkat pengetahuan adalah tingkat seberapa mampu seseorang dapat memahami, menghadapi, memperdalam perhatian seperti sebagai mana manusia menyelesaikan masalah. Tinggi tingkat pengetahuan seseorang terdiri dari enam tingkatan, yaitu :

1. Mengetahui (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk kedalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) terhadap sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu, tahu ini merupakan tingkat pendidikan yang paling rendah.

2. Memahami (*Comprehension*)

Memahami diartikan mampu menjelaskan secara benar mengenai objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.

3. Aplikasi (*Application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya).

4. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan menjabarkan materi atau suatu objek kedalam komponen-komponen, tetapi masih didalam suatu struktur organisasi tersebut dan masih ada kaitannya satu sama lain.

5. Sintesis (*Syntesis*)

Sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.

6. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penelitian terhadap suatu materi atau objek (Bening, 2022).

2.4.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Faktor faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang antara lain (Bening, 2022):

1. Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang pada orang yang lain terhadap sesuatu hal agar mereka dapat memahami. Tidak dapat dipungkiri makin tinggi pendidikan seseorang maka makin mudah menerima informasi.

2. Pekerjaan

Lingkungan pekerjaan dapat menjadikan seseorang memperoleh pengalaman dan pengetahuan baik secara langsung maupun tidak langsung.

3. Umur

Bertambahnya umur seseorang akan terjadi perubahan pada aspek fisik dan psikologis (mental). Perubahan pada fisik secara garis besar ada empat kategori perubahan ukuran, perubahan proporsi, hilangnya ciri-ciri lama dan timbulnya ciri-ciri baru. Ini terjadi akibat pematangan fungsi organ. Pada

aspek psikologis atau mental taraf berpikir seseorang semakin matang dan dewasa.

4. Minat

Sebagai suatu kecenderungan atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat menjadikan seseorang untuk mencoba dan menekuni suatu hal dan pada akhirnya diperoleh pengetahuan yang mendalam.

5. Pengalaman

Pengalaman adalah suatu kejadian yang pernah dialami seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Ada kecenderungan pengalaman yang kurang baik seseorang akan berusaha untuk melupakan, namun jika pengalaman terhadap objek tersebut menyenangkan maka secara psikologis akan timbul kesan yang sangat mendalam dan membekas dalam emosi kejiwaannya dan akhirnya dapat pula membentuk sikap positif dalam kehidupannya.

6. Informasi

Kemudahan untuk memperoleh informasi dapat membantu mempercepat seseorang untuk memperoleh pengetahuan baru.

2.5 Gadget

2.5.1 Definisi Gadget

Gadget yaitu perangkat ataupun alat elektronik yang berukuran kecil juga memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Pendapat lain mengatakan bahwa gadget merupakan benda elektronik yang berukuran kecil yang dapat dibawa kemana-mana dengan mudah. Gadget yaitu perangkat

elektronik portable karena dapat digunakan tanpa harus terhubung dengan stop kontak yang beraliran listrik (Wijarnako, 2017).

Gadget adalah salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah. Dengan kata lain, teknologi yaitu bahasa secara umumnya, sementara itu gadget adalah bahasa spesifiknya. Salah satu nya yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya yaitu unsur kebaruan nya, artinya dari hari kehari gadget selalu muncul teknologi barunya yang membuat manusia menjadi lebih praktis pada saat pemakaiannya. Gadget yaitu media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan saat berkomunikasi dengan manusia. Bagian dari teknologi atau barang dari teknologi yaitu gadget (Eka Anggraini, 2019).

Saat ini pemakaian gadget sudah digunakan mulai dari anak usia dini sampai orang dewasa. Pemakaian gadget pada anak usia dini biasanya digunakan sebagai media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi bahkan ada yang menonton youtube. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak (Eka Anggraini, 2019).

2.5.2 Fungsi Gadget

Fungsi utama dari kehadiran gadget adalah agar memudahkan segala pekerjaan kita. Contohnya seperti kemudahan dalam hal berkomunikasi, mencari informasi atau aktivitas lainnya. Dengan pemanfaatan yang benar suatu gadget juga dapat mendorong produktivitas dari pekerjaan. Sudah tidak terhitung banyaknya bidang pekerjaan yang secara langsung maupun tidak langsung

melibatkan penggunaan gadget. Adapun beberapa fungsi gadget adalah sebagai berikut (Wijarnako, 2017) :

1. Media komunikasi

Fungsi gadget yang paling bermanfaat bagi manusia adalah sebagai media komunikasi. Setiap orang dapat berhubungan dan saling berkomunikasi dengan menggunakan perangkat komunikasi seperti smartphone, laptop dan lainnya.

2. Akses Informasi

Selain sebagai media komunikasi, gadget juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet.

3. Media Hiburan

Beberapa jenis gadget dibuat khusus untuk tujuan hiburan. Seperti *ipade* untuk mendengarkan music dan smartphone yang dapat membuka video.

4. Gaya Hidup

Gadget sudah menjadi bagian penting kehidupan manusia saat ini. Boleh dikatakan bahwa *gadget* akan mempengaruhi gaya hidup setiap penggunanya.

2.5.3 Jenis *Gadget*

Banyak orang yang menganggap *gadget* hanya terbatas pada smartphone. Padahal smartphone merupakan salah satu jenis gadget. Agar tidak keliru, berikut beberapa jenis gadget yang banyak digunakan (Wijarnako, 2017) :

1. Handphone

Handphone merupakan jenis gadget yang paling banyak digunakan oleh masyarakat saat ini. Handphone merupakan perangkat yang paling populer di hampir semua kalangan masyarakat bahkan pada anak-anak sekalipun. Fungsi utamanya adalah sebagai alat telekomunikasi namun seiring berkembangnya

zaman terdapat banyak fungsi lain seperti untuk mencari informasi, game, kamera dan masih banyak lagi. Perkembangan handphone pun mengalami perubahan teknologi yang sangat cepat. Jenis handphone yang populer saat ini yaitu smartphone dengan menggunakan beberapa operating system seperti iOS, android, dan windowsphone.

2. Laptop

Laptop merupakan jenis gadget lainnya yang sangat sering digunakan untuk berbagai keperluan, terutama untuk pekerjaan. Gadget ini juga membutuhkan operating sistem agar dapat berjalan, seperti Windows, Mac, Linux, dan lainnya. Sama halnya pada *handphone*, perkembangan laptop juga semakin digencarkan sehingga banyak bermunculan merk-merk baru dengan teknologi yang semakin ditingkatkan.

3. Tablet dan *iPade*

Jenis gadget ini merupakan bentuk yang lebih besar dari handphone. Dengan ukuran layar yang lebih besar dari handphone. Dengan ukuran layar yang lebih besar dari handphone, tablet, dan *iPade* dapat menampilkan gambar yang lebih besar dan jelas sehingga pengguna lebih nyaman ketika ingin menonton, bermain game, dan kegiatan lainnya.

4. Kamera Digital

Kamera digital termasuk kedalam kategori gadget. Kegunaan kamera digital adalah untuk menangkap gambar suatu objek, baik dalam bentuk foto maupun video. Terdapat beberapa upgrade juga yang dilakukan seperti penyediaan lensa yang semakin canggih dan bahkan mulai terdapat kemunculan istilah Action Cam.

2.5.4 Media Sosial yang Digunakan Anak

YouTube merupakan sarana promosi yang potensial, selain pengguna nya yang banyak, untuk penggunaanya youtube juga bisa dikatakan cukup mudah, dan juga dalam media YouTube animasi yang diterapkan tidak memiliki batasan durasi atau waktu. Tanpa ada batasan waktu, hal ini akan membuat konten yang disajikan dalam animasi promosi akan dapat lebih detail, sehingga calon konsumen tidak akan bingung mengenai objek yang dipromosikan (Meta Anindya. 2017).

Banyaknya pengguna YouTube akan berbanding lurus dengan besarnya peluang informasi yang ada dalam media tersebut tersampaikan kepada target audience. Namun hal tersebut tidaklah mudah karena makin banyaknya pengguna tentu akan membuat banyaknya persaingan yang ada di dalamnya. Untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya kreativitas yang dituangkan ke dalam sebuah media animasi promosi. Dilihat dari hal tersebut dan dikaitkan dengan prinsip animasi maka disinilah prinsip appeal sangat dibutuhkan, supaya dapat memberikan kesan yang berbeda dibandingkan dengan media promosi yang ada pada YouTube (Meta Anindya. 2017).

Menurut penelitian yang dilakukan We Are Social, perusahaan media asal Inggris yang bekerja sama dengan Hootsuite, rata-rata orang Indonesia menghabiskan tiga jam 23 menit sehari untuk mengakses media sosial. Dari laporan berjudul "Essential Insights Into Internet, Social Media, Mobile, and E-Commerce Use Around The World" yang diterbitkan tanggal 30 Januari 2018, dari total populasi Indonesia sebanyak 265,4 juta jiwa, pengguna aktif media sosialnya mencapai 130 juta dengan penetrasi 49 persen (Eka Anggraini, 2019).

2.5.5 Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak

Pengaruh perkembangan gadget terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan negatif. Penggunaan gadget secara terus menerus akan menimbulkan kecanduan pada penggunaanya. Hal ini perlu dijadikan perhatian karena dampak positif dan negatif yang begitu mengkhawatirkan terlebih baik anak-anak yang menggunakan gadget. Maka dari itu peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan melakukan pengawasan, pengontrolan penggunaan gadget pada anak. Orang tua disarankan untuk lebih memperhatikan penggunaan gadget pada anak saat dirumah dengan melakukan hal yang menarik seperti mengajak bermain diluar, ajak anak untuk lebih banyak beraktivitas (olahraga, bermain music, dan lain-lain), bersosialisasi dengan teman sebayanya” (Setianingsih, 2018).

Dampak positif penggunaan gadget:

1. Berkembang imajinasi (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melihat daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan)
2. Melatih kecerdasan (anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar anak)
3. Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan anak akan merasa termotivasi untuk menyesuaikan permainan)
4. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, menghitung, dan memecahkan masalah (anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

Dampak negatif penggunaan gadget pada anak:

1. Menurunkan konsentrasi saat belajar (saat belajar anak menjadi tidak focus dan hanya teringat dengan gadgetnya, misal: anak teringat ingin sekali menonton YouTube)
2. Malas menulis dan membaca (saat malas menulis dan membaca itu diakibatkan dari penggunaan gadget, misal: anak lebih cenderung menonton YouTube yang hanya melihat gambar nya saja tanpa harus melihat apa yang mereka cari)
3. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, misal: anak tidak mau bermain keluar rumah dengan teman sebayanya
4. Kecanduan (anak akan sulit dan bahkan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan)
5. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, misal: gangguan kesehatan yang dipengaruhi oleh gadget yaitu karena paparan sinar radiasi nya yang ada pada gadget dan akan merusak kesehatan mata)
6. Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologi yang berkaitan bagaimana individu memperhatikan mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungan nya yang akan terhambat)
7. Menghambat kemampuan berbahasa (anak yang sudah terbiasa dengan gadget akan cenderung menjadi pendiam, sering meniru bahasa apa yang mereka dengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman dan lingkungan nya)

8. Akan mempengaruhi perilaku anak usia dini, misalnya anak menonton yang memiliki unsur kekerasan dan akan mempengaruhi pola perilaku, karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan pada teman nya)

2.5.6 Penggunaan Gadget Pada Anak

Banyak orang tua yang membelikan gadget pada anaknya bertujuan untuk mengalihkan perhatian si anak agar tidak mengganggu aktifitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Awalnya tujuan mereka berhasil, untuk komunikasi dan sebagai pengalih perhatian. Namun lama kelamaan anak akan bosan dan lebih aktif dari sinilah, anak akan lebih terfokus pada gadget nya dan mulai meninggalkan dunia bermain mereka. Anak akan lebih individualisme dan tak peka terhadap lingkungan sekitarnya (Meta Anindya, 2017).

Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, pemberontak karna merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makan pun harus disuapi, karenasedang asyik menggunakan gadgetnya. Lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kanan kiri atau memperdulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tua pun enggan (Meta Anindya, 2017).

Penggunaan gadget tentu jadi hal yang menarik bagi anak-anak, karena gadget menyediakan dimensi – dimensi gerak, warna, suara dan lagu sekaligus dalam satu perangkat untuk berbagai tujuan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan lagu, mengobrol dengan teman – teman mereka, menjelajahi situs web (Munir, 2017).

Penggunaan gadget di Indonesia semakin tumbuh dengan pesat, bahkan diberitahukan penggunaan gadget di Indonesia melampui jumlah orang di Indonesia. Indonesia negara ke 4 terpadat didunia yang mecapai 260 juta penduduk, tentunya akan menjadi pasar teknologi digital yang besar. Lembaga riset digital marketing emarketer memprediksi pada tahu 2018 akan mengalami peningkatan jumlah pengguna aktif gadget atau smartphone di Indonesia yang mencapai lebih dari 100 juta jiwa (Meta Anindya, 2017).

Indonesia dijadikan sebagai negara peringkat kelima terbesar penggunaan gadget di dunia. Hal ini terbukti, data pad atahun 2014 menunjukkan penggunaan gadget aktif yang ada diseluruh Indonesia sekitar 47 juta jiwa, dimana 79,5% diantaranya yaitu kategori usia anak – anak dan remaja (Wulandari, 2016).

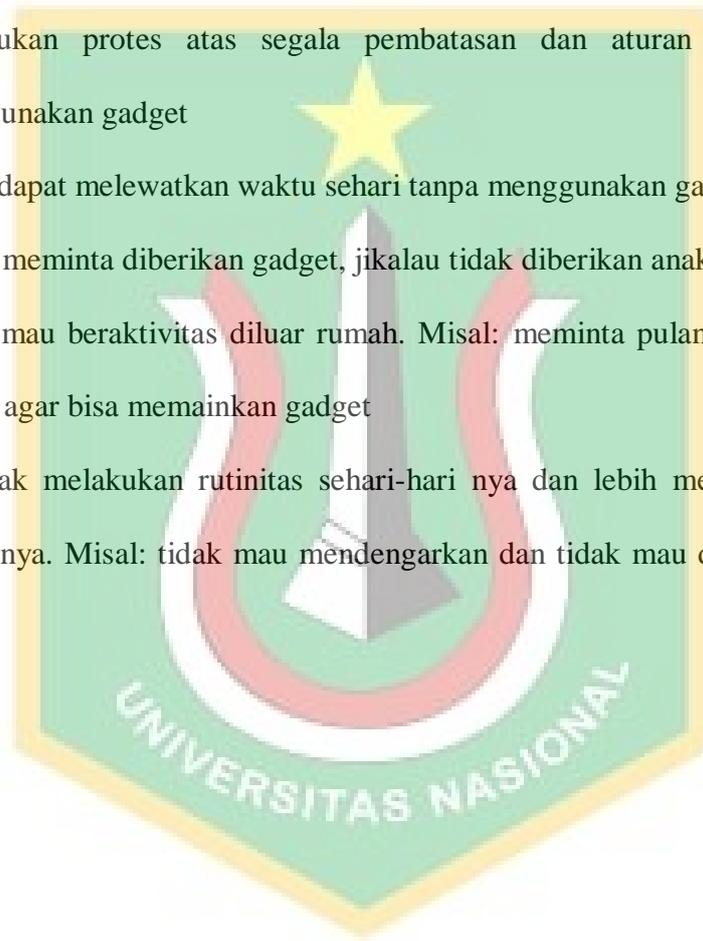
Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan menimbulkan sifat egois dan individualisme. Menurut Adek Diah Saputri (2018) mengatakan “Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah anak cenderung untuk individualis, susah bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk dikontrol dari pemakaian gadget yang pada akhirnya otak anak-anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain game”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat berdampak bagi perkembangan sosial mereka. Dalam hal ini, orang tua sangat berperan penting dalam mengontrol dan mengawasi maupun memberikan bimbingan pada anak terkait penggunaan gadget.

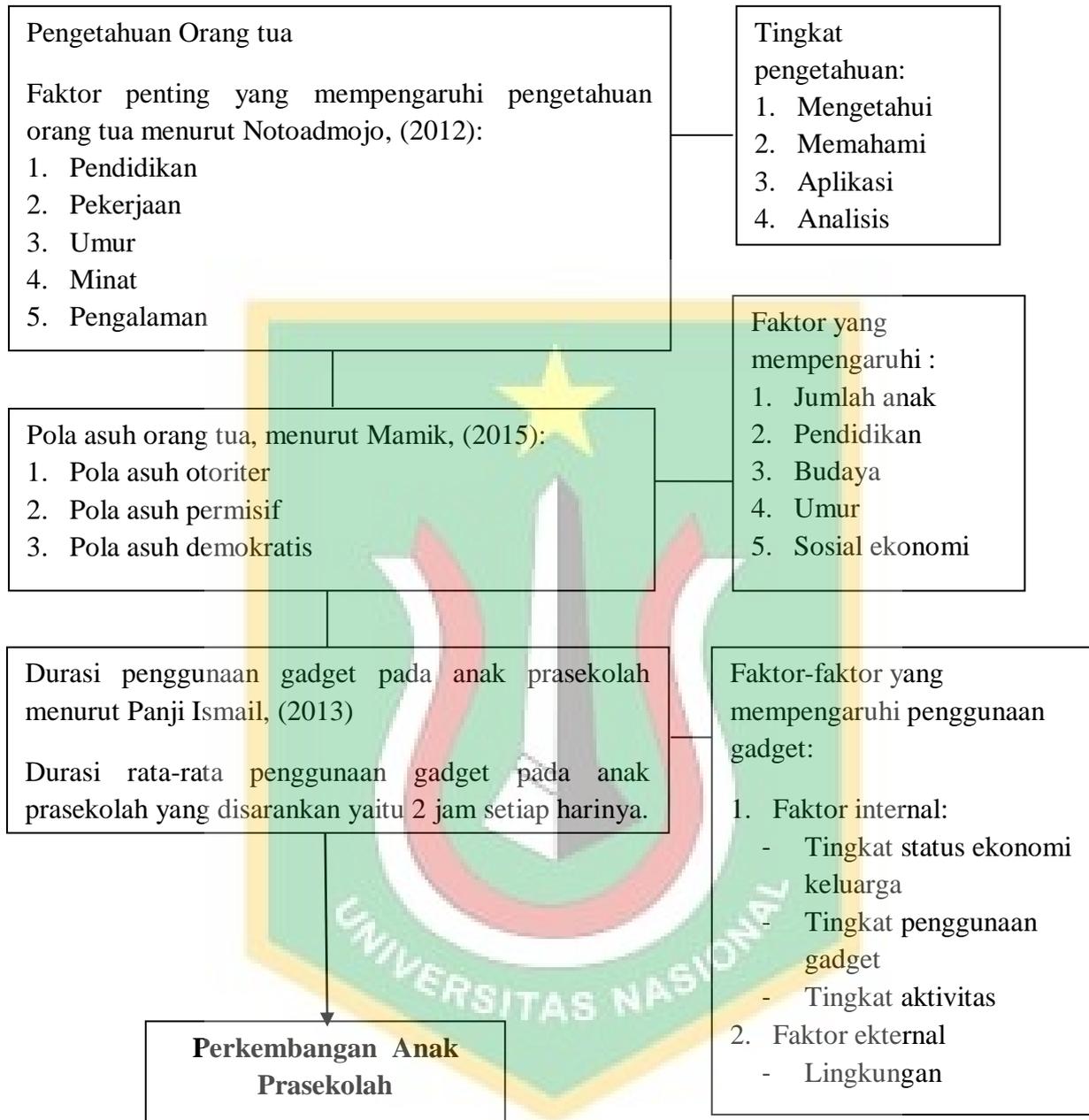
2.5.7 Ciri-ciri Anak Kecanduan *Gadget*

Ciri seorang anak mengalami kecanduan penggunaan gadget:

1. Penggunaan gadget secara terus menerus disertai kurang ada peminatan untuk bersosialisasi
2. Menghabiskan waktu >2 jam saat menggunakan gadget
3. Melakukan protes atas segala pembatasan dan aturan orang tua soal menggunakan gadget
4. Tidak dapat melewatkan waktu sehari tanpa menggunakan gadget
5. Selalu meminta diberikan gadget, jikalau tidak diberikan anak akan mengamuk
6. Tidak mau beraktivitas diluar rumah. Misal: meminta pulang saat ada diluar rumah agar bisa memainkan gadget
7. Menolak melakukan rutinitas sehari-hari nya dan lebih memilih memainkan gadgetnya. Misal: tidak mau mendengarkan dan tidak mau disuruh orang tua nya.



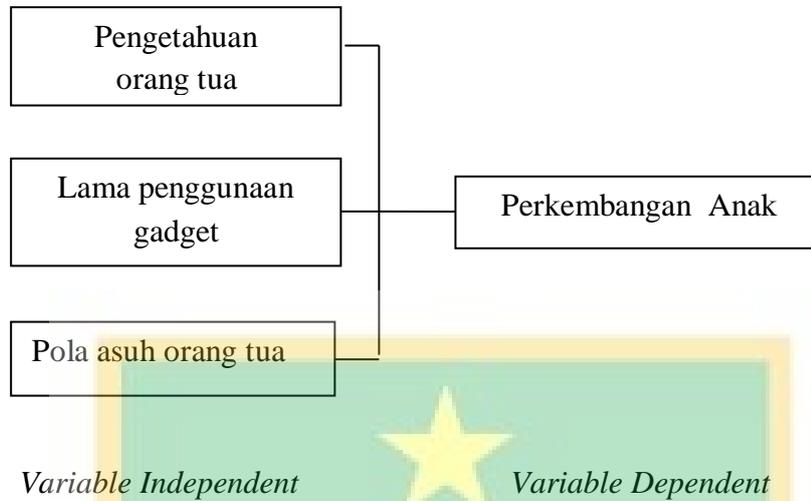
2.6 Kerangka Teori



Gambar 2.1 Kerangka Teori

Sumber :Notoadmojo (2012), Mamik (2015), Yusuf (2017), Panji Ismail (2013)

2.7 Kerangka Konsep



Gambar 2.2 Kerangka Konsep

2.8 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan mengenai satu atau lebih populasi yang perlu dibuktikan keabsahannya melalui prosedur pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis merupakan suatu proses melakukan perbandingan antara nilai sampel (berasal dari data penelitian) dengan nilai hipotesis pada data populasi.

H₀ : Tidak ada hubungan antara pengetahuan, pola asuh orang tua dan penggunaan gadget terhadap perkembangan anak prasekolah di TK At-Taqwa 26 Multazzam Bekasi.

H_a: Ada hubungan antara pengetahuan, pola asuh orang tua dan penggunaan gadget terhadap perkembangan anak prasekolah di TK At-Taqwa 26 Multazzam Bekasi.