

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini disajikan beberapa hal yang berhubungan dengan konsep ibu, konsep gadget, konsep pandemi covid-19, dan konsep anak sekolah

2.1 Konsep Ibu

2.1.1. Pengertian Ibu

Keluarga adalah dua atau lebih individu yang hidup dalam satu rumah tangga karena adanya hubungan darah, perkawinan atau adopsi. Mereka saling berinteraksi satu dengan lainnya, mempunyai peran masing-masing dan menciptakan serta mempertahankan suatu budaya (Bailon & Maglaya, 1989 dalam Setiadi, 2008). Orang tua atau ibu dan ayah memegang peranan yang penting dan amat berpengaruh atas pendidikan anak-anaknya. Pendidikan orang tua terhadap anak-anaknya adalah pendidikan yang didasarkan pada rasa kasih sayang terhadap anak-anak, dan yang diterimanya dari kodrat. Orang tua adalah pendidik sejati, pendidik karena kodratnya. Oleh karena itu, kasih sayang orang tua terhadap anak-anak hendaklah kasih sayang yang sejati pula (Setiadi, 2008).

Definisi kamus untuk kata ibu adalah “orang tua perempuan”. Tapi pada kenyataannya, definisi sesungguhnya untuk kata ibu jauh lebih luas. Ibu juga merupakan guru, pemberi kasih sayang dan perawat. Dia juga pendonggeng, ilmuwan dan seniman. Dia sopir, koki, pelatih sepakbola, dan kadang-kadang menjadi sosok ayah. Ibu adalah sosok yang penuh kasih sayang, kuat, mandiri, dan pemberani. Seorang ibu juga harus menjadi teladan bagi anak-anaknya,

termasuk penggunaan Bahasa yang akan ditiru anak dan digunakan anak dalam kesehariannya (Gade, 2012).

2.1.2. 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 rohaniah dari berbagai gangguan penyakit atau bahaya lingkungan yang dapat membahayakan dirinya.
3. Mendidiknya dengan berbagai ilmu
4. pengetahuan dan ketrampilan yang berguna bagi hidupnya, sehingga apabila ia telah dewasa, ia mampu berdiri sendiri dan membantu orang lain serta melaksanakan kekhalfahannya
5. 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.

2.1.3. Faktor yang memengaruhi pola asuh

Faktor yang mempengaruhi pola asuh menurut Edwards (2006) adalah:

- a) Pendidikan orang tua

Pendidikan dan pengalaman orang tua dalam perawatan anak dalam mempengaruhi persiapan mereka menjalankan pengasuhan. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menjadi lebih siap dalam menjalankan peran pengasuhan antara lain: terlibat aktif dalam setiap pendidikan anak, mengamati segala sesuatu dengan berorientasi pada masalah anak, selalu berupaya menyediakan waktu untuk anak-anak dan menilai perkembangan fungsi keluarga dan kepercayaan anak. Orang tua yang sudah mempunyai pengalaman sebelumnya dalam mengasuh anak akan lebih siap menjalankan peran asuh, selain itu orang tua akan lebih mampu mengamati tanda-tanda pertumbuhan dan perkembangan yang normal (Supartini,2004).

b) Lingkungan

Lingkungan banyak mempengaruhi perkembangan anak, maka tidak mustahil jika lingkungan juga ikut serta mewarnai pola pengasuhan yang diberikan orang tua terhadap anaknya.

c) Budaya

Sering kali orang tua mengikuti cara-cara yang dilakukan oleh masyarakat dalam mengasuh anak, kebiasaan-kebiasaan masyarakat disekitarnya dalam mengasuh anak. Karena pola tersebut dianggap berhasil dalam mendidik anak ke arah kematangan. Orang tua mengharapkan kelak anaknya dapat diterima dimasyarakat dengan baik, oleh karena itu kebudayaan atau kebiasaan masyarakat dalam mengasuh anak juga mempengaruhi setiap orang tua dalam memberikan pola asuh pada anaknya (Anwar,2000).

2.1.4. Pendampingan ibu

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)

Menurut Dyva dan Irwan (2018), ada 3 bentuk aktivitas yang dapat dilakukan orang tua dalam mendampingi anak menggunakan internet:

1. Menetapkan peraturan untuk berselancar di internet

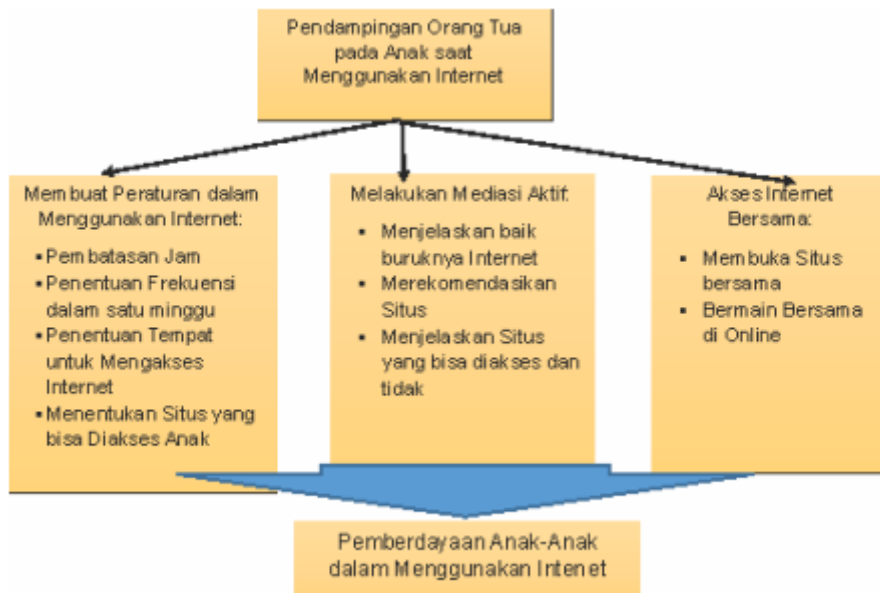
Menurut Mendoza, K (2013: 99) yang menyatakan bahwa menetapkan peraturan tentang berapa lama anak bisa mengakses internet, mengatur tempat anak dalam menggunakan internet sehingga bisa dilihat orang tua, menetapkan peraturan situs yang dapat dikunjungi, serta menyeimbangkan aktifitas *online* dan *offline*.

2. Melakukan Mediasi Aktif

Maksud dari mediasi aktif ini adalah orang tua melakukan diskusi atau menjelaskan tentang aspek-aspek tertentu yang terkait dengan internet pada anak-anak. Mediasi Aktif ini dilakukan oleh para Ibu pada anak-anaknya supaya anak-anak lebih memahami dan mengerti tentang baik buruk internet.

3. Melakukan *Social Co-Acess*

Social Co-access ini merupakan kegiatan bersama orang tua dan anak untuk melakukan akses internet. Ini menjadi bagian kegiatan yang melengkapi pola pendampingan orang tua terhadap dalam menggunakan internet. Melakukan kegiatan berselancar bersama seperti bermain *game* bersama merupakan kegiatan yang efektif untuk mencegah anak terpapar oleh situs-situs yang mengandung konten negatif seperti pornografi ataupun adegan-adegan kekerasan. Aktifitas bermain online bersama ini juga memberi kesempatan pada orang tua untuk mengajarkan pada anak nilai-nilai positif dari internet.



Gambar 2. 1. Model pendampingan ibu pada anak dalam penggunaan internet

Menurut Muhammad Nazir, sikap orang tua kepada anak mengenai gadget saat ini antara lain:

1. Pilih sesuai dengan usia anak

Jika anak masih di bawah 2 tahun cukup pengenalan gadget terlebih dahulu yaitu mengenai pengertian apa itu gadget selebihnya mengenai penggunaannya sebaiknya dibatasi. Pada usia anak dibawah 5 tahun cukup mengenalkan mengenai warna, bentuk, serta suara yang terdapat pada fitur atau aplikasi gadget tersebut.

2. Selektif dalam memilihkan aplikasi permainan di dalam gadget

Apabila anak memaksa untuk menggunakan gadget untuk bermain, pastikan aplikasinya sesuai dengan usia anak dan batasi aplikasinya, supaya anak tidak terlalu tertarik dengan permainan yang ada. Pilih aplikasi yang juga dapat mendukung kecerdasan anak, dan pola pikir anak.

3. Temani anak dalam bermain

Temani anak dalam bermain menggunakan gadget, arahkan penggunaannya dengan baik. Cobalah untuk mengajak anak bermain menggunakan media lain selain gadget, atau ajak anak bermain dengan teman sebayanya, supaya anak tidak terfokus dengan permainan gadgetnya. Orang tua juga harus menemani anaknya dalam penggunaan gadget dan mengenalkan hubungan dengan dunia nyata.

4. Batasi waktu bermain gadget anak

Batasi penggunaan gadget pada anak. Anak boleh saja menggunakan gadget tetapi waktunya dibatasi misalnya setengah jam, atau saat senggang atau saat hari sabtu atau minggu. Waktu di saat santai dan tugas belajarnya telah selesai.

5. Mengajak anak melakukan kegiatan positif

Ajak anak untuk melakukan kegiatan positif misalnya setiap pagi olahraga, membantu membersihkan rumah, membaca buku, merapikan kamar, mengaji, mengikuti les Bahasa dan masih banyak lagi kegiatan positif yang bisa dilakukan untuk mencegah anak supaya tidak kecanduan bermain gadget.

Berdasarkan artikel Kasih, A.P (2020) kiat dampingi anak gunakan gawai untuk belajar sesuai usia, yaitu:

a. Kelas 1-3 SD

- 1) Dampingi anak belajar membaca artikel sederhana di situs, ulasan, aturan atau instruksi pada aplikasi dan game online.
- 2) Dampingi anak mengeksplorasi minatnya, misalnya anak suka bola, anak dapat dibimbing mencari tahu tentang pemain bola idolanya dengan gawai.

3) Gunakan gawai untuk mendokumentasikan informasi atau gambar. Diskusikan iklan yang mungkin tayang dalam penggunaan media online.

b. Kelas 4-6 SD

1) Tumbuhkan tata krama yang baik di dunia online maupun offline karena teknologi ini telah menjadi alat sosialisasi.

2) Pahami cara mengunduh aplikasi atau game online dan buat kesepakatan waktu bermain.

3) Buat pula kesepakatan bahwa anak harus meminta izin orangtua untuk mengunduh atau membeli game online atau film.

2.2 Konsep Gadget

2.2.1 Pengertian Gadget

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada zaman sekarang dan mendatang. Tentunya dengan berkembangnya IPTEK 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*, *xboox*,

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).

2.2.2 Aplikasi Dalam Gadget

Seiring perkembangan gadget yang semakin canggih, sehingga gadget juga disamakan bentuknya dengan teknologi lain seperti *smartphone, tablet, e-reader, aptop*, 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.

2.2.3 Dampak Penggunaan Gadget

Menurut Witarsa (2018), akibat kemajuan teknologi, banyak permainan-permainan kreatif dan menantang yang ternyata banyak disukai oleh anak-anak. Hal ini secara tidak langsung sangat menguntungkan untuk anak-anak karena sangat memberi pengaruh terhadap tingkat kreativitas anak. Beberapa hal yang menjadi dampak positif menurut Susanto (2017) antara lain:

- a) Dapat menambah wawasan anak.
- b) Anak dapat membangun relasi, memperbanyak teman tanpa harus dibatasi jarak dan waktu.

- c) Dapat memudahkan anak dalam mencari dan mengetahui informasi terkini.
- d) 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 yang berhubungan dengan materi pendidikan, sehingga anak secara tidak langsung mau untuk belajar (video lagu anak-anak).
- e) Menjadi sebuah solusi bagi orang tua yang menghadapi seorang anak yang bosan belajar.
- f) Membangun kreatifitas anak.
- g) 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 menurut Rachman (2016) antara lain:

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

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

2.2.4 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.

2.3 Konsep Pandemi Covid-19

2.3.1. Pengertian Pandemi Covid-19

Corona Virus Disease (Covid-19) pertama kali muncul di daerah Wuhan di negara Cina. Penyebarannya cepat sekali, yaitu melalui kontak fisik melalui hidung, mulut, dan mata, dan berkembang di paru. Tanda-tanda seseorang terkena Covid-19 adalah suhu tubuh naik, demam, mati rasa, batuk, nyeri di tenggorokan, kepala pusing, susah bernafas jika virus corona sudah sampai paru-paru (kemenkes,2020).

WHO mengumumkan bahwa Covid-19 adalah pandemi yang menimpa dunia dan meminta kepada seluruh negara untuk bertindak dan mencegah penyebaran covid-19, karena penyebarannya bukan saja mudah melalui manusia, tapi juga cepat dan luas. Karakter covid-19 juga berbahaya karena membunuh dan jumlah kematian yang sangat besar dalam waktu yang singkat. Hal yang paling mendasar adalah ketidaksiapan, bahkan negara maju dan kaya sekalipun dalam hal fasilitas medis, seperti rumah sakit, tenaga medis, alat pelindung diri, obat dan vaksin. Karena dengan pembatasan gerak ini berdampak terhadap terpuruknya perekonomian negara (Situmorang, 2020).

2.3.2. Tanda dan Gejala Covid-19

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Huang *dkk.* (2020), gejala klinis yang paling sering terjadi pada pasien Covid-19 yaitu demam, batuk, dan myalgia atau kelemahan. Gejala lain yang terdapat pada pasien, namun tidak begitu sering ditemukan yaitu produksi sputum, sakit kepala batuk darah dan diare. Sebanyak 55% dari pasien yang diteliti mengalami dispnea.

2.3.3. Pencegahan Covid-19

Menurut WHO untuk mencegah penyebaran COVID-19:

- Cuci tangan Anda secara rutin. Gunakan sabun dan air, atau cairan pembersih tangan berbahan alkohol.
- Selalu jaga jarak aman dengan orang yang batuk atau bersin.
- Kenakan masker jika pembatasan fisik tidak dimungkinkan.
- Jangan sentuh mata, hidung, atau mulut Anda.
- Saat batuk atau bersin, tutup mulut dan hidung Anda dengan lengan atau tisu.
- Jangan keluar rumah jika merasa tidak enak badan.
- Jika demam, batuk, atau kesulitan bernapas, segera cari bantuan medis.

2.3.4. Dampak pandemi terhadap penggunaan gadget pada anak sekolah

Pemerintah di Indonesia menanamkan kebijakan untuk menyikapi permasalahan ini dengan memberlakukan *social distancing* kepada seluruh lapisan masyarakat. Bukan hanya itu, PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) juga diberlakukan di beberapa kota besar di Indonesia, misalnya kota Jakarta, dan kebijakan ini telah tertuang dalam PP Nomor 21 Tahun 2020. Kebijakan tersebut diberlakukan guna memutus mata rantai penyebaran Covid-19. Hal ini ternyata berdampak pada berbagai aktivitas termasuk diantaranya aktivitas belajar mengajar. Pemerintah telah menetapkan kebijakan belajar dari rumah atau biasa disingkat BDR melalui Surat Edaran Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 yang berisikan bahwa pembelajaran harus dilakukan secara daring supaya Corona Virus Disease (Covid-19) dapat dicegah penyebarannya. (Karnawati & Mardiharto, 2020)

Pembelajaran daring yang ditetapkan pemerintah, ditujukan kepada seluruh jenjang pendidikan dari TK hingga perguruan tinggi. Dipilihnya alternatif ini dikarenakan berkembangnya revolusi industri 4.0. Berkembangnya revolusi industri sangat mendukung terlaksananya pembelajaran daring dari rumah, karena pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mengeliminasi waktu dan jarak dengan bantuan *platform* digital berbasis internet yang mampu menunjang pembelajaran untuk dilakukan tanpa adanya interaksi fisik antara pendidik dan peserta didik (Putra & Irwansyah, 2020), sehingga kecanggihan teknologi jaman sekarang diharapkan mampu menunjang kegiatan daring tersebut. Namun pada jenjang pendidikan TK, dan SD pembelajaran daring memerlukan keterlibatan orang tua langsung dalam pelaksanaannya.

Selama pandemi Covid-19 berlangsung, pembelajaran secara daring telah dilakukan hampir diseluruh penjuru dunia, namun sejauh ini pembelajaran dengan sistem daring belum pernah dilakukan secara serentak (Sun et al., 2020). Sehingga dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara daring ini, semua elemen pendidikan diminta untuk mampu dalam memberikan fasilitas- fasilitas pembelajaran agar tetap aktif walaupun dilakukan tanpa tatap muka secara langsung. Orang tua dituntut mampu membimbing anak belajar dari rumah dan mampu menggantikan guru disekolah, sehingga peran orang tua dalam tercapainya tujuan pembelajaran daring dan membimbing anak selama belajar dirumah menjadi sangat penting.

Dengan adanya kebijakan pemerintah untuk belajar dirumah secara daring, maka peran yang biasanya dilaksanakan oleh satuan pendidikan, sekarang

telah berganti fungsi di keluarga. Artinya saat ini rumah menjadi pusat kegiatan bagi semua anggota keluarga. Hal ini bisa jadi berdampak positif, karena pusat kegiatan kembali keasalnya, yaitu rumah. Akan tetapi jika semua kegiatan hanya dilakukan dirumah saja, hal juga akan bisa menimbulkan Psikosomatis, yaitu gangguan fisik yang disebabkan oleh faktor kejiwaan dan tumpukan emosi yang dapat menimbulkan guncangan dalam diri seseorang dimasyarakat, seperti kecemasan, stress, lingkungan sosial yang banyak mempengaruhi pikiran negatif, seperti karena berita hoax dan lain sebagainya (Sari et al., 2021).

2.4 Konsep Anak Usia Sekolah

2.4.1 Pengertian Anak Usia Sekolah

Anak usia sekolah merupakan kelompok umur 6-12 tahun yang rawan gizi dan rawan penyakit, utamanya penyakit infeksi. Pada periode perkembangan anak sekolah ini adalah satu tahap perkembangan ketika anak mulai menjauh dari kelompok keluarga dan mulai berpusat pada kelompok usia sebaya yang lebih luas (Iklima, 2017).

2.4.2 Karakteristik Anak Usia Sekolah

Menurut Yusuf, (2008) masa ini di bagi menjadi dua fase yaitu :

1. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar (tahap awal). Beberapa sifat anak-anak pada masa ini antara lain :
 - a. adanya hubungan positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi (apabila jasmani sehat banyak prestasi yang dipilih).
 - b. Sikap tunduk kepada peratiran-peraturan permainan yang tradisonal
 - c. Adanya kecenderungan memuji diri sendiri (menyebut nama sendiri)

- d. Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak yang lain.
 - e. Apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting.
 - f. Pada masa ini (6-8 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.
2. Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar (tahap pertengahan). Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini adalah :
- a. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
 - b. Amat realistik, ingin mengetahui, ingin belajar.
 - c. Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor (bakat-bakat khusus)
 - d. Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya.
 - e. Pada masa ini, anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi.
 - f. Anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama.

2.4.3 Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia Sekolah

Pada anak sekolah pertumbuhan tinggi dan berat badan cenderung lebih stabil. Rata-rata akan tumbuh 5cm setiap tahunnya dan berat badan akan bertambah 2-3 kg pertahun. Pada usia ini dapat digolongkan remaja awal khususnya anak usia 10-12 tahun anak perempuan sudah banyak mengalami pubertas, mulai mengalami menstruasi dan perkembangan organ seksual sekunder. Biasanya masa pubertas ini lebih berat dan lebih tinggi dibandingkan dengan anak laki-laki seusianya (Wong 2009 dalam Trianingsih, 2016).

Perkembangan pada anak usia sekolah diantaranya yaitu :

1. Perkembangan Intelektual

Pada usia sekolah dasar (6-12 tahun) anak sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif. Pada usia SD daya pikirnya sudah berkembang ke arah berpikir konkret dan rasional (dapat diterima akal). Periode ini ditandai dengan tiga kemampuan atau kecakapan baru, yaitu mengklasifikasikan (mengelompokkan), menyusun, atau mengasosiasikan (menghubungkan atau menghitung) angka-angka atau bilangan. Pada akhir masa ini anak sudah memiliki kemampuan memecahkan masalah (problem solving) yang sederhana.

2. Perkembangan Bahasa

Bahasa adalah sarana komunikasi dengan orang lain. Dengan bahasa, semua manusia dapat mengenali dirinya, sesama manusia, alam sekitar, ilmu pengetahuan, dan nilai-nilai moral atau agama. Usia sekolah dasar ini merupakan masa berkembang pesatnya kemampuan mengenal dan menguasai perbendaharaan kata

(vocabulary). Pada awal masa ini, anak sudah menguasai sekitar 2.500 kata, pada masa akhir (usia 11-12 tahun) telah dapat menguasai sekitar 50.000 kata.

3. Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial adalah pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi dan moral (agama). Perkembangan sosial pada anak-anak Sekolah Dasar ditandai dengan adanya perluasan hubungan, disamping dengan keluarga juga dia mulai membentuk ikatan baru dengan teman sebaya (peer group) atau teman sekelas, sehingga ruang gerak hubungan sosialnya telah bertambah luas.

Pada usia ini anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri sendiri (egosentris) kepada sikap yang kooperatif (bekerja sama) atau sosiosentris (mau memperhatikan kepentingan orang lain). Dalam proses belajar di sekolah, kematangan perkembangan sosial ini dapat dimanfaatkan atau dimaknai dengan memberikan tugas-tugas kelompok, baik yang membutuhkan tenaga fisik (seperti, membersihkan kelas dan halaman sekolah), maupun tugas yang membutuhkan pikiran (seperti, merencanakan kegiatan camping, membuat laporan study tour).

4. Perkembangan Emosional

Menginjak usia sekolah, anak mulai menyadari bahwa pengungkapan emosi secara kasar tidaklah diterima di masyarakat. Oleh karena itu, dia mulai belajar untuk mengendalikan dan mengontrol ekspresi emosinya. Kemampuan mengontrol emosi diperoleh anak melalui peniruan dan latihan (pembiasaan). Dalam proses peniruan, kemampuan orang tua dalam mengendalikan emosinya sangatlah berpengaruh. Emosi-emosi secara umum dialami pada tahap perkembangan usia

sekolah ini adalah marah, takut, cemburu, iri hati, kasih sayang, rasa ingin tahu dan kegembiraan (rasa senang, nikmat, atau bahagia).

Emosi merupakan faktor dominan yang mempengaruhi tingkah laku individu, dalam hal ini termasuk pula perilaku belajar. Emosi yang positif, seperti perasaan senang, bergairah, bersemangat atau rasa ingin tahu akan mempengaruhi individu untuk mengonsentrasikan dirinya terhadap aktivitas belajar, seperti memperhatikan penjelasan guru, membaca buku, aktif dalam berdiskusi, mengerjakan tugas dan disiplin dalam belajar. Emosi yang negatif, seperti perasaan tidak senang, kecewa, tidak bergairah, maka proses belajar akan mengalami hambatan, dalam arti individu tidak dapat memusatkan perhatiannya untuk belajar sehingga kemungkinan besar dia akan mengalami kegagalan dalam belajarnya.

5. Perkembangan Moral

Anak mulai mengenal konsep moral (mengetahui benar salah atau baik buruk) pertama kali dari lingkungan keluarga. Usaha menanamkan konsep moral sejak usia dini (prasekolah) merupakan hal yang seharusnya, karena informasi yang diterima anak mengenai benar salah atau baik buruk akan menjadi pedoman pada tingkah lakunya di kemudian hari. Pada akhir usia ini, anak sudah dapat memahami alasan yang mendasari suatu peraturan. Disamping itu, anak sudah dapat mengasosiasikan setiap bentuk perilaku dengan konsep benar salah atau baik buruk. Misalnya, dia memandang atau menilai bahwa perbuatan nakal, berdusta dan tidak hormat kepada orangtua merupakan suatu yang salah atau buruk.

6. Perkembangan Motorik

Seiring dengan perkembangan fisiknya yang beranjak matang, maka perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Oleh karena itu, usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik ini, seperti menulis, menggambar, melukis, mengetik (komputer), berenang, main bola dan atletik.

2.4.4 Pengaruh Gadget pada Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia

Sekolah

Menurut pendapat widiawati (2014), bahwa bermain gadget 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

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Syifa L, dkk (2019) terhadap 10 anak kelas V dengan durasi penggunaan gadget lebih dari 2 jam/hari mengalami perubahan perilaku yang positive dan negative, yaitu anak mudah mencari informasi tentang pembelajaran, dan memudahkan untuk berkomunikasi dengan teman, juga berpengaruh pada perkembangan psikologi anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dalam pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan *gadget* menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada

kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain *game* dan menonton *youtube*.