

## BAB II

### TINJAUAN TEORI

#### 2.1 Anak Prasekolah

##### 2.1.1 Definisi Anak Prasekolah

Anak usia prasekolah merupakan anak yang berusia 3-6 tahun, tahap kehidupan awal yang kreatif dan produktif (Izzaty, 2017). Anak usia prasekolah melukiskan dunia secara simbolis dengan kata ataupun gambar dan belum mampu melaksanakan dengan tindakan fisik (Ismail, 2019).

Anak prasekolah adalah anak berusia 3-6 tahun, pada periode ini pertumbuhan fisik anak melambat sedangkan perkembangan kognitif dan psikososial anak meningkat (Mansur, 2019). Anak usia dini memiliki aspek pertumbuhan dan perkembangan yang unik yaitu aspek norma dan agama, sosial emosional, fisik, motorik, kognitif, bahasa dan seni (Garina et al., 2017).

Masa anak usia dini sering dikatakan dengan *golden age* atau masa keemasan. Pada masa ini anak mengalami proses tumbuh kembang yang sangat cepat. Tumbuh kembang yang dialami setiap individu tidak sama. Gizi yang seimbang serta stimulasi sangat dibutuhkan untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak agar sesuai dengan tahap usianya.

### 2.1.2 Karakteristik Anak Prasekolah

Menurut Mansur (2019) karakteristik anak usia prasekolah adalah:

1) Bersifat egosentris

Egosentris yaitu sifat yang terpusat pada dirinya sendiri dan keinginannya harus segera di turuti. Seorang anak memahami sesuatu dilihat dari sudut pandangnya sendiri.

2) Bersifat unik

Secara umum sifat anak-anak terlihat sama, namun sebenarnya setiap anak memiliki sikap unik yang harus diperhatikan. Seperti gaya belajar, memahami dan menyelesaikan masalah pada setiap anak berbeda. Hal ini harus diperhatikan dan melakukan pendekatan pada anak untuk mengasah kemampuannya.

3) Mengekspresikan perilaku secara spontan

Anak akan mengungkapkan perasaannya secara terus terang kepada orang lain tanpa memperdulikan tempat dan dengan siapa ia berbicara.

4) Bersifat aktif dan energik

Anak senang melakukan bermacam aktivitas. Bagi anak-anak beraktivitas merupakan sesuatu yang menyenangkan, apalagi dengan hal baru. Mereka akan sangat menyukai aktivitas baru dan akan dilakukan hingga anak merasa bosan. Berbagai aktivitas mampu mengoptimisasi tumbuh kembang pada anak.

5) Memiliki rasa ingin tahu

Anak-anak akan memiliki rasa ingin tahu yang kuat terhadap lingkungannya. Anak biasanya akan terus bertanya dan terus memperhatikan suatu hal hingga anak mendapatkan jawabannya.

6) Berjiwa petualang atau eksplorasi

Dengan bekal rasa ingin tahu yang kuat anak suka menjelajahi, mencoba dan bereksplorasi pada hal baru.

7) Bersifat imajinatif

Anak usia prasekolah memiliki kemampuan berimajinasi yang hebat. Mereka mampu menciptakan permainan yang unik dan mampu bercerita lebih dari pengalaman aktual.

8) Kurang konsentrasi

Anak biasanya memiliki konsentrasi yang pendek. Perhatian anak sering teralihkan dengan membayangkan hal-hal lain. Anak juga susah untuk duduk rapih dan memperhatikan sesuatu dalam jangka waktu yang lama. Biasanya anak mampu berkonsentrasi terhadap sesuatu dalam waktu 10 menit.

9) Anak suka meniru

Anak seringkali meniru apa yang telah dilakukan orang disekitarnya, tampilan dari televisi dan berbagai media visual lainnya. Anak perlu diberikan teladan dan tontonan yang baik agar sikap peniruan anak tidak menyimpang.

10) Suka bermain

Pada usia dini anak cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain. Bermain merupakan proses belajar untuk anak, melalui berbagai permainan dapat menstimulasi perkembangan anak.

11) Belum mampu mendeskripsikan konsep abstrak seperti kedisiplinan, kejujuran, kepercayaan, keadilan, kemandirian dan lainnya.

### 2.1.3 Tugas Perkembangan Anak PraSekolah

Setiap masa perkembangan pada individu memiliki tugas perkembangan yang harus dikuasai, berikut tugas perkembangan anak prasekolah (Sunarsih, 2018):

1) Belajar menjadi pribadi yang mandiri

Anak belajar berkembang untuk menjadi individu yang mandiri. Anak belajar bertanggung jawab dan mampu memenuhi kebutuhannya secara mandiri sesuai tingkat perkembangannya.

2) Belajar memberi

Anak belajar untuk hidup dengan lingkungan yang lebih luas bukan hanya keluarga saja. Anak dapat belajar saling berbagi dan belajar saling menyayangi satu sama lain.

3) Belajar bergaul dengan teman sebaya

Anak belajar mengembangkan kemampuan bersosialisasi dengan sebayanya di lingkungan sekitar.

4) Belajar mengendalikan diri

Anak belajar untuk mengembangkan tingkah laku sesuai dengan usia dan lingkungannya. Anak belajar untuk mengendalikan diri terhadap orang lain di sekitarnya. Anak perlu menyadari bahwa apa yang ia lakukan dapat menimbulkan konsekuensi yang harus dihadapi oleh anak.

5) Belajar macam-macam peran

Anak belajar bahwa di dalam kehidupan bermasyarakat terdapat berbagai macam pekerjaan yang menghasilkan sesuatu untuk mencukupi kebutuhan sehari-hari. Anak belajar menjadi seorang guru, dokter polisi dan lain-lain.

6) Belajar mengenal anggota tubuh

Anak perlu belajar mengenai anggota tubuh dan fungsinya. Contoh: anak belajar mengenai mata untuk melihat, telinga untuk mendengar, mulut untuk makan dan lainnya.

7) Belajar menguasai keterampilan motorik kasar dan halus

Anak perlu belajar untuk mengkoordinasikan otot pada tubuhnya. Kegiatan yang memerlukan otot kasar adalah berjalan, melompat, berlari dan lain-lain. Sedangkan kegiatan yang memerlukan otot halus adalah meronce, melipat, menggambar dan lain-lain.

8) Belajar mengenal lingkungan fisik

Anak perlu belajar mengenai objek yang ada disekitar dan menggunakan secara tepat. Anak belajar mengenal objek atau benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warnanya. Anak juga belajar membandingkan objek satu dengan lainnya berdasarkan ciri yang dimiliki benda tersebut.

9) Belajar menguasai kosa kata baru

Anak belajar menambah kosa kata baru hingga anak mampu berinteraksi dengan orang-orang yang ada dilingkungannya.

10) Belajar mengembangkan perasaan positif

Anak belajar mengembangkan perasaan positif seperti kasih sayang kepada orang-orang di sekitar, binatang kesayangan dan objek lainnya.

## **2.2 Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah**

### **2.2.1 Definisi Perkembangan Kognitif**

Perkembangan kognitif merupakan perubahan bertahap tentang kemampuan mempelajari, memahami, mengingat dan menyelesaikan suatu masalah (Mesiono et al., 2020). Teori perkembangan kognitif Piaget merupakan salah satu teori yang membahas

bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan dengan objek dan kejadian dilingkungan sekitarnya. Anak akan aktif berinteraksi dengan lingkungannya, melalui interaksi ini struktur mental anak akan berkembang menjadi lebih kompleks. Anak mulai belajar mengenai ciri-ciri dan fungsi objek. Anak juga belajar mengelompokkan objek untuk mengetahui persamaan dan perbedaan objek disekitarnya.

Terdapat empat aspek yang digunakan Piaget dalam mendeskripsikan proses kognitif anak yaitu skema, asimilasi, akomodasi dan ekuilibrisasi.

a. Skema

Skema merupakan tindakan atau representasi mental yang mengatur pengetahuan. Skema berkembang didalam otak berdasarkan pengalaman yang didapat anak. Skema yang berkembang pada anak meliputi aktivitas fisik dan aktivitas kognitif. Contoh: Anak menatap sebuah mainan lalu anak akan memegang mainan tersebut, hal ini akan terekam pada otak anak untuk menambah pengetahuan.

b. Asimilasi

Asimilasi yaitu menempatkan informasi baru pada skema atau kategori yang sudah tersedia. Contoh: ketika anak diberikan mainan yang baru anak akan melihat, memegang, membanting atau menggigitnya. Anak akan menggunakan skema lama yaitu dengan melihat dan memegang benda atau objek yang baru ia kenal.

c. Akomodasi

Akomodasi yaitu penyesuaian dengan adanya skema lain akibat dari ketidakcocokan informasi ke dalam skema yang sudah ada. Contoh: ketika anak diberikan telur anak akan membantingnya, akibatnya telur itu pecah. Melihat akibat yang terjadi anak akan

mengubah skema yang ada, selanjutnya anak akan memegang objek dengan lembut dan hati-hati.

d. Ekuilibrasi

Ekuilibrium adalah keseimbangan yang dicapai setiap informasi ditempatkan kedalam skema yang sudah ada atau skema baru yang dibuat. Contoh: bayi yang biasa diberikan susu dengan botol kemudian diberikan susu dengan gelas. Bayi menemukan skema menyedot susu di gelas membutuhkan gerakan mulut berbeda dengan hal yang biasa ia lakukan ketika menyusui pada payudara ibunya, maka bayi akan mengakomodasi skema baru dengan skema lama. Bayi melakukan adaptasi dengan skema baru yaitu menghisap susu di gelas. Asimilasi dan akomodasi bekerjasama untuk menghasilkan ekuilibrium dan perkembangan.

### **2.2.2 Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah**

Tahap perkembangan kognitif anak menggambarkan kemampuan dalam berfikir dan memecahkan masalah. Jean Piaget berpendapat bahwa tahap perkembangan anak terbagi menjadi empat tahap yaitu: tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun), tahap pra operasional (usia 2-7) tahun, tahap operasional kongkret (usia 7-11 tahun) dan tahap operasional formal (usia 11 tahun keatas) (Jaarvis, 2021) .

Anak prasekolah berada di tahap pra operasional yaitu usia 2-7 tahun. Anak di tahap mulai mengembangkan aspek bahasa, anak mulai bersosialisasi dengan lingkungannya. Anak menggambarkan dunia dengan kata-kata, gambar dan simbol. Anak mampu melukiskan secara simbolis namun belum mampu melakukannya dengan tindakan. Pada usia ini anak juga mulai mampu bernalar, bersikap egosentris dan percaya pada hal yang magis atau ghaib.

Menurut Sutisna & Laiya (2020) Tahap pra operasional dibagi menjadi dua yaitu tahap fungsi simbolik dan tahap berpikir intuitif.

#### 1) Tahap fungsi simbolik

Tahap ini merupakan tahap awal pra operasional yaitu usia 2-4 tahun. Tahap ketika anak mulai berfikir simbolis atau anak mulai merepresentasikan ide-ide melalui simbol-simbol. Hal ini ditunjukkan ketika anak mulai menggunakan kata-kata untuk merepresentasikan sesuatu yang dilihatnya maupun dari pengalamannya. Selain dengan kata-kata anak juga mulai merepresentasikan menggunakan gambar.

Pada tahap ini kegiatan bermain dapat menjadi stimulasi untuk mengembangkan kemampuan anak. Melalui kegiatan bermain anak akan mengalami proses asimilasi yaitu pengalaman dibuat untuk memenuhi skema anak, bukan perubahan anak mengakomodasi kenyataan.

Periode awal tahap pra operasional kemampuan anak untuk merepresentasikan objek yang terlihat kemudian objek tersebut hilang tertutup sesuatu mulai berkembang dengan baik. Contohnya: anak melihat mainan kemudian mainan itu tertutup oleh kain dan tidak terlihat. Anak mulai memahami bahwa mainan tersebut hilang karena tertutup oleh kain atau benda lain.

Tahap awal pra operasional anak juga mulai mengembangkan kemampuan merepresentasikan objek yang pernah di lihat melalui gambar. Kemampuan menggambar anak pada periode ini masih mencoret-coret. Melalui coretan ini anak merepresentasikan objek-objek yang dilihat.

Ciri yang selanjutnya yaitu bersikap egosentris. Egosentris merupakan sikap anak yang berpendapat dari sudut pandangnya sendiri tanpa memperhatikan sudut pandang

orang lain. Anak cenderung melihat sesuatu dari sudut intelektual dan emosional mereka sendiri. Anak berasumsi bahwa orang lain akan memahami apa yang mereka pikirkan dan sudut pandang orang lain harus sesuai dengan mereka.

Ciri terakhir dari tahap fungsi simbolik yaitu anak percaya animisme, yaitu anak meyakini benda mati memiliki sifat atau kualitas yang sama seperti makhluk hidup.

## 2) Tahap berpikir intuitif

Tahap ini terjadi pada anak usia 4-7 tahun. Di tahap ini sikap berpikir egosentris pada anak mulai berkurang. Anak mulai pintar mengklasifikasikan objek sesuai dengan ukuran, bentuk dan warna. Tahap ini biasanya terjadi pada anak prasekolah.

Berfikir intuitif adalah kemampuan anak memahami sesuatu berdasarkan persepsi bukan berdasarkan logika atau rasional. Kemampuan anak berpikir intuitif pada tahap ini menunjukkan anak belum mampu memahami konservasi. Konservasi memiliki arti ciri dari suatu zat seperti kuantitas, panjang, volume tidak berubah meskipun mengalami transformasi. Dapat disimpulkan pada tahap ini anak belum mampu membedakan objek yang dimanipulasi kuantitas, panjang, volume dan massanya. Misalnya anak ditunjukkan air dalam gelas yang pendek namun diameternya lebar dan air dalam gelas yang tinggi namun diameternya sempit, anak akan beranggapan bahwa air lebih banyak pada gelas yang tinggi namun berdiameter sempit.

### **2.2.3 Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak**

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2014) standar pencapaian perkembangan anak (STTPA) pada usia 4-6 tahun adalah:

Tabel 2. 1 STPPA Usia 4-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak usia 4-5 tahun	Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak usia 5-6 tahun
a. Belajar dan pemecahan masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal benda berdasarkan fungsi</li> <li>2. Menggunakan benda sebagai permainan simbolik</li> <li>3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit</li> <li>5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah</li> <li>6. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu</li> <li>7. Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu</li> <li>8. Memahami posisi dalam keluarga dan lingkungan sosial</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik</li> <li>2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial</li> <li>3. Menerapkan pengetahuan dan pengalaman dalam konteks yang baru</li> <li>4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah</li> </ol>
b. Berpikir logis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna atau ukuran</li> <li>2. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya</li> <li>3. Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sejenis dengan 2 variasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran (lebih dari, kurang dari)</li> <li>2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan</li> <li>3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan</li> <li>4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya</li> </ol>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>4. Mengenal pola (misal AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya</li> <li>5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dengan 3 variasi</li> <li>6. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sejenis (lebih dari 2 variasi)</li> <li>7. Mengenal pola ABCD-ABCD</li> <li>8. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran</li> </ul>
c. Berpikir simbolik	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh</li> <li>2. Mengenal konsep bilangan</li> <li>3. Mengenal lambang bilangan</li> <li>4. Mengenal lambang huruf</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan lambang bilangan satu sampai sepuluh</li> <li>2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung</li> <li>3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan</li> <li>4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan</li> <li>5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan</li> </ul>

### 2.3 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak

Menurut Khadijah (2016) faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah :

#### a. Faktor hereditas

Manusia lahir di dunia sudah membawa potensi tertentu (warisan dari orang tua) yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungannya. Beberapa penelitian mengatakan bahwa faktor hereditas sangat berperan terhadap kemampuan intelegensi individu. Hasil dari

penelitian Erlenmeyer Kimling dan Jarvik pada tahun 1963 adalah Individu mempunyai IQ yang relatif sama dengan keluarganya.

b. Faktor lingkungan

Selain faktor hereditas atau warisan kemampuan kognisi individu dipengaruhi oleh pengalaman dan pengetahuan dari lingkungannya. Pengaruh budaya dan status sosial/ekonomi termasuk kedalam faktor lingkungan. Faktor lingkungan dibagi menjadi dua yaitu:

1) Keluarga

Keluarga merupakan zona pendidikan anak yang pertama karena sejak dalam kandungan anak berada dalam lingkup keluarga. Segala jenis pola asuh yang diterapkan orang tua kepada anak akan berpengaruh terhadap intelektual anak. Keluarga yang harmonis akan memberikan lingkungan yang kondusif untuk perkembangan kognisi anak, begitu sebaliknya.

2) Sekolah

Sekolah merupakan lembaga formal yang mempunyai tugas untuk mengembangkan kemampuan anak termasuk kemampuan kognitif anak. Disekolah terdapat guru yang bertugas untuk mendidik anak, mereka di berikan permainan dan materi yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

c. Faktor kematangan

Setiap organ psikis maupun fisik dikatakan matang jika sudah menjalankan fungsinya masing-masing, hal ini berhubungan dengan usia. Semakin bertambah usia anak maka akan semakin kompleks juga proses berpikir anak.

d. Faktor stimulasi

Stimulasi adalah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Stimulasi merupakan kegiatan memberikan rangsangan kepada individu agar perkembangannya menjadi lebih optimal. Terdapat beberapa macam stimulasi perkembangan: olfaktori (penciuman), taktil (perabaan), verbal (bicara), auditori (pendengaran), visual (penglihatan) dan pengecapan.

Video merupakan stimulasi visual dan auditori. Anak yang melihat video secara tidak langsung akan mengembangkan kemampuannya. Video yang sering di tonton anak adalah video kartun atau animasi. Video kartun tidak hanya memberikan hiburan saja tapi juga memberikan nilai-nilai tertentu pada anak. Dalam penelitian Khoiriyati & Saripah (2018) mengatakan bahwa pemberian stimulasi berupa video dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi, rasa ingin tahu, daya ingat, imajinasi, kreativitas dan bahasanya.

e. Faktor minat dan bakat

Minat merupakan dorongan untuk berbuat lebih baik lagi demi suatu tujuan, sedangkan bakat adalah kemampuan bawaan yang perlu dilatih agar dapat terwujud. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah untuk mempelajarinya.

f. Faktor kebebasan

Kebebasan berarti setiap manusia mempunyai kebebasan untuk memilih cara menyelesaikan masalahnya dan bebas untuk memilih masalah yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

## 2.4 Video Kartun

*Gadget* adalah sebuah istilah berasal dari bahasa Inggris, artinya perangkat elektronik yang memiliki fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia, sedangkan dalam bahasa Indonesia *gadget* biasa disebut dengan gawai (Hijriyani & Astuti, 2020). *Gadget* dapat berfungsi sebagai alat komunikasi, media mencari ilmu serta media untuk hiburan secara online. *Gadget* memiliki fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan untuk perkembangan anak, salah satunya adalah aplikasi *YouTube*.

*YouTube* adalah salah satu layanan dari *google* yang memfasilitasi penggunaanya untuk mengakses dan mengunggah video dan bisa dilihat orang lain dari seluruh dunia (Sukendar et al., 2020). *YouTube* resmi berdiri pada tahun 2005, didirikan oleh tiga karyawan *Pay Pal* yaitu Jawed Karim, Chad Hurley dan Steve Chen (Ishariani, 2019). *YouTube* merupakan sebuah situs digital berupa video yang disediakan oleh *google*, didalamnya terdapat berbagai macam video seperti klip musik, film atau movie, berita, kartun atau animasi dan video yang dibuat sendiri oleh penggunaanya (Samosir et al., 2018).

### 2.4.1 Definisi Kartun

Video animasi merupakan chanel yang paling disukai oleh anak-anak yang sering disebut video kartun. Kartun adalah salah satu karya melalui fasilitas computer multimedia dengan menggabungkan antara gambar, teks, audio, animasi dan video sehingga seolah-olah gambar diam dapat bergerak dan mempunyai suara serta dapat dirancang menjadi cerita yang menarik (Rosita et al., 2020).

Video kartun adalah serangkaian gambar diam yang diproyeksikan sehingga seolah-olah gambar itu bergerak dan memiliki suara yang disusun menjadi sebuah cerita dan mempunyai watak pada setiap tokohnya (Maharani & Novieazizah, 2021).

## 2.4.2 Manfaat Video Kartun

Kartun dapat bermanfaat positif bagi anak jika dengan waktu yang secukupnya atau tidak lebih dari 120 menit dalam sehari (Janah et al., 2019). Kartun mempunyai manfaat sebagai media hiburan untuk anak dan juga sebagai media pembelajaran anak sehingga anak merasa senang dan tidak bosan karena terdapat unsur hiburan didalamnya. Menurut Rosita et al. (2020) manfaat video kartun atau animasi adalah:

### 1) Sebagai media pembelajaran

Anak dapat belajar dari video kartun yang di tonton. Mereka dapat belajar mengenal huruf, angka dan warna. Melalui gambar yang bergerak, bicara dan penuh warna anak akan merasa tertarik untuk belajar.

### 2) Sebagai media hiburan

Anak-anak menganggap kartun itu lucu dan unik yang dapat menyebabkan mereka tertawa. Tertawa adalah penghilang stress dan pembangun kepercayaan diri yang baik. Tertawa juga dapat meningkatkan kekebalan tubuh dan dapat melepaskan endorphen yang mengundang perasaan positif.

### 3) Membantu perkembangan bahasa anak

Kartun dapat mengajarkan kepada anak berbagai bahasa asing sehingga kemampuan linguistik mereka semakin berkembang.

### 4) Membantu perkembangan kognitif anak

Melalui kartun anak dapat mengembangkan keterampilan kognitif seperti meningkatkan perhatian dan konsentrasi, meningkatkan rasa ingin tahu, menambah daya ingat dan imajinasi pada anak:

- Meningkatkan perhatian dan konsentrasi

Memberikan video pada anak dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasinya karena anak menyukai hal yang menarik dan baru. Melalui rasa ketertarikannya terhadap video anak akan menunjukkan konsentrasinya dalam hal tersebut, hal ini dapat dilihat darisikap anak terlalu focus dengan apa yang ia lihat.

- Meningkatkan kreativitas anak

Melalui kartun anak dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya. Anak dapat memikirkan ide-ide baru yang terinspirasi dari kartun dan menghasilkan sebuah karya.

- Meningkatkan rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu yang tinggi merupakan hal yang wajar pada usia pra sekolah karena pada tahap ini anak harus banyak bereksplorasi pada lingkungannya untuk melatih perkembangan kognitif anak. Melalui kartun anak dapat mengeksplor rasa ingin tahunya dengan mencari video kartun lainnya yang lebih menarik perhatiannya. Dengan begitu rasa ingin tahu anak membuahkan hasil yang beragam dan lebih luas.

- Menambah daya ingat

Dengan memberikan stimulus video dapat melatih daya ingat anak. Hal ini terlihat dari anak yang menceritakan kembali apa yang telah ia tonton, menyanyikan lagu-lagu dalam video, bergerak menirukan gerakan yang ada dalam video, mengenal warna dan lainnya.

- Meningkatkan imajinasi

Seperti merasakan terbang seperti burung, berenang seperti ikan, menjadi princes, dapat melakukan sihir dan lain-lain.

### 2.4.3 Jenis-jenis kartun

Jenis-jenis kartun terbagi menjadi dua yaitu kartun 2 dimensi dan kartun 3 dimensi (Nisawati & Cahya Maulidiah, 2019). Kartun 2 dimensi, jenis ini terbuat dari gambar dan karakter dua dimensi yang dihidupkan dengan gerakan-gerakan. Video ini akan terlihat lebih sederhana karena hanya memiliki dua dimensi yaitu panjang dan lebar. Contohnya : Tom and Jerry, Spongebob, Tiddlytubies 2d dan lain-lan

Kartun 3 dimensi, video ini memiliki ruang dan dapat bergerak berputar seperti karakter asli dalam kehidupan nyata sehingga terlihat lebih realistic. Contoh : Frozen, Upin- ipin, Nusa dan Rara, Baby Panda, Motlu Patlu dan lain-lain (Nisawati & Cahya Maulidiah, 2019).

### 2.4.4 Dampak negatif

Kartun tidak hanya memberikan manfaat atau dampak positif saja namun juga memberikan dampak negatif kepada anak. Adapun dampak negatif dari kartun adalah (Rifhano & Abdurrahman, 2018):

#### a. Kecanduan

Jika anak terlalu lama menonton video kartun akan menimbulkan kecanduan. Dapat dikatakan intensitas waktu kategori tinggi jika menonton kartun lebih dari 2 jam atau 120 menit dalam sehari (Janah et al., 2019).

#### b. Menimbulkan kekerasan

Setelah anak menonton video kartun yang terdapat adegan berperang anak akan menirukan kedalam dunia nyata. Anak akan berisiko suka berkelahi dengan temannya agar terlihat jagoan seperti pada kartun tersebut.

#### c. Kurang empati

Ada beberapa kartun yang menunjukkan perilaku kurang sopan atau menantang orang tua yang dapat menimbulkan anak berisiko menirukan perilaku ini kepada orang disekelilingnya.

d. Bahasa kasar

Kartun di zaman sekarang sering menyertakan bahasa yang kurang cocok untuk anak-anak. Mereka mudah dipengaruhi dan menirukan apa yang ia lihat dari kartun tersebut.

e. Pesan buruk

Anak-anak sering mengidolakan kartun favorit mereka yang terkadang membuat anak menirukan semua karakter dan gayanya dalam kehidupan nyata. Contohnya seperti kartun Boi-boi Boy, dalam serial kartun ini mengarahkan anak untuk interaktif namun dengan karakter menjadi jagoan akan membuat anak meyakini bahwa dia harus selalu menjadi pemenang dalam lingkup pertemanannya.

f. Kurang interaksi

Anak yang terlalu asyik menonton kartun menyebabkan anak malas untuk berkomunikasi dengan teman sebayanya atau lingkungannya.

g. Menimbulkan masalah kesehatan

Terlalu lama menonton *gadget* dapat menyebabkan masalah kesehatan pada anak karena kurang aktif dan gaya hidup yang menetap. Risiko kesehatan yang mungkin muncul adalah terkena radiasi, merusak kesehatan mata, obesitas, kurang nutrisi karena kebiasaan makan yang buruk.

#### **2.4.5 Upaya Untuk Mengatasi Anak Menggunakan *Gadget* Secara Berlebihan**

Cara atau upaya orang tua untuk mencegah anak ketergantungan *gadget* adalah sebagai berikut (Nurfadilah et al., 2020):

- 1) Bersikap tegas dengan melarang anak apabila sudah bermain terlalu lama

Sebagai orang tua harus bersikap tegas kepada anak, orang tua perlu mengontrol berapa lama anak diperbolehkan bermain *gadget*. Jika anak bermain sudah memakan waktu yang lama maka orang tua harus mengambil ponsel atau *gadget* tersebut walaupun anak menolak dan menangis.

- 2) Tidak mencontohkan bermain *gadget* didepan anak

*Teori Jhon Locke* mengungkapkan bahwa *Modelling* yang tepat dari orang tua akan sangat mempengaruhi perilaku anak, mereka akan belajar dari apa yang ia lihat dari lingkungan sekitarnya termasuk perilaku dari orang tuanya. Sehingga jika orang tua menggunakan *gadget* harus bersembunyi dari anak agar anak tidak mencontoh hal tersebut.

- 3) Mengontrol konten yang di akses anak

Selalu mengawasi anak ketika menonton video atau bermain *gadget*. Jika anak mengakses konten yang tidak memuat edukasi dapat di ingatkan dan diarahkan ke konten yang memuat edukasi.

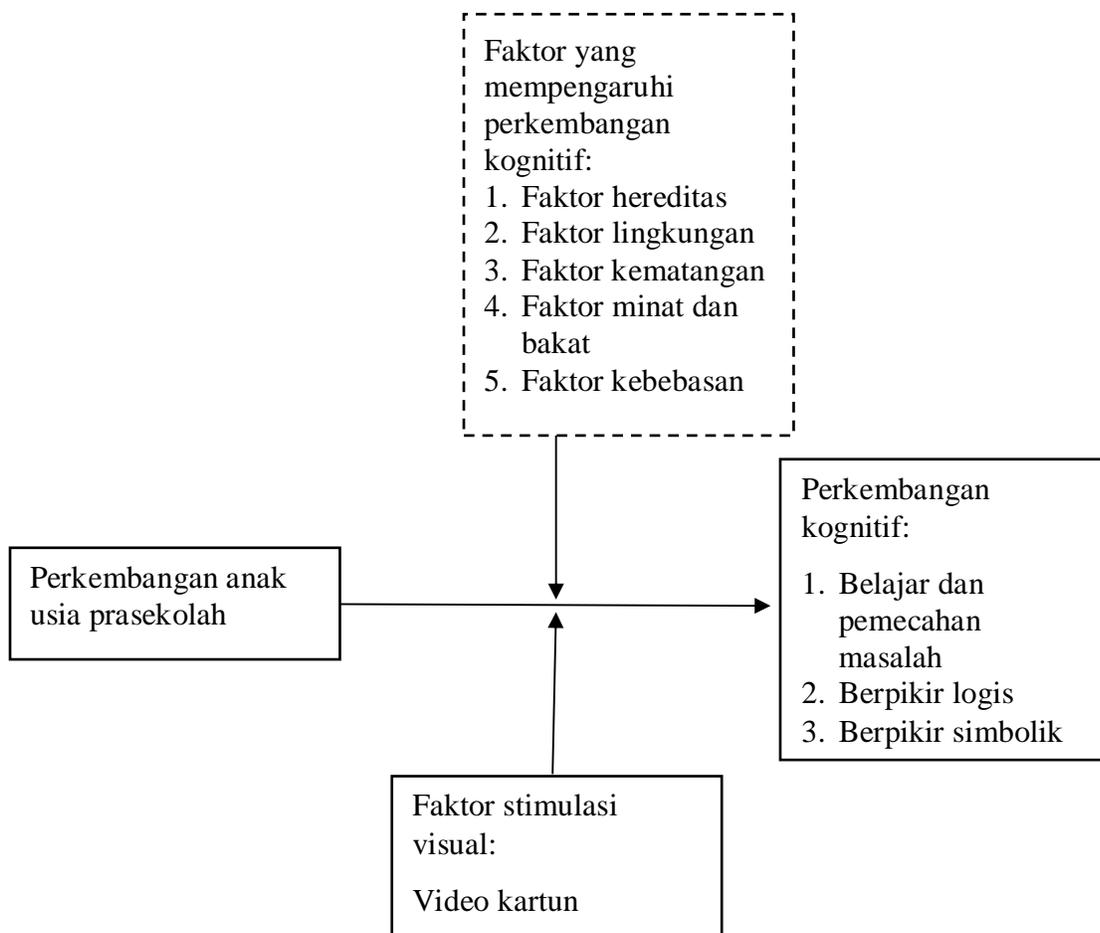
- 4) Memasukkan anak kesekolah untuk mengurangi frekuensi anak bermain *gadget*.

- 5) Memberikan pengawasan kepada anak ketika bermain *gadget* supaya anak tetap berada dalam chanel yang edukatif dan dapat memperhatikan intensitas waktu bermain *gadget*.

- 6) Mengarahkan anak untuk bermain dengan teman sebayanya, jika anak sibuk bermain dengan teman sebayanya maka anak tidak akan terbiasa untuk bermain *gadget*.

## 2.5 Kerangka Konsep

Gambar 2.1 Kerangka Konsep



### Keterangan :

: Diteliti

: Tidak diteliti

Anak prasekolah merupakan anak yang berusia 3-6 tahun. Usia ini sering di sebut dengan *golden age* yang berarti masa keemasan. Fase ini sangat penting untuk diperhatikan karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat baik. Menurut

penelitian neurologi pada usia 4 tahun 50 % perkembangan telah tercapai dan 80 % akan tercapai pada usia 8 tahun (Kiftiyah et al., 2017). Pada usia ini perlu diberikan stimulasi untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek dalam perkembangan anak prasekolah. Terdapat tiga poin yang harus dicapai anak pada usia prasekolah yakni belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Perkembangan kognitif anak terjadi karena adanya faktor-faktor yang mempengaruhi salah satunya adalah faktor pembentukan atau faktor stimulasi. Pemberian stimulus akan efektif jika diberikan sesuai kebutuhan dan perkembangan anak. Salah satu stimulus yang dapat diberikan adalah dengan memanfaatkan *gadget*, mengingat di era digital saat ini penggunaan *gadget* sudah menjadi sebuah kebutuhan. Pemanfaatan *gadget* dalam stimulasi anak dapat berupa pemberian edukasi melalui video-video kartun yang tersedia dalam aplikasi *gadget* seperti *YouTube*. Ketika anak mengakses video kartun atau animasi, tanpa sadar bahwa video tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak. Video kartun atau animasi memberikan rangsangan berupa gambar bergerak dan suara yang dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak. Mereka dapat mengembangkan imajinasinya melalui gambar-gambar yang ada di video.

Hasil dari beberapa penelitian terdahulu (Kiftiyah et al., 2017), (Rahayu, 2012), (Khoiriyati & Saripah, 2018), (Maharani & Novieazizah, 2021), (Palupi, 2020) dan (Rosita et al., 2020). Dapat disimpulkan bahwa media audio visual berupa video animasi atau video kartun mempunyai dampak yang positif untuk perkembangan kognitif anak, sehingga media visual berupa video animasi kartun dapat digunakan sebagai salah satu stimulasi yang bisa diterapkan pada anak prasekolah dengan memperhatikan intensitas waktu untuk menonton.

## **2.6 Hipotesis**

Hipotesis adalah pernyataan sementara yang belum diketahui kebenarannya dari rumusan masalah atau pertanyaan penelitian (Nursalam, 2017). Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

### **2.6.1 Intensitas Waktu Menonton Kartun**

Ha: Terdapat hubungan antara intensitas menonton video kartun dengan tingkat perkembangan kognitif anak prasekolah.

Ho: Tidak ada hubungan antara intensitas waktu menonton video kartun dengan tingkat perkembangan kognitif anak prasekolah.

### **2.6.2 Jenis Video Kartun**

Ha: Terdapat perbedaan tingkat perkembangan kognitif anak prasekolah berdasarkan jenis video kartun yang ditonton.

Ho: Tidak ada perbedaan tingkat perkembangan kognitif anak prasekolah berdasarkan jenis video kartun.