

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Konsep Pengetahuan

2.1.1 Pengertian Pengetahuan

pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu,. Penginderaan terjadi melalui pancaindra manusia, yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan orang tua diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (notoatmodjo 2007).

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (2011), pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui berkaitan dengan proses pembelajaran. Proses belajar ini dipengaruhi berbagai faktor dari dalam, seperti motivasi dan faktor luar berupa sarana informasi yang tersedia, serta keadaan sosial budaya.

2.1.2 Proses Terjadinya Pengetahuan

Menurut notoatmodjo (2007) bahwa perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan. Sebelum orang mengadopsi perilaku baru didalam diri seseorang terjadi proses yakni

1. Awareness (kesadaran), yakni orang tersebut menyadari dalam arti mengetahui stimulus (objek) terlebih dahulu.

2. Interest, yakni orang mulai tertarik kepada stimulus.
3. Evaluation (menimbang-nimbang baik dan tidaknya stimulus tersebut bagi dirinya). Hal ini berarti sikap responden lebih baik lagi
4. Trial, orang telah mulai mencoba perilaku baru
5. Adoption, subjek telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran, dan sikapnya terhadap stimulus

2.1.3 Tingkat Pengetahuan

Menurut notoatmodjo (2007) Pengetahuan mempunyai 6 tingkatan, yaitu :

1. Tahu (know)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (recall) sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu, tahu ini merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah. Kata kerja untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang dipelajari antara lain menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, menyatakan, dan sebagainya. Contoh : dapat menyebutkan tanda-tanda kekurangan kalori dan protein pada anak balita.

2. Memahami (comprehension)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang yang telah paha terhadap objek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari. Misalnya dapat menjelaskan mengapa harus makan makanan yang bergizi.

3. Aplikasi (aplication)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya). Aplikasi disini dapat diartikan sebagai apliakasi atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip, dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang lain. Misalnya dapat menggunakan rumus statistik dalam perhitungan-perhitungan hasil penelitian, dapat menggunakan prinsip-prinsip siklus pemecahan masalah didalam pemecahan masalah kesehatan dari kasus yang diberikan.

4. Analisis (analysis)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek kedalam komponen-komponen, tetapi masih didalam satu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain. Kemampuan analisis ini dapat dilihat

dari penggunaan kata kerja, seperti dapat menggambarkan (membuat bagan), membedakan, memisahkan, mengelompokkan, dan sebagainya.

5. Sintesis (synthesis)

Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formuasi-formulasi yang ada. Misalnya, dapat menyusun, merencanakan, meringkaskan, menyesuaikan dan sebagainya terhadap suatu teori atau rumusan-rumusan yang telah ada.

6. Evaluasi (evaluation)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian-penilaian itu didasarkan pada suatu kriteria yang ditntukan sendiri, atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada. Misalnya dapat membandingkan antara anak yang cukup gizi dengan anak yang kekurangan gizi, dapat menanggapi terjadinya diare disuatu tempat, dapat menafsirkan sebab-sebab mengapa ibu-ibu tidak mau ikut KB, dan sebagainya.

2.1.4 Cara Memperoleh Pengetahuan

berbagai macam cara yang telah digunakan untuk memperoleh kebenaran pengetahuan sepanjang sejarah, dapat dikeompokkan menjadi dua (notoatmodjo,2010) yakni :

1. Cara memperoleh kebenaran non ilmiah

cara kuno atau tradisional ini dipakai orang untuk memperoleh kebenaran pengetahuan, sebelum ditemukannya metode ilmiah atau metode penemuan secara sistematis dan logis adalah dengan cara non ilmiah, tanpa melalui penelitian. Cara – cara penemuan pengetahuan pada periode ini antara lain:

a. Cara coba salah (trial dan error)

Metode ini digunakan orang dalam waktu yang cukup lama untuk memecahkan berbagai masalah. Bahkan sampai sekarang pun metode ini masih sering digunakan, terutama oleh mereka yang belum atau tidak mengetahui suatu cara tertentu yang tepat dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Metode ini telah banyak jasanya, terutama dalam meletakkan dasar-dasar menemukan teori-teori dalam berbagai cabang ilmu pengetahuan. Hal ini juga merupakan pencerminan dari upaya memperoleh pengetahuan, walaupun pada taraf yang masih primitif. Di samping itu, pengalaman yang diperoleh melalui penggunaan metode ini banyak membantu perkembangan berpikir dan kebudayaan manusia kearah yang lebih sempurna.

b. Secara kebetulan

Penemuan kebenaran secara kebetulan terjadi karena tidak disengaja oleh orang yang bersangkutan. Salah satu contoh adalah penemuan enzim urease oleh Sumner pada tahun 1926. Pada suatu hari Sumner sedang bekerja dengan ekstrak acetone, dan karena terburu-buru ingin bermain tennis, maka ekstrak acetone tersebut disimpan didalam kulkas. Keesokan harinya ketika ingin meneruskan percobaannya, ternyata ekstrak acetone yang disimpan didalam kulkas tersebut timbul kristal-kristal yang kemudian disebut enzim urease.

c. Cara kekuasaan atau otoritas

Para pemegang otoritas, baik pemimpin pemerintahan, tokoh agama, maupun ahli ilmu pengetahuan pada prinsipnya mempunyai mekanisme yang sama didalam penemuan pengetahuan. Prinsip inilah, orang lain menerima pendapat yang dikemukakan oleh orang yang mempunyai otoritas, tanpa terlebih dahulu menguji atau membuktikan kebenarannya, baik berdasarkan fakta empiris ataupun berdasarkan penalaran sendiri. Hal ini disebabkan karena orang yang menerima pendapat tersebut menganggap bahwa apa yang dikemukakannya adalah sudah benar.

d. Berdasarkan pengalaman pribadi

Pengalaman adalah guru yang baik, demikian bunyi pepatah. Pepatah ini mengandung maksud bahwa pengalaman itu merupakan sumber pengetahuan, atau pengalaman itu merupakan suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan. Oleh sebab itu pengalaman pribadi pun dapat digunakan sebagai upaya memperoleh pengetahuan.

e. Cara akal sehat (common sense)

Akal sehat atau common sense kadang-kadang dapat menemukan teori atau kebenaran. Sebelum ilmu pendidikan ini berkembang, para orang tua zaman dahulu agar anaknya mau menuruti nasihat orang tuanya, atau anak agar disiplin menggunakan cara hukuman fisik bila anaknya berbuat salah, misalnya dijewer telinganya atau dicubit. Ternyata cara menghukum anak ini sampai sekarang berkembang menjadi teori atau kebenaran bahwa hukuman merupakan metode bagi pendidikan anak yang dianut banyak orang untuk mendisiplinkan anak dalam konteks pendidikan.

f. Kebenaran melalui wahyu

Kebenaran ini harus diterima dan diyakini oleh pengikut-pengikut agama yang bersangkutan, terlepas

dari apakah kebenaran tersebut rasional atau tidak. Sebab kebenaran ini diterima oleh para nabi adalah sebagai wahyu dan bukan karena hasil usaha penalaran atau penyelidikan manusia.

g. Kebenaran secara intuitif

Kebenaran ini diperoleh manusia secara cepat sekali melalui proses diluar kesadaran dan tanpa melalui proses penalaran atau berpikir. Kebenaran yang diperoleh melalui intuitif sukar dipercaya karena kebenaran ini tidak menggunakan cara-cara yang rasional dan yang sistematis. Kebenaran ini diperoleh seseorang hanya berdasarkan intuisi atau suara hati atau bisikan hati saja.

h. Melalui jalan pikiran

Manusia telah mampu menggunakan penalarannya dalam memperoleh pengetahuannya. Dalam memperoleh kebenaran pengetahuan manusia telah menggunakan jalan pikirannya, baik melalui induksi maupun deduksi.

2. Cara ilmiah dalam memperoleh pengetahuan

Cara baru atau modern dalam memperoleh pengetahuan ini lebih sistematis, logis, dan ilmiah yang disebut metode ilmiah. Kemudian metode berfikir ini metode induktif bahwa dalam memperoleh kesimpulan dilakukan dengan mengadakan

observasi langsung, membuat catatan terhadap semua fakta sehubungan dengan objek yang diamati.

2.1.5 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan sebagai berikut (Notoatmodjo,2012) :

1. Pendidikan

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan didalam dan diluar sekolah (baik formal maupun nonformal), berlangsung seumur hidup. Pendidikan adalah sebuah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok dan juga usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan mempengaruhi proses belajar, makin tinggi pendidikan seseorang semakin mudah orang tersebut menerima informasi. Dengan pendidikan tinggi, maka seseorang akan semakin cenderung untuk mendapatkan informasi, baik dari orang lain maupun dari media massa. Semakin banyak informasi yang masuk semakin banyak pula pengetahuan yang didapat mengenai kesehatan. Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan nonformal. Pengetahuan seseorang tentang suatu objek juga mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan

aspek negatif. Kedua aspek inilah akhirnya akan menentukan sikap seseorang terhadap objek tertentu. Semakin banyak aspek positif dari objek yang diketahui, maka akan menumbuhkan sikap makin positif terhadap objek tersebut.

2. Informasi/media masa

Informasi adalah adalah suatu yang dapat diketahui, namun ada pula yang menekankan informasi sebagai transfer pengetahuan. Selain itu, informasi juga dapat didefinisikan sebagai suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memanipulasi, mengumumkan, menganalisis dan menyebarkan informasi dengan tujuan tertentu (Undang-Undang Teknologi Informasi). Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun nonformal dapat memberikan pengaruh jangka pendek (*immediate impact*) sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Berkembangnya teknologi akan menyediakan bermacam-macam media massa yang dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang inovasi baru. Sehingga sarana komunikasi, berbagai bentuk media massa seperti televisi, radio, surat kabar, majalah, dan lain-lain mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan opini dan kepercayaan orang. Penyampaian informasi sebagai tugas pokoknya, media massa juga membawa pesan-pesan yang berisi sugesti yang dapat mengarahkan opini

seseorang. Adanya informasi baru mengenai sesuatu hal memberikan landasan kognitif baru bagi terbentuknya pengetahuan terhadap hal tersebut.

3. pekerjaan

Seseorang yang bekerja di sektor formal memiliki akses yang lebih baik, terhadap berbagai informasi, termasuk kesehatan.

4. sosial, budaya, dan ekonomi

Kebiasaan dan tradisi yang biasa dilakukan orang-orang tidak melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk. Dengan demikian, seseorang akan bertambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan. Status ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu sehingga status sosial ekonomi ini akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

5. lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan kedalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut. Hal ini terjadi karena adanya interaksi timbal balik ataupun tidak, yang akan direspon sebagai pengetahuan oleh setiap individu.

6. pengalaman

Pengalaman sebagai sumber pengetahuan adalah suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi masa lalu. Pengalaman belajar dalam bekerja yang dikembangkan akan memberikan pengetahuan dan keterampilan profesional, serta dapat mengembangkan kemampuan mengambil keputusan yang merupakan manifestasi dari keterpaduan menalar secara ilmiah dan etik yang bertolak dari masalah nyata dalam bidang kerja.

7. usia

Usia mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik. Pada usia madya, individu akan lebih berperan aktif dalam masyarakat dan kehidupan sosial, serta lebih banyak melakukan persiapan demi suksesnya upaya menyesuaikan diri menuju usia tua. Kemampuan intelektual, pemecahan masalah, dan kemampuan verbal dilaporkan hampir tidak ada penurunan pada usia ini (agus,2013)

2.2 Konsep Orang tua

2.2.1 Pengertian Orang tua

Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat. Orang tua juga telah memperkenalkan anaknya kedalam hal - hal yang terdapat di dunia dan menjawab secara jelas tentang sesuatu yang tidak dimengerti oleh anak. Maka pengetahuan yang pertama diterima oleh anak adalah dari orang tuanya (Anar,2017).

2.2.2 Tanggung Jawab Orang Tua

Menurut Anar (2017) tanggungjawab orangtua yaitu :

1. Memelihara dan membesarkannya. Tanggung jawab ini merupakan dorongan alami untuk dilaksanakan, karena anak memerlukan makan, minum dan perawatan, agar ia dapat hidup secara berkelanjutan.
2. Melindungi dan menjamin kesehatannya. Secara jasmaniah maupun rohaniyah dari berbagai gangguan penyakit atau bahaya lingkungan yang dapat membahayakan dirinya.
3. Mendidikinya dengan berbagai ilmu pengetahuan dan ketrampilan yang berguna bagi hidupnya, sehingga apabila ia

telah dewasa, ia mampu berdiri sendiri dan membantu orang lain serta melaksanakan kekhalifahannya

4. Membahagiakan anak untuk dunia akhirat dengan memberinya pendidikan agama sesuai dengan ketentuan Allah sebagai tujuan akhir hidup muslim. Kesadaran akan tanggung jawab mendidik dan membina anak secara terus menerus perlu dikembangkan kepada setiap orang tua, mereka juga perlu dibekali teori-teori pendidikan modern sesuai dengan perkembangan zaman

2.2.3 Pendampingan Dialogis Orang tua

Pendampingan dialogis dari orang tua sangat diperlukan untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan gadget. Apabila anak sedang menggunakan gadget orang tua harus mendampingi anaknya, mengarahkan untuk membuka fitur-fitur yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Pendampingan yang dimaksud adalah orang tua tidak hanya melihat anaknya yang sedang bermain gadget, akan tetapi orang tua harus mampu menjadi guru bagi anaknya. Gadget dijadikan media untuk menstimulasi anak. Misalnya, fitur-fitur yang sesuai dengan anak (Permainan) bisa dikembangkan untuk bahan diskusi supaya anak tidak terlalu fokus pada gadgetnya, dengan penerapan seperti itu anak dilatih untuk tetap berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Orang tua juga harus memberi batasan-batasan waktu untuk anak menggunakan gadget, misalnya sehari anak hanya diperbolehkan bermain gadget selama satu jam tentu fitur-fitur yang mendukung perkembangannya. Setelah bermain sebaiknya orangtua dapat selalu menaruh gadget dengan baik, tidak sembarang diletakkan karena hal ini akan memungkinkan anak bermain gadget tanpa sepengetahuan orang tua. Mengalihkan perhatian anak untuk bermain gadget dengan mengajaknya bermain keluar bersama teman-temannya, mengenalkan anak dengan permainan tradisional dengan cara yang menarik karena jika pengenalan permainan tradisional hanya dikenalkan pada saat di sekolah saja sangat tidak efektif (Yusmi,2015)

2.3 Konsep Gadget

2.3.1 Pengertian Gadget

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ilmu pengetahuan dan teknologi (Ipteks) pada zaman sekarang dan mendatang. Tentunya dengan berkembangnya Ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku (witarsa,dkk,2018) .Widiawati (2014) mengemukakan bahwa *gadget* adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru.

Gadget menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget merujuk pada suatu peranti atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna Castelluccio, 2007 (dalam Pebriana, 2017).

Beberapa contoh perangkat yang masuk pada kategori *gadget* diantaranya adalah: *laptop, mp3 player, netbook, e-reader, camera, xbox, smartphone, tablet*, dan masih banyak perangkat lain yang memiliki fungsi khusus dan berbeda-beda. *Gadget* secara lebih rinci dijelaskan memiliki beberapa macam dan bentuk diantaranya *smartphone* seperti *iphone dan blackberry, serta netbook*. (Widiawati, 2014).

2.3.2 Aplikasi Dalam Gadget

Seiring perkembangan gadget yang semakin canggih, sehingga gadget juga disamakan bentuknya dengan teknologi lain seperti *smartphone, tablet, e-reader, laptop*, dan beragam aplikasi-aplikasi juga ditawarkan. Aplikasi-aplikasi yang beragam itu mulai dari *games, navigator, wifi, kamera, pemutar musik, video*, dan lain sebagainya (Jati, 2014). Begitu juga disampaikan oleh Widiawati (2014). Bahwa gadget diproduksi oleh berbagai perusahaan besar dengan suguhan aplikasi-aplikasi yang canggih dalam menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobi, hingga hiburan yang disajikan online atau offline.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kebanyakan dari aplikasi yang terdapat dalam gadget adalah aplikasi yang sifatnya lebih kepada hiburan. Untuk kegunaan sarana belajar kurang nampak jika disesuaikan menurut pengertian dan fungsinya. Meskipun dalam kenyataannya ada juga yang menggunakannya untuk kebutuhan belajar, tetapi itu hanya sedikit dari keseharian pengguna gadget.

2.3.3 Dampak Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada. Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan gadget dengan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Anak-anak yang sering menggunakan gadget, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih bermain menggunakan gadget dari pada bermain bersama dengan teman-teman di lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur (yusmi,2015)

Dokter anak asal Amerika Serikat Cris Rowan mengatakan, perlu ada larangan untuk penggunaan gadget pada usia terlalu dini, yakni anak di bawah 12 tahun. Alasannya, sudah banyak penelitian

yang membuktikan dampak negatif gadget pada mereka. Berikut di antaranya:

- Pertumbuhan otak yang terlalu cepat

Di antara usia 0-2 tahun, pertumbuhan otak anak memasuki masa yang paling cepat dan terus berkembang hingga usia 21 tahun. Stimulasi lingkungan sangat penting untuk memicu perkembangan otak, termasuk dari gadget. Hanya saja, stimulasi yang berasal dari gadget diketahui berhubungan dengan defisit perhatian, gangguan kognitif, kesulitan belajar, impulsif, dan kurangnya kemampuan mengendalikan diri.

- Hambatan perkembangan

Saat menggunakan gadget, anak cenderung kurang bergerak, yang berdampak pada hambatan perkembangan. Satu dari tiga anak yang masuk sekolah cenderung mengalami hambatan perkembangan sehingga berdampak buruk pada kemampuan berbahasa dan prestasi di sekolah.

- Gangguan tidur

Tidak semua orangtua mengawasi anaknya saat menggunakan gadget sehingga kebanyakan anak pun mengoperasikan gadget di kamar tidurnya. Sebuah studi menemukan, 75 persen anak-anak usia 9-10 tahun yang menggunakan gadget di kamar tidur mengalami gangguan

tidur yang berdampak pada penurunan prestasi belajar mereka.

- Penyakit mental

Sejumlah studi menyimpulkan, penggunaan gadget yang berlebihan merupakan faktor penyebab meningkatnya laju depresi, kecemasan, defisit perhatian, autisme, gangguan bipolar, dan gangguan perilaku pada anak.

- Agresif

Anak-anak yang terpapar tayangan kekerasan di gadget mereka berisiko untuk menjadi agresif. Apalagi, saat ini banyak video game ataupun tayangan yang berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan-kekerasan lainnya.

- Adiksi

Kurangnya perhatian orangtua (yang dialihkan pula oleh gadget), anak-anak cenderung lebih dekat dengan gadget mereka. Padahal, hal itu memicu adiksi sehingga mereka seakan tak bisa hidup tanpa gadget mereka.

- Radiasi

WHO mengategorikan ponsel dalam risiko 2B karena radiasi yang dikeluarkannya. Apalagi, anak-anak lebih sensitif terhadap radiasi karena otak dan sistem imun yang masih berkembang sehingga risiko mengalami masalah dari radiasi gadget lebih besar dari orang dewasa.

- Tidak berkelanjutan

Sebuah penelitian membuktikan, edukasi yang berasal dari gadget tidak akan lama bertahan dalam ingatan anak-anak. Dengan demikian, pendekatan pendidikan melalui gadget tidak akan berkelanjutan bagi mereka

Menurut Witarsa (2018), Akibat kemajuan teknologi, banyak permainan-permainan kreatif dan menantang yang ternyata banyak disukai oleh anak-anak. Dan hal ini secara tidak langsung sangat menguntungkan untuk anak-anak karena sangat memberi pengaruh terhadap tingkat kreativitas anak. Beberapa hal yang menjadi dampak positif, antara lain:

- Dapat menambah wawasan anak.
- Anak dapat membangun relasi, memperbanyak teman tanpa harus dibatasi jarak dan waktu.
- Dapat memudahkan anak dalam mencari dan mengetahui informasi terkini.
- Anak dapat menggunakan sebuah teknologi perangkat lunak pendidikan seperti program-program untuk pengetahuan dasar membaca, berhitung, sejarah, geografi, dan sebagainya. Dengan perkembangan teknologi kini perangkat pendidikan dapat dibuat dengan unsur hiburan (entertainment) yang

berhubungan dengan materi pendidikan, sehingga anak secara tidak langsung mau untuk belajar (video lagu anak-anak).

- Menjadi sebuah solusi bagi orang tua yang menghadapi seorang anak yang bosan belajar.
- Membangun kreatifitas anak.
- Teknologi membuat seorang anak jauh lebih fasih dengan teknologi, terutama teknologi informasi.

Kehadiran teknologi digital memang banyak memberikan manfaat bagi manusia. Pekerjaan bisa dilakukan dengan mudah karenanya dan informasi menjadi lebih cepat diakses dengan internet. Akan tetapi dibalik itu semua, ada sejuta ancaman yang mengintai, khususnya pada anak-anak. Mereka sampai rela menghabiskan sebagian besar waktunya bersama gadget dibandingkan dengan bermain di lingkungannya. Sungguh sebuah kenyataan yang memilukan, gadget telah menjadi kehidupan baru untuk mereka. Berikut dampak negatif dan dari pemakaian gadget antara lain:

- Menurunnya prestasi belajar karena penggunaan yang berlebihan.
- Membatasi aktivitas fisik yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak.

- Perkembangan keterampilan sosial dan bahasa anak yang terhambat karena sudah dikenalkan dengan gadget dini (terutama usia di bawah 2 tahun).
- Perkembangan otak tidak maksimal karena stimulasi perkembangan tidak seimbang.
- Masalah kesehatan mata (seharusnya screen time dibatasi maksimal 2 jam per hari)
- Masalah konsentrasi (sebentar-bentar melihat dan mengecek gadget)
- Masalah tidur, jumlah waktu tidur, dan kualitas tidur yang kurang (akibat isi dari tontonan)
- Tidak ada privacy, memungkinkan pengambilan data pribadi, predator anak, cyber bullying, dan lainnya.
- Masalah pornografi, kekerasan, atau penanaman nilai negatif.

2.3.4 Waktu Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget yang membuat kecanduan atau ketergantungan banyak memunculkan permasalahan, sehingga muncul pertanyaan waktu penggunaan gadget, menurut Unovia (2014), menyebutkan bahwa Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada menekankan perlunya anak usia 0-2 tahun sama sekali tidak terpapar gadget. Sementara anak 3-5 tahun dibatasi satu jam per hari

dan dua jam untuk anak 6-18 tahun. Namun faktanya, anak-anak justru menggunakan gadget 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Bahkan, penggunaan ponsel pintar, tablet, dan peranti game elektronik sudah dimulai sejak usia sangat dini.

2.4 Konsep Anak Pra Sekolah

2.4.1 Pengertian Anak Pra Sekolah

Anak pra sekolah adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun yang biasanya mengikuti program pra sekolah. Di Indonesia, umumnya mereka mengikuti program tempat penitipan anak (3 bulan - 5 tahun) dan kelompok bermain (3 tahun). Sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program taman kanak-kanak. (patmonodewo, 2008)

Anak prasekolah adalah mereka yang berusia antara tiga sampai lima tahun (wong,2000). Anak pra sekolah adalah pribadi yang mempunyai berbagai macam potensi. Potensi-potensi itu dirangsang dan dikembangkan agar pribadi anak tersebut berkembang secara optimal. Tertunda atau terhambatnya potensi-potensi itu akan mengakibatkan timbulnya masalah. Usia prasekolah diantara usia tiga sampai lima tahun bertujuan membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan, dan daya cipta yang diperlukan untuk

anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

2.4.2 Pendidikan Anak Pra Sekolah

Pendidikan anak pra sekolah merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap – tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia pra sekolah (Santi, 2009)

Terdapat dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia pra sekolah yaitu :

- Tujuan utama : membentuk anak indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.
- Tujuan penyerta : membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Menurut pasal 1 UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia pra sekolah adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (suyadi, 2013)

2.4.3 Tugas Perkembangan Anak Pra Sekolah

Menurut Izzaty (2017) Tugas-tugas perkembangan yang harus dijalani anak usia pra sekolah adalah :

- Berkembang menjadi pribadi yang mandiri

Pada masa ini, anak belajar menjadi pribadi yang mandiri dan bertanggung jawab dengan perbuatannya. Misalnya di TK, setelah anak melakukan program kegiatan seperti mewarnai maka anak didorong untuk membereskan alat-alat mewarnainya.

- Belajar memberi, berbagi, dan memperoleh kasih sayang

Kemampuan saing memberi dan menerima kasih sayang antara anak satu dengan anak yang lain ataupun pendidik. Hal ini menjadi bekal untuk anak menghadapi komunitas yang lebih kompleks di sekolah dasar dan komunitas kelak.

- Belajar bergaul

Mengembangkan kemampuan komunikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya, dan belajar menghadapi berbagai masalah yang didapat dari hasil interaksi tersebut.

- Belajar mengontrol diri

Anak belajar menahan diri dan bertingkah laku sesuai harapan atau aturan disekitarnya. Dari sini anak mulai memahami suatu konsekuensi atau akibat dari suatu perilaku.

- Belajar bermacam-macam peranan di masyarakat

Anak belajar memahami ada berbagai peran dalam kehidupan ini yang memiliki tugas dan tanggung jawab masing-masing. Seperti polisi yang bertugas membuat aman keadaan, dokter bertugas mengobati orang sakit, dan lain-lain.

- Belajar mengenal tubuh masing-masing

Anggota tubuh, panca indra dan kegunaannya yang menunjang kehidupan sehari-hari

- Mengembangkan ketrampilan motorik halus dan kasar

Anak belajar mengoordinasikan otot-otot halus untuk melakukan kegiatan menggambar, melipat, mewarnai, menggunting, membentuk. Disamping mengembangkan koordinasi otot kasar misalnya berlari, melompat, menangkap bola dan menendang.

- Belajar mengenal lingkungan fisik

Dengan membandingkannya baik dari ukuran, warna, bentuk. Hal ini dimaksudkan anak dapat mempergunakan dengan tepat.

- Belajar menguasai kosakata baru untuk memahami suatu hal atau orang lain

Misalnya menyangkut benda-benda yang ada disekitarnya seperti nama, ciri, kegunaan dari hasil interaksinya dengan anak lain dan hasil proses kegiatan belajar.

- Mengembangkan perasaan positif dengan kasih sayang terhadap lingkungan

Mengembangkan perasaan positif dengan kasih sayang baik dengan pendidik misalnya di Tk, dengan teman sebaya, maupun dengan hewan dan tumbuh-tumbuhan.

2.4.4 Tahapan Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah

2.4.4.1 Perkembangan fisik/motorik

secara fisik, usia 4-6 tahun makin berkembang, sesuai dengan bertambah matangnya perkembangan otak yang mengatur sistem saraf otot yang memungkinkan anak menjadi lebih lincah dan aktif bergerak. Secara umum, tahapan perkembangan fisik yang dicapai anak usia pra sekolah adalah naik sepeda roda tiga, kebebasan diri dalam melakukan gerakan, meniru bentuk lingkaran, fungsi motorik halus bertambah baik dengan semakin terarahnya pada koordinasi

antara mata dan tangan, serta dapat memegang gunting dengan baik. Secara umum dapat dikategorikan dalam perkembangan motorik kasar dan motorik halus. (izzaty, 2017)

a. motorik kasar

perkembangan motorik kasar anak akan berkembang sesuai usia. Orangtua tidak perlu melakukan bantuan terhadap kekuatan otot besar anak. Jika anak telah matang, dengan sendirinya anak akan melakukan gerakan yang sudah waktunya dilakukan. Motorik kasar merupakan area terbesar perkembangan anak, diawali dengan kemampuan berjalan, lari, lompat lalu melempar. Modal dasar untuk perkembangan ini ada tiga dan berkaitan dengan sensoris utama, yaitu keseimbangan, rasa sendi, dan raba. (Wiyani, 013)

b. Motorik halus

Pada perkembangan motorik halus, anak sudah mulai memiliki kemampuan menggoyangkan jari – jari kaki, menggambar dua atau tiga bagian, memilih garis yang lebih panjang, menggambar orang dan lain-lain (hidayat, 2009)

2.4.4.2 Perkembangan intelektual

a. Perkembangan kognitif

Dunia kognitif anak usia ini adalah kreatif, bebas, dan penuh imajinasi. Perkembangan kognitif pada usia ini berfokus pada tahap pemikiran praoperasional. Karakteristik anak usia ini yang menggambarkan kemampuan kognitifnya adalah mereka selalu bertanya, karena terdorong oleh rasa ingin tahu yang besar. Pertanyaan selalu ditandai dengan munculnya minat anak akan penalaran dan penggambaran. Pada usia ini juga daya imajinasi anak mulai berkembang. Dalam perkembangan awal, kreativita anak dipengaruhi sikap dari pendidik. Anak akan lebih bebas mengekspresikan kreativitasnya apabila pendidik mendukung anak bukan untuk memaksa melakukan sesuatu seperti yang diinginkan oleh pendidik.

b. Perkembangan bahasa

Bahasa sangat berperan dalam perkembangan anak. Bahasa dapat memfasilitasi komunikasi nterpersonal, membantu mengorganisasikan pikiran, dan membantu dalam mempelajari sesuatu. Perkembangan dari kemampuan berkomunikasi merupakan sesuatu hal yang penting dalam rangka pemelajaran bahasa.

2.4.4.3 Perkembangan Emosi dan Sosial

Ada 2 fungsi emosi pada anak-anak usia pra sekolah, yakni sebagai pendorong dan sebagai alat komunikasi.

Sebagai pendorong, emosi akan menentukan perilaku anak melakukan sesuatu. Contoh, anak akan merasa senang dengan jenis permainan puzzle, perilaku yang tampak pada anak adalah apabila melihat puzzle, anak akan melakukannya.

Sebagai alat komunikasi, dengan reaksi emosi anak akan memperlihatkan apa yang dirasakannya. Contoh, pada awal permulaan masuk tk, anak menunjukkan reaksi menangis bila berpisah dengan ibunya. Hal ini menunjukkan bahwa anak masih merasa aman bila ibunya berada di dekatnya.

Perkembangan sosial biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat dimana anak berada. Reaksi mereka terhadap rasa dingin, sakit, bosan, atau lapar berupa tangisan (menangis adalah satu tanda dari tingkah laku sosialisasi) yang sulit dibedakan. Diharapkan melalui kegiatan di kelas, anak pra sekolah dapat dikembangkan minat dan sikap terhadap orang lain. Tatanan sosial yang sehat akan mampu mengembangkan

perkembangan konsep yang positif, ketrampilan sosial dan kesiapan untuk belajar secara formal. (patmonodewo, 2008)