# BAB II TINJAUAN PUSTAKA

* 1. **Gadget**

# Definisi

Gadget adalah suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya. Beberapa contoh dari gadget yaitu handphone, tablet, Ipad, laptop yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini (Iswidharmanjaya, 2014).

Gadget adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaanya (Rohman, 2017).

Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudahkan kegiatan komunikasi manusia. Kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Diantaranya smartphone seperti, iphone dan blackberry serta netbook (Pebriana, 2017)

7

# Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah

Gadget tidak hanya beredar dikalangan usia dewasa, tetapi juga beredar di kalangan anak usia dini maupun prasekolah. Seiring perkembangan zaman, masyarakat modern termasuk anak-anak, memang tidak bisa dilepaskan dari keberadaan gadget yang semakin beredar luas. Saat ini, tidak aneh lagi apabila anak kecil berusia balita bahkan prasekolah sudah menggunakan gadget (Zerotoright, 2013).

Dari penelitian yang dilakukan oleh (Zerotoright, 2013) didapatkan hasil bahwa terdapat anak usia 2 sampai 4 tahun telah menghabiskan waktunya di depan layar selama 1 jam 58 menit per harinya dan anak usia 5 sampai 8 tahun menghabiskan waktu didepan layar selama 2 jam 21 menit setiap harinya.

Hal ini bertentangan dengan pendapat Starburger (2011) yang menyatakan bahwa anak hanya boleh berada di depan layar ≤ 1 jam setiap harinya. Anak-anak yang kecanduan gadget akan menyentuh perangkatnya setia 4- 8 menit sekali di kala senggang, apabila orang tua tidak memiliki ketegasan dalam pembatasan durasi penggunaan gadget. Kecanduan gadget pada anak dapat terlihat dari beberapa tanda seperti tantrum saat diminta berhenti bermain gadget, tidak mau merespon panggilan baik dari orang tua atau pun orang lain (kemampuan komunikasi ) ketika sedang bermain gadget, dan apabila anak tersebut sudah masuk tahap sekolah, nilai akademis (kemampuan anak) menurun dikarenakan anak sudah tidak tertarik lagi dengan materi pembelajaran yang ada di sekolah.

# Durasi Gadget

Orang tua harus memertimbangkan total waktu dalam penggunaan gadget. Khususnya pada anak Pra-Sekolah, karena bila dilakukan secara terus menerus akan berdampak pada perkembangan anak. Durasi dalam menggunakan gadget seorang anak hanya boleh berada di depan layar ≤ 1 jam setiap harinya. Pada anak usia 3-5 tahun menggunakan gadget 1 jam per-hari sedangkan pada usia 6-18 tahun 2 jam per-hari. Penggunaan gadget lebih dari waktu yang digunakan akan menyebabkan beberapa efek negatif, seperti anak akan malas untuk bergerak dan terus memandang gadget, dan anak tidak mau bersosialisasi. Durasi waktu 30 menit sampai 1 jam pada anak merupakan waktu ideal dalam menggunakan gadget.

Penggunaan gadget pada anak usia dibawah 2 tahun sangat tidak disarankan dan diusahakan untuk tidak terpapar sama sekali. Di indonesia penggunaan gadget sudah menjangkau anak Prasekolah dan durasi penggunaan gadget yang melebihi standar minimal. Efek yang dapat ditimbulkan pada gadget selain radiasi karena terlalu lama pemakaian akan tetapi juga perkembangan anak.

Durasi pemakaian gadget menurut (Sari, 2016) yaitu:

* + - 1. Intensitas tinggi

Penggunaan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit/hari. Dalam sekali pemakaian berkisar > 75 menit,dengan intensitas lebih dari 3 kali pemakaian.

* + - 1. Intensitas sedang

Dengan durasi lebih dari 40-60 menit/ hari, dengan intensitas 2-3 kali/ hari.

* + - 1. Intensitas rendah

Penggunaan gadget yang direkomendasikan dengan durasi < 30 menit/hari, dengan intensitas maksimal 2 kali pemakaian.

# Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak-anak dalam penggunaan gadget (Damayanti Riska, 2017). Faktor-faktor tersebut meliputi:

* + - 1. Gadget menampilkan fitur-fitur yang menarik

Fitur-fitur yang ada di dalam gadget membuat ketertarikan pada anak- anak. Sehingga hal itu membuat anak-anak penasaran untuk mengoperasikan gadget.

* + - 1. Kecanggihan dari gadget

Kecanggihan dari gadget dapat memudahkan semua kebutuhan anak. Kebutuhan anak dapat terpenuhi dalam bermain game, sosial media bahkan sampai berbelanja online.

* + - 1. Keterjangkauan harga gadget

Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari gadget semakin terjangkau. Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang

mampu membeli gadget, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan gadget untuk anaknya.

* + - 1. Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan gadget, maka masyarakat lainnya menjadi denggan meninggalkan gadget. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan gadget.

* + - 1. Faktor budaya

Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku anak. Sehingga banyak anak-anak mengikuti trend yang ada di dalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki gadget.

* + - 1. Faktor sosial

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

Orang tua perlu memahami karakteristik anaknya, dan memberikan pendampingan di saat anak-anak menggunakan gadget. Hal yang masih banyak ditemui adalah orang tua memberikan fasilitas gadget kepada anak, namun kurang paham mengenai gadget yang digunakan anaknya tersebut.

Orang tua kurang memahami fasilitas-fasilitas apa yang ada di dalamnya, fitur-fitur apa yang bisa diakses oleh anak, bagaimana

menghindarkan anak dari tayangan kekerasan dan pornografi yang ada di gadget, bahaya atau risiko apa yang mungkin bisa terjadi pada anak jika penggunaanya tidak dibatasi. Hal lain adalah sebagian orang tua justru menjadikan gadget sebagai cara untuk mengalihkan perhatian anak di saat orang tua sibuk, ataupun orang tua yang tidak konsisten dalam mengatur penggunaan gadget oleh anak.

Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian mengenai alasan yang melatarbelakangi orang tua dalam mengenalkan gadget kepada anak menurut Zaini dan Soenarto (2019), antara lain:

1. orang tua menganggap gadget sebagai sarana pengenalan teknologi informasi dan komunikasi
2. gadget sebagai media edukasi untuk menambah wawasan anak
3. gadget sebagai sarana hiburan agar anak tidak cerewet dan rewel
4. Kurang perhatian dari orang terdekat

# Dampak Positif Gadget

Gadget memiliki dampak positif dalam penggunaan untuk anak menurut Marpaung (2018), yaitu:

* + - 1. Berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi kenyataan).
			2. Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
			3. Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memegang suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
			4. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

Dampak positif lain dari penggunaan gadget dapat dilihat dari hasil penelitian Herodotou (2018) yang menemukan bahwa penggunaan gadget pada anak berusia 2-5 tahun mampu memberikan dampak positif berupa meningkatnya perkembangan literasi, sains, problem solving dan self efficacy anak.

Menurut Iswidharmanjaya (2014), dampak positif gadget pada anak yaitu menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa inggris lebih mudah, serta meningkatkan logika lewat game interaktif yang edukatif.

# Dampak Negatif

Gadget memiliki dampak negatif dalam penggunaan untuk anak menurut Marpaung (2018), yaitu :

* + - 1. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya anak teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut).
			2. Malas menulis dan membaca (hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi youtube

anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).

* + - 1. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan di sekelilingnya).
			2. Kecanduan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
			3. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
			4. Perkembangan kognitif anak terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
			5. Menghambat kemampuan berbahasa (anak akan terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
			6. Dapat mempengaruhi perilaku anak (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman.

Penggunaan gadget juga akan menimbulkan efek negatif. Melalui gadget anak-anak dapat mengakses konten-konten yang menayangkan kekerasan, kriminal, horor atau film-film yang bersifat maya bukan nyata, oleh karena itu pendampingan aktif dari orang tua sangat diperlukan karena anak belum mampu membedakan antara kehidupan realitas dengan imajinasi cerita yang mereka dapatkan (Mulyadi, 2011).

Dampak negatif lainnya dari penggunaan gadget berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Setianingsih, Ardani, dan Khayati (2018), adalah adanya hubungan antara penggunaan gadget dengan risiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak usia prasekolah. Dampak negatif dari penggunaan teknologi atau gadget pada anak ini dapat diminimalisir, apabila orang tua dapat berperan optimal dalam pengasuhan.

# Perkembangan

* + 1. **Pengertian Perkembangan**

Perkembangan merupakan bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar,gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian (Kemenkes RI, 2016).

Perkembangan (development) merupakan perubahan yang bersifat kuantitatif dan kualitatif. Bertambahnya kemampuan (skill) struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks, dalam pola yang teraur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan atau maturitas

merupakan pengertian dari perkembangan,(Soetjiningsih dan Ranuh, 2013).

Istilah pertumbuhan dan perkembangan pada dasarnya merupakan dua peristiwa yang berlainan, akan tetapi keduanya saling keterkaitan. Pertumbuhan (growth) merupakan masalah perubahan dalam ukuran besar, jumlah, ukuran atau dimensi tingkat sel, organ maupun individu yang bisa diukur dengan ukuran berat (gram, kilogram), ukuran panjang (cm, meter). Sedangkan perkembangan (development) merupakan bertambahnya kemampuan (skill/keterampilan) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan (Riyadi, 2012: 2).

Pertumbuhan terjadi secara simultan dengan perkembangan. Berbeda dengan pertumbuhan, perkembangan merupakan hasil interaksi kematangan susunan saraf pusat dengan organ yang mempengaruhinya, misalnya perkembangan sistem neuromuskuler, kemampuan bicara, emosi dan sosialisasi (Kemenkes RI, 2016).

Perkembangan menyangkut proses diferensiasi sel tubuh, jaringan tubuh, organ dan sistem yang berkembang sedemikian rupa, sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk perkembangan kognitif, bahasa, motorik, emosi dan perkembangan perilaku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya (Soetjiningsih dan ranuh,2013).

# Teori Perkembangan

Menurut Iriani (2016) perkembangan terbagi menjadi beberapa tahap antara lain :

* + - 1. Sigmen Freud (Perkembangan Psychosexual) :
1. Fase oral (0-1 tahun)

Pusat aktivitas menyenangkan di dalam mulutnya, anak mendapat kepuasan saat mendapat ASI , kepuasan bertambah dengan aktivitas menghisap jari dan tangannya atau benda-benda sekitarnya.

1. Fase anal (2-3 tahun)

Meliputi retensi dan pengeluaran feses. Pusat kenikmatannya pada anus saat BAB, waktu yang tepat untuk mengajarkan disiplin dan tanggung jawab.

1. Fase Urogenital atau faliks (usia 3-4 tahun)

Tertarik pada perbedaan anatomis laki dan perempuan, ibu menjadi tokoh sentral bila menghadapi persoalan. Kedekatan anak laki-laki pada ibunya menimbulkan gairah seksual dan perasaan cinta yang disebut *oedipus kompleks.*

1. Fase latent (4-5 tahun sampai masa pubertas)

Masa tenang tetapi anak mengalami perkembangan pesat aspek motorik dan kognitifnya. Disebut juga fase homoseksual alamiah karena anak-anak mencari teman sesuai jenis kelaminnya, serta mencari figur (*role model*) sesuai jenis kelamin dari orang dewasa.

1. Identity vs Role confusion (mulai 12 tahun)

Anak mulai dihadapkan pada harapan-harapan kelompoknya dan dorongan yang makin kuat untuk mengenal dirinya sendiri. Dia mulai berpikir bagaimana masa depannya, anak mulai mencari identitas dirinya serta perannya, jika ia berhasil melewati tahap ini maka ia tidak akan bingung menghadapi perannya.

1. Intimacy vs Isolation (dewasa awal)

Individu sudah mulai mencari pasangan hidup. Kesiapan membina hubungan dengan orang lain, perasaan kasih sayang dan keintiman, sedang yang tidak mampu melakukannya akan mempunyai perasaan terkucil atau tersaing.

1. Generativy vs self absorbtion (dewasa tengah)

Adanya tuntutan untuk membantu orang lain di luar keluarganya, pengabdian masyarakat dan manusia pada umumnya. Pengalaman di masa lalu menyebabkan individu mampu berbuat banyak untuk kemanusiaan, khususnya generasi mendatang tetapi bila tahap-tahap silam, dia memperoleh banyak pengalaman negatif maka mungkin dia terkurung dalam kebutuhan dan persoalannya sendiri.

1. Ego Integrity vs Despair (dewasa lanjut)

Memasuki masa ini, individu akan menengok masa lalu. Kepuasan akan prestasi, dan tindakan-tindakan di masa lalu akan menimbulkan perasaan puas. Bila ia merasa semuanya belum siap atau gagal akan timbul kekecewaan yang mendalam.

* + - 1. Piaget (Perkembangan Kognitif)

Meliputi kemampuan intelegensi, kemampuan bersepsi dan kemampuan mengakses informasi, berfikir logika, memecahkan masalah kompleks menjadi simpel dan memahami ide yang abstrak menjadi konkrit, bagaimana menimbulkan prestasi dengan kemampuan yang dimiliki anak.

1. Tahap sensori-motori (0-2 tahun)

Perilaku anak banyak melibatkan motorik, belum terjadi kegiatan mental yang bersifat simbolis (berfikir). Sekitar usia 18-24 bulan anak mulai bisa melakukan *operations*, awal kemampuan berpikir.

1. Tahap pra operasional (2-7 tahun)

Tahap pra konseptual (2-4 tahun) anak melihat dunia hanya dalam hubungan dengan dirinya, pola pikir egosentris. Pola berpikir ada dua

: transduktif ; anak mendasarkan kesimpulannya pada suatu peristiwa tertentu (ayam bertelur jadi semua binatang bertelur) atau karena ciri- ciri objek tertentu (truk dan mobil sama karena punya roda empat). Pola penalaran sinkretik terjadi bila anak mulai selalu mengubah-ubah kriteria klasifikasinya. Misal mula-mula ia mengelompok truk, sedan, dan bus sendiri-sendiri, tapi kemudian mengelompokkan mereka berdasarkan warna-warna, lalu berdasarkan besar kecilnya. Tahap kedua intuitif (4-7 tahun). Pola pikir berdasar intuitif, penalaran masih kaku, terpusat pada bagian tertentu dari objek dan semata-mata didasarkan atas penampakan objek.

1. Tahap operasional konkrit (7-12 tahun)

Konversi menunjukkan anak mampu menawar satu objek yang diubah bagaimanapun bentuknya, bila tidak ditambah atau dikurangi maka volumenya tetap. Seriasi menunjukkan anak mampu mengkategorikan objek menurut berbagai macam cirinya seperti tinggi, besar, kecil, warna, dan bentuk.

1. Tahap operasional-formal (mulai usia 12 tahun).

Anak dapat melakukan representasi simbolis tanpa menghadapi objek- objek yang dia pikirkan. Pola pikir menjadi lebih fleksibel melihat persoalan dari berbagai sudut yang berbeda.

* + - 1. Erikson (Perkembangan Psikososial)

Proses perkembangan psikososial tergantung pada bagaimana individu menyelesaikan tugas perkembangannya pada tahap itu, yang paling penting adalah bagaimana memfokuskan diri individu pada penyelesaian konflik yang baik itu berlawanan atau tidak dengan tugas perkembangannya.

* + - * 1. Trust vs Misstrust (0-1 tahun)

Kebutuhan rasa aman dan ketidakberdayaannya menyebabkan konflik basic trust dan misstrust, bila anak mendapatkan rasa amannya maka anak akan mengembangkan kepercayaan diri terhadap lingkungannya, ibu sangat berperan penting.

* + - * 1. Autonomy vs shame and doubt (2-3 tahun)

Organ tubuh lebih matang dan terkoordinasi dengan baik sehingga terjadi peningkatan keterampilan motorik, anak perlu dukungan, pujian, pengakuan, perhatian serta dorongan sehingga menimbulkan kepercayaan terhadap dirinya, sebaliknya celaan hanya akan membuat anak bertindak dan berfikir ragu-ragu. Kedua orang tua objek sosial terdekat dengan anak.

* + - * 1. Initiatif vs guilty (3-6 tahun)

Bila tahap sebelumnya anak mengembangkan rasa percaya diri dan mandiri, anak akan mengembangkan kemampuan berinisiatif yaitu perasaan bebas untuk melakukan sesuatu atas kehendak sendiri. Bila tahap sebelumnya yang dikembangkan adalah sikap ragu-ragu, maka ia akan selalu merasa bersalah dan tidak berani mengambil tindakan atas kehendak sendiri.

* + - * 1. Industry vs inferiority (6-11 tahun)

Logika anak sudah mulai tumbuh dan anak sudah mulai sekolah, tuntutan peran dirinya dan bagi orang lain semakin luas sehingga konflik anak masa ini adalah rasa mampu dan rendah diri. Bila lingkungan ekstrim lebih banyak menghargainya maka akan muncul rasa percaya diri tetapi bila sebaliknya, anak akan rendah diri.

* + - 1. Kohlberg (Perkembangan Moral)
				1. Pra konvensional

Mulanya ditandai dengan besarnya pengaruh wawasan kepatuhan dan hukuman terhadap perilaku anak. Penilaian terhadap perilaku didasarkan atas akibat sikap yang ditimbulkan oleh perilaku. Dalam tahap selanjutnya anak mulai menyesuaikan diri dengan harapan lingkungan untuk memperoleh hadiah, yaitu senyum, pujian atau benda.

* + - * 1. Konvensional

Anak terpaksa menyesuaikan diri dengan harapan lingkungan atau ketertiban sosial agar disebut anak baik atau anak manis.

* + - * 1. Purna konvensional

Anak mulai mengambil keputusan baik dan buruk secara mandiri. Prinsip pribadi mempunyai peran penting. Penyesuain diri terhadap segala aturan disekitarnya lebih didasarkan atas penghargaannya serta rasa hormatnya terhadap orang lain

* + - 1. Hurolck (Perkembangan Emosi).

Menurut Hurolck masa bayi mempunyai emosi yang serupa kegairahan umum, sebelum bayi bicara ia sudah mengembangkan emosi heran, malu, marah dan takut. Perkembangan emosi sangat berpengaruh oleh faktor kematangan dan belajar. Pengalaman emosional sangat tergantung dari beberapa jauh individu dapat

mengerti rangsangan yang diterimanya. Otak yang matang pengalaman yang belajar

# Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tumbuh Kembang

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang pada anak. Seperti yang dijelaskan Riyadi, S dan Sukarmin (2012: 3) antara lain:

* + - 1. Faktor Herediter

Herediter/keturunan merupakan faktor yang tidak dapat diubah ataupun dimodifikasi, ini merupakan modal dasar untuk mendapatkan hasil akhir dari proses tumbuh kembang anak. Melalui instruksi genetik yang terkandung di dalam sel telur yang telah dibuahi dapat ditentukan kualitas dan kuantitas pertumbuhan. Termasuk dalam faktor genetik ini adalah jenis kelamin dan suku bangsa/ras. Misalnya, anak keturunan bangsa Eropa akan lebih tinggi dan lebih besar jika dibandingkan dengan anak keturunan Asia termasuk Indonesia, pertumbuhan postur tubuh wanita akan berbeda dengan laki-laki.

* + - 1. Faktor Lingkungan
				1. Lingkungan Internal

Hal yang berpengaruh diantaranya adalah hormon dan emosi. Ada tiga hormon yang mempengaruhi pertumbuhan anak, hormon somatotropin merupakan hormon yang mempengaruhi jumlah sel tulang, merangsang sel otak pada masa pertumbuhan, berkurangnya hormon ini dapat menyebabkan Gigantisme.

Hormon Tiroid akan mempengaruhi pertumbuhan tulang, kekurangan hormon ini akan menyebabkan kretinisme dan hormon gonadotropin yang berfungsi untuk merangsang perkembangan seks laki-laki dan memproduksi spermatozoa, sedangkan estrogen merangsang perkembangan seks sekunder wanita dan produksi sel telur, jika kekurangan hormon gonadotropin ini akan menyebabkan terhambatnya perkembangan seks.

Terciptanya hubungan yang hangat dengan orang lain seperti ayah, ibu, saudara, teman sebaya, guru dan sebagainya akan berpengaruh besar terhadap perkembangan emosi, sosial dan intelektual anak. Cara seorang anak dalam berinteraksi dengan orang tua akan mempengaruhi interaksi anak di luar rumah. Pada umumnya anak yang tahap perkembangannya baik akan mempunyai intelegensi yang tinggi dibandingkan dengan anak yang tahap perkembangannya terhambat.

* + - * 1. Lingkungan Eksternal

Dalam lingkungan eksternal ini banyak sekali yang mempengaruhinya, diantaranya adalah kebudayaan.Kebudayaan suatu daerah akan mempengaruhi kepercayaan, adat kebiasaan dan tingkah laku dalam bagaimana orangtua mendidik anaknya. Status sosial ekonomi keluarga juga berpengaruh, orang tua yang ekonomi menengah ke atas dapat dengan mudah menyekolahkan anaknya di sekolah-sekolah yang berkualitas, sehingga mereka dapat menerima

atau mengadopsi cara-cara baru bagaimana cara merawat anak dengan baik. Status nutrisi pengaruhnya juga sangat besar, orang tua dengan ekonomi lemah bahkan tidak mampu memberikan makanan tambahan buat bayinya, sehingga bayi akan kekurangan asupan nutrisi yang akibat selanjutnya daya tahan tubuh akan menurun dan akhirnya bayi/anak akan jatuh sakit.

Olahraga yang teratur dapat meningkatkan sirkulasi darah dalam tubuh, aktifitas fisiologis dan stimulasi terhadap perkembangan otot- otot, posisi anak dalam keluarga ditengarai juga berpengaruh, anak pertama akan menjadi pusat perhatian orang tua, sehingga semua kebutuhan dipenuhi baik itu kebutuhan fisik, emosi maupun sosial.

* + - 1. Faktor Pendidikan kesehatan

Adanya pelayanan kesehatan yang memadai yang ada di sekitar lingkungan dimana anak tumbuh dan berkembang, diharapkan tumbuh kembang anak dapat dipantau. Sehingga apabila terdapat sesuatu hal yang sekiranya meragukan atau terdapat keterlambatan dalam perkembangannya, anak dapat segera mendapatkan pelayanan kesehatan dan diberikan solusi pencegahannya.

# Aspek-Aspek Perkembangan

Menurut Depkes RI (2007) perkembangan anak berlangsung secara teratur saling berkaitan dan berkesinambungan, maka aspek-aspek perkembangan yang perlu dipantau adalah motorik kasar, motorik halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian.

* + - 1. Gerakan dasar atau motorik kasar adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan pergerakan dan sikap tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti duduk, berdiri dan sebagainya.
			2. Gerak halus atau motorik halus adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan gerakan yang melibatkan bagian- bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot- otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat seperti mengamati sesuatu, menjepit, menulis dan sebagainya.
			3. Kemampuan bicara dan bahasa adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan untuk memberikan respon terhadap suara seperti berbicara, berkomunikasi, mengikuti perintah dan sebagainya.
			4. Sosialisasi dan kemandirian adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak (makan sendiri, membereskan mainan setelah selesai bermain), berpisah dengan ibu/pengasuh anak, bersosialisasi, berinteraksi dengan lingkungan dan sebagainya.

# Tahapan Perkembangan Anak

Terdapat beberapa tahapan perkembangan anak berdasarkan umurnya sesuai yang dijelaskan dalam buku SDIDTK (2016) antara lain:

* + - 1. Umur 0-3 bulan
				1. Menggerakkan kepala dari kiri/kanan ke tengah
				2. Mengangkat kepala setinggi 45°
				3. Melihat dan menatap wajah
				4. Mengoceh spontan atau bereaksi dengan mengoceh
				5. Suka tertawa keras
				6. Bereaksi terkejut terhadap suara keras
				7. Membalas tersenyum ketika diajak bicara/tersenyum
				8. Mengenal ibu dengan penglihatan, penciuman, pendengaran, kontak
			2. Umur 3-6 bulan
				1. Berbalik dari telungkup ke terlentang
				2. Mengangkat kepala setinggi 90°
				3. Mempertahankan posisi kepala tetap tegak dan stabil
				4. Menggenggam pensil
				5. Meraih benda yang ada di dalam jangkauannya
				6. Memegang tangannya sendiri
				7. Berusaha memperluas pandangan
				8. Mengarahkan matanya pada benda-benda kecil
				9. Mengeluarkan suara gembira bernada tinggi atau memekik
				10. Tersenyum ketika melihat mainan/gambar yang menarik saat bermain sendiri
			3. Umur 6-9 bulan
				1. Duduk (sikap tripoid – sendiri)
				2. Belajar berdiri, kedua kakinya menyangga sebagian berat badan
				3. Merangkak meraih mainan atau mendekati seseorang
				4. Memindahkan benda dari tangan satu ke tangan yang lain
				5. Memungut 2 benda, masing-masing lengan pegang 1 benda pada saat yang bersamaan
				6. Memungut benda sebesar kacang dengan cara meraup
				7. Bersuara tanpa arti, mamama, bababa, dadada, tatata
				8. Mencari mainan/benda yang dijatuhkan
				9. Bermain tepuk tangan/ciluk baa
				10. Bergembira dengan melempar benda
				11. Makan kue sendiri
			4. Umur 9-12 bulan
				1. Mengangkat benda ke posisi berdiri
				2. Belajar berdiri selama 30 detik atau berpegangan di kursi
				3. Dapat berjalan dengan dituntun
				4. Mengulurkan lengan/badan untuk meraih mainan yang diinginkan
				5. Menggenggam erat pensil
				6. Memasukkan benda ke mulut
				7. Mengulang menirukan bunyi yang didengarkan
				8. Menyebut 2-3 suku kata yang sama tanpa arti
				9. Mengeksplorasi sekitar, ingin tau, ingin menyentuh apa saja
				10. Bereaksi terhadap suara yang perlahan atau bisikan
				11. Senang diajak bermain “ciluk baa”
				12. Mengenal anggota keluarga, takut pada orang yang belum dikenali
			5. Umur 12-18 bulan
				1. Berdiri sendiri tanpa berpegangan
				2. Membungkuk memungut mainan kemudian berdiri kembali
				3. Berjalan mundur 5 langkah
				4. Memanggil ayah dengan kata “papa”. Memanggil ibu dengan kata “mama”
				5. Menumpuk 2 kubus
				6. Memasukkan kubus di kotak
				7. Menunjuk apa yang diinginkan tanpa menangis/merengek, anak bisa mengeluarkan suara yang menyenangkan atau menarik tangan ibu
				8. Memperhatikan rasa cemburu/bersaing
			6. Umur 18-24 bulan
				1. Berjalan tanpa terhuyung-huyung
				2. Berdiri sendiri tanpa berpegangan selama 30 detik
				3. Bertepuk tangan melambai-lambai
				4. Menumpuk 4 buah kubus
				5. Memungut benda kecil dengan ibu jari dan jari telunjuk
				6. Menggelindingkan bola ke arah sasaran
				7. Menyebut 3-6 kata yang mempunyai arti
				8. Membantu/menirukan pekerjaan rumah tangga
				9. Memegang cangkir sendiri, belajar makan – minum sendiri
			7. Umur 24-36 bulan
				1. Jalan naik tangga sendiri
				2. Dapat bermain dengan sendal kecil
				3. Mencoret-coret pensil pada kertas
				4. Bicara dengan baik menggunakan 2 kata
				5. Dapat menunjukkan 1 atau lebih bagian tubuhnya ketika diminta
				6. Melihat gambar dan dapat menyebut dengan benar nama 2 benda atau lebih
				7. Membantu memungut mainannya sendiri atau membantu mengangkat piring jika diminta
				8. Makan nasi sendiri tanpa banyak tumpah
				9. Melepas pakaiannya sendiri
			8. Umur 36-48 bulan
				1. Berdiri 1 kaki 2 detik
				2. Melompat kedua kaki diangkat
				3. Mengayuh sepeda roda tiga
				4. Menggambar garis lurus
				5. Menumpuk 8 buah kubus
				6. Mengenal 2-4 warna
				7. Menyebut nama, umur, tempat
				8. Mengerti arti kata di atas, di bawah, di depan
				9. Mendengarkan cerita
				10. Mencuci dan mengeringkan tangan sendiri
				11. Mengenakan celana panjang, kemeja, baju
			9. Umur 48-60 bulan
				1. Berdiri 1 kaki 6 detik
				2. Melompat-lompat 1 kaki
				3. Menari
				4. Menggambar tanda silang
				5. Menggambar lingkaran
				6. Menggambar orang dengan 3 bagian tubuh
				7. Mengancing baju atau pakaian boneka
				8. Menyebut nama lengkap tanpa dibantu
				9. Senang menyebut kata-kata baru
				10. Senang bertanya tentang sesuatu
				11. Menjawab pertanyaan dengan kata-kata yang benar
				12. Bicara mudah dimengerti
				13. Bisa membandingkan/membedakan sesuatu dari ukuran dan bentuk
				14. Menyebut angka, menghitung jari
				15. Menyebut nama-nama hari
				16. Berpakaian sendiri tanpa dibantu
			10. Umur 60-72 bulan
				1. Berjalan lurus
				2. Berdiri dengan satu kaki selama 11 detik
				3. Menggambar dengan 6 bagian, menggambar orang lengkap
				4. Menangkap bola kecil dengan kedua tangan
				5. Menggambar segi empat
				6. Mengerti arti lawan kata
				7. Mengerti pembicaraan yang menggunakan 7 kata atau lebih
				8. Menjawab pertanyaan tentang benda terbuat dari apa dan kegunaan
				9. Mengenal angka, bisa menghitung 5-10
				10. Mengenal warna-warni
				11. Mengungkapkan simpati
				12. Mengikuti aturan permainan
				13. Berpakaian sendiri tanpa dibantu

# Motorik Halus

Perkembangan motorik ialah perkembangan tubuh yang melahirkan suatu gerakan. gerakan merupakan suatu kegiatan yang dihasilkan oleh tubuh dengan koordinasi antara saraf dan otot. Motorik halus merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot kecil, dan memerlukan konsentrasi mata dan tangan. seperti melipat, menggunting, meronce. (Khadijah, 2020).

Motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan gerakan-gerakan yang lebih halus dilakukan oleh otot-otot mungil. Gerakan halus ini memerlukan koordinasi yang cermat. Semakin baik gerakan motorik halus sehingga membentuk anak dapat berkreasi, mirip menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus, menggambar gambar sederhana serta mewarnai, menggunakan klip buat menyatukan 2 lembar kertas, menjahit, menganyam kertas dan menajamkan pensil dengan rautan pensil. namun, tidak seluruh anak mempunyai kematangan buat menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama (Susanto, 2011).

* + 1. **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus** Faktor yang sangat mempengaruhi perkembangan motorik halus dari anak sesuai dengan yang dikemukakan oleh Rumini (2013: 24) yaitu sebagai berikut:
			1. Faktor genetic

Individu yang mempunyai beberapa keturunan yang dapat menunjang perkembangan motorik misalnya otot kuat, syaraf baik, cerdas, menyebabkan perkembangan motorik individu tersebut menjadi baik dan cepat.

* + - 1. Faktor kesehatan dan periode pranatal

Janin yang selama dalam kandungan dalam keadaan sehat,tidak keracunan, tidak kekurangan gizi, tidak kurang vitamin, dapat membantu memperlancar perkembangan motorik anak.

* + - 1. Faktor kesulitan dalam kelahiran

Bayi yang mengalami kesulitan dalam kelahiran, misalnya dalam perjalanan kelahiran, kelahiran dengan bantuan (vakum, tang) sehingga bayi mengalami kerusakan otak, akan memperlambat perkembangan motorik bayi.

* + - 1. Kesehatan dan gizi

Kesehatan yang baik pada awal kehidupan pasca lahir akan mempercepat perkembangan motorik bayi.

* + - 1. Rangsangan

Adanya rangsangan, bimbingan dan kesempatan anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh, akan mempercepat perkembangan motorik anak.

* + - 1. Perlindungan

Perlindungan yang berlebihan sehingga anak tidak ada waktu untuk bergerak. Misalnya anak hanya digendong terus, ingin naik tangga tidak boleh, akan menghambat motorik anak.

* + - 1. Prematur

Kelahiran sebelum masanya disebut prematur, biasanya memperlambat perkembangan motorik anak.

* + - 1. Kelainan

Individu yang mengalami kelainan, baik fisik maupun psikis, mental, biasanya mengalami hambatan perkembangan motorik.

Faktor lainnya juga dijelaskan oleh Rahyubi (2012: 225) yaitu:

1. Perkembangan sistem saraf

Sistem saraf sangat berpengaruh dalam perkembangan motorik karena sistem saraf lah yang mengontrol aktivitas motorik pada tubuh manusia

1. Kondisi fisik

Perkembangan motorik sangat erat kaitannya dengan fisik, maka kondisi fisik tentu saja sangat berpengaruh pada perkembangan motorik

1. Motivasi yang kuat

Motivasi yang kuat akan menjadi modal besar bagi anak untuk meraih prestasi. Ketika anak mampu melakukan suatu aktivitas motorik dengan baik, kemungkinan besar akan termotivasi untuk

menguasai keterampilan motorik yang lebih luas dan lebih tinggi lagi.

d. Aspek psikologis

Aspek psikologis, psikis, dan kejiwaan sangat berpengaruh pada kemampuan motorik. Anak yang memiliki kondisi psikologis yang baik akan mampu meraih keterampilan motorik dengan baik.

e. Usia

Usia sangat berpengaruh pada aktivitas motorik anak. Setiap rentang usia anak mempunyai karakteristik keterampilan yang berbeda.

# Fungsi Motorik Halus

Menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam (Tanti, 2012) mengatakan bahwa ada beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik bagi konstelasi perkembangan individu yaitu :

* + - 1. Melalui keterampilan motorik halus, peserta didik di TK dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang.
			2. Melalui keterampilan motorik halus, peserta didik di TK dapat beranjak dari kondisi helplessness (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama kehidupannya ke kondisi yang independence (bebas dan tidak bergantung).
			3. Melalui keterampilan motorik, peserta didik di TK dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia prasekolah (taman kanak-kanak) atau usia kelas di sekolah dasar, peserta didik sudah dapat

dilatih menggambar, melukis, baris berbaris, menggunting, meronce, menganyam, persiapan menulis dan lain sebagainya.

# Tujuan Motorik Halus

Menurut Sujiono dalam Marliza, (2012) berpendapat bahwa “tujuan dari motorik halus adalah untuk membuat anak bisa berkreasi seperti menggunting, menggambar, mewarnai, dan menganyam atau menjahit”.

Menurut Madiarti, (2013) tujuan pengembangan motorik halus anak 4-6 tahun adalah :

* + - 1. Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan.
			2. Mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari: seperti persiapan menulis dan menggambar.
			3. Mampu mengkoordinasikan indra mata dan tangan.
			4. Mampu mengendalikan emosi dalam beraktifitas motorik halus.

# Skrining/ Pemeriksaan Perkembangan anak menggunakan DDST II (Nugroho ,2009):

* + - 1. Pengertian DDST

Denver Development Screening Test (DDST) adalah suatu metode skrining terhadap kelainan perkembangan anak. Tes ini bukan tes diagnostic atau tes IQ sehingga tidak dapat meramalkan kemampuan intelektual dan adaptif/ perkembangan anak dimasa yang akan datang. Tes ini juga tidak untuk mendiagnosis kesulitan belajar, gangguan

bahasa, gangguan emosional, substitusi evaluasi diagnostic, atau pemeriksaan 22 fisik anak.

Tes ini lebih mengarah kepada perbandingan kemampuan atau perkembangan anak dengan kemampuan anak lain yang seumurnya. DDST memenuhi semua persyaratan yang diperlukan metode skrining yang baik.Tes ini mudah dan cepat karena hanya membutuhkan waktu 15- 20 menit, tetapi dapat diandalkan dan menunjukkan validitas yang tinggi.

Menurut beberapa penelitian yang pernah dilakukan, DDST secara efektif dapat mengidentifikasikan antara 85-100 persen bayi dan anak prasekolah yang mengalami keterlambatan perkembangan. Pada penelitian tindak lanjut, 89 persen dari kelompok DDST abnormal mengalami kegagalan di sekolah 5-6 tahun kemudian. (Sulistyawati, 2014)

Frankerburg melakukan revisi dan standarisasi kembali DDST pada tugas perkembangan di sektor bahasa. Hasil revisi dari DDST tersebut dinamakan Denver II. Denver II mulai dipublikasikan tahun 1992 dan sudah digunakan pada lebih dari 50 juta anak-anak di banyak Negara yang berbeda. (Sulistyawati, 2014)

* + - 1. Tujuan dari Tes Denver II

Untuk menilai tingkat perkembangan anak sesuai dengan tugas untuk kelompok umurnya saat dites. Tes Denver II juga digunakan untuk melakukan monitor perkembangan bayi atau anak dengan resiko

tinggi terjadinya penyimpangan atau kelainan perkembangan secara berkala.

Hal yang perlu mendapat prioritas biasanya anak dengan riwayat masalah perinatal, seperti prematur, berat bayi lahir rendah, riwayat asfiksia, hiperbilirubinemia, infeksi intrapartum, ibu dengan diabetes mellitus, gemeli, dan sebagainya.

* + - 1. Format Denver II

Satu bentuk tampilan unik yang memudahkan dalam pelaporan dan interpretasi. Tes ini berperan secara luas untuk dipergunakan dalam program-program skrining, antara lain klinik kesehatan anak, bidan praktek swasta, materi pendidikan awal untuk orang tua dan pengajar, dan lain-lain. (Sulistyawati, 2014):

* + - * 1. Aspek Perkembangan yang Dinilai

Terdapat 125 tugas perkembangan yang disusun berdasarkan urutan perkembangan dan diatur dalam empat kelompok besar yang disebut sector perkembangan. Kelompok yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Personal social (perilaku social)

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri, bersosialisasi, dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Gerakan motorik halus

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan

bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat.

Bahasa

Aspek yang menggambarkan kemampuan untuk memberikan respons terhadap suara, mengikuti perintah, atau berbicara secara spontan.

Gerakan motorik kasar Aspek yang berhubungan dengan pergerakan atau sikap tubuh.

* + - 1. Penilaian pengamatan perilaku

Pengamatan perilaku dinilai setelah tes selesai dilakukan.Dengan skala di formulir tes, penilaian perilaku khas yang ada dapat dibandingkan antara perilaku anak selama tes dengan perilaku anak pada waktu sebelumnya.Selalu tanyakan pada pengasuh atau orang tua apakah penampilan anak saat tes merupakan tipikal dari kemampuan dan perilakunya dalam beberapa waktu sebelumnya.saat diperiksa anak dalam kondisi yang sakit, lapar atau marah, sehingga saat tes anak menunjukkan kemampuan bukan sebenarnya. Pada beberapa kasus, tes dapat diatur kembali pada saat anak kooperatif. (Sulistyawati, 2014)

* + - 1. Penilaian komponen

Skor dari setiap komponen yang dilakukan pada sebelah kiri dari kotak segi empat.

* + - * 1. P = Pass/Lulus

Anak melakukan komponen dengan baik atau orang tua/pengasuh memberi laporan yang dapat dipercaya bahwa anak dapat melakukannya.

* + - * 1. F = Fail/Gagal

Anak tidak dapat melakukan komponen dengan baik atau orang tua/pengasuh memberikan laporan bahwa anak tidak dapat melakukan komponen dengan baik.

* + - * 1. NO = No Opportunity/Tidak ada kesempatan

Anak tidak dapat mempunyai kesempatan untuk melakukan komponen karena ada hambatan. Skor ini hanya digunakan untuk komponen yang ada kode “L” (Laporan) dari orang tua atau pengasuh.

* + - * 1. R = Refusal/Menolak

Anak menolak melakukan tes perkembangan. Penolakan dapat dikurangi dengan mengatakan kepada anak apa yang harus dilakukannya (komponen tugas yang dilaporkan oleh orang tua atau pengasuh tidak diskor sebagai penolakan). Jika tidak, tanyakan kepada anak apakah dapat melakukannya (tes perkembangan yang dilaporkan oleh ibu atau pengasuh anak tidak diskor sebagai penolakan).

* + - 1. Interpretasi Hasil Penilaian
				1. Penilaian individual
1. Advance/Lebih

Bila anak “lulus” pada komponen tes yang terletak di kanan garis umur, maka dinyatakan perkembangan anak lebih pada tes tersebut. Oleh karena anak lulus pada tes yang kebanyakan anak tidak lulus sampai umurnya lebih tua. Bagian ini tidak perlu diperhatikan untuk tujuan interpretasi keseluruhan tes.

1. Normal

Komponen individu yang gagal atau ditolak tidak menunjukkan satu keterlambatan dalam perkembangan. Sebagai contoh, bila anak “gagal” atau “menolak” melakukan suatu komponen tes di sebelah kanan garis umur, maka perkembangan anak normal. Ini dikarenakan anak berumur lebih muda daripada umur yang hanya 25 persen anak-anak pada sampel dapat melakukan komponen ini sehingga anak tidak diharapkan “lewat” sampai umurnya lebih tua. Bagian ini tidak perlu diperhatikan untuk tujuan interpretasi seluruh tes.

1. Caution/Peringatan

Satu caution (C) pada komponen individual perlu diperhatikan saat menginterpretasi hasil tes. Bila anak

“gagal” (F) atau “menolak” (R) melakukan komponen tes pada garis umur terletak pada atau di antara 75-90 persen makan diberi skor C. Ini menunjukkan lebih dari 75 persen anak-anak sampel standar dapat “lewat” pada umur lebih muda dibandingkan dengan umur anak yang sedang dites.

1. Delayed/Keterlambatan

Sama seperti Caution, komponen individual yang terlambat perlu diperhatikan saat menginterpretasikan 27 tes. Komponen dinilai “terlambat” bila anak “gagal” atau “menolak” melakukan komponen tes yang terletak jelas berada di sebelah kiri garis garis umur. Hal ini disebabkan anak telah “gagal” atau “menolak” pada komponen tes yang

90 persen anak-anak pada sampel standar telah dapat “lewat” pada umur yang lebih muda. Keterlambatan komponen diberi warna pada tepi akhir kotak.

1. NoOpportunity (NO)/Tidak ada kesempatan

Komponen tes yang berdasarkan laporan orang tua saat anak tidak ada kesempatan untuk melakukannya. Hasil ini tidak dimasukkan dalam mengambil kesimpulan.

* + - 1. Kesimpulan Tes Denver II

Hasil atau kesimpulan Denver II terdiri atas tiga interpretasi, sebagai berikut:

* + - * 1. Normal
1. Bila tidak ada Delays (D) dan atau paling banyak satu Caution (C).
2. Lakukan ulangan tes pada kunjungan berikutnya.
	* + - 1. Suspect/Diduga/Dicurigai ada keterlambatan
3. Bila ada dua atau lebih C atau satu atau lebih D.
4. Lakukan uji ulang dalam 1-2 minggu untuk menghilangkan factor sesaat, seperti rasa takut, keadaan, dan kelelahan.
	* + - 1. Tidak dapat diuji/Untestable
5. Bila ada skor menolak pada satu atau lebih komponen di sebelah kiri garis umur atau menolak lebih dari satu komponen yang ditembus garis umur pada daerah 75-90 persen.
6. Lakukan uji ulang dalam 1-2 minggu.

# Anak Pra Sekolah

Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia 3 sampai 6 tahun yang memiliki kemampuan berinteraksi dengan sosial dan lingkungannya sebagai tahap menuju perkembangan selanjutnya (Astarani, 2017).

Anak usia prasekolah yaitu antara 3-6 tahun dimana masa usia prasekolah merupakan masa kritis dalam pembentukan sumber daya yang berkualitas. Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa anak prasekolah adalah anak dengan usia 3-6 tahun dimana anak sudah mampu mengikuti program prasekolah atau Taman Kanak–kanak (Mariani , 2015).

# Hubungan Durasi Pemakaian Gadget Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah

Penggunaan gadget juga membawa akibat yang relatif besar bagi perkembangan anak. Penggunaan gadget bisa mempengaruhi kesehatan dan perkembangan tubuh anak, terutam aotak dan psikologis anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan ketika di depan gadget jugadapat membawa impak buruk bagi kemampuan pengenalan anak. Selain itu, anak-anak pula bisa menjadi lebih sulit berkonsentrasi pada global nyata. Hal ini dikarenakan anak-anak tadi telah terbiasa hidup dalam dunia digital (Ameliola & Nugraha, 2013).

Pada penelitian Vivi (2018) dengan judul “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Paud/Tk Islam Budi Mulia” hasilnya ketika menggunakan gadget anak kurang mendapatkan stimulasi untuk mencapai perkembangan motorik halus dan kasar yang sesuai. Ketika menggunakan gadget anak jarang melakukan aktivitas lain seperti memegang benda, menulis, mewarnai, menggambar, berjalan, berlari, bermain bola, dan menyusun balok. Anak terlalu lama duduk dan diam pada satu tempat saat menggunakan gadget.

Berbeda saat anak menggunakan gadget dengan pengawasan orang tua dan adanya pembagian waktu antara penggunaan gadget dengan aktivitas anak. Maka perkembangan anak akan baik. Jika orang tua lebih bisa

menselektif aplikasi, yang khusus edukasi dan sesuai dengan kemampuan usia anak, dibandngkan aplikasi game yang kurang bermanfaat bagi anak.

46

# KERANGKA KONSEP

**Input Proses Output**

Durasi penggunaan gadget

Faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget:

1. Gadget menampilkan fitur-fitur yang menarik
2. Kecanggihan dari gadget
3. Keterjangkauan harga gadget
4. Lingkungan
5. Faktor budaya
6. Faktor sosial
7. Penurunan bersosialisasi
8. Kecanduan
9. Gangguan kesehatan
10. Perkembangan kognitif terhambat
11. Perkembangan Motorik Halus
12. Malas menulis dan membaca

1. Rendah : <30 menit

/hari Maksimal 2 kali pemakaian

2. Sedang : ≥ 40-60 menit/hari. Maksimal 2-3 kali pemakaian

3. Tinggi : ≥ 75-120 menit/hari. Lebih 3 kali pemakaian

(Sari,2016)

Dampak Negatif

Dampak Positif

Pemakaian gadget pada anak Pra sekolah



: Tidak Diteliti

: Diteliti

Gambar 2.5 Kerangka Konsep Hubungan Durasi Pemakaian Gadget Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah

47

# Hipotesis

Menurut Notoatmodjo (2012) yang dimaksud dengan hipotesis adalah dugaan sementara untuk memandu cara berpikir menuju tujuan yang ingin dicapai, dengan hipotesis penelitian akan dipandu jalan berpikirnya terhadap hasil penelitian yang akan dianalisis. Pada penelitian ini, hipotesisnya adalah:

H0 : Tidak ada hubungan Durasi Pemakaian Gadget Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah Di Wilayah Puskesmas Pakel Tulungagung. H1 : Ada hubungan Durasi Pemakaian Gadget Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah Di Wilayah Puskesmas Pakel Tulungagung