

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Gawai

2.1.1.1 Definisi Gawai

Menurut Ivana (2017) gawai adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi-aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih simple dan praktis dan memiliki fungsi khusus.

Menurut Widiawati (2014) gawai 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.

Menurut Osland (2013) Gawai yang dalam bahasa Inggris adalah *gadget* merupakan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus.

2.1.1.2 Jenis – jenis gawai

Gawai yang saat ini banyak digemari masyarakat, mempunyai beberapa jenis-jenis gawai yang sering digunakan (Irawan, 2013). Jenis-jenis gawai diantaranya :

a. *Iphone*

Merupakan sebuah telepon yang memiliki koneksi internet. Selain itu memiliki aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk mengirim pesan gambar (Irawan, 2013).

b. *Ipad*

Merupakan sebuah gawai yang memiliki ukuran lebih besar. Alat ini serupa dengan komputer tablet yang memiliki fungsi-fungsi tambahan yang ada pada sistem operasi (Irawan, 2013).

c. *Blackberry*

Merupakan sebuah perangkat genggam nirkabel dengan berbagai kemampuan. Alat ini dapat digunakan untuk SMS, faksimili internet, dan juga telepon seluler (Irawan, 2013).

d. *Netbook*

Merupakan sebuah alat perpaduan antara komputer portabel. Alat ini seperti halnya dengan notebook dan internet (Irawan, 2013).

e. *Smartphone*

Merupakan perangkat yang memungkinkan untuk melakukan panggilan telepon, dan memiliki fitur yang pada masa lalu hanya bisa ditemukan pada personal digital assistant (PDA) atau komputer, misalnya seperti kemampuan mengirim dan menerima e-mail serta editing dokumen (Irawan, 2013).

2.1.1.3 Aspek-aspek Intensitas Bermain Gawai anak usia dini

Menurut Horrigan (2010), intensitas terdiri dari dua aspek, yakni :

a. Aspek frekuensi

merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subyek bermain gawai. Intensitas bermain gawai dengan

frekuensi tinggi adalah lebih dari 10 kali setiap harinya, intensitas frekuensi bermain gawai dengan intensitas sedang adalah antara 3-10 kali setiap harinya, dan intensitas bermain gawai dengan frekuensi rendah adalah kurang dari 3 kali setiap harinya.

b. Lama mengakses

Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain gawai. Durasi tinggi dalam bermain gawai jika dalam sehari lebih dari 10 jam, durasi sedang jika dalam sehari bermain gawai antara 2 - 10 jam, durasi rendah jika dalam bermain gawai kurang dari 2 jam.

Menurut Cowie (2011) menilai intensitas terdiri dari dua aspek, yaitu :

a. Kuantitas

Kuantitas mencakup waktu yang digunakan untuk bermain gawai. Semakin banyak waktu yang digunakan untuk bermain gawai maka menunjukkan semakin lama seseorang bermain gawai.

b. Aktifitas

Aktivitas menunjukkan seberapa seringnya seseorang melakukan aktivitas bermain gawai tersebut. Semakin banyak seseorang melakukan aktivitas tersebut maka semakin sering seseorang atau memiliki frekuensi yang tinggi untuk melakukan aktivitas bermain gawai.

Sedangkan Hurlock (2014) menjabarkan intensitas dengan dua aspek, yaitu :

a. Kekuatan sikap

Merupakan hasrat untuk melakukan sesuatu secara sungguh - sungguh. Semakin bersungguh - sungguh atau kuat seseorang bermain gawai menunjukkan semakin lama seseorang bermain gawai.

b. Identitas

Merupakan bukti kesungguhan atau hasrat seseorang melakukan sesuatu yang diukur dari waktu ke waktu. Menunjukkan pada frekuensi atau seringnya melakukan sesuatu.

Pininta (2015) juga menyampaikan bahwa bermain gawai pada anak usia dini memiliki beberapa aspek seperti :

a. Menonton film

b. Mendengarkan lagu

c. Menonton *video*

d. Menonton program televisi

e. Bermain *game*

f. Bermain atau sekedar membuka aplikasi yang terdapat dalam perangkat gawai tersebut.

2.1.1.4 Faktor – faktor yang mempengaruhi penggunaan gawai

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak dalam penggunaan gawai. Faktor-faktor tersebut meliputi :

a. Gawai menampilkan fitur-fitur yang menarik

Fitur-fitur yang ada didalam gawai membuat ketertarikan pada remaja. Sehingga hal itu membuat remaja penasaran untuk mengoperasikan gawai (Fadilah, 2015).

b. Kecanggihan dari gawai

Kecanggihan dari gawai dapat memudahkan semua kebutuhan. Kebutuhan anak dapat terpenuhi dalam bermain *game* atau menonton tontonan kartun (Fadilah, 2015).

c. Keterjangkauan harga gawai

Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari gawai semakin terjangkau.

Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli gawai, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan gawai untuk anaknya (Fadilah, 2015).

d. Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan gawai, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan gawai. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan gawai (Fadilah, 2015).

e. Faktor sosial

Faktor sosial yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku anak. (Kotler, 2010).

2.1.1.5 Dampak positif dan negatif dari pengaruh gawai terhadap anak

a. Dampak positif

1) Menambah pengetahuan

Rizki syaputra, Dhani. (2013) menyimpulkan bahwa dengan menggunakan gawai yang berteknologi canggih, anak - anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas nya disekolah. Misalnya kita ingin *browsing* internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bisa menambah ilmu pengetahuan.

2) Memperluas jaringan persahabatan

Gawai dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita.

3) Mempermudah Komunikasi

Gawai merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.

4) Melatih kreativitas anak

Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

Menurut Baihaqi dan Sugiarmim (2010) ADHD sendiri merupakan singkatan dari Attention Deficit Hyperactivity Disorder yang merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak hingga menyebabkan aktivitas anak-anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan.

b. Dampak negatif

1) Mengganggu kesehatan

Gawai dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker.

2) Dapat mengganggu perkembangan anak

Gawai memiliki fitur - fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain - lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gawainya di belakang atau bisa juga dipergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik.

3) Rawan terhadap tindak kejahatan

Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update di mana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencari nya dari hasil update nya yang boleh dibilang terlalu sering.

4) Dapat mempengaruhi perilaku anak

Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final (Ratih Ibrahim, 2012). Pada faktanya ada begitu banyak hal yang harus digali lewat proses pembelajaran tradisional dan internet tidak bisa menggantikan kedalaman suatu pengetahuan. Kalau tidak dicermati, maka akan ada kecenderungan bagi generasi mendatang untuk menjadi generasi yang cepat puas dan cenderung berpikir dangkal.

Kemajuan teknologi yang membawa banyak kemudahan, generasi mendatang berpotensi untuk menjadi generasi yang tidak tahan dengan kesulitan. Dengan kata lain, anak akan berpikir atau merasa bahwa hidup ini seharusnya mudah dan pada akhirnya anak berusaha untuk menyederhanakan masalah dan berupaya menghindari kesukaran.

Kemajuan teknologi mempercepat segalanya dan tanpa disadari anak pun dikondisikan untuk tidak tahan dengan keterlambatan. Hasilnya anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan segera.

Romo (2013). Menurutnya bermain gawai dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang

antisosial. Ini terjadi karena anak-anak ini tidak diperkenalkan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Selain itu juga berpotensi mendorong anak untuk menjalin relasi secara dangkal. Waktu untuk bercengkerama secara langsung berkurang karena sekarang waktu tersita untuk menikmati semuanya dalam kesendirian.

2.1.1.6 Cara mengatasi dampak negatif dari pengaruh gawai terhadap anak.

Sosok yang paling berpengaruh dalam mencegah maupun mengatasi dampak negatif dari gawai adalah orang tua. Maka orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi gawai tidak berdampak negatif bagi anak.

Jovita Maria Ferliana, M.Psi. (2013) menjelaskan cara-cara yang harus dilakukan oleh orang tua ialah sebagai berikut :

a. Pilih sesuai usia

Dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan gawai bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah 5 tahun, Pemberian gawai sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain gawai pada anak di bawah 5 tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan gawainya, tapi fungsi orangtua. Pasalnya gawai hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak.

Ditinjau dari sisi neurofisiologis, otak anak berusia di bawah 5 tahun masih dalam taraf perkembangan. Perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya, meraba benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dan sebagainya. Jika anak usia di bawah 5 tahun menggunakan gawai secara berkelanjutan, apalagi tidak didampingi orangtua, akibatnya anak hanya fokus ke gawai dan kurang berinteraksi dengan dunia luar.

Yang berikutnya, otak bagian depan adalah bagian yang berfungsi memberi perintah dan menggerakkan anggota tubuh lainnya. Di bagian otak belakang, ada yang namanya penggerak. Di bagian ini, terdapat hormon endorfin yang mengatur pusat kesenangan dan kenyamanan. Pada saat bermain gawai, anak akan merasakan kesenangan, sehingga memicu meningkatnya hormon endorfin. Kecanduan berhubungan dengan ini jika dilakukan dalam jangka waktu lama dan kontinyu. Akibatnya ke depannya, anak akan mencari kesenangan dengan jalan bermain gawai, karena memang sudah terpola sejak awal perkembangannya.

Dari aspek interaksi sosial, perkembangan anak-anak usia di bawah 5 tahun sebaiknya memang lebih ke arah sensor-motorik. Yaitu, anak harus bebas bergerak, berlari meraih sesuatu merasakan kasar halus. Memang di gawai juga ada pengenalan warna atau *games* di mana orang melompat. Namun, kemampuan anak untuk berinteraksi secara

langsung dengan objek nyata di dunia luar tidak diperoleh anak.

b. Batasi waktu

Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi gawai. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang. Contohnya, kenalkan gawai seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain. Aplikasi yang boleh dibuka pun sebaiknya aplikasi yang lebih ke fitur pengenalan warna, bentuk, dan suara.

Sejalan pertambahan usia, ketika anak masuk usia pra remaja, orangtua bisa memberi kebebasan yang lebih, karena anak usia ini juga perlu gawai untuk fungsi jaringan sosial mereka. Di atas usia 5 tahun (mulai 6 tahun sampai usia 10 tahun) orangtua bisa memperbanyak waktu anak bergaul dengan gawai. Di usia ini, anak sudah harus menggali informasi dari lingkungan. Jadi, kalau tadinya cuma seminggu sekali selama setengah jam dengan supervisi dari orangtua, kini setiap Sabtu dan Minggu selama dua jam. Boleh main *games* atau *browsing* mencari informasi. Intinya, kalau orang tua sudah menerapkan kedisiplinan sedari awal, maka di usia pra remaja, anak akan bisa menggunakan gawai secara bertanggungjawab dan tidak kecanduan gawai.

c. Hindarkan kecanduan

Kasus kecanduan atau penyalahgunaan gawai biasanya terjadi karena orangtua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil. Maka sampai remaja pun ia akan melakukan cara pembelajaran yang sama. Akan susah mengubah karena kebiasaan ini sudah terbentuk. Ini sebabnya, orang tua harus ketat menerapkan aturan ke anak, tanpa harus bersikap otoriter. Dan jangan lupa, orangtua harus menerapkan reward and punishment. Kalau ini berhasil dijalankan, maka anak akan bisa melakukannya secara bertanggung jawab dan terhindar dari kecanduan.

Ciri-ciri anak yang sudah kecanduan antara lain:

- 1) Anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain gawai
- 2) Anak mengabaikan/mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermain gawai. Misalnya lupa makan, lupa mandi.
- 3) Anak mengabaikan teguran – teguran orang sekitar

2.1.2 Perkembangan Sosial

2.1.2.1 Definisi perkembangan sosial

Menurut Susanto (2011) Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya

bagaimana menerapkan norma-norma ini dalam kehidupan sehari-hari. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerjasama.

Menurut Hurlock (2011), perkembangan sosial adalah perolehan perilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat (*sozialized*) memerlukan tiga proses. Masing-masing proses terpisah dan sangat berbeda satu sama yang lain, tapi saling berkaitan, sehingga kegagalan dalam satu proses akan menurunkan kadar sosialisasi individu.

Menurut Masitoh dkk (2010). perkembangan sosial adalah perkembangan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan masyarakat dimana anak itu berada. Perkembangan sosial diperoleh anak melalui kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respons terhadap dirinya.

2.1.2.2 Tahap perkembangan sosial anak

Menurut Jahja (2011) tahap perkembangan sosial anak dibagi menjadi 5 yaitu :

a. Masa kanak – kanak awal (0 – 3 tahun) subjektif Masa dimana anak belajar mengenal dirinya maupun orang lain, belajar berbagai macam gerak olah tubuh dan pengenalan terhadap lingkungannya, contohnya merangkak, belajar berdiri dan memperhatikan orang sekitarnya saat berinteraksi.

b. Masa krisis (3 – 4 tahun) *tort alter*

Masa tingkat sosialisasi anak dalam proses kepekaan dirinya terhadap teman, keluarga atau lingkungan sekitar.

c. Masa kanak - kanak akhir (4-6 tahun) subjektif menuju objektif

Pada masa ini proses perkembangan sosial mulai terlihat dari segi perilaku didasari dari bimbingan orang tua sejak awal yang memperlihatkan dari cara berbicara dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Tanda-tanda perkembangan dari tahap ini adalah :

- 1) Anak mulai memahami akan aturan-aturan yang ada dikeluarga dan lingkungan sekolahnya
- 2) Anak mulai mampu membedakan baik dan buruk buat dirinya
- 3) Anak mulai bisa memahami hak dan kepentingan orang lain
- 4) Anak mulai bermain dan berkomunikasi dengan orang disekitarnya dan teman-teman sekolahnya.

d. Masa anak sekolah (6-12 tahun) objektif

Masa ini adalah periode dimana anak mulai bisa bertanggung jawab pada diri sendiri dan mulai bisa menghargai keputusan orang lain.

e. Masa kritis II (12-13 tahun) *pre-puber*

Anak mulai berkembang memahami orang lain secara individu yang menyangkut pada sifat-sifat pribadi, minat, nilai-nilai atau perasaan sehingga mendorong anak bersosialisasi lebih akrab dengan teman sebaya dan lingkungan masyarakat..

2.1.2.3 Faktor – faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak

Faktor yang dapat mengganggu proses sosialisasi anak TK Soetarno (dalam Khairani 2013). Berpendapat bahwa ada 3 faktor utama yang mempengaruhi perkembangan sosial anak, yaitu faktor lingkungan keluarga, faktor dari luar, rumah, dan faktor pengaruh pengalaman sosial.

a. Faktor lingkungan keluarga

Untuk mencapai kematangan sosial, anak harus belajar tentang cara-cara menyesuaikan diri dengan oranglain. Kemampuan ini diperoleh anak melalui kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang dilingkungannya, baik orang tua, saudara, teman sebaya ataupun orang dewasa lainnya. Dan lingkungan keluarga adalah lingkungan yang pertama yang pertama 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 anaknya bagaimana menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan sosial di lingkungan keluarga juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

1) Status Keluarga

Sosialisasi seorang anak akan dipengaruhi oleh statusnya. Siapakah ia di dalam keluarga tersebut? Apakah seorang kakak, adek, anak dan lainnya. Hal ini akan

mempengaruhi proses sosialisasinya seperti bagaimana ia harus berperan ketika menjadi anak, ketika menjadi adek, dan ketika kakak.

2) Keutuhan Keluarga

Jika sebuah keluarga yang keutuhannya bagus, jarang terdengar konflik di dalamnya, maka sosialisasi anak dapat berjalan dengan lancar, karena tidak ada faktor yang mengganggu berjalan proses sosialisasi anak tersebut.

3) Sikap dan kebiasaan orang tua

Jika sebuah keluarga yang keutuhannya bagus, jarang terdengar konflik di dalamnya, maka sosialisasi anak dapat berjalan dengan lancar, karena tidak ada faktor yang mengganggu berjalan proses sosialisasi anak tersebut maka dapat dipastikan sosial anak juga akan bagus

b. Faktor dari luar rumah

Faktor di luar rumah adalah wadah bagi anak untuk bersosialisasi. Di luar rumah anak akan bertemu dengan orang yang lebih banyak, seperti teman sebaya, orang yang lebih kecil darinya, orang dewasa, sehingga sosialnya akan berjalan sesuai dengan perannya di lingkungan tersebut.

c. Faktor pengaruh pengalaman sosial anak

Jika seorang anak memiliki pengalaman sosial yang buruk, seperti tidak diperbolehkan main keluar rumah oleh orang tuanya, maka hal itu, akan berpengaruh bagi proses sosialisasinya kepada lingkungan sekitarnya yang berada di luar rumah. Hal ini, akan menyebabkan anak menjadi tidak

tahudan kurang bersosialisasi dengan lingkungan di luar rumah. Dalam pembelajaran anak melalui interaksi sosial baik dengan orang dewasa maupun dengan teman sebaya yang ada dilingkungannya. Salah satu cara anak belajar adalah dengan cara mengamati, meniru, dan melakukan. Orang dewasa dan teman-teman yang dekat dengan kehidupan anak merupakan objek yang diamati dan ditiru anak. Muhammad, (2011). Melalui cara ini anak belajar cara bersikap, berkomunikasi, berempati, menghargai atau pengetahuan dan keterampilan lainnya. Pendidikan dan orang-orang dewasa di sekitar anak seharusnya peka dan menyadari bahwa dirinya sebagai model yang pantas untuk ditiru anak dalam berucap, bersikap, merespon anak dan orang lain, sehingga dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan kematangan emosinya. Disisi lain anak belajar sesuai dengan kondisi sosial budayanya. Tumbuh dan berkembang sesuai dengan berdasarkan pada sosial budaya yang berlaku di lingkungan. Pendidik seharusnya mengenal budaya, kesenian, dolanan anak, baju daerah menjadi bagian setting dan pembelajaran baik secara regular maupun melalui kegiatan tertentu sehingga anak biasa mempersiapkan bibit sosial dimasa depannya.

2.1.2.4 Faktor Penghambat Perkembangan Sosial Anak

Faktor Penghambat Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Menurut Deliana (dalam Khairani 2013:130) :

- a. Tingkah laku agresif biasanya mulai tampak sejak usia 2 tahun, tetapi sampai usia 4 tahun tingkah laku ini masih

sering muncul, terlihat dari seringnya anak TK saling menyerang secara fisik misalnya : mendorong, memukul, atau berkelahi.

- b. Daya Suai Kurang biasanya disebabkan cakrawala sosial anak yang relative masih kurang. Masih terbatas pada situasi rumah dan sekolah.
- c. Pemalu, Rasa malu biasanya sudah terlihat sejak anak sudah mengenal orang-orang disekitarnya.
- d. Anak Manja, Memanjakan anak adalah suatu sikap orang tua yang selalu mengalah pada anaknya, membatalkan perintah, atau larangan hanya karena anak menjerit, menentang, membantah.
- e. Perilaku Berkuasa, Perilaku berkuasa ini muncul sekitar 3 tahun dan semakin meningkat dengan bertambahnya kesempatan
- f. Perilaku Merusak, Ledakan amarah yang dilakukan oleh anak sering disertai tindakan merusak benda-benda disekitarnya.

2.1.2.5 Indikator perkembangan sosial anak

Berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan sosial dalam Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini terdapat beberapa indikator. Berikut ini indikator tingkat pencapaian perkembangan sosial anak usia 4 -6 tahun :

- a. Bermain dengan teman sebaya
- b. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar
- c. Berbagi dengan orang lain
- d. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain.

- e. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikirannya untuk menyelesaikan masalah)
- f. Bersikap kooperatif dengan teman
- g. Menunjukkan sikap toleran
- h. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb)
- i. Mengenal tata karma dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat

2.1.3 Anak

2.1.3.1 Pengertian Anak

Anak merupakan buah cinta dari orang tua yang dengan adanya anak maka orang tua mempunyai keinginan dan harapan yang besar kepada anak atau buah hati untuk bisa melanjutkan dan meneruskan cita-cita dari para orang tua, sehingga anak adalah investasi masa depan bagi orang tua, anak sebagai pelanjut keturunan yang disebabkan oleh naluri (insting) makhluk manusia untuk melanjutkan keberadaan dan anak akan meneruskan atau menggantikan cita-cita dan ide-ide dari orang tua. Anak adalah orang terdekat dengan orang tua sehingga dapat mewarisi pandangan-pandangan dan ide-ide atau cita-cita orang tua. Sehingga orang tua akan melakukan suatu usaha untuk memberikan yang terbaik untuk anak dengan fasilitas yang menunjang tumbuh kembangnya anak baik secara materi atau fisik. Salah satu fasilitas tersebut adalah pendidikan, mereka akan memberikan pendidikan yang terbaik untuk anaknya, bagi orang tua pendidikan adalah yang utama sehingga mereka memilihkan sekolah-sekolah

atau lembaga pendidikan yang favorit yang paling bagus untuk anaknya (Susanti, 2017).

Dalam pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003 ayat 1, disebutkan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Menurut Wiwien Dinar Prastiti (2008), “bahwa adapun usia setelah lebih dari 6 tahun sering disebut sebagai usia sekolah dimana anak sudah berkembang fisiknya sehingga membentuk tubuh yang profesional, mampu berjalan, melompat, berlari, mampu menggunakan bahasa verbal, mampu memahami emosi yang dirasakan oleh orang lain berdasarkan bahasa tubuh yang ditunjukkan, oleh karena itu batasan pengertian anak usia dini adalah 0-6 tahun”. Anak pada usia 6 tahun anak sudah mampu melakukan kegiatan atau aktivitas yang lebih berat baik dari motorik halus, kasar, bahasa, agama, komunikasi. Anak sudah melakukan kegiatan tersebut dengan baik dan benar sesuai dengan umur 6 tahun tersebut, anak sudah bisa melakukan semuanya sendiri tanpa bantuan orang lain (Susanti, 2017).

Menurut Hurlock (1980 dalam Hafiz, 2017), manusia berkembang melalui beberapa tahapan yang berlangsung secara berurutan, terus menerus dan dalam tempo perkembangan yang tertentu, terus-menerus dan dalam tempo perkembangan yang tertentu dan biasa berlaku umum. Untuk lebih jelasnya tahapan perkembangan tersebut dapat dilihat pada uraian tersebut:

- a. Masa pra-lahir : dimulai sejak terjadinya konsepsi lahir
- b. Masa jabang bayi : satu hari-dua minggu
- c. Masa Bayi : dua minggu-satu tahun.

- d. Masa anak : masa anak-anak awal : 1 tahun-6 tahun
- e. Anak-anak lahir : 6 tahun- 12/13 tahun.
- f. Masa remaja : 12/13 tahun-21 tahun
- g. Masa dewasa : 21 tahun-40 tahun
- h. Masa tengah baya : 40 tahun-60 tahun
- i. Masa tua : 60 tahun meninggal

Menurut Bredekamp dalam Komalasari (2016) membagi anak usia dini menjadi 3 kelompok yaitu kelompok bayi hingga 2 tahun, kelompok 3 tahun hingga 5 tahun, dan kelompok 6 hingga 8 tahun. Berdasarkan keunikan dan perkembangannya, anak usia dini terbagi menjadi 4 tahap, yaitu:

- a. Masa bayi lahir sampai 12 bulan
- b. Masa balita (toddler) usia 1-3 tahun,
- c. Masa prasekolah usia 3-6 tahun
- d. Masa kelas awal 6-8 tahun

Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia kurang dari 6 tahun. Dimana pada masa itu seorang anak sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat secara fisik maupun mental untuk itu perlu diberikan stimulasi melalui lingkungan keluarga, PAUD jalur non formal seperti tempat penitipan anak (TPA) atau kelompok bermain (KB) dan PAUD jalur formal seperti TK (Hafiz, 2017).

Erikson dalam Krismawati (2014), berpendapat bahwa sepanjang sejarah hidup manusia, setiap orang mengalami tahapan perkembangan dari bayi sampai dengan usia lanjut. Perkembangan sepanjang hayat tersebut diperhadapkan dengan delapan tahapan yang masing-masing mempunyai

nilai kekuatan yang membentuk karakter positif atau sebaliknya, berkembang sisi kelemahan sehingga karakter negatif yang mendominasi pertumbuhan seseorang. Erikson menyebut setiap tahapan tersebut sebagai krisis atau konflik yang mempunyai sifat sosial dan psikologis yang sangat berarti bagi kelangsungan perkembangan di masa depan. Delapan tahapan perkembangan tersebut sebagai berikut:

a. I usia 0-2 tahun

Pada masa bayi atau tahun pertama adalah titik awal pembentukan kepribadian. Bayi belajar mempercayai orang lain agar kebutuhan-kebutuhan dasarnya terpenuhi. Peran ibu atau orang-orang terdekat seperti pengasuh yang mampu menciptakan keakraban dan kepedulian dapat mengembangkan kepercayaan dasar. Persepsi yang salah pada diri anak tentang lingkungannya karena penolakan dari orangtua atau pengasuh mengakibatkan bertumbuhnya perasaan tidak percaya sehingga anak memandang dunia sekelilingnya sebagai tempat yang jahat. Pada tahap ini kekuatan yang perlu ditumbuhkan pada kepribadian anak ialah “harapan”.

b. Tahap II, usia 2-3 tahun

Konflik yang dialami anak pada tahap ini ialah otonomi vs rasa malu serta keraguraguan. Kekuatan yang seharusnya ditumbuhkan adalah “keinginan atau kehendak” dimana anak belajar menjadi bebas untuk mengembangkan kemandirian. Kebutuhan tersebut dapat terpenuhi melalui motivasi untuk melakukan kepentingannya sendiri seperti belajar makan atau berpakaian sendiri, berbicara, bergerak atau mendapat jawaban dari sesuatu yang ditanyakan

c. Tahap III, usia 3-6 tahun

Anak pada tahap ini belajar menemukan keseimbangan antara kemampuan yang ada dalam dirinya dengan harapan atau tujuannya. Itu sebabnya anak cenderung menguji kemampuannya tanpa mengenal potensi yang ada pada dirinya. Konflik yang terjadi adalah Inisiatif atau terbentuknya perasaan bersalah. Bila lingkungan sosial kurang mendukung maka anak kurang memiliki inisiatif.

d. Tahap IV, usia 6-12 tahun

Konflik pada tahap ini ialah kerja aktif vs rendah diri, itu sebabnya kekuatan yang perlu ditumbuhkan ialah “kompetensi” atau terbentuknya berbagai keterampilan. Membandingkan kemampuan diri sendiri dengan teman sebaya terjadi pada tahap ini. Anak belajar mengenai ketrampilan sosial dan akademis melalui kompetisi yang sehat dengan kelompoknya. Keberhasilan yang diraih anak memupuk rasa percaya diri, sebaliknya apabila anak menemui kegagalan maka terbentuklah inferioritas.

a. Tahap V, usia 12-20 tahun

Pada tahap ini anak mulai memasuki usia remaja dimana identitas diri baik dalam lingkup sosial maupun dunia kerja mulai ditemukan. Bisa dikatakan masa remaja adalah awal usaha pencarian diri sehingga anak berada pada tahap persimpangan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Konflik utama yang terjadi ialah Identitas vs Kekaburan Peran sehingga perlu komitmen yang jelas agar terbentuk kepribadian yang mantap untuk dapat mengenali dirinya.

f. Tahap VI, usia antara 20-40 tahun

Pada tahap ini kekuatan dasar yang dibutuhkan ialah “kasih” karena muncul konflik antara keintiman atau keakraban vs keterasingan atau kesendirian. Agen sosial pada tahap ini ialah kekasih, suami atau isteri termasuk juga sahabat yang dapat membangun suatu bentuk persahabatan sehingga tercipta rasa cinta dan kebersamaan. Bila kebutuhan ini tidak terpenuhi, maka muncullah perasaan kesepian, kesendirian dan tidak berharga.

g. 51 Tahap VII, usia 40-65 tahun

Seseorang telah menjadi dewasa pada tahap ini sehingga diperhadapkan kepada tugas utama untuk menjadi produktif dalam bidang pekerjaannya serta tuntutan untuk berhasil mendidik keluarga serta melatih generasi penerus. Konflik utama pada tahap ini ialah generatifitas vs stagnasi, sehingga kekuatan dasar yang penting untuk ditumbuhkan ialah “kepedulian”. Kegagalan pada masa ini menyebabkan stagnasi atau keterhambatan perkembangan.

h. Tahap VIII, usia 65 tahun-kematian

Pribadi yang sudah memasuki usia lanjut mulai mengalami penurunan fungsi-fungsi kesehatan. Begitu juga pengalaman masa lalu baik keberhasilan atau kegagalan menjadi perhatiannya sehingga kebutuhannya adalah untuk dihargai. Konflik utama pada tahap ini ialah Integritas Ego vs Keputusasaan dengan kekuatan utama yang perlu dibentuk ialah pemunculan “hikmat atau kebijaksanaan”. Fungsi pengalaman hidup terutama yang bersifat sosial, memberi makna tentang kehidupan.

Anak usia dini merupakan sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, oleh karena itu setiap pertumbuhan dan perkembangan anak, tidak boleh disamakan, karena pada dasarnya setiap anak itu memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Menurut Cross dalam Lilis (2016), ada beberapa karakteristik anak usia dini :

a. Bersifat egosentris

Anak memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikirannya yang masih sempit.

b. Bersifat Unik

Masing-masing anak berbeda satu sama lain. Anak memiliki bawaan, minat dan latar belakang kehidupan masing-masing. Meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi, pola perkembangan dan belajar anak tetap memiliki perbedaan satu sama lain.

c. Mengekspresikan perilakunya secara spontan

Perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli atau tidak ditutup-tutupi. Ia akan marah kalau memang mau marah, dan ia akan menangis kalau memang mau menangis, ia akan memperlihatkan wajah yang ceria di saat bergembira.

d. Bersifat aktif dan energi

Anak suka melakukan berbagai aktivitas, gerak dan aktivitas bagi anak merupakan suatu kesenangan. Selain itu, apa yang dilakukan oleh anak merupakan kebutuhan belajar dan juga perkembangan.

e. Bersifat eksploratif dan berjiwa petualang.

Terdorong rasa ingin tahu yang kuat, anak suka menjelajah, mencoba dan mempelajari hal baru.

f. Kurang melakukan pertimbangan dalam melakukan sesuatu.

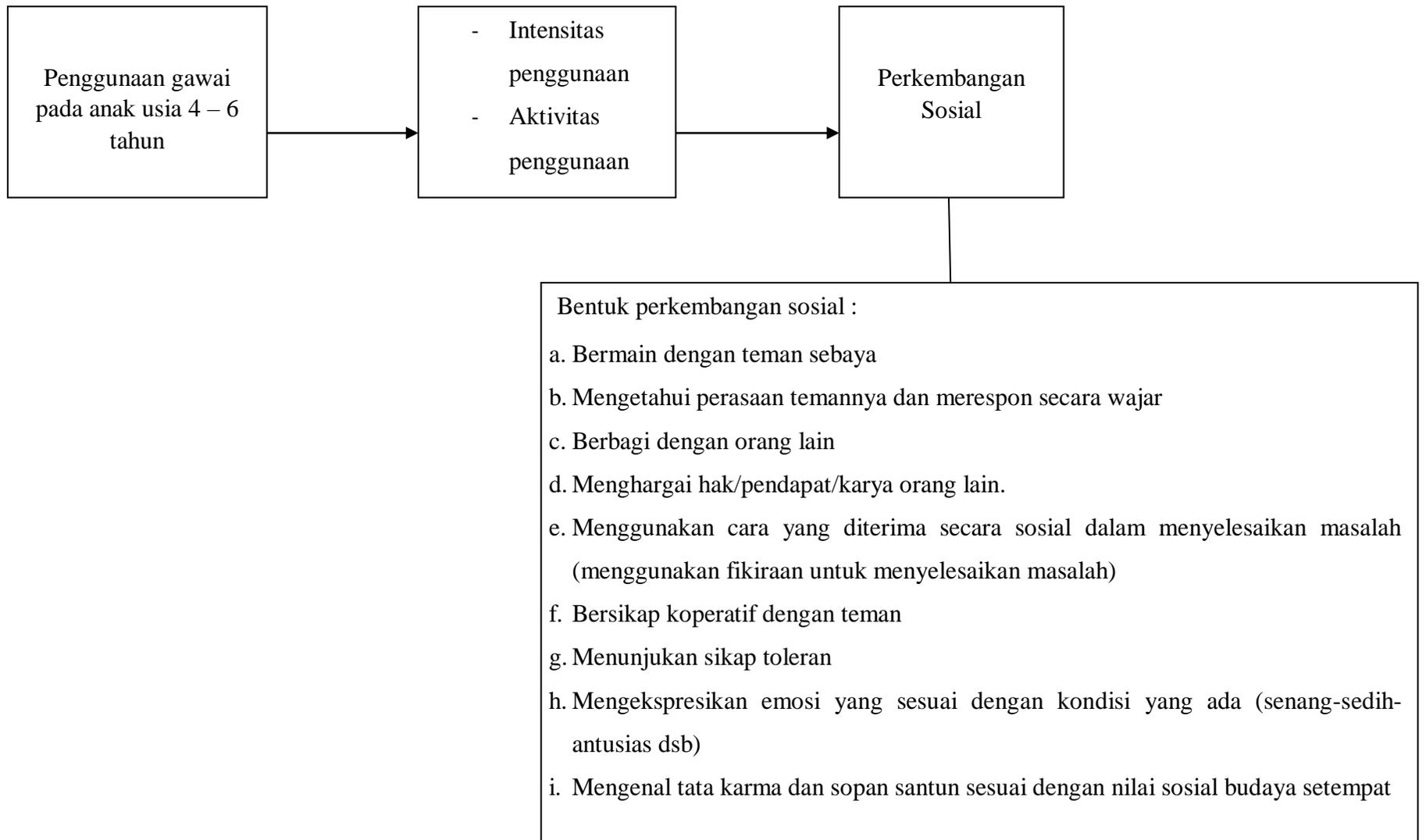
Anak belum memiliki pertimbangan yang matang termasuk hal-hal yang membahayakan. Oleh karena itu, perlunya lingkungan perkembangan dan belajar yang aman bagi anak sehingga anak dapat terhindar dari hal yang membahayakan.

Jadi dapat diketahui, bahwa seorang anak usia dini, memiliki perkembangan yang berbeda-beda, oleh karena itu setiap anak tidak boleh disamakan dengan anak yang lainnya, dimana setiap anak itu bersifat unik. Dan sebagai orang tua maupun guru, agar memberikan stimulus-stimulus yang berguna untuk dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan yang terdapat pada diri anak, selain itu pengawasan dan pengarahan juga sangat diperlukan untuk anak, sehingga anak akan aman dalam melakukan sesuatu (Wahyuni, 2017).

Anak adalah orang yang belum dewasa sehingga karakter kedewasaan adalah faktor pembeda antara anak dan orang dewasa. Seseorang disebut anak, namun lebih banyak disebut anak usia prasekolah dan sekolah atau usia awal dan usia lebih besar, dan lain-lain yang sejenis. Menurut Huck dkk bahwa yang dapat dikategorikan sebagai anak adalah anak-anak usia 1 hingga kurang lebih 12 tahun (Komalasari, 2016).

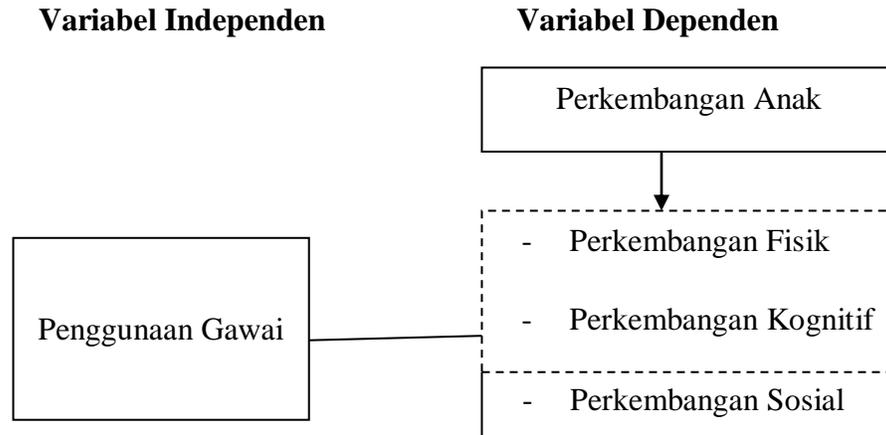
Menurut Hasan Alwi dkk yang dikutip oleh Novan Ardy Wiyani dalam kamus besar bahasa Indonesia bahwa anak adalah manusia yang masih kecil, yaitu yang baru berumur enam tahun. Jadi jika diartikan secara bahasa, anak usia dini adalah sebutan bagi anak yang berusia antara 0 hingga 6 tahun (Komalasari, 2016).

2.2 Kerangka Teori



2.3 Kerangka Konsep

Menurut Hidayat (2012, dalam Febrian 2015), kerangka konsep merupakan bagian penelitian yang Menyajikan konsep atau teori dalam bentuk kerangka konsep penelitian. Pembuatan kerangka konsep ini mengacu pada masalah-masalah (bagian-bagian) yang akan di teliti atau berhubungan dengan penelitian ini dan di buat dalam bentuk diagram. Adapun kerangka konsep dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



2.4 Hipotesis

H₁ : Ada hubungan antara penggunaan gawai dengan perkembangan sosial anak 4 – 6 tahun.