

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Konsep Dasar *Gadget*

##### 1. Definisi *Gadget*

*Gadget* merupakan suatu instrumen yang mempunyai tujuan dan fungsi praktis secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya (Sari et al., 2023).

Sebagai contoh jenis *gadget* ialah sebagai berikut:

- Smartphone

Smartphone adalah telepon genggam dengan fitur dan fungsi yang lebih maju dari telepon genggam biasa. Smartphone pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh International Business Machines Corporation (IBM) di Amerika, pada saat ini smartphone telah banyak dikembangkan hingga populer seperti Nokia, Samsung, Blackberry, dsb. Saat ini smartphone telah memiliki fitur yang lebih canggih dengan dilengkapi kamera, pemutar musik dan video, menyimpan foto, bermain *games*, mengirim email serta mengakses internet.

- Komputer

Komputer merupakan alat elektronik yang memiliki pembaruan berbentuk *gadgetnya* yaitu laptop/notebook/netbook.

- Telepon rumah

Telepon rumah merupakan alat elektronik yang memiliki pembaruan berbentuk *gadgetnya* telepon seluler. *Gadget* selain

memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana lainnya semisal untuk bisnis, sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana hiburan, jejaring sosial, media para produsen *gadget* mempromosikan barang mereka bahkan sebagai alat dokumentasi (Sari et al., 2023).

## 2. Aspek Intensitas Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini

Aspek – aspek yang digunakan dalam skala intensitas penggunaan *gadget* yaitu:

- a. Frekuensi adalah berapa sering waktu yang digunakan dalam mengakses *gadget* diantaranya berapa jam dalam sehari, berapa menit dalam sehari menggunakan *gadget*.
- b. Durasi adalah jumlah waktu dan lama mengakses *gadget*, beberapa hari dalam seminggu, berapa minggu dalam sebulan (Imasria Wahyuliarmy & Ayu Kumala Sari, 2021).

## 3. Faktor Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini

Dari hasil wawancara oleh Nur Mutmainnatul Itsna & Risatur Rofi'ah (2021) ditemukan faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Desa Sendangagung Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan, yaitu:

### a. Pola Asuh

Tipe pola asuh yang digunakan oleh orang tua akan sangat mempengaruhi anak dalam penggunaan *gadget*. Jika orang tua yang memiliki pola asuh otoriter kepada anaknya atau sering kita ketahui

dengan orang tua yang taat pada aturan dan nilai-nilai yang berlaku akan cenderung tidak memberikan penggunaan *gadget* bagi anaknya. Orang tua yang memilih penerapan pola asuh demokratis memberikan *gadget* sejak dini pada anaknya, karena mereka beranggapan bahwa *gadget* mempermudah anak dalam bermain dan orang tua juga akan dipermudahkannya untuk beraktifitas, tetapi yang memiliki penerapan demokratis sering membatasi terhadap penggunaan *gadget* untuk anak jika melampaui batasnya, dan jika orang tua memiliki penerapan pola asuh permisif lebih membebaskan penggunaan *gadget* pada anaknya tanpa adanya pengawasan dan kontrol penggunaan kepada anaknya yang menurut orang tua akan meringankan dan memberikan kebebasan orang tuanya dalam melaksanakan aktivitas.

Orang tua sebagai pengasuh anak yang membentuk karakter dan kepribadian anak merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam hal mendidik anak. Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa orang tua sengaja memberikan *gadget* kepada anaknya agar orang tua dapat melaksanakan kesibukan mereka. Selain itu juga, orang tua yang memperbolehkan anak-anaknya bermain *gadget* cenderung akan diam di depan *gadget*nya masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya.

b. Teman Sebaya

Lingkungan teman sebaya adalah kondisi di mana terjadi suatu bentuk hubungan antara dua atau lebih anak dimana anak yang satu

mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan anak yang lain atau sebaliknya dan hubungan ini terjadi antara anak dengan anak yang lainnya yang memiliki usia relatif sama atau sebaya. Salah satu fungsi yang paling penting dalam teman sebaya ini adalah anak menerima umpan balik tentang kemampuan mereka dari kelompok teman sebaya sehingga anak dapat mengevaluasi apakah yang mereka lakukan lebih baik, sama atau lebih dari yang dilakukan oleh teman-teman sebaya lainnya.

c. Pembelajaran Sistem Daring

Tahun 2020 merupakan masa di mana anak-anak usia dini yang sudah sekolah harus mendapat pembelajaran melalui sistem daring atau online. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan tidak saling bertatap muka langsung melainkan diselenggarakan menggunakan jaringan. Pembelajaran daring dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, pembelajaran ini memerlukan dampingan orang tua untuk melakukan tugasnya, terutama pada anak usia dini karena mereka belum mengerti dalam menggunakan teknologi dengan baik. Dalam pembelajaran ini anak-anak dituntut untuk melihat tugas atau materi yang dikirim oleh guru melalui *gadget* (Nur Mutmainnatul Itsna & Risatur Rofi'ah, 2021).

4. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini

Dampak positif yang diberikan dalam penggunaan *gadget*, yaitu:

a. Menunjang pengetahuan

Penggunaan *gadget* dalam dunia pendidikan akan memudahkan pelajar dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat. *Gadget* dapat memberikan informasi sangat luas dan tidak terbatas yang dapat mengkondusifkan proses pembelajaran secara meluas dan integrative.

b. Meningkatkan motivasi dan minat belajar

Banyaknya *games* edukatif yang terdapat di *gadget* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak.

c. Inovator

*Gadget* dapat digunakan untuk bersosialisasi, saling mengajar dan belajar antar teman di dunia maya. Menambah wawasan dan mendapatkan teman baru.

d. Kreatif

Beragam *games* yang ada di dalamnya dengan genre strategi dapat mengasah kemampuan anak sehingga dapat mengembangkan kreatifitas secara maksimal (Sari et al., 2023).

Dampak negatif yang diberikan dalam penggunaan *gadget* sebagai berikut:

a. Dampak pada aspek fisik dan psikomotorik

Pada aspek fisik dan psikomotorik, perilaku yang muncul yang diakibatkan karena *gadget*, yakni gangguan kesehatan fisik, seperti sakit mata atau gangguan penglihatan dan sakit kepala, gangguan keseimbangan, obesitas karena malas beraktivitas, gangguan tidur,

juga dapat menyebabkan gangguan imun yang disebabkan oleh radiasi dari *gadget*.

b. Dampak pada aspek agama dan moral

Pada aspek agama dan moral anak, perilaku yang muncul yang diakibatkan karena *gadget*, yakni pengaruh *gadget* terhadap perkembangan moral anak berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain game dan menonton dan mengakses internet. Terlalu asyik bermain *gadget* dapat menimbulkan sifat malas sehingga lupa waktu, lupa waktu belajar, lupa waktu shalat dan lain sebagainya.

c. Dampak pada Aspek Kognitif

Pada aspek kognitif anak, perilaku yang muncul yang diakibatkan karena *gadget*, yakni penurunan konsentrasi belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*), malas menulis dan membaca, dan (perkembangan kognitif terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat (Sari et al., 2023).

5. Batasan Penggunaan *Gadget*

UNICEF mengatakan bahwa anak usia 2 tahun atau sebelum 3 tahun lebih baik menghindari penggunaan *gadget*, hal ini akan memastikan anak

dapat berkembang sepenuhnya. Serta waktu penggunaan *gadget* harus dibatasi (UNICEF, 2023). Cara membatasi penggunaan *gadget* pada anak, dimulai sejak usia 0-2 tahun tidak boleh menggunakan *gadget*. Usia 2-4 tahun menggunakan *gadget* kurang dari 1 jam sehari. Usia di bawah 5 tahun menggunakan *gadget* tidak lebih dari 2 jam sehari (Asnat Herlindawati Buulolo, 2024).

Pernyataan tentang cara pembatasan waktu ini kembali didukung oleh Akademi Dokter Anak Amerika dan Perhimpunan Dokter Anak Kanada, anak umur 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali. Anak umur 3-5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya satu jam perhari. Dan anak 6-18 tahun dibatasi 2 jam perhari. Sehingga untuk menjaga pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu memperhatikan dan mempertimbangkan pengenalan serta penggunaan *gadget*. Karena *gadget* tidak hanya dapat menimbulkan ketergantungan pada anak usia dini, melainkan menawarkan berbagai dampak yang akan membuat perubahan tingkah laku pada anak usia dini. Hal ini menunjukkan bahwa betapa pentingnya pola asuh orang tua dalam mengontrol dan mengarahkan anak usia dini (Asnat Herlindawati Buulolo, 2024). Adanya penggunaan *gadget* lebih dari waktu yang ditentukan akan membawa beberapa efek negatif yaitu seseorang akan menjadi malas untuk bergerak, seseorang akan cenderung untuk lebih senang dengan *gadgetnya* sendiri dan tidak mau bersosialisasi (Sari et al., 2023).

## 6. Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Perkembangan seorang anak sangat dipengaruhi oleh stimulasi rangsangan pada masa usia dininya. Anak yang mendapat stimulasi yang sesuai dengan usianya akan tumbuh dan berkembang menjadi anak yang siap lahir dan batin untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Sedangkan anak yang tidak mendapatkan stimulasi atau pendidikan yang memadai pada usia dini akan tumbuh dan berkembang menjadi anak yang belum matang secara fisik dan mental. Stimulasi atau rangsangan yang diterima anak dari lingkungan sangat berpengaruh terhadap proses pematangan yang terjadi pada masa perkembangan anak usia dini (Annisa et al., 2022).

Aspek perkembangan anak, meliputi nilai-nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, sosial emosional, dan fisik motorik, hal ini dapat dipengaruhi dan dirangsang oleh *gadget*. Anak akan dapat berkembang secara optimal sesuai tahapan usianya jika mendapat rangsangan atau stimulasi dengan benar. Sementara itu, anak yang menerima stimulasi atau rangsangan negatif tidak akan berkembang dengan baik di masa depan. Akibatnya, penggunaan perangkat elektronik pada anak usia dini dapat berdampak signifikan pada perkembangan mereka. Tergantung pada bagaimana anak menggunakan perangkat dan tingkat keterlibatan dan pengawasan orang tua atau guru, hal itu dapat berdampak positif atau negatif. Penggunaan *gadget* berdampak negatif pada perkembangan fisik dan motorik anak. Anak yang menghabiskan sebagian besar waktunya bermain eksklusif dengan perangkat elektronik cenderung malas bergerak

dan melakukan aktivitas fisik. Anak-anak ini akan lebih memilih menghabiskan waktunya menggunakan *gadget* dan memanfaatkan berbagai fitur permainan dan aplikasi. Perkembangan motorik dapat terhambat jika hal ini terus dilakukan secara konsisten. Mereka lebih suka menghabiskan waktu atau beraktivitas lain sambil menikmati *gadget*, yang mengakibatkan aktivitas motorik fisik berkurang. Anak-anak yang hidup tanpa teknologi akan melakukan aktivitas motorik kasar seperti berjalan, berlari, melompat, berjinjit, dan lain-lain untuk sebagian besar waktunya (Annisa et al., 2022).

Anak-anak saat ini sudah terpapar dengan berbagai perangkat teknologi sejak usia dini. Beberapa orang berpikir ini bisa baik untuk perkembangan, sementara yang lain berpikir itu bisa buruk. Tidak dapat disangkal bahwa anak-anak dapat mengambil manfaat besar dari teknologi, seperti *gadget*. Misalnya membantu perkembangan kemampuan kognitif dan koordinasi tangan-mata anak. Melalui penggunaan aplikasi dan internet di *gadget*, anak-anak juga dapat mempelajari hal-hal baru dan belajar tentang budaya lain. Namun, ada juga kemungkinan anak-anak menjadi terlalu bergantung pada teknologi dan *gadget*. Anak-anak dapat mengembangkan kecanduan waktu layar dan kesulitan berinteraksi dengan orang lain. Orang tua perlu mengawasi penggunaan *gadget* anak-anak mereka dan memastikan mereka menggunakannya dalam frekuensi waktu yang tidak berlebihan (Annisa et al., 2022).

## **B. Konsep Dasar Anak Usia Dini**

### **1. Definisi Anak Usia Dini**

Menurut National Association for the Education Young Children (NAEYC) menyatakan bahwa anak usia dini atau “*early childhood*” merupakan anak yang berada pada usia nol sampai delapan tahun. Pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Proses pembelajaran terhadap anak harus memerhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak. Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun. Pengertian ini didasarkan pada batasan psikologi perkembangan yang meliputi bayi berusia 0-1 tahun, usia dini berusia 1-5 tahun, masa kanak-kanak akhir berusia 6-12 tahun. Berbeda halnya dengan Subdirektorat Pendidikan Anak Dini Usia (PADU) yang membatasi pengertian istilah usia dini pada anak usia 0-6 tahun, yakni hingga anak menyelesaikan masa taman kanak – kanak. Hal ini berarti menunjukkan bahwa anak – anak yang masih dalam pengasuhan orang tua, serta yang berada dalam Taman Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (*play group*), dan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan cakupan definisi tersebut (Susanto, 2017).

### **2. Karakteristik Anak Usia Dini**

Anak usia dini (0-8 tahun) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai the golden age (usia emas), yaitu usia yang sangat

berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik. Secara rinci dapat dijelaskan karakteristik anak usia dini sebagai berikut:

- a. Usia 0-1 tahun, pada masa bayi perkembangan fisik mengalami kecepatan luar biasa, paling cepat dibanding usia selanjutnya. Berbagai kemampuan dan keterampilan dasar dipelajari anak pada usia ini (Susanto, 2017).

Beberapa karakteristik anak usia bayi dapat dijelaskan berikut:

- 1) Mempelajari keterampilan motorik mulai dari berguling, merangkak, duduk, berdiri, dan berjalan.
  - 2) Mempelajari keterampilan menggunakan panca indra, seperti melihat atau mengamati, meraba, mendengar, mencium, dan mengecap dengan memasukkan setiap benda ke mulut.
  - 3) Mempelajari komunikasi sosial. Bayi yang baru lahir telah siap melaksanakan kontak sosial dengan lingkungannya. Komunikasi responsif dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respons verbal dan non verbal bayi. Berbagai kemampuan dan keterampilan dasar tersebut merupakan modal penting bagi anak untuk menjalani proses perkembangan selanjutnya (Susanto, 2017).
- b. Usia 2-3 tahun, pada usia ini anak memiliki beberapa kesamaan karakteristik dengan masa sebelumnya. Artinya, secara fisik anak masih mengalami pertumbuhan yang pesat (Susanto, 2017).

Beberapa karakteristik khusus yang dilalui oleh anak usia 2-3 tahun sebagai berikut:

- 1) Anak sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya. Ia memiliki kekuatan observasi yang tajam dan keinginan belajar yang luar biasa. Eksplorasi yang dilakukan oleh anak terhadap benda apa saja yang ditemui merupakan proses belajar yang sangat efektif. Motivasi belajar anak pada usia tersebut menempati grafik tertinggi dibanding sepanjang usianya jika tidak ada hambatan dari lingkungan.
  - 2) Anak mulai mengembangkan kemampuan berbahasa. Diawali dengan berceloteh, kemudian satu dua kata dan kalimat yang belum jelas maknanya. Anak terus belajar memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati, serta pikiran.
  - 3) Anak mulai belajar mengembangkan emosi. Perkembangan emosi anak didasarkan pada bagaimana lingkungan memperlakukan anak. Hal ini dikarenakan emosi bukan ditentukan oleh bawaan, melainkan lebih banyak pada lingkungan (Susanto, 2017).
- c. Usia 4-6 tahun, pada usia ini seorang anak memiliki karakteristik antara lain sebagai berikut:
- 1) Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal itu bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun besar.

- 2) Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.
  - 3) Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal itu terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.
  - 4) Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial. Walaupun aktivitas bermain dilakukan secara bersama (Susanto, 2017).
- d. Usia 7-8 tahun, karakteristik perkembangan seorang anak usia 7-8 tahun antara lain sebagai berikut:
- 1) Perkembangan kognitif anak masih berada pada masa yang cepat. Dari segi kemampuan, secara kognitif anak sudah mampu berpikir bagian per bagian. Artinya, anak sudah mampu berpikir analisis dan sintesis, serta deduktif dan induktif.
  - 2) Perkembangan sosial, anak mulai ingin melepaskan diri dari otoritas orang tuanya. Hal itu ditunjukkan dengan kecenderungan anak untuk selalu bermain di luar rumah bergaul dengan teman sebaya.
  - 3) Anak mulai menyukai permainan sosial. Bentuk permainan yang melibatkan banyak orang dengan saling berinteraksi.

- 4) Perkembangan emosi anak sudah mulai terbentuk dan tampak sebagai bagian dari kepribadian anak. Walaupun pada usia ini masih pada taraf pembentukan, namun pengalaman anak telah menampakkan hasil (Susanto, 2017).

### **C. Konsep Dasar Perkembangan**

#### **1. Definisi Perkembangan**

Menurut ahli perkembangan Paul Baltes, perspektif masa hidup (*life-span perspective*) memandang bahwa perkembangan manusia berlangsung seumur hidup, multi dimensi, multi arah, plastis, multi disiplin. Menurut Werner pengertian perkembangan menunjuk pada suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak begitu saja dapat di ulang kembali. Perkembangan menunjuk pada perubahan yang bersifat tetap dan tidak dapat diputar kembali. Berkaitan dengan Perkembangan Anak Usia Dini, berikut ini akan dikemukakan beberapa definisi perkembangan (Sofyan, 2015).

Pandangan ini diperoleh oleh Lerner and Hultsch yang menyatakan bahwa perkembangan manusia sesungguhnya berlangsung sepanjang kehidupan, mulai dari saat konsepsi sampai dengan saat kematian. Perkembangan manusia itu perubahan yang berkesinambungan, yang terjadi secara berangsur-angsur tetapi dapat pula terjadi secara tiba-tiba dan yang menyebabkan suatu kesinambungan, dan perubahan yang terjadi dapat bersifat kuantitatif dan kualitatif. Perkembangan anak yang sehat

terlihat dalam tumbuh kembangnya, seluruh aspek dengan seimbang, antara keseluruhan perkembangan anak seperti: fisik, motorik, bicara, emosi, sosial, bermain, kreativitas, kognitif, moral, minat, serta perkembangan kepribadian (Sofyan, 2015).

## 2. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan sangat terkait dengan keseluruhan struktur kepribadian individu. Secara sederhana, beberapa aspek utama dalam kepribadian dapat diidentifikasi, meliputi aspek fisik dan motorik, intelektual, aspek sosial, bahasa, emosi, serta aspek moral dan keagamaan. Oleh karena itu, uraian singkat dari aspek-aspek perkembangan sebagai berikut:

### a. Aspek fisik dan motorik

Aspek ini menunjukkan perkembangan yang sangat signifikan pada tahap awal kehidupan anak, dimulai sejak dalam kandungan hingga tahun-tahun pertama kehidupannya. Selama sembilan bulan di dalam rahim, ukuran fisik bayi bertumbuh dari hanya seperduaratus milimeter hingga mencapai panjang sekitar 50 cm. Dalam dua tahun pertama, bayi yang awalnya tidak berdaya saat lahir berkembang menjadi balita yang mampu duduk, merangkak, berdiri, bahkan berjalan dan berlari. Selain itu, mereka juga mulai bisa memegang dan bermain dengan berbagai benda atau alat pada akhir tahun kedua.

### b. Aspek intelektual

Perkembangan intelektual atau kognitif dimulai dari kemampuan untuk mengamati, memahami hubungan, dan menyelesaikan masalah

sederhana. Kemampuan ini kemudian berkembang menuju pemahaman yang lebih mendalam serta penyelesaian masalah yang lebih kompleks. Pertumbuhan pesat terjadi saat anak memasuki usia sekolah dasar (6-7 tahun), berlangsung secara konsisten selama masa pendidikan, dan mencapai puncaknya pada usia sekolah menengah atas (16-17 tahun). Meskipun individu terus meningkatkan keterampilan mereka selama pendidikan tinggi, para ahli berpendapat bahwa setelah usia 17 atau 18 tahun, perkembangan kemampuan melambat secara signifikan.

c. Aspek sosial

Aspek sosial anak berkaitan dengan interaksi anak dengan orang-orang di sekitarnya. Sebelum penglihatan bayi berfungsi dengan baik, bayi yang baru lahir merespons suara dengan mengarahkan perhatian ke sumber suara, mirip dengan orang dewasa. Bayi memerlukan perawatan yang lembut, penuh kasih sayang, dan perhatian yang konsisten. Hal ini penting karena pada tahap ini, bayi mulai belajar tentang rasa kasih sayang dan membangun kepercayaan terhadap orang lain. Anak yang merasa dicintai dan aman pada masa awal perkembangannya cenderung lebih mudah menjalin persahabatan dan hubungan dekat dengan orang lain. Keterampilan sosial adalah proses yang kompleks dan memerlukan waktu untuk dikuasai. Anak perlu belajar merasakan empati, mendengarkan, berbagi, bekerja sama, memberi dan menerima, serta menyelesaikan konflik. Pada umumnya, bayi dan anak kecil masih berfokus pada kebutuhan dan perasaan

mereka sendiri dan belum mampu memahami sudut pandang orang lain. Mereka cenderung bertindak berdasarkan apa yang mereka rasakan atau inginkan.

d. Aspek bahasa

Perkembangan aspek bahasa dimulai dengan kemampuan menirukan bunyi dan merasakan melalui sentuhan. Tahap berikutnya berkaitan erat dengan kemajuan dalam kemampuan intelektual dan sosial. Bahasa berfungsi sebagai alat untuk berpikir, yang melibatkan proses memahami dan menghubungkan berbagai hal. Proses berpikir tidak dapat berjalan dengan baik tanpa adanya alat bantu berupa bahasa. Oleh karena itu, perkembangan bahasa dan kemampuan intelektual saling mendukung satu sama lain. Selain itu, bahasa juga menjadi alat komunikasi dengan orang lain, yang terjadi melalui interaksi sosial. Dengan demikian, kemampuan berbahasa memiliki hubungan yang erat dan saling mendukung dengan kemampuan sosial.

e. Aspek emosi

Perkembangan aspek afektif atau emosi berlangsung stabil, kecuali pada masa remaja awal (usia 13–14 tahun) dan remaja tengah (usia 15–16 tahun). Remaja awal ditandai oleh optimisme dan keceriaan yang kerap bercampur dengan kebingungan akibat perubahan yang terjadi pada diri mereka. Pada remaja tengah, perasaan bahagia dan sedih cenderung datang bergantian. Gejolak emosi ini biasanya mereda pada masa remaja akhir (usia 18–21 tahun). Jika pada remaja tengah individu

sering terjebak dalam sikap mendua atau ambivalen, maka pada remaja akhir mereka cenderung memiliki pendirian yang lebih teguh dan rasa percaya diri yang lebih stabil.

f. Aspek moral dan keagamaan

Aspek moral dan keagamaan mulai berkembang sejak usia dini, dengan lingkungan, khususnya keluarga, memegang peran utama. Pada awalnya, anak-anak cenderung meniru perilaku bermoral atau keagamaan dari orang di sekitarnya. Seiring waktu, perilaku ini berkembang menjadi tindakan yang dilakukan atas inisiatif pribadi. Namun, pada tahap awal, inisiatif ini masih dipengaruhi oleh pengawasan eksternal. Secara bertahap, kontrol tersebut bergeser menjadi dorongan internal dalam diri anak. Tahap tertinggi dalam perkembangan moral terjadi ketika seseorang melakukan tindakan bermoral karena dorongan hati nurani, tanpa diperintah dan tanpa mengharapkan imbalan atau pujian. Tingkat moral ini secara potensial dapat dicapai pada akhir masa remaja, meskipun pencapaiannya sangat dipengaruhi oleh faktor internal individu dan lingkungan sekitarnya. Sebagai bagian dari tanggung jawab orang tua dalam mendidik anak dalam aspek keagamaan, terdapat beberapa hal penting yang perlu diperhatikan, yaitu pendidikan tentang ibadah, ajaran pokok agama, akhlak mulia (akhlakul karimah), dan akidah (Palmin et al., 2023).

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak

#### a. Faktor Hereditas

Keturunan atau hereditas adalah factor utama yang dapat berpengaruh pada perkembangan inividu. Dalam hal ini hereditas dimaknai sebagai pewarisan atau pemindahan biologis, krakteristik inividu dari pihak orang tua. Hereditas merupakan kecenderungan untuk berkembang mengikuti pola-pola tertentu, seperti kecenderungan dalam berjalan tegak, bertambah besar, dan menjadi orang yang lincah. Kecenderungan ini tidak hanya saat masa kanak-kanak, namun tetap ada di diri kita selama masih hidup. akan tetapi, jika tidak mendapat kesempatan atau rangsangan dari luar untuk berkembang maka kecenderungan tersebut tidak akan terwujud. Faktor hereditas sebagai faktor bawaan yang diwariskan orangtua pada anak sejak masa pembuahan, pada masa ini memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan kecerdasan anak. Hal tersebut sejalan dengan pendapat J.J Rousseau bahwa anak cerdas berasal dari orang tua yang cerdas.

#### b. Faktor Lingkungan

Lingkungan memiliki pengertian kondisi yang berada disekitar kita, dalam pendidikan sendiri lingkungan mempunyai arti yang sangat luas, dimana kondisi sesuatu yangt berada di luar diri anak usia dini. Perkembangan anak usia dini juga berpengaruh dari beberapa faktor lingkungan, diantaranya sebagai berikut:

##### 1) Lingkungan Keluarga

Pilar utama pada perkembangan anak usia dini dalam membentuk baik buruknya pribadi manusia supaya berkembang baik dalam beretika, moral dan akhlaknya merupakan lingkungan keluarga. Peran keluarga dalam membentuk sikap pribadi seorang anak sehingga dapat menentukan proses pendidikan yang diperoleh anak, tidak hanya dalam sekolah melainkan semua faktor yang bisa dijadikan sumber pendidikan bagi anak.

## 2) Lingkungan Sekolah

Pendidikan merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan enam perkembangan yakni: agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Secara umum, apabila seorang anak mengikuti psikologis pendidikan, tidak hanya pendidikan dan pengetahuan tentang pelajaran yang akan bertambah.

## 3) Lingkungan Masyarakat

Masyarakat adalah bagian dari kehidupan yang tidak dapat dipisahkan, dalam kehidupan kita saling membutuhkan satu sama lainnya, banyak hal yang terlibat terutama komunikasi. Masyarakat juga berperan aktif pada keberlangsungan perkembangan bagi anak usia dini. Masyarakat merupakan sekelompok manusia yang relatif mandiri, hidup bersama-sama dalam waktu yang cukup lama, mendiami suatu tempat, memiliki kebudayaan yang sama, serta

melakukan sebagian besar kegiatan dalam kelompok tersebut (Atikah et al., 2024).

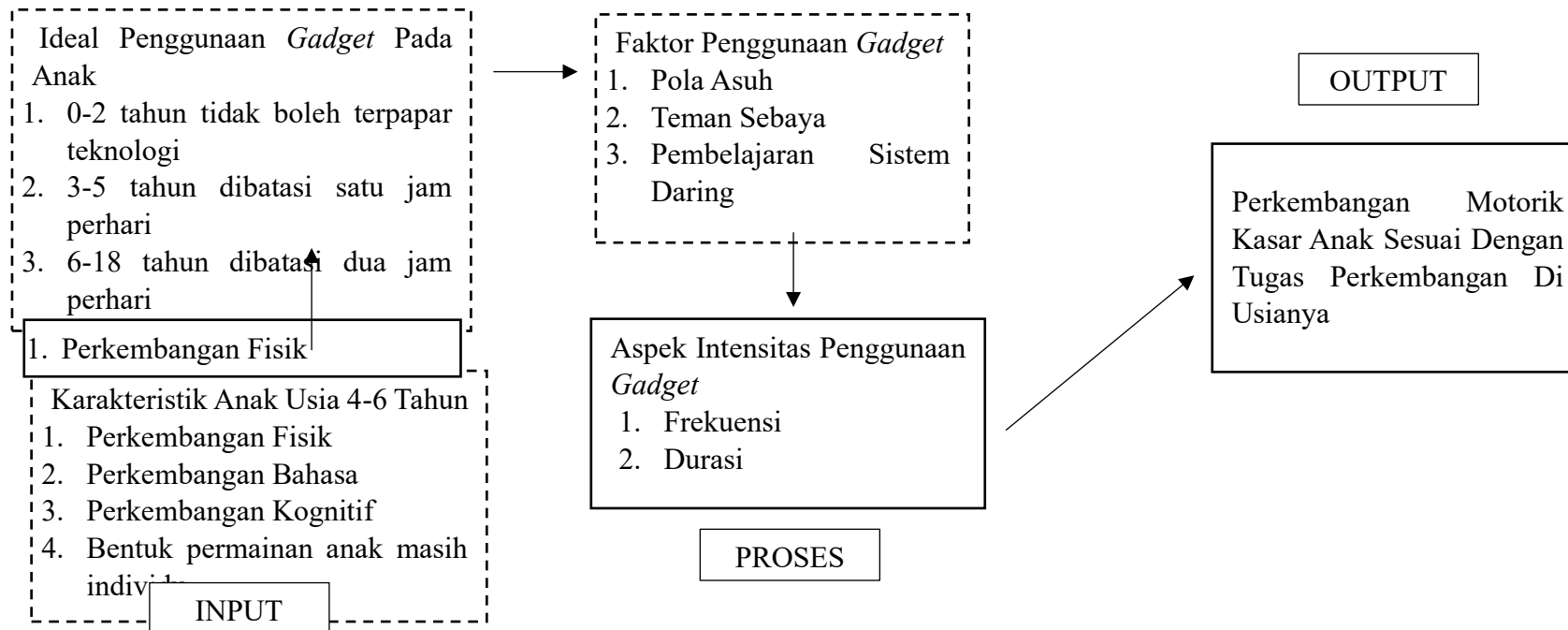
#### 4. Pengukuran Perkembangan Anak Usia Dini

Denver II (Denver Development Screening Test) dan KPSP (Kuesioner Pra-Skrining Perkembangan) merupakan alat ukur yang sering dipakai dalam melakukan skrining perkembangan anak prasekolah (Ibrahim et al., 2024).

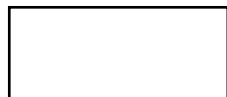
- a. Denver merupakan salah satu alat skrining perkembangan anak yang paling banyak digunakan secara internasional. Instrumen ini terdiri dari berbagai tes yang dirancang untuk mengukur perkembangan anak dari usia 0 hingga 6 tahun dalam empat domain utama, yaitu keterampilan kognitif, bahasa, keterampilan motorik, dan keterampilan sosial. Hasil dari skrining dengan Denver II dapat memberikan petunjuk kepada profesional kesehatan atau pendidik tentang perkembangan anak, serta menunjukkan apakah ada indikasi masalah perkembangan yang memerlukan penilaian lebih lanjut (Ibrahim et al., 2024).
- b. KPSP (Kuesioner Pra Skrining Perkembangan) adalah alat skrining perkembangan anak yang dikembangkan oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Alat ini digunakan untuk mengidentifikasi anak yang berisiko mengalami gangguan perkembangan pada usia 0-6 tahun. KPSP terdiri dari sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh orang tua atau pengasuh anak tentang perilaku dan pencapaian perkembangan anak dalam beberapa domain khusus, seperti keterampilan motorik

kasar, keterampilan motorik halus, bahasa, dan sosial emosional. Hasil dari KPSP memberikan gambaran awal tentang perkembangan anak dan dapat menjadi dasar untuk memberikan intervensi lebih lanjut atau rujukan ke layanan kesehatan atau Pendidikan (Ibrahim et al., 2024).

### D. Kerangka Teori



Keterangan



: Yang Diteliti



: Yang Tidak Diteliti

Gambar 2.1 Kerangka Teori Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak di TK Al-Hidayah Ngeni 02 Kecamatan Wonotirto Kabupaten Blitar

Sumber: Susanto (2017), Asnat Herlindawati Buulolo (2024), Nur Mutmainnatul Itsna & Risatur Rofi'ah (2021), Imasria Wahyuliarmy & Ayu Kumala Sari (2021)

## **E. Hipotesis**

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang didasari oleh teori-teori atau temuan terdahulu dan masih harus diuji kebenarannya. Supaya perhatian peneliti hanya terfokus pada informasi atau data yang diperlukan saja maka peneliti mencoba menyusun alternatif pemecahan untuk problema yang dimiliki, kemudian berusaha mencari informasi melalui penelitian untuk mencari bukti-bukti (Zaki & Saiman, 2021).

H<sub>1</sub> : Terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-6 tahun di TK Al-Hidayah Ngeni 02 Kecamatan Wonotirto Kabupaten Blitar.