

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Anak prasekolah

2.1.1 Definisi Anak prasekolah

Anak pra sekolah merupakan anak yang berusia antara 3-6 tahun yang belum menempuh pendidikan di sekolah dasar. Anak usia pra sekolah disebut juga dengan masa keemasan (*Golden period*) karena, masa dimana kemampuan otak anak untuk menyerap segala bentuk informasi sangat tinggi, karena sekitar 80% otak anak berkembang pada periode emas. Periode pra sekolah, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang signifikan baik fisik maupun mental. Pada masa balita ini perkembangan kemampuan berbahasa, kreativitas, kesadaran sosial dan intelegensi berjalan sangat cepat dan merupakan landasan perkembangan bagi kehidupan anak di tahap berikutnya. Apabila setiap kelainan atau penyimpangan sekecil apapun jika tidak terdeteksi atau tidak ditangani dengan baik, maka akan mengurangi kualitas sumber daya manusia di masa yang akan datang. (Setyarini & Suprapti, 2016)

2.1.2 Karakteristik umum perkembangan anak

Perkembangan ialah bertambahnya kompetensi atau *skill* dan struktur dan fungsi anggota badan yang lebih kompleks dalam pola yang sistematis dan dapat juga disebut sebagai hasil proses pematangan. Selain itu, perkembangan juga berkaitan dengan proses pendewasaan sel-sel anggota

tubuh, organ, dan sistem anggota tubuh secara keseluruhan sehingga dapat memenuhi fungsinya (Dr.Khadijjah,2020)

Perkembangan dapat diartikan sebagai "perubahan yang progresif dan *kontinyu* (berkesinambungan) dalam diri individu dari mulai lahir sampai mati" (*The progressive and continuous change in the organism from birth to death*). Pengertian lain dari Perkembangan adalah "perubahan-perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (*maturation*) yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (Jasmaniah) maupun psikis (rohaniah)" (Yusuf,2019)

Adapun karakteristik anak usia dini menurut Hartanti dalam Agusniatih & Monepa (2019), yaitu:

1. Anak memiliki rasa keingintahuan yang besar

Anak tertarik akan dunia sekitar mereka. Memiliki rasa keingintahuan yang tinggi akan segala sesuatu yang terjadi disekitar mereka. Rasa ingin tahu tersebut ditandai dengan munculnya berbagai pertanyaan dari anak seperti apa itu, dimana itu, bagaimana atau lain sebagainya. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan tersebut haruslah dapat ditanggapi dengan benar sehingga tidak menyebabkan kesalahan konsep atau kesalahan berpikir dari anak.

2. Anak bersifat unik

Pada anak usia dini meski memiliki pola umum perkembangan yang sama namun setiap mereka adalah berbeda misalnya gaya belajar, minat

atau latarbelakang. Keunikan tersebut berasal dari faktor genetik atau bisa juga berasal dari lingkungan si anak. Didasarkan keunikan tersebut orangtua maupun guru perlu melakukan pendekatan individual sehingga perbedaan keunikan tersebut dapat terakomodasi dengan baik.

3. Anak umumnya kaya fantasi/imajinasi

Anak sangat suka berfantasi/berimajinasi dan mengembangkan berbagai hal, dari itu anak bisa bercerita mengenai sesuatu hal seolah-olah dia sedang/pernah mengalami hal tersebut seperti yang dia ceritakan padahal itu semua hasil dari imajinasinya. Fantasi atau imajinasi perlu dikembangkan pada anak sejak usia dini bagi perkembangan kreativitas atau lainnya. Tetapi dalam upaya pengembangan perlu dilakukan perlahan mengingat perbedaan antara khayalan dan kenyataan. Salah satu cara yang dapat mengembang imajinasi anak yaitu menggunakan metode kegiatan bercerita seperti mendongeng dan menggambar bebas. Masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial dan paling peka untuk mempelajari sesuatu, sehingga masa usia dikenal dengan sebutan usia *golden age* (usia keemasan). Masa usia ini orangtua maupun guru perlu memberikan berbagai stimulus (rangsangan) yang tepat agar masa peka dan potensial ini tidak terlewatkan.

4. Anak memiliki sikap egosentris

Umumnya anak memiliki sifat egosentris (mau menang sendiri). Sifat ini dapat dilihat pada anak yang masih suka berebut mainan,

merengak, menangis, apabila yang mereka inginkan tidak didapatkan. Untuk mengurasi sifat ini orangtua atau guru dapat memberikan berbagai kegiatan seperti mengajak anak mendengarkan cerita, melatih kepedulian sosial dan empati terhadap sesama.

5. Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek

Anak usia dini ketika melakukan sesuatu tidak mampu berdiam terlalu lama dan suka berpindah-pindah tempat. Sebab anak memiliki rentang perhatian yang sangat pendek sehingga itu perhatiannya mudah teralihkan pada kegiatan lain apalagi kegiatan tersebut tidak menarik perhatiannya, anak akan lebih mudah meninggalkannya. Penyelenggaraan yang dapat dilakukan untuk mendapat perhatian anak dengan lebih baik adalah membuat kegiatan yang menyenangkan misal memulai belajar dengan *ice breaking* atau membuat tebak-tebakan sehingga membuat anak terpacu ditempat dan menyimak untuk waktu lama.

6. Anak adalah makhluk sosial

Anak usia dini memasuki usia prasekolah mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebaya. Dia mulai belajar berbagi, mengalah, sabar menunggu giliran saat bermain dengan teman-temannya, mulai menjalin interaksi dengan teman-teman sebayanya. Dengan itu konsep diri anak akan terbentuk, belajar bersosialisasi, dan juga belajar diterima dilingkungannya.

2.1.3 Perkembangan anak prasekolah

Karakteristik perkembangan pada fase prasekolah menurut Yusuf (2019:163-177) adalah sebagai berikut :

a. Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik merupakan dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. Dengan meningkatnya pertumbuhan tubuh, baik menyangkut ukuran berat dan tinggi, maupun kekuatannya memungkinkan anak untuk dapat lebih mengembangkan keterampilan fisiknya, dan eksplorasi terhadap lingkungannya dengan tanpa bantuan dari orangtuanya. Perkembangan sistem syaraf pusat memberikan kesiapan kepada anak untuk lebih dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan terhadap tubuhnya.

Proporsi tubuhnya berubah secara dramatis, seperti pada usia tiga tahun, rata-rata tingginya sekitar 80-90 cm, dan beratnya sekitar 10-13 kg sedangkan pada usia lima tahun, tingginya sudah mencapai sekitar 100-110 cm. Tulang kakinya tumbuh dengan cepat, namun pertumbuhan tengkorak tidak secepat usia sebelumnya. Pertumbuhan tulang-tulangnya semakin besar dan kuat. Pertumbuhan giginya semakin lengkap/komplit sehingga dia sudah menyenangi makanan padat, seperti daging, sayuran, buah-buahan, dan kacang-kacangan.

Pertumbuhan otaknya pada usia lima tahun sudah mencapai 75% dari ukuran orang dewasa, dan 90% pada usia enam tahun. Pada usia ini juga terjadinya pertumbuhan "*myelinization*" lapisan urat syaraf

dalam otak yang terdiri dari bahan penyekat berwarna putih, yaitu myelin secara sempurna. Lapisan urat syaraf ini membantu transmisi simpul-simpul syaraf secara cepat, yang memungkinkan pengontrolan terhadap kegiatan-kegiatan motorik lebih saksama dan efisien.

b. Perkembangan Intelektual

1. Mampu berpikir dengan menggunakan simbol (*symbolic function*)
2. Berpikrnya masih dibatasi oleh persepsinya. Mereka meyakini apa yang dilihatnya, dan hanya terfokus kepada satu atribut/dimensi terhadap satu objek dalam waktu yang sama. Cara berpikir mereka bersifat memusat (*centering*).
3. Berpikrnya masih kaku tidak fleksibel. Cara berpikirnya terfokus kepada keadaan awal atau akhir dari suatu transformasi, bukan kepada transformasi itu sendiri yang mengantarai keadaan tersebut. Contohnya: Anak mungkin memahami bahwa dia lebih tua dari adiknya, tetapi mungkin tidak tahu bahwa adiknya lebih muda dari dirinya.
4. Anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atau dasar satu dimensi, seperti atas kesamaan warna, bentuk, dan ukuran

c. Perkembangan Emosional

Pada usia 4 tahun, anak sudah mulai menyadari dirinya, bahwa dirinya berbeda dengan orang lain atau benda. Kesadaran ini diperoleh dari pengalamannya, bahwa tidak setiap keinginannya dipenuhi oleh

orang lain atau benda lain. Dia menyadari bahwa keinginannya berhadapan dengan keinginan orang lain, sehingga orang lain tidak selamanya memenuhi keinginannya. Bersamaan dengan itu, berkembang pula perasaan harga diri yang menuntut pengakuan dari lingkungannya. Jika lingkungannya (terutama orangtuanya) tidak mengakui harga diri anak, seperti memperlakukan anak secara keras, atau kurang menyayangnya, maka pada diri anak akan berkembang sikap-sikap keras kepala/menentang, atau menyerah menjadi penurut yang diliputi rasa harga diri kurang dengan sifat pemalu (Karso, dkk. (ed), 1982).

d. Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa anak usia prasekolah, dapat diklasifikasikan ke dalam dua tahap (sebagai kelanjutan dari dua tahap sebelumnya) yaitu sebagai berikut.

a. Masa ketiga (2 tahun-2,6 tahun) yang bercirikan

- 1) Anak sudah mulai bisa menyusun kalimat tunggal yang sempurna.
- 2) Anak sudah mampu memahami tentang perbandingan, misalnya burung pipit lebih kecil dari burung perkutut, anjing lebih besar dari kucing.
- 3) Anak banyak menanyakan nama dan tempat: apa, dimana dan dari mana.

4) Anak sudah banyak menggunakan kata-kata yang berawalan dan yang berakhiran.

b. Masa keempat (2,6 tahun-6 tahun) yang bercirikan

- 1) Anak sudah dapat menggunakan kalimat majemuk beserta anak kalimatnya.
- 2) Tingkat berpikir anak sudah lebih maju, anak banyak menanyakan soal waktu sebab akibat melalui pertanyaan-pertanyaan: kapan, ke mana, mengapa, dan bagaimana.

e. Perkembangan Sosial

Pada usia prasekolah (terutama mulai usia 4 tahun), perkembangan sosial anak sudah tampak jelas, karena mereka sudah mulai aktif berhubungan dengan teman sebayanya Tanda-tanda perkembangan sosial pada tahap ini adalah:

- 1) Anak mulai mengetahui aturan-aturan, baik di lingkungan keluarga maupun dalam lingkungan bermain.
- 2) Sedikit demi sedikit anak sudah mulai tunduk pada peraturan.
- 3) Anak mulai menyadari hak atau kepentingan orang lain.
- 4) Anak mulai dapat bermain bersama anak-anak lain, atau teman sebaya (*peer group*)

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh iklim sosio-psikologis keluarganya. Apabila di lingkungan keluarga tercipta suasana yang harmonis, saling memperhatikan, saling membantu (bekerja sama) dalam menyelesaikan tugas-tugas keluarga atau

anggota keluarga, terjalin komunikasi antar anggota keluarga, dan konsisten dalam melaksanakan aturan, maka anak akan memiliki kemampuan, atau penyesuaian sosial dalam hubungan dengan orang lain.

Kematangan penyesuaian sosial anak akan sangat terbantu, apabila anak dimasukkan ke Taman Kanak-kanak dimana TK sebagai "jembatan bergaul" merupakan tempat yang memberikan peluang kepada anak untuk belajar memperluas pergaulan sosialnya, dan menaati peraturan (kedisiplinan).

Pada umur 3 tahun, anak bisa :

- a. Mengayuh sepeda roda tiga
- b. Berdiri di atas satu kaki tanpa berpegangan
- c. Bicara dengan baik menggunakan 2 kata
- d. Mengenal 2 – 4 warna
- e. Menyebut nama, umur dan tempat
- f. Menggambar garis lurus
- g. Bermain dengan teman
- h. Melepas pakaiannya sendiri
- i. Mengenakan sepatu sendiri

Pada umur 5 tahun, anak bisa :

- a. Melompat-lompat 1 kaki, menari, dan berjalan lurus
- b. Menggambar orang 3 bagian (kepala, badan, tangan/kaki)
- c. Menggambar tanda silang dan lingkaran

- d. Menangkap bola kecil dengan kedua tangan
- e. Menjawab pertanyaan dengan kata-kata yang benar
- f. Menyebut angka, menghitung jari
- g. Bicaranya mudah dimengerti
- h. Berpakaian sendiri tanpa dibantu
- i. Mengancing baju atau pakaian boneka
- j. Menggosok gigi tanpa bantuan

Anak pra sekolah usia 3-6 tahun (fase perkembangan kemampuan berinisiatif)

- a. Mulai timbul rasa ingin tahu, banyak bertanya dan meniru kegiatan di sekitarnya, namun belum mementingkan hasil
- b. Lingkungan mulai menuntut anak untuk mampu melaksanakan tugas tertentu seperti membereskan mainan, menjaga kebersihan badan, kadang membantu adiknya
- c. Hubungan dengan teman sebaya dan saudara kandung masih diwarnai persaingan, ingin menang sendiri, belum memiliki rasa menerima dan memberi serta berbagi

Pada fase ini tokoh orang tua berperan penting. Ayah dan ibu dianggap tokoh yang paling benar dan sempurna, jadi kedua orang tua harus bekerjasama dan konsisten menerapkan aturan. Bila anak banyak diberi kesempatan untuk menguji kemampuannya, maka timbul rasa inisiatif anak. Sebaliknya bila semua yang dikerjakan oleh anak membuat lingkungan marah dan diperlakukan kasar karena

dianggap mengganggu atau merugikan maka yang timbul adalah rasa bersalah pada anak. Gangguan pada fase ini dapat menimbulkan problem tingkah laku antara lain : Kesulitan belajar, masalah sekolah, masalah pergaulan dengan teman sebaya, anak pasif dan takut serta kurang kemauan, saat dewasa dapat mengalami berbagai gangguan cemas, dan psikosomatik (Kementrian Kesehatan RI, 2019)

2.2 Konsep Perkembangan Bahasa

2.2.1 Definisi Bahasa

Bahasa adalah simbolisasi dari sesuatu idea atau suatu pemikiran yang ingin dikomunikasikan oleh pengirim pesan dan diterima oleh penerima pesan melalui kode-kode tertentu baik secara verbal maupun nonverbal. Bahasa digunakan anak dalam berkomunikasi dan beradaptasi dengan lingkungannya yang dilakukan untuk bertukar gagasan, pikiran dan emosi. Bahasa bisa diekspresikan melalui bicara yang mengacu pada simbol verbal. Selain itu, bahasa dapat juga diekspresikan melalui tulisan, tanda gestural, dan musik. Bahasa juga dapat mencakup aspek komunikasi nonverbal seperti gestikulasi, gestural atau pantomim. Gestikulasi adalah ekspresi gerakan tangan dan lengan untuk menekankan makna wicara. Pantomim adalah sebuah cara komunikasi yang mengubah komunikasi verbal dengan aksi yang mencakup beberapa gestural (ekspresi gerakan yang menggunakan setiap bagian tubuh) dengan makna yang berbeda beda. (Pembelajaran, 2017)

Bahasa adalah sarana berkomunikasi orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk tulisan, lisan, isyarat, atau gerak dengan menggunakan kata-kata, kalimat bunyi, lambang, gambar atau lukisan. Dengan bahasa, semua manusia dapat mengenal dirinya, sesama manusia, alam sekitar, ilmu pengetahuan, dan nilai-nilai moral atau agama (Yusuf,2019)

2.2.2 Tugas-Tugas Perkembangan Bahasa

Dalam berbahasa, anak dituntut untuk menuntaskan atau menguasai empat tugas pokok yang satu sama lainnya saling berkaitan. Apabila anak berhasil menuntaskan tugas yang satu, maka berarti juga ia dapat menuntaskan tugas-tugas yang lainnya. Keempat tugas itu adalah sebagai berikut.

- a. Pemahaman, yaitu kemampuan memahami makna ucapan orang lain.

Bayi memahami bahasa orang lain, bukan memahami kata-kata yang diucapkannya, tetapi dengan memahami kegiatan/ gerakan atau gesture-nya (bahasa tubuhnya).

- b. Pengembangan perbendaharaan kata.

Perbendaharaan kata-kata anak berkembang dimulai secara lambat pada usia dua tahun pertama, kemudian mengalami tempo yang cepat pada usia prasekolah dan terus meningkat setelah anak masuk sekolah

- c. Penyusunan kata kata menjadi kalimat

Kemampuan menyusun kata-kata menjadi kalimat pada umumnya berkembang sebelum usia dua tahun. Bentuk kalimat pertama adalah kalimat tunggal (kalimat satu kata) dengan disertai: "*gesture*" untuk melengkapi cara berpikirnya. Contohnya, anak menyebut "Bola" sambil menunjuk bola itu dengan jarinya. Kalimat tunggal itu berarti "tolong ambilkan bola untuk saya". Seiring dengan meningkatnya usia anak dan keluasan pergaulannya, tipe kalimat yang diucapkannya pun semakin panjang dan kompleks. Menurut Davis, Garrison & McCarthy (E. Hurlock 1956) anak yang cerdas, anak wanita dan anak yang berasal dari keluarga berada, bentuk kalimat yang diucapkannya itu lebih panjang dan kompleks dibandingkan dengan anak yang kurang cerdas, anak pria dan anak yang berasal dari keluarga miskin.

d. Ucapan.

Kemampuan mengucapkan kata-kata merupakan hasil belajar melalui imitasi (peniruan) terhadap suara-suara yang didengar anak dari orang lain (terutama orangtuanya). Pada usia bayi, antara 11-18 bulan, pada umumnya mereka belum dapat berbicara atau mengucapkan kata-kata secara jelas, sehingga sering tidak dimengerti maksudnya. Kejelasan ucapan itu baru tercapai pada usia sekitar tiga tahun. Hasil studi tentang suara dan kombinasi suara menunjukkan bahwa anak mengalami kemudahan dan kesulitan dalam huruf-huruf tertentu. Huruf yang mudah diucapkan yaitu huruf hidup (vokal) a, e dan u dan huruf mati (konsonan). t, p, b, m, dan n, sedangkan yang

sulit diucapkan adalah huruf mati tunggal z, w, s, dan g dan huruf mati rangkap (diftong): st, str, sk, dan dr.

2.2.3 Teori Pemerolehan Bahasa

Ada empat teori yang umum beredar dan dalam mempelajari pemerolehan digunakan bahasa pada anak, yaitu teori behaviorisme, nativisme, kognitivisme, dan interaksionisme. Keempat teori ini memiliki pandangan yang berbeda mengenai bagaimana proses anak dalam memperoleh bahasa. Dengan sudut pandang yang berbeda dengan banyak penekanan berbeda, dapat diperhatikan dan dipertimbangkan orang tua dan guru dalam mengajarkan bahasa kepada anaknya.

Berikut adalah pembahasan yang lebih mendalam mengenai keempat teori tersebut.

A. Teori Behaviorisme

Behaviorisme selalu berkenaan dengan tingkah laku. Pada awal kemunculannya, aliran ini banyak meneliti tingkah laku dengan memanfaatkan pengamatan pada perilaku hewan. Kaum behavioris mengkaji banyak hal termasuk di dalamnya dalam bidang pendidikan dan bahasa. Abidin (2009) telah melakukan penelitian bagaimana teori behaviorisme berkenaan dengan pembelajaran bahasa. Penelitian ini menghasilkan tiga buah simpulan bahwa:

1. Teori behaviorisme dalam bahasa ternyata memberikan kontribusi yang baik dalam proses pembelajaran bahasa di mana seorang anak bisa belajar bahasa dari lingkungan mereka.

2. Perspektif behaviorisme didefinisikan sebagai perubahan perilaku melalui pengalaman, yang berarti bahwa manusia belajar sesuatu dari lingkungan mereka.

3. Manusia menggunakan berkomunikasi sehingga pengetahuan bahasa untuk budaya dan berbagi mereka tentana mendapatkan bahasa melalui pembelajaran.

B. Teori Nativisme

Nativisme memiliki pandangan yang berbeda dengan teori behaviorisme. Penganut teori ini tidak meyakini bahwa bahasa dapat dipelajari secara singkat dari kebiasaan-kebiasaan yang muncul di lingkungan sekitar anak. Menurut mereka bahasa terlalu kompleks untuk dapat dipelajari lewat proses peniruan, ada hal lain yang memengaruhi tingkat perkembangan bahasa pada manusia, yaitu faktor genetik atau bawaan (Yusuf, 2016). Manusia memiliki bagian otak yang bekerja khusus dalam bidang bahasa. Bagian otak ini dinamakan Chomsky sebagai *language acquisition device* (LAD). Bagian otak inilah yang bekerja dan membuat manusia dapat berbahasa dan menguasainya. Teori ini memahami penguasaan bahasa sebagai sesuatu yang sudah tertanam dalam diri dan kemampuan manusia sehingga tidak akan mampu dilakukan oleh makhluk lain seperti hewan, sekalipun mereka berada pada lingkungan yang sama. Karena manusia sudah memiliki bagian otak yang secara alami memiliki kemampuan untuk berbahasa maka mereka hanya perlu melatih kemampuan

tersebut. Shata (2012) menyebutkan beberapa poin tentang pemerolehan bahasa berdasarkan teori ini sebagai berikut:

1. Kemampuan bahasa manusia adalah sebuah kemampuan bawaan yang telah mereka miliki sejak lahir.
2. Sebagai implikasi pada poin pertama maka manusia hanya perlu melatih kemampuan yang sebenarnya sudah mereka miliki.
3. Pemerolehan bahasa kedua dengan demikian sesuai dengan teori LAD, tidak dapat hanya mengandalkan pengaruh lingkungan saja, melainkan sesuai dengan kemampuan yang dibawa masing-masing individu sesuai dengan genetiknya.

C. Teori Kognitivisme

Kita mengenal kognitivisme sebagai aliran yang memercayai bahwa segala sesuatu memiliki keterkaitan dengan kemampuan berpikir. Piaget dan Vigotsky adalah dua tokoh yang menggagas bahwa kemampuan bahasa tidak dapat terlepas dari kemampuan kognisi seseorang. Perkembangan bahasa dapat terbentuk setelah anak memiliki kematangan kognitif yang mencukupi. Saat kemampuan kognisi terbentuk maka penguasaan bahasa akan mengikuti. Kemampuan bahasa anak akan lebih baik ketika mereka belajar sesuatu yang berada pada zona kematangan kognisinya atau bisa juga pada *zona of proximal development* (ZPD) mereka dengan bimbingan orang lain. ZPD didefinisikan sebagai kemampuan yang menuju pada proses matang

dengan bantuan dari orang dewasa atau teman sebaya yang lebih berkompeten (Mardaleni,2018)

D. Teori Interaksionisme

Pemerolehan bahasa menurut teori interaksionisme merupakan percampuran dari kemampuan kognisi bawaan dengan interaksi yang terjadi di lingkungan sekitar. Menurut teori ini, bahasa diperoleh anak karena adanya kesiapan kognitif dan rangsangan yang ada pada masyarakat di sekelilingnya. Fatmawati (2015) dalam artikelnya menyebutkan bahwa pemerolehan bahasa adalah hasil interaksi pembelajaran mental bahasa dengan lingkungan antara kemampuan. Anggapan ini dikuatkan dengan penemuan Howard Gardner yang menemukan kecerdasan majemuk atau yang dikenal dengan *multiple intelligence*. Manusia menurut Gardner telah memiliki berbagai macam kecerdasan bawaan dalam dirinya. Ada setidaknya sembilan macam kecerdasan yang diwariskan dalam diri manusia, di antaranya adalah kecerdasan musikal, bahasa, logika matematika, spasial, interpersonal, intrapersonal, alam, kinestetik, dan eksistensial (Akbari & Hosseini, 2008).

Kecerdasan bahasa menjadi salah satu aspek penyebab manusia dapat berbahasa sekaligus yang membedakannya dengan hewan. Berdasarkan teori interaksionisme, kemampuan ini dapat berkembang karena adanya interaksi yang terjadi dengan lingkungan bahasa. Anak dengan kecerdasan bahasa yang baik akan berkembang lebih cepat pada

lingkungan bahasa yang tepat. Proses pemerolehan bahasa pertama atau bahasa ibu didapatkan anak secara alamiah berdasarkan interaksi yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Bahasa yang diserap pertama kali adalah ujaran-ujaran yang sering kali anak butuh untuk berinteraksi dengan orang-orang terdekat seperti ibu, ayah, saudara, dan tetangga. Lingkungan dan kemampuan berbahasa yang dibawa anak sejak lahir bekerja bersama-sama membentuk kemampuan anak dalam menyerap dan mempergunakan bahasa. Dua hal ini tidak dapat berdiri sendiri. Dengan teori ini kita dapat menjelaskan mengapa hewan yang bahkan sering kali kita ajak berbicara setiap hari tetap tidak dapat berbahasa selayaknya manusia. Hal ini juga menjelaskan kasus yang telah disebutkan di awal bagaimana seorang gadis yang tentunya dia memiliki kemampuan bahasa yang dibawa oleh gen orang tuanya tetapi tidak bisa berbicara selayaknya manusia ketika berada di bawah asuhan gerombolan monyet.

Memahami bahwa kedua aspek kecerdasan bahasa dan lingkungan bekerja bersama-sama maka orang tua atau pengasuh anak hendaknya dapat mengamati dan menganalisis kemampuan anak sehingga dapat menyesuaikan lingkungan bahasa yang tepat bagi perkembangan bahasanya. Kecerdasan bahasa yang rendah bukan jaminan bahwa kemampuan bahasa anak tersebut akan selamanya buruk. Dengan memperhatikan lingkungan bahasa yang mendukung perkembangan

penguasaan bahasa anak maka kemampuannya akan ikut meningkat seiring bertambahnya waktu

2.2.4 Aspek-Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Aspek-aspek yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak menurut Jamaris (2006) dapat dibagi ke dalam tiga aspek, yaitu:

1. Kosakata.

Seiring dengan perkembangan anak dan pengalamannya berinteraksi dengan lingkungannya, kosakata anak berkembang dengan pesat.

2. Sintaksis (tata bahasa).

Walaupun anak belum mempelajari tata bahasa, akan tetapi melalui contoh-contoh berbahasa yang didengar dan dilihat anak di lingkungannya, anak telah dapat menggunakan bahasa lisan dengan susunan kalimat yang baik. Misalnya, "Rita memberi makan kucing" bukan "kucing Rita makan memberi"

3. Semantik.

Semantik maksudnya penggunaan kata sesuai dengan tujuannya. Anak di taman kanak-kanak sudah dapat mengekspresikan keinginan, penolakan, dan pendapatnya dengan menggunakan kata-kata dan kalimat yang tepat. Misalnya, "tidak mau" untuk menyatakan penolakan.

Prinsip-prinsip perkembangan bahasa anak usia taman kanak-kanak adalah:

1. Interaksi.

Interaksi anak dengan lingkungan di sekitarnya, membantu anak memperluas kosakatanya dan memperoleh contoh-contoh dalam menggunakan kosakata ini secara tepat.

2. Ekspresi.

Mengekspresikan kemampuan bahasa. Ekspresi kemampuan bahasa anak dapat disalurkan melalui pemberian kesempatan pada anak untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya secara tepat.

(Drs.Ahmaf Susanto,M.Pd.,2011)

2.2.5 Perkembangan bahasa anak prasekolah

Bahasa yang dimiliki oleh anak adalah bahasa yang telah dimiliki dari hasil pengolahan dan telah berkembang. Anak telah banyak memperoleh masukan dan pengetahuan tentang bahasa ini dari lingkungan, baik lingkungan keluarga, masyarakat, juga lingkungan pergaulan teman sebaya, yang berkembang di dalam keluarga atau bahasa ibu. Banyak tahap perkembangan bahasa yang harus dilewati dan tentu saja dengan banyak latihan serta pengalaman. Dan yang terpenting bagaimana lingkungan memberikan dukungan dan stimulasi sewaktu masa kanak-kanak mereka, sehingga mereka bisa semahir sekarang ini (Puspita,2020)

Perkembangan bahasa di masa kanak-kanak awal (Arnianti, 2019) :

a. Memahami Fonologi dan Morfologi

Selama masa prasekolah, kebanyakan anak-anak secara bertahap menjadi lebih sensitif terhadap bunyi dari kata-kata yang diucapkan dan menjadi semakin mampu menghasilkan semua bunyi dari bahasa mereka. Anak-anak mulai menggunakan bentuk kata plural maupun kata kepunyaan untuk benda.

b. Perubahan dalam Sintaks dan Semantik.

Anak-anak prasekolah juga memperelajari dan menerapkan aturan-aturan sintaksis (Lieven, 2008; Tager-Flusberg & Zukowski, 2009). Mereka memperlihatkan kemajuan dalam menguasai aturan-aturan kompleks yang berkaitan dengan cara mengurutkan kata-kata. Masa kanak-kanak awal juga ditandai oleh adanya pemahaman menguasai semantik. Perkembangan pembendaharaan kata terjadi secara dramatis (Pan & Uccelli, 2009). Beberapa ahli menyimpulkan bahwa antara usia 18 hingga 6 tahun, anak-anak belajar mengenai sebuah kata baru setiap jam (kecuali ketika tidur) (Gelman & Kalish, 2006). Ketika mereka memasuki kelas satu sekolah dasar, diperkirakan anak-anak sudah mengenal 14.000 kata (Clark, 1993).

c. Kemanjuaan dalam Pragmatik.

Di dalam perkembangan bahasa anak-anak kecil juga terjadi perubahan pragmatik (Bryant, 2009). Dibandingkan anak usia 2 tahun, seorang anak berusia 6 tahun memiliki kemampuan bercakap-cakap yang jauh lebih baik. Anak-anak mulai terlibat dalam pembicaraan yang luas (Akhtar & Herold, 2008, hal.581) sebagai

contoh, mereka mulai belajar secara kultural peran tertentu suatu percakapan dan kesopanan serta menjadi sensitif terhadap kebutuhan mengadaptasi pembicaraannya dalam berbagai situasi. Keterampilan linguistik anak-anak yang semakin baik dan meningkatnya kemampuan mengambil perspektif orang lain. Seiring dengan bertambahnya usia, anak-anak menjadi lebih mampu membicarakan hal-hal yang tidak terlihat dihadapannya (misalnya rumah nenek) dan yang bukan terjadi sekarang (misalnya apa yang terjadi kemarin atau apa yang akan terjadi besok). Ketika berusia 4 hingga 5 tahun, anak-anak belajar mengubah gaya bicara mereka agar sesuai dengan situasinya. Sebagai contoh, anak usia 4 tahun bahkan berbicara dengan gaya berbeda kepada anak usia 2 tahun dibandingkan dengan teman sebayanya; mereka akan menggunakan kalimat-kalimat yang lebih pendek. Demikian pula, anak-anak itu akan menggunakan gaya yang berbeda terhadap orang dewasa, yaitu dengan kalimat yang lebih sopan dan formal (Shatz & Gelman, 1973).

2.2.6 Tahapan kemampuan bicara dan bahasa

Menurut (Pembelajaran, 2017) tahapan kemampuan bicara dan bahasa pada anak sebagai berikut :

a) *Reflexive Vocalization*

Pada usia 0-3 minggu bayi akan mengeluarkan suara tangisan yang masih berupa refleks. Jadi, bayi menangis bukan karena ia memang ingin menangis tetapi hal tersebut dilakukan tanpa ia sadari

b) *Babbling*

Pada usia lebih dari 3 minggu, ketika bayi merasa lapar atau tidak nyaman ia akan mengeluarkan suara tangisan. Berbeda dengan sebelumnya, tangisan yang dikeluarkan telah dapat dibedakan sesuai dengan keinginan atau perasaan si bayi.

c) *Lalling*

Di usia 3 minggu sampai 2 bulan mulai terdengar suara-suara namun belum jelas. Bayi mulai dapat mendengar pada usia 2 s/d 6 bulan sehingga ia mulai dapat mengucapkan kata dengan suku kata yang diulang-ulang, seperti: ba..ba.. ma.. ma..

d) *Echolalia*

Di tahap ini, yaitu saat bayi menginjak usia 10 bulan ia mulai meniru suara-suara yang di dengar dari lingkungannya, serta ia juga akan menggunakan ekspresi wajah atau isyarat tangan ketika ingin meminta sesuatu.

e) *True Speech*

Bayi mulai dapat berbicara dengan benar. Saat itu usianya sekitar 18 bulan atau biasa disebut batita. Namun, pengucapannya belum sempurna seperti orang dewasa.

Tahapan Perkembangan Bahasa Pada Anak Menurut Guntur (1988) sebagai berikut:

1. Tahap 1 (pralinguistik), yaitu antara 0-1 tahun. Tahap ini terdiri dari:

a. Tahap meraban-1 (pralinguistik pertama). Tahap ini dimulai dari bulan pertama hingga bulan keenam di mana anak akan mulai menangis, tertawa, dan menjerit.

b. Tahap meraban-2 (pralinguistik kedua). Tahap ini pada dasarnya merupakan tahap kata tanpa makna mulai dari bulan ke-6 hingga 1 tahun.

2. Tahap II (linguistik). Tahap ini terdiri dari tahap I dan II, yaitu:

a. Tahap-1; holofrastik (1 tahun), ketika anak-anak mulai menyatakan makna keseluruhan frasa atau kalimat dalam satu kata. Tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak hingga kurang lebih 50 kosa kata.

b. Tahap-2; frasa (1-2 tahun), pada tahap ini anak sudah mampu mengucapkan dua kata (ucapan dua kata). Tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak sampai dengan rentang 50-100 kosa kata.

3. Tahap III (pengembangan tata bahasa, yaitu prasekolah 3, 4, 5 tahun). Pada tahap ini anak sudah dapat membuat kalimat. Dilihat dari aspek pengembangan tata bahasa seperti: S-P-O, anak dapat memperpanjang kata menjadi satu kalimat.

4. Tahap IV (tata bahasa menjelang dewasa, yaitu 6-8 tahun). Tahap ini ditandai dengan kemampuan menggabungkan kalimat sederhana dan kalimat kompleks..

Menurut Jamaris (Susanto, 2014:77)

1. Anak usia 4 tahun yaitu:
 - a. Terjadi perkembangan yang cepat dalam kemampuan bahasa anak. Anak telah dapat menggunakan kalimat dengan baik dan benar.
 - b. Menguasai 90 persen dari fonem dan sintaksis bahasa yang digunakannya.
 - c. Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan.
 - d. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.
2. Anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:
 - a. Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2500 kosakata.
 - b. Lingkup kosakata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, dan permukaan (kasar-halus)

- c. Anak usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik.
- d. Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.
- e. Percakapan yang dilakukan oleh anak 5-6 tahun telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihatnya. Anak pada usia 5-6 tahun ini sudah dapat melakukan ekspresi diri, menulis, membaca, dan bahkan berpuisi.

Tahapan perkembangan bahasa yang terjadi pada anak berdasarkan teori kognitivisme menurut Yusuf (2016) adalah:

1. 0-18 bulan. Pada usia ini anak dianggap belum mengenal bahasa. Anak hanya mengenal dunia lewat alat indra yang mereka miliki dan pengetahuan mereka terbatas pada sesuatu yang dapat mereka amati di lingkungan sekitar mereka.
2. Akhir usia 1 tahun. Pada fase ini anak mulai memahami bahwa benda memiliki sifat permanen yang khas sehingga mereka mulai memahami bahwa benda memiliki sifat permanen yang khas sehingga mereka mulai menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasikan sesuatu yang tidak ada dalam jangkauan pandangan mereka. Simbol-

simbol inilah yang kemudian diucapkan sebagai kata-kata awal yang digunakan oleh anak

Dalam buku SDIDTK perkembangan bahasa anak usia 48-60 bulan meliputi :

- a. Menyebut nama lengkap tanpa dibantu
- b. Senang menyebut kata-kata baru
- c. Senang bertanya tentang sesuatu
- d. Menjawab pertanyaan dengan kata-kata yang benar
- e. Bicara mudah dimengerti
- f. Menyebut angka, menghitung jari
- g. Menyebut nama-nama hari

Menurut Suyanto (2005), melatih anak belajar bahasa dapat dilakukan dengan cara berkomunikasi melalui berbagai cara berikut ini, antara lain:

1. Kegiatan bermain bersama, biasanya anak-anak secara otomatis berkomunikasi dengan temannya sambil bermain bersama.
2. Cerita, baik mendengar cerita maupun menyuruh anak untuk bercerita.
3. Bermain peran, seperti memerankan penjual dan pembeli, guru dan murid, atau orang tua dan anak.
4. Bermain puppet dan boneka tangan yang dapat dimainkan dengan jari (fingerplay), anak berbicara mewakili boneka ini,

5. Belajar dan bermain dalam kelompok (cooperative play dan cooperative learning).

2.2.7 Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Perkembangan Bahasa

Menurut (Yusuf,2019) Perkembangan bahasa dipengaruhi oleh faktor-faktor kesehatan, ligensi, status sosial ekonomi, jenis kelamin

1) Faktor Kesehatan.

Kesehatan merupakan faktor yang sangat memengaruhi perkembangan bahasa anak, terutama pada usia awal kehidupannya. Apabila pada usia dua tahun pertama, anak mengalami sakit terus-menerus, maka anak tersebut cenderung akan mengalami kelambatan atau kesulitan dalam perkembangan bahasanya. Oleh karena itu, untuk memelihara perkembangan bahasa anak secara normal, orangtua perlu memperhatikan kondisi kesehatan anak. Upaya yang dapat ditempuh adalah dengan cara memberikan ASI, makanan yang bergizi, memelihara kebersihan tubuh anak atau secara reguler anak ke dokter atau ke puskesmas.

2) Inteligensi.

Perkembangan bahasa anak dapat dilihat dari tingkat inteligensinya. Anak yang perkembangan bahasanya cepat, pada umumnya mempunyai inteligensi normal atau di atas normal. Namun begitu, tidak semua anak yang mengalami kelambatan perkembangan bahasanya pada usia awal, dikategorikan sebagai anak yang bodoh (Lindgren, dalam E. Hurlock, 1956). Selanjutnya,

Hurlock mengemukakan hasil studi mengenai anak yang mengalami kelambatan mental, yaitu bahwa sepertiga di antara mereka yang dapat berbicara secara normal dan anak yang berada pada tingkat intelektual yang paling rendah, mereka sangat miskin dalam berbahasanya.

3) Status Sosial Ekonomi Keluarga.

Beberapa studi tentang hubungan antara perkembangan bahasa dengan status sosial ekonomi keluarga menunjukkan bahwa anak yang berasal dari keluarga miskin mengalami kelambatan dalam perkembangan bahasanya dibandingkan dengan anak yang berasal dari keluarga yang lebih baik. Kondisi ini terjadi mungkin disebabkan oleh perbedaan kecerdasan atau kesempatan belajar (keluarga miskin diduga kurang memperhatikan perkembangan bahasa anaknya), atau kedua-duanya (Hetzer & Reindorf dalam E. Hurlock, 1956).

4) Jenis Kelamin (Sex).

Pada tahun pertama usia anak, tidak ada perbedaan dalam vokalisasi antara pria dengan wanita, namun mulai usia dua tahun, anak wanita menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dari anak pria.

5) Hubungan Keluarga (Stimulasi)

Hubungan ini dimaknai sebagai proses pengalaman berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan keluarga, terutama dengan

orangtua yang mengajar, melatih dan memberikan contoh berbahasa kepada anak. Hubungan yang sehat antara orangtua dengan anak (penuh perhatian dan kasih sayang dari orangtuanya) memfasilitasi perkembangan bahasa anak, sedangkan hubungan yang tidak sehat mengakibatkan anak akan mengalami kesulitan atau kelambatan dalam perkembangan bahasanya. Hubungan yang tidak sehat itu bisa berupa sikap orangtua yang keras/kasar, kurang kasih sayang, atau kurang perhatian untuk memberikan latihan dan contoh dalam berbahasa yang baik kepada anak, maka perkembangan bahasa anak cenderung akan mengalami stagnasi atau kelambatan, gagap dalam berbicara, tidak jelas dalam mengungkapkan kata kata, merasa takut untuk mengungkapkan pendapat dan berkata yang kasar atau tidak sopan.

Stimulasi adalah kegiatan merangsang kemampuan dasar anak umur 0-6 tahun agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Stimulasi tumbuh kembang anak dilakukan oleh ibu dan ayah yang merupakan orang terdekat anak, pengganti/pengasuh anak, anggota keluarga lain dan kelompok masyarakat dilingkungan rumah tangga.

Menurut (Fernando et al., 2019) stimulasi dan perkembangan bicara dan bahasa anak sangat berpengaruh sekali hal ini juga dipengaruhi oleh beberapa factor diantaranya kebiasaan orang tua yang sering memegang Hp, pendidikan orang tua rata-rata hanya

sampai SMU jadi orang tua kurang tahu cara dan manfaat dari stimulasi bicara untuk anak balita dan kebiasaan orang tua yang suka memberikan gadget kepada anaknya. Orang tua yang menganggap memberikan gadget merupakan salah satu cara yang baik dan mudah dalam mengawasi anak ketika dirumah. Balita yang menggunakan gadget dapat mempengaruhi kontak social dan komunikasi. Ketika menggunakan gadget ,balita akan focus dengan gadget nya dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Selain itu, gadget dapat menyebabkan kecanduan pada balita sehingga balita lebih senang bermain gadget daripada bermain bersama teman-temannya (bersosialisasi) dan jarang berbicara dengan orang sekitarnya. Hal ini menyebabkan balita kurang atau tidak mendapatkan stimulasi dan dapat mempengaruhi perkembangan bicara dan bahasa.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak secara umum menurut (Wahidah & Latipah, 2021) adalah :

- 1) Perkembangan otak dan kecerdasan

Perkembangan otak manusia sejak awal kehidupannya sangat erat berhubungan dengan perkembangan bahasanya. Tangisan bayi yang baru lahir dikontrol oleh sistem brain stem dan pons, yang merupakan bagian paling primitif dan paling cepat berkembang dari otak manusia.

Otak memiliki fungsi penting bagi anak. Organ ini berperan menentukan kecerdasan anak. Kecerdasan didefinisikan oleh Herlina & Nurjanah (2017) sebagai kemampuan menalar, merencanakan, memecahkan masalah, berpikir abstrak, memahami gagasan, menggunakan bahasa dan belajar. Sesuai dengan gagasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa sebagai bagian dari kecerdasan anak dipengaruhi oleh kinerja otak yang sebagian besar berkembang pada saat masa kehamilan. (Ardhiyantama V&Apriyanti C,2021)

2) Jenis kelamin

Anak perempuan lebih cepat bisa berbicara dibandingkan anak laki-laki, mereka memiliki perkembangan pemerolehan kosa kata yang lebih cepat. Perbedaan perkembangan bahasa antara anak laki-laki dan anak perempuan ini dapat dijelaskan secara biologis dan sosial. Dikatakan bahwa perkembangan hemisfer serebral kiri dan otak pada anak perempuan muncul lebih cepat. Bagian otak inilah yang memegang peranan dalam perkembangan bahasa. Selain itu pengaruh lingkungan membiasakan anak perempuan untuk di rumah bermain boneka yang mereka ajak bicara, membantu ibu di dapur dan kegiatan lain yang membuat mereka lebih sering berinteraksi dengan orang dewasa lain yang berbicara. Sementara itu, anak laki-laki

diarahkan pada penugasan kemampuan motorik yang menuntut mereka lebih banyak bergerak daripada berbicara.

Anak perempuan melebihi anak laki-laki dalam aspek bahasa. Anak perempuan lebih dahulu mampu berbicara daripada anak laki-laki dan kamus kosakatanya lebih banyak daripada anak laki-laki (Adriana, 2017). Levine dan Adelman (1993: 69) mengemukakan bahwa perempuan Amerika secara tradisional mempunyai cara tidak langsung (lebih sopan dan lembut) dibanding laki-laki dalam melakukan permohonan, menyampaikan kritik, dan menyampaikan pendapat. Hasil penelitian Linda (2017) didapatkan adanya hubungan antara jenis kelamin dengan perkembangan bahasa. Anak perempuan rata-rata lebih cepat bicara daripada anak laki-laki dimana anak perempuan memiliki kosa kata yang secara signifikan lebih besar dari anak laki-laki.

3) Kondisi Fisik

Perkembangan dan pemerolehan bahasa mensyaratkan bermacam-macam keadaan fisik, diantaranya yaitu bahwa pada anak tersebut tidak ada masalah pada organ bicara (tenggorokan, lidah gigi, bibir, pita suara), organ pendengaran (telinga) dan sistem neuromuscular dalam otak. Agar perkembangan bahasa anak berjalan dengan normal, dari semua alat tersebut harus bisa berfungsi dengan baik dan efektif.

4) Lingkungan Keluarga

Keluarga adalah lingkungan terdekat anak yang paling penting untuk memberikan fasilitas guna menunjang perkembangan anak terutama bahasa pada anak. Semasa masih bayi sampai umur enam tahun anak lebih banyak menghabiskan waktunya untuk berada di rumah, oleh sebab itu mereka lebih banyak berinteraksi dengan anggota keluarganya. Anak dengan orang tua yang aktif mengajak bercakap-cakap, membacakan cerita dan secara intens berinteraksi secara verbal akan memperoleh kemampuan bahasa yang lebih baik.

5) Penggunaan dua bahasa (Bilingualisme)

Penggunaan bilingual atau penugasan dua Bahasa menjadi hal yang sangat populer belakangan ini. Dengan bermaksud supaya anak tidak sampai ketinggalan zaman, orang tua terkhusus pada kota besar mereka mulai memasukkan anaknya pada lembaga sekolah yang telah menggunakan dua bahasa bahkan lebih, yang menjadi masalah ialah jika anak tersebut harus mampu menggunakan dua bahasa pada umur yang masih muda atau kurang dari dua tahun, pada saat perkembangan “bahasa ibunya” belum sepenuhnya sempurna, maka ini akan mengakibatkan anak mengalami kesulitan saat pengungkapan kata dan penugasan kosakata yang baik dan benar.

2.3 Konsep Perkembangan Personal Sosial

2.3.1 Definisi Personal Sosial

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan kemandirian, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan. Misalnya, membantu dirumah, mengambil makan, berpakaian tanpa bantuan, menyuapi boneka, menggosok gigi tanpa bantuan, dan dapat makan sendiri (Kemenkes RI, 2013). Perkembangan sosial menurut Harlock (1978) adalah perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Pengertian sosial dapat didefinisikan sebagai rangkaian norma, moral, nilai, dan aturan yang bersumber dari masyarakat dan dipakai sebagai acuan dalam interaksi antar manusia dalam sebuah kelompok. Sosial berkaitan dengan interaksi antar manusia dalam lingkungan masyarakat atau disebut dengan interaksi sosial. Interaksi sosial adalah cara yang dapat dilakukan oleh individu untuk saling berhubungan satu sama lainnya dan membentuk satu kesatuan atau kelompok baik sementara maupun permanen dalam lingkungan masyarakat (sosialisasi) (Khadijah&Nurul,2021).

Pada anak usia prasekolah menurut Kartono (1995), potensi yang harus dikembangkan adalah kemandirian, karena pada usia prasekolah ini anak sudah mulai belajar memisahkan diri dari keluarga dan orang tuanya untuk memasuki suatu lingkungan yang lebih luas yaitu lingkungan taman kanak-kanak atau taman bermain. Pada umumnya anak mulai memasuki taman kanak-kanak dan mulai dituntut mengatasi ketergantungan pada orang tua atau pengasuhnya. Anak mulai monolong dirinya sendiri seperti

menggunakan toilet, memakai baju, dan sepatu sendiri (Suwarsiyah, 1999). Ketidak mandirian seorang anak identik dengan sikap bergantung yang terlalu berlebihan pada orang-orang disekitarnya (Kartono, 1995).

Di usia 3-4 tahun, dalam hal membantu diri berpakaian, anak sudah mulai tertarik dan mampu melepaskan pakaian (masih memerlukan bantuan saat mengenakan kaos), memakai kaos kaki tetapi hasilnya belum baik, memakai sepatu (mungkin masih tertukar antara kiri dan kanan), dapat melepas kancing depan dan samping dengan mendorong masuk ke lubang kancing, mengikat tali sepatu tetapi hasilnya tidak baik, mencuci dan mengeringkan tangan sendiri, menggosok gigi (masih tetap perlu pengawasan orang dewasa), memakai celana tetapi mungkin bagian depan dan belakang masih tertukar

Pada usia 4-5 tahun, anak sudah memiliki kemandirian yang baik. Sebagian besar anak usia empat tahun bukan hanya bisa memakai sepatu dan baju sendiri (walaupun masih kesulitan mengikat tali sepatu), melainkan juga terampil mengancingkan dan membuka tutup resleting. Pada usia ini biasanya anak merasa bangga jika berhasil memakai baju sendiri. (dalam Fitri dkk, 2006, hlm: 110)

Pada anak usia 5-6 tahun, perkembangan kemandirian anak semakin baik. Mereka sudah mulai memakai dan melepaskan pakaian sendiri dengan baik, mengikat tali sepatu, makan sambil berinteraksi dengan orang lain, makan dengan cepat, membersihkan diri dengan baik dan

biasanya tidak memberitahu terlebih dahulu jika ia akan pergi ke toilet (dalam Fitri dkk, 2006, hlm: 128)

2.3.2 Karakteristik Perkembangan Sosial Anak Usia dini

Erikson menyatakan usia 4-5 tahun (usia prasekolah) inilah tahapan perkembangan prososial anak mulai berkembang. Perkembangan sosial anak prasekolah ditandai dengan meluasnya lingkungan sosial. Anak mulai melepaskan diri dari keluarga dan semakin mendekati diri dengan orang lain, disamping itu anak mulai terlihat aktif bermain dan berinteraksi dengan teman-temannya bahkan orang dewasa lainnya seperti guru umumnya di sekolah. Anak yang berada pada rentang usia 4-5 ini juga mulai memiliki ketertarikan yang besar dan mulai memperhatikan akan perbedaan lawan jenis. Pada periode prasekolah hubungan anak dengan orang lain meluasi meningkat, mereka mulai dapat menyesuaikan diri dan melakukan kerjasama dalam aktivitas bermainnya.

Secara umumnya yang menjadi karakteristik berkembangnya perkembangan sosial pada anak usia dini yaitu anak mulai memilih lawan bermain yang sejenis misal anak perempuan dominannya akan bermain dengan teman perempuannya juga daripada dengan teman laki-lakinya, memiliki kepercayaan lebih akan teman-temannya, agresivitas yang meningkat, senang bermain secara berkelompok, mulai ikut serta dengan pekerjaan-pekerjaan orang dewasa misal membantu ibu membersihkan rumah atau pekerjaan di dapur, mulai belajar untuk menjalin tali persahabatan yang baik dan memperlihatkan rasa setia kawan seperti

memberikan pembelaan kepada temannya. Keterampilan sosial yang diharapkan berkembang yaitu mampu bekerjasama, antri, inisiatif/kepemimpinan, tolong-menolong, disiplin dan partisipasi. Untuk itulah orangtua maupun guru (pendidik) di sekolah perlu memperlihatkan dan menunjukkan hal-hal baik dan sesuai untuk pembentukan perkembangan keterampilan sosial yang baik dan sesuai pula pada anak usia dini.

(Khadijah&Nurul,2021)

2.3.3 Bentuk-bentuk perilaku sosial anak usia dini

1. Sikap ramah

Sikap ramah anak adalah sikap yang ditunjukkan atas ketersediaan mereka untuk bergabung dengan orang lainnya dalam kelompok sosial di lingkungan mereka. Anak yang mempunyai sikap ramah mudah disukai oleh teman-teman sebayanya sebab mereka dapat bergaul dengan baik yang lain..

2. Hasrat anak penerimaan sosial

Apabila anak mempunyai hasrat yang kuat untuk diterima oleh lingkungan sosial mereka. Ini dapat menjadi motivasi yang mendorong anak untuk menghargai orang lain dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial mereka.

3. Empati

Tindakan/perilaku empati terhadap orang lain adalah wujud kasih sayang atas sesama manusia. Anak mampu berempati kepada orang

lain. Ketika anak dapat memahami perasaan orang lain melalui empati anak dapat memupuk rasa kemanusiaan terhadap orang lain.

4. Pembangkangan

Pembangkangan merupakan suatu tindakan dari perilaku melawan, tindakan ini muncul sebagai reaksi dari penerapan disiplin, tuntutan orangtua, atau lingkungan yang tidak sesuai apa yang diinginkan oleh anak. Perilaku membangkang mulai muncul usia 18 bulan dan puncaknya usia tiga tahun kemudian, berkurang/menurun pada usia empat hingga enam tahun. Perilaku tersebut, hendaknya para orangtua tidak menganggap sebagai bentuk kenakalan atau hal negatif lainnya dari anak-anak. Sebaliknya orangtua hendaknya memahami perilaku tersebut sebagai bentuk proses perkembangan dari sikap dependent (bergantung) menuju sikap independent (bebas). Perilaku pembangkang yang mulai ditunjukkan oleh anak seperti mulai tidak mau dipakaikan baju, dia ingin memakainya sendiri atau memilih pakaiannya sendiri sesuai yang diinginkannya, tidak mau disuapi ketika makan, dan banyak hal lainnya.

5. Agresif

Agresif merupakan bentuk perilaku yang menyerang balik secara fisik (nonverbal) maupun kata-kata (verbal). Perilaku ini adalah bentuk reaksi frustrasi (rasa kecewa atas ketidaktercapaian dari hal-hal yang diinginkannya). Biasanya perilaku ini diwujudkan dengan menyerang seperti: mencubit, menggigit, menendang, dan lain sebagainya. Untuk

mengatasi perilaku agresif pada anak sebaiknya orangtua berusaha mereduksi atau mengurangi perilaku tersebut dengan mengalihkan perhatian atau keinginan anak. Jika orangtua memberi hukuman pada anak yang berperilaku agresif maka keagresivitasan anak malah akan semakin meningkat. Tetapi jika orangtua hanya mendiamkan perilaku agresif pada anak maka sikap tersebut akan permanen pada diri anak. Oleh sebab itu, dengan orangtua mengarahkan anak dan mengalihkan perilaku agresif kepada hal-hal yang positif misalnya melalui kegiatan bermain seperti bermain lempar tangkap bola.

6. Berselisih

Berselisih merupakan sikap atau perilaku yang terjadi jika anak merasa tersinggung atau merasa terganggu atas tindakan orang lain misal temannya. Kebiasaanya anak sering berselisih dengan temannya karena suatu permainan yang mereka mainkan bersama sehingga menimbulkan perkelahian. Ketika perselisihan ini terjadi hendaknya orangtua atau orang dewasa sekitar anak menjadi penengah diantara anak dengan teman-temannya tanpa membela salah satu diantara mereka. Sebaiknya orangtua meminta penjelasan kepada anak atas apa yang terjadi dan mencari jalan tengah (damai) tanpa harus menjelaskan siapa yang benar atau salah. Cara tersebut dapat mengenali perasaan anak dan membantu mereka untuk mengakui kesalahannya.

7. Menggoda

Menggoda adalah bentuk lain dari perilaku agresif. Menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal seperti: ejekan atau cemooh yang menimbulkan kemarahan pada orang lain. Sikap ini bukan lah sikap yang baik apabila dilakukan secara berlebihan bisa merugikan diri sendiri apabila orang yang di goda tidak menyukai atau bahkan sakit hati. Dan bahkan itu juga berakibat tidak baik bagi yang dicemooh.

8. Persaingan

Persaingan yaitu keinginan dimana anak dapat lebih dari orang lain atau temannya. Sikap ini mulai tampak pada usia empat tahun, yakni persaingan prestise dan pada usia enam tahun sikap ini akan semakin baik. Contoh sikap bersaing yang umumnya dapat tampak seperti memperlihatkan karya lebih baik dari temannya misal hasil gambar atau lainnya.

9. Kerjasama

Kerjasama yaitu sikap mau untuk berkerjasama dengan orang lain. Sikap ini mulai tampak pada anak usia 3 tahun atau 4 tahun awal dan pada anak usia enam hingga tujuh tahun sikap ini akan semakin berkembang dengan baik apabila mereka diberikan kesempatan banyak untuk melakukan kerjasama dan semakin kesempatan pula kesempatan tersebut diartikan semakin cepat pula anak mampu bekerjasama dengan orang lainnya. Melalui kegiatan kerjasama anak dapat menyelesaikan tugas-tugas yang dipersiapkan untuk mereka dengan gembira, ceria,

mengasikkan secara bersama teman-temannya. Bentuk kegiatan yang dapat membantu sikap kerjasama ini yaitu pemberian tugas secara berkelompok baik dalam praktik kecil atau besar sesuai yang akan dilaksanakan dalam tugasnya.

10. Tingkah laku kekuasaan

Tingkah laku kekuasaan yaitu sikap untuk menguasai situasi sosial, mendominasi bersikap *bassiness*. Wujud sikap ini adalah memaksa, meminta, menyuruh, mengancam, menakut-nakuti dan lainnya. Wujud sikap ini bukanlah kebiasaan yang baik bila tertanam pada diri anak jika tidak terkelola dengan baik dan tepat, karena hal dapat menjadikan anak salah satunya sebagai pelaku *bullying*. Disini orangtua dan guru (pendidik) pentingnya mengajari anak pola sikap yang baik ketika bergaul dengan teman-temannya. Sebagaimana Al-Ghazali dikutip dalam (Rahman, 2005), menyatakan bahwa hendaknya seorang anak tidak dibiarkan berbangga diri terhadap teman-teman sebayanya, akan tetapi hendaklah anak dibiasakan bersikap rendah diri, menghormati setiap yang bergaul dengannya dan lemah lembut tutur spanya.

11. Mementingkan diri sendiri

Mementingkan diri sendiri adalah sikap egosentris dalam memenuhi *interes* (keinginannya). Anak usia dini menyukai hal sifatnya memberi keuntungan pada diri mereka sendiri. Melakukan hal-hal yang menyenangkan baginya yang terkadang hal-hal tersebut dapat memberi dampak yang kurang baik bagi orang lain disekitarnya. Ketika sedang

bermain, ada sesuatu alat bermain yang diinginkan dan hanya dimiliki oleh temannya terkadang tanpa permisi anak langsung merebutnya. Sikap mementing diri sendiri ini penting bagi anak, tapi sifatnya akan rusak jika dilakukan secara berlebihan. Disinilah dibutuhkan peran pendidik, orangtua maupun orang dewasa lainnya mengajari anak perlunya suatu batasan atas kepemilikan baik untuk kepentingan diri maupun kepentingan orang lain dengan berbagai cara penyampain yang mudah dipahami oleh anak, misal: melalui kegiatan bermain peran, membaca cerita atau nasihat

12. Simpati

Simpati yaitu sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain, mau itu mendekati atau bekerja sama dengan dirinya. Sikap ini membantu anak untuk mengerti keadaan orang lain dan berbagi satu sama lainnya. Bentuk tugas yang dapat dilakukan oleh anak untuk mengembangkan sikap simpatinya yaitu tugas kelompok atau diskusi kelompok. Melalui tugas kelompok anak dapat melakukan diskusi dengan bekerjasama, saling membantu, bergotong-royong satu dengan lainnya sehingga tugas dapat terselesaikan dengan baik dan lebih mudah. Contohnya: Tugas proyek ulang tahun teman, anak akan diminta bekerjasama untuk menghias kelas untuk perayaan ulang tahun temannya dikelas.

(Khadijah&Nurul,2021)

Menurut Suyanto dalam Agusniatih & Monepa (2019), menyebutkan perkembangan sosial anak usia dini meliputi dua aspek, yaitu:

1. Kompetensi sosial

Kompetensi menggambarkan kemampuan anak untuk dapat beradaptasi dengan lingkungan mereka berada dengan efektif. Anak yang sudah memiliki kemampuan untuk ikut serta dalam kelompok sosial mereka. Mereka akan mulai menyukai dan termotivasi untuk dapat diterima sebagai bagian dari kelompok bermain dan mempunyai kemampuan untuk dapat berinteraksi dengan teman-temannya melalui cara-cara menyenangkan.

2. Tanggung jawab sosial

Tanggung jawab sosial ditunjukkan anak melalui komitmen sosial terkait tugas-tugas yang perlu mereka jalani serta menghargai perbedaan individu dan memperhatikan lingkungannya. Sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan anak memperoleh sejumlah tanggung jawab atas perilaku yang diperbuatnya sehingga akan menimbulkan berbagai inisiatif untuk mencapai keinginannya

2.3.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial

1. Keluarga

Keluarga adalah lingkup pertama yang memberi pengaruh pada berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosial bagi anak. Segala hal yang ditunjukkan dalam kehidupan keluarga adalah lingkungan kondusif terhadap sosialisasi anak, kematangan,

pengembangan kepribadian anak dominannya ditentukan oleh keluarga mulai dari pola asuh, etika interaksi dengan orang-orang lainnya dalam proses pendidikannya. Jika anak mendapat asuhan yang baik dari keluarga dalam interaksi sosialnya, maka anak akan tumbuh dengan perkembangan sosial yang baik. Memiliki jiwa toleransi yang baik tentunya. Anak juga akan tumbuh dan berkembang menjadi seorang manusia yang dapat menerima kelebihan dan kekurangan orang lain, terutama yang ada disekitar lingkup pribadinya seperti ayah-ibu, kakek-nenek, kakak atau abang, maupun adiknya dengan begitu kehidupan dapat berjalan dengan lebih nyaman bersama.

2. Kematangan

Kematangan disini yaitu kematangan fisik dan psikis, yang mana ini dibutuhkan dalam interaksi sosial yang baik. Aspek perkembangan sosial yang diperoleh anak usia dini melalui kematangan dan ditambah kesempatan belajar dari berbagai stimulus dari lingkungannya (Mulyasa, 2012). Pada proses optimalisasi aspek perkembangan sosial anak usia dini ini sangat perlu sehingga mereka dapat mempertimbangkan proses sosial dan menerima pendapat atau nasihat orang lain. Selain itu, kematangan intelektual, emosional dan kemampuan berbahasa juga sebagai sesuatu kebutuhan yang perlu dimiliki anak usia dini sangat menentukan dalam upaya mengoptimalkan aspek perkembangan sosial anak.

3. Status sosial ekonomi

Latar belakang keadaan status sosial ekonomi yaitu posisi orang tua dalam masyarakat memiliki peranan krusial sebagai proses perkembangan sosial anak usia dini. Anak yang lahir dari keluarga dengan status sosial ekonomi rendah cenderung beresiko terhadap perkembangan anak usia dini terutama dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya, sebab minder (kurang percaya diri) dengan keadaan status ekonomi yang rendah atau sebab lainnya sehingga menghambat interaksi dengan orang-orang sekitarnya terutama teman sebaya.

4. Pendidikan

Pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Hakikat pendidikan sendiri adalah sebagai proses operasional ilmu yang normatif, yang memberikan warna terhadap kehidupan sosial anak didalam masyarakat maupun kehidupan mereka dimasa mendatang. Pendidikan adalah hak yang wajib diberikan pada tiap manusia/individu. Melalui pendidikan seseorang dapat memperoleh banyak hal untuk pembentukan dirinya dan lain sebagainya.

5. Kapasitas mental

Kapasitas mental yaitu kemampuan berpikir sedikit banyaknya memberi pengaruh akan banyak hal. seperti: kemampuan belajar, memecahkan masalah, dan berbahasa. Kemudian, perkembangan emosi turut mempengaruhi terhadap perkembangan sosial anak. Lalu, anak yang memiliki kemampuan intelektual yang tinggi memiliki

kemampuan berbahasa yang baik dan tentunya anak akan dapat melakukan komunikasi yang baik dalam kehidupan. sosialnya. Oleh karena itu, jika ketiga hal tersebut seimbang maka akan sangat membantu dalam penentuan mengoptimalkan perkembangan sosial anak.

2.4 Konsep *Gadget*

2.4.1 Definisi *Gadget*

Gadget merupakan fitur kecil dengan tujuan spesial yang sudah berkembang dengan teknologi modern. *Gadget* dibagi dalam beberapa jenis yang berbeda, tercantum: kamera pc, smartphome, tablet, serta fitur lainnya. Desainnya yang simpel, gampang dibawa, serta kemampuannya untuk memfasilitasi komunikasi jarak jauh menjadi hal yang diminati oleh semua orang. Fitur ini mempunyai banyak aplikasi serta fitur yang membuat pekerjaan manusia lebih gampang. Di era modern ini, banyak orang berlomba-lomba untuk membuat aplikasi sempurna yang mempermudah buat bekerja serta belajar, paling utama untuk siswa serta guru yang butuh memakai kemajuan teknologi yang bisa diakses lewat fitur(Masturi et al., 2021)

Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia, perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.(Jafri & Defega, 2020)

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. *Gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *netbook* (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet). (Nurlinda,2018)

Pengertian *gadget* juga dikemukakan oleh beberapa ahli seperti Derry (2014:7), yang menyatakan gadget adalah suatu perangkat atau instrumen elektronik yang mempunyai tujuan serta fungsi praktis guna membantu pekerjaan manusia.

Garini dalam Rohman (2017:27) juga menjelaskan bahwa *gadget* adalah perangkat alat elektronik yang mempunyai banyak fungsi. *Gadget (smartphone)* atau secara sederhana disebut sebagai telepon genggam sekarang ini sudah mempunyai banyak fitur serta fungsi yang semakin kompleks untuk memudahkan penggunaannya.

2.4.2 Macam-macam gadget

Menurut Nurlinda,2018 Beberapa contoh dari *gadget* yaitu *laptop*, *smartphone*, *ipad*, ataupun tablet yang merupakan alat-alat teknologi yang

berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini.

Fitur – fitur umum pada gadget adalah internet, kamera, *video call*, telepon, *e-mail*, *SMS*, *Bluetooth*, *WIFI*, *game* dan *Mp3*. Adapun jenis – jenis gadget seperti *handphone*, *smartphone*, *laptop*, *tablet*, *iPad* dalam berbagai merk seperti Samsung, Apple, SONY, OPPO, dan lainnya. (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018)

Berbagai jenis *gadget* antara lain :

1) *Handphone (HP)/Smartphone*

Handphone merupakan salah satu jenis *gadget* yang paling banyak digunakan. *Handphone* ada yang menggunakan *OS android* dan ada yang *iOS*. Ada pula yang *windowsphone*, Titan dan lain-lain. *Smartphone* atau sering disebut dengan *Handphone* pertama kali dilengkapi fasilitas kalender, buku telepon, jam dunia, bagian pencatatan, *e-mail*, serta permainan. Namun satu hal yang perlu diketahui *smartphone* buatan IBM ini tidak dilengkapi tombol namun telah dilengkapi dengan teknologi layar sentuh atau *touchscreen*. Meskipun memencetnya masih menggunakan tongkat *stylus*. Pada saat ini telah banyak perusahaan yang mengembangkan *smartphone* hingga populer digunakan yaitu nokia, samsung, blackberry, motorola, *High Tech Computer (HTC)* dan masih banyak lainnya.

2) *Laptop/Notebook/Komputer*

Pada tahun 1981 laptop pertama kali diluncurkan ke pasaran dengan nama Osborne. Dari segi bentuk mungkin komputer ini tampak aneh karena tabungnya cembung dan beratnya mencapai 12 kg, dan masih menggunakan sambungan listrik. Meskipun sudah dilengkapi baterai cadangan. Namun pada era sekarang laptop sudah mengalami kemajuan yang sangat pesat dengan berbagai macam fitur pelengkap sehingga memudahkan pemakainya.

3) Tablet

Memiliki bentuk yang sedikit lebih lebar dari hp ada nama tablet. Keunggulan tablet jika dibanding dengan hp tentu saja terletak pada layarnya yang lebih lebar sehingga membuat penggunaanya lebih nyaman dalam bermain game, streaming, belajar dan bermain sosial media. Elisa Grey disebut sebagai penemu perangkat yang kini sering disebut *PC* tablet. Perangkat ini berfungsi untuk mengenali tulisan tangan. Namun bukan disebut sebagai *PC* Tablet tetapi sebagai *Teleautograph*. Pada tahun 1945 Vennear Bush mengembangkan temuan Elisa dengan perangkat yang diberi nama *memex*. Namun alat ini begitu besar sebesar meja. Alat ini berfungsi untuk merekam tulisan ataupun gambar.

4) Kamera digital

Kamera digital juga masuk dalam kategori atau jenis Gadget. Jenisnya kamera digital ada beragam, ada kamera Poket, kamera

DSLR dan juga kamera Mirrorless. Kita bisa gunakan kamera Digital untuk mengabadikan moment penting melalui jepretan foto.

5) Headphone/Headshet

Headphone/Headshet merupakan aksesori alat dengar sederhana yang hanya bisa digunakan untuk mendengarkan tanpa bisa digunakan untuk komunikasi.

2.4.3 Intensitas Pemakaian *Gadget* pada Anak usia dini

Menurut (Yunda.,2019) pemakaian *gadget* dikategorikan intensitas tinggi bila digunakan lebih dari 75 menit dalam sekali pakai serta lebih dari 120 menit per hari. Tidak hanya itu, bila seseorang memakai gadget lebih dari 3 kali dalam satu hari selama 30- 75 menit, mereka akan kecanduan. Berikutnya, pemakaian *gadget* dengan intensitas sedang bila digunakan lebih dari 40 sampai 60 menit. menit per hari serta dengan sekali pakai ataupun 2 hingga 3 kali per hari. Penggunaan *gadget* yang baik merupakan dengan kategori rendah ialah dengan durasi pemakaian kurang dari 30 menit/ hari serta intensitas pemakaian optimal 2 kali pemakaian.

Menurut Ferliana (2016), “anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi *gadget*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari sabtu atau minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain”

Trinika dkk. (2015) menambahkan bahwa pemakaian *gadget* dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian *gadget* yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian per harinya.

Durasi yang aman bagi anak untuk menatap layar *eletronik* telah diatur oleh American Academy of Pediatrics dalam “Screentime Guidelines by Age 2019” (dalam Sahrani dkk, 2021):

- a) Anak bayi yang berusia kurang dari 18 bulan tidak dianjurkan untuk menatap layar *gadget* walaupun sekedar untuk menelpon kakek atau nenek yang tinggal berjauhan.
- b) Anak usia 18-24 bulan berada pada masa kritis perkembangan sehingga dianjurkan menggunakan *gadget* kurang dari 1 jam.
- c) Pada usia 3-5 tahun batas penggunaan *gadget* maksimal 1 jam. Karena pada masa prasekolah yakni usia 3-5 tahun sangat dibutuhkan aktivitas fisik sehingga dapat menunjang tumbuh kembang yang optimal
- d) Pada usia 6-10 tahun idealnya anak menggunakan media *eletronik* sekitar 1-1,5 jam per hari. Pada usia ini, orang tua harus tegas bahwa penggunaan *gadget* sebagai media hiburan diperbolehkan setelah tugas-tugasnya diselesaikan.
- e) Pada usia 11-13 tahun ketika anak-anak mulai masuk usia remaja, anak diperbolehkan untuk memakai alat *eletronik* selama 2 jam

2.4.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*

Menurut A Murtafi'ah,2019 faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* antara lain :

1. Faktor Internal

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu :

- a. Tingkat *sensation seeking* yang tinggi. *Sensation seeking* atau biasa disebut pencarian sensasi adalah sifat yang didefinisikan sebagai kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, dan sensasi-sensasi kompleks serta keinginan untuk mengambil resiko, baik secara fisik maupun secara sosial.
- b. Self-esteem yang rendah. Self esteem itu sendiri adalah evaluasi diri individu terhadap kualitas atau keberhargaan diri sebagai manusia.
- c. Kepribadian ekstraversi yang tinggi.
- d. Kontrol diri yang rendah, kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah-langkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.

2. Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan *gadget* sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Dalam

hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu aktivitas bila ada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatian pada *gadget*.

3. Faktor Sosial

Faktor sosial terdiri atas faktor penyebab kecanduan *smartphone* sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Dalam hal ini individu selalu menggunakan *gadget* untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain. Faktor sosial lain yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku anak-anak. Faktor Sosial berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku anak-anak. Sehingga banyak anak-anak mengikuti trend yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*.

4. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang *gadget* dan berbagai fasilitasnya.

a. Iklan

Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial. Iklan seringkali mempengaruhi anak-anak untuk mengikuti perkembangan masa kini. Sehingga hal itu membuat anak-anak

semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru. *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik fitur-fitur yang ada didalam *gadget* membuat ketertarikan pada anak-anak. Sehingga hal itu membuat anak-anak penasaran untuk mengoperasikan *gadget*. Kecanggihan dari *gadget* dapat memudahkan semua kebutuhan anak-anak. Kebutuhan anak-anak dapat terpenuhi dalam bermain game, sosial media bahkan sampai berbelanja online.

b. 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.

c. Lingkungan

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

Pengasuhan yang kurang tepat. Tanpa disadari, orangtua yang mengenalkan *gadget* terhadap anaknya untuk pertama kalinya secara tidak langsung. Salah satu masalah orangtua yang menyebabkan

anak menggunakan gadget secara berlebih yaitu kesibukan orang tua. Alasan kesibukan tersebutlah yang menjadikan orang tua memilih jalan pintas untuk menenangkan anaknya dan tetap dapat mengurus kegiatan yang sedang menjadi kesibukannya tersebut. Orang tua yang terlalu sering memberikan gadget kepada anaknya tersebut tanpa pengawasan yang cukup menjadikan salah satu faktor utama anak mengalami kecanduan gadget (Graha,dkk, 2021).

2.4.5 Dampak Positif *Gadget*

Selain itu menurut Elis suryani,2021 beberapa dampak positif penggunaan *gadget* yaitu :

- a. Menumbuhkan dan meningkatkan potensi kecerdasan kreativitas (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai dengan yang ada di pikirannya atau melatih daya piker tanpa di batasi kenyataan).
- b. Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih peroses belajar).
- c. Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan memotivasi untuk mnyelesaikan permainan)
- d. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan menimbulkan sifat dalam rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak-anak akan muncul keutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

- e. Mempermudah komunikasi (membuat seseorang bertemu meskipun berbeda tempat, melalui fitur *video call* dan berbagai aplikasi yang ada saat ini.

Menurut (M.Sundus,2017) berbagai dampak positif *gadget* bagi anak :

- a. Peningkatan keterampilan motorik

Anak akan mengalami kenaikan keterampilan motorik, yakni keterampilan yang berhubungan dengan gerakan otot-otot kecil semacam bibir, jari tangan, pergelangan tangan, lidah, serta jari kaki. Anak yang sedang tumbuh bisa mendapatkan manfaat dari kegiatan ini. Bila dibanding dengan bermain di luar, keyboard modern serta fitur genggam yang lain tidak memunculkan ancaman ataupun resiko luka.

- b. Peningkatan keterampilan kognitif

Kemampuan kognitif mencakup kapasitas guna memproses informasi, menalar, mengingat, serta menghubungkan objek satu sama lain. Memori serta bahasa secara langsung terpaut dengan keterampilan ini. Tiap hari, anak-anak memakai teknologi untuk meningkatkan kemampuan kognitif mereka lebih cepat serta lebih baik. Semua yang dahulu mereka jalani, mulai dari membongkar misteri sampai menggambar di novel bergambar, saat ini bisa dicoba di fitur elektronik. Di bermacam fitur, aplikasi interaktif, video permainan, tantangan, serta program pembelajaran seluruhnya ada. Kemampuan kognitif anak hendak senantiasa

bertambah dengan produk semacam itu. Sebab mereka lebih tertarik pada gadget modern daripada novel, mereka belajar lebih kilat dengannya.

c. Hiburan

Anak- anak bahagia memakai gadget, bermain dengannya, baik itu puzzle, balapan, candy crush, ataupun first- person shooter. Dibanding dengan novel ataupun tata cara lama, fitur elektronik menawarkan opsi belajar yang jauh lebih maju serta menarik untuk anak

2.4.6 Dampak Negatif *Gadget*

Sebagai akibat dari pesatnya serta meluasnya perkembangan teknologi disaat ini. *Smartphone* sudah berada di tangan mayoritas warga Indonesia, dari kanak- kanak sampai orang dewasa. Apabila orang tua memberikan akses *gadget* kepada anaknya, tidak ada salahnya karna tidak seluruh orang tua dapat mengawasi anaknya di rumah dengan sempurna, terlebih bila kedua orang tuanya bekerja di luar rumah. Orang tua memberikan hp kepada anaknya supaya dapat senantiasa berhubungan, memantau kegiatan anaknya dari jarak jauh, serta tetap kekinian. Tetapi, bila orang tua lalai, mereka wajib mengawasi kegiatan anak-anaknya. Anak kemudian akan salah menggunakan gadget, misalnya buat hal- hal yang tidak perlu, yang mengurangi kinerja otak serta mempermudah anak buat belajar misalnya, pada saat anak- anak bermain games serta mengunjungi situs- situs yang tidak cocok dengan umurnya, mereka jadi malas serta lebih asik memakai

gadget untuk menghilangkan rasa penasaran serta kebosanannya. Anak bisa berperilaku yang lebih individual selaku akibat dari hal ini, Sayangnya, banyak orang tua yang tidak mengetahuinya, membiarkannya, ataupun apalagi menganggapnya normal (Masturi et al., 2021)

Selain itu menurut (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018) beberapa dampak negatif penggunaan *gadget* antar lain :

1) Menjadi pribadi yang tertutup.

Kecanduan yang diakibatkan oleh *gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain sehingga menjadi pribadi yang tertutup. Ketika seorang anak kecanduan gadget, mereka akan percaya bahwa gadget itu penting untuk kehidupan mereka. Saat gadget dijauhkan, mereka akan mengalami kecemasan. Bermain-main dengan gadget akan memakan waktu. Akan sulit untuk dekat dengan orang tua, lingkungan, dan bahkan teman sebaya. Keadaan ini akan menyebabkan anak menjadi tertutup atau introvert jika dibiarkan sendiri. (Derry Iswidharmanjaya,2014)

2) Kesehatan otak dan mata terganggu.

Otak bagian depan seorang anak sebenarnya belumlah sempurna seperti layaknya orang yang sudah dewasa. Menurut para ahli kesehatan otak bagian depan seorang individu matang pada usia 25 tahun. Sementara fungsi otak bagian depan adalah pusat memerintahkan tubuh untuk melakukan pergerakan dan reseptornya yang mendukung otak depan adalah otak bagian belakang yang

berfungsi menghasilkan hormon dopamin yakni hormon yang menghasilkan perasaan nyaman atau tenang. Bila anak telah bermain dengan gadget lalu ia membuka informasi yang negatif misalkan materi pornografi atau kekerasan. Maka informasi itu akan terekam dalam memori otak dan sulit untuk dihapus dari pikiran bahkan untuk waktu yang lama. Jika saja hal ini tidak segera diatasi maka anak akan kecanduan karena adanya hormon dopamin yang dihasilkan ketika melihat Informasi pornografi atau kekerasan membuatnya nyaman.

Akibat dari terlalu lama menatap layar *gadget*, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus hal ini karena terlalu lama menatap layar handphone, sehingga memicu gangguan seperti mata lelah, mata kering, hingga gangguan penglihatan. Selain itu kerugian penggunaan *gadget* berlebih akan menimbulkan pusing, kepala berputar, kesemutan, nyeri sendi. Kerja mata saat menggunakan gadget adalah memfokuskan dengan teks pada smartphone ataupun tablet hal itu jika dibiarkan akan menyebabkan sakit kepala dan tegang di daerah kelopak mata.

3) Gangguan tidur.

Bermain gadget sampai larut malam sehingga paginya susah bangun. Bagi anak yang bermain gadget tanpa adanya pengawasan orang tua maka anak tersebut akan selalu memainkan gadget dan mengalami kecanduan. Bila hal ini dibiarkan dan terjadi terus

menerus tanpa adanya batasan waktu maka akan mengganggu jam tidurnya dan waktu istirahatnya sehingga mengganggu kesehatannya. Kurang tidur bisa mengganggu aktivitas anak, seperti mengganggu proses belajar di sekolah yang kemudian membuat prestasinya menurun. Hal ini juga membuat perkembangan otak menjadi tidak optimal karena tidur yang tidak cukup adalah kunci untuk perkembangan otak yang lebih optimal

4) Suka menyendiri.

Intensitas bermain dengan kerabat secara perlahan akan semakin berkurang, sehingga lebih suka menyendiri bermain dengan gadget daripada bermain dengan kerabatnya. Di sekolah ketika anak harus bertemu dengan teman sebaya ia akan sulit berinteraksi ataupun berkomunikasi secara sehat. Sebab konsentrasinya hanyalah kepada gadget yang menyajikan fantasi yang lebih menarik daripada harus bergaul. Di kehidupan yang nyata ia akan kesulitan untuk fokus akhirnya jadilah ia anak yang menyendiri.

6) Agresif.

Tanyangan – tanyangan yang terpapar di gadget menyebabkan menjadi lebih agresif, seperti tanyangan berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan lainnya.

7) Adikasi.

Merasa seakan tidak bisa hidup tanpa gadget. Ciri-ciri kecanduan internet adalah dengan penggunaan internet berlebihan akibat

kurangnya kemampuan dalam pengendalian diri, dan mengganggu fungsi sehari-hari, misalnya , penurunan prestasi sekolah dan tidur menjadi berkurang

2.5 Penilaian Perkembangan Bahasa dan Personal Sosial Anak

Deteksi dini penyimpangan perkembangan anak dilakukan untuk mengetahui adanya gangguan atau keterlambatan perkembangan, gangguan daya lihat dan gangguan daya dengar. Alat penilaian perkembangan yang sering digunakan untuk menilai perkembangan bahasa pada anak, adalah sebagai berikut :

- DDST

Denver II adalah revisi utama dari standarisasi ulang dari *Denver Development Screening Test (DDST)* dan *Revised Denver Developmental Screening Test (DDST-R)*. DDST adalah salah satu metode skrining terhadap kelainan perkembangan anak. Waktu yang dibutuhkan antara 15 – 20 menit.

Fungsi Denver II adalah menilai tingkat perkembangan anak sesuai umurnya, menilai perkembangan anak sejak baru lahir sampai umur 6 tahun, menjaring anak tanpa gejala terhadap kemungkinan adanya kelainan perkembangan, memastikan apakah anak dengan kecurigaan terdapat kelainan, memang benar mengalami kelainan perkembangan, melakukan pemantauan perkembangan anak yang beresiko (misal anak dengan masalah perinatal) (Sulistyawati, 2015)

Ada 4 sektor perkembangan yang dinilai antara lain sebagai berikut :

1. Personal Social (perilaku sosial)

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

2. Fine Motor Adaptive (gerakan motorik halus)

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat.

3. Language (bahasa)

Kemampuan untuk memberikan respons terhadap suara, mengikuti perintah dan berbicara spontan.

4. Gross motor (gerakan motorik kasar)

Aspek yang berhubungan dengan pergerakan dan sikap tubuh

Skor dari tiap uji coba ditulis pada kotak segi empat. Uji coba dekat tanda garis 50%.

P : Pass / Lulus. Anak melakukan uji coba dengan baik, atau ibu / pengasuh anak memberi laporan (tepat / dapat dipercaya bahwa anak dapat melakukannya).

F : Fail / Gagal. Anak tidak dapat melakukan uji coba dengan baik atau ibu / pengasuh anak memberi laporan (tepat) bahwa anak tidak dapat melakukannya dengan baik.

R : Refusal / Menolak. Anak menolak untuk melakukan uji coba.

No : No Opportunity / tidak ada kesempatan. Anak tidak mempunyai kesempatan untuk melakukan uji coba karena ada hambatan. Skor ini hanya boleh dipakai pada uji coba dengan tanda R.

Interpretasi nilai :

a. Penilaian Advanced (perkembangan anak lebih)

- 1) Apabila anak lulus pada uji coba item yang terletak disebelah kiri garis umur.
- 2) Nilai “lebih” diberikan jika anak dapat lulus/lewat dari item tes disebelah kanan garis umur.
- 3) Anak memiliki kelebihan karena dapat melakukan tugas perkembangan yang seharusnya dikuasai anak yang lebih tua dari umurnya.

b. Penilaian normal

- 1) Gagal/menolak tugas pada item yang ada dikanan garis umur.

Kondisi ini wajar, karena item disebelah kanan garis umur pada dasarnya merupakan tugas untuk anak yang lebih tua. Dengan demikian tidak menjadi masalah jika anak gagal atau menolak untuk melakukan tugas tersebut.

- 2) Lulus atau gagal atau menolak pada item dimana garis umur terletak diantara 25%-75%. Jika anak bisa melakukan tugas tersebut dianggap normal, jika gagal atau menolak juga dianggap normal.
- 3) Daerah putih menandakan sebnayak 25%-75% anak diumur tersebut mampu (lulus) melakukan tugas tersebut. Dengan kata lain masih terdapat sebagian anak diumur tersebut yang belum berhasil melakukannya.

c. Penilaian Caution/peringatan

1) Gagal atau menolak pada item dalam garis umur yang berada diantara 75%-90%.

2) Tulis "C" disebelah kanan kotak.

3) Hasil riset menunjukkan bahwa sebanyak 75%-90% anak dibawah umur tersebut sudah berhasil melakukan tugas tersebut. Dengan kata lain, mayoritas anak sudah bisa melakukan tugas itu dengan baik.

d. Penilaian Delayed/keterlambatan

Bila gagal/menolak pada item yang berada disebelah kiri garis umur.

e. Penilaian NO (No Opportunity)/tidak ada kesempatan

Pada item tes yang orang tua laporkan bahwa anak tidak ada kesempatan untuk melakukan tugas perkembangan (Wong, Hockenberry, 2008).

Kesimpulan :

a. Normal

Bila tidak ada keterlambatan dan atau paling banyak satu caution. Lakukan ulangan pada kontrol berikutnya.

b. Suspek

Bila didapatkan ≥ 2 peringatan dan/atau ≥ 1 keterlambatan. Lakukan uji ulang dalam 1 – 2 minggu untuk menghilangkan faktor sesaat seperti rasa takut, keadaan sakit atau kelelahan.

c. Tidak dapat diuji

Bila ada skor menolak pada ≥ 1 uji coba yang terletak di sebelah kiri garis umur atau menolak pada > 1 uji coba yang ditembus garis umur pada daerah 75 – 90 %.

Uji ulang dalam 1 – 2minggu

Bila pada uji ulang didapatkan hasil yang mencurigakan atau tidak dapat diuji, maka pikirkan untuk merujuk anak tersebut

(Wahyuni, 2018)

2.6 Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Bahasa dan Personal Sosial Anak

Menurut Jovita Maria Ferliana, Psikolog dari RS Royal Taruma, ditinjau dari sisi neurofisiologis, otak anak berusia di bawah 5 tahun masih dalam taraf perkembangan. Perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya, meraba benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dan sebagainya. Jika anak usia di bawah 5 tahun menggunakan gadget secara berkelanjutan, apalagi tidak didampingi orang tua, akibatnya anak hanya fokus ke gadget dan kurang berinteraksi dengan dunia sekitar sehingga mempengaruhi perkembangan anak salah satunya adalah perkembangan bahasa dan personal sosial anak (Subarkah, 2019)

Menurut (M.Sundus,2017) gadget dapat mempengaruhi keterlambatan bicara ataupun bahasa anak. Seorang anak dengan keterlambatan perkembangan bahasa bisa jadi dapat mengucapkan kata- kata dengan baik namun hanya menggabungkan 2 kata. Seorang anak yang mengalami

keterlambatan bicara bisa jadi memakai kata serta frasa buat mengucapkan apa yang mereka pikirkan, namun bisa jadi susah bagi mereka untuk memahaminya. Para peneliti menemukan, lewat pemakaian instrumen skrining, bahwa mungkin seorang anak hadapi keterlambatan bicara ekspresif meningkat bersamaan dengan jumlah waktu yang dihabiskan pada smartphone, tablet, serta game serta fitur elektronik genggam yang lain. Sedangkan anak akan memperoleh kemampuan berbicara serta komunikasi ketika dia berinteraksi dengan orang lain. Bila mereka tidak bersosial, mereka tidak akan bisa berbicara secara efisien. Anak kehabisan waktu yang bisa digunakan untuk berbicara dengan orang lain.

Penelitian (Dewi et al., 2019) menyebutkan hubungan *Gadget* Bagi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini dapat membantu anak yang belum mampu membaca dengan baik, maka beberapa game dapat menjadi alat bantu untuk membantu proses belajar dan stimulasi membaca anak. Seperti di ketahui ada beberapa game mampu membantu anak untuk belajar dengan cara membaca yang lebih asyik, hal ini karena pada game tersebut dilengkapi dengan warna huruf yang berwarna-warni, musik yang menarik. Selain itu, saat bermain anak juga diharuskan membaca setiap perintah yang diberikan oleh tokoh game dan narator game. Maka, dengan bermain secara tidak langsung anak dapat belajar membaca. Kemudian beberapa jenis game yang mereka sukai adalah game online. *Game* ini banyak menggunakan bahasa asing yakni salah satunya bahasa Inggris. Ketika anak bermain, secara perlahan anak mengenal dan menguasai bahasa Inggris sehingga dapat

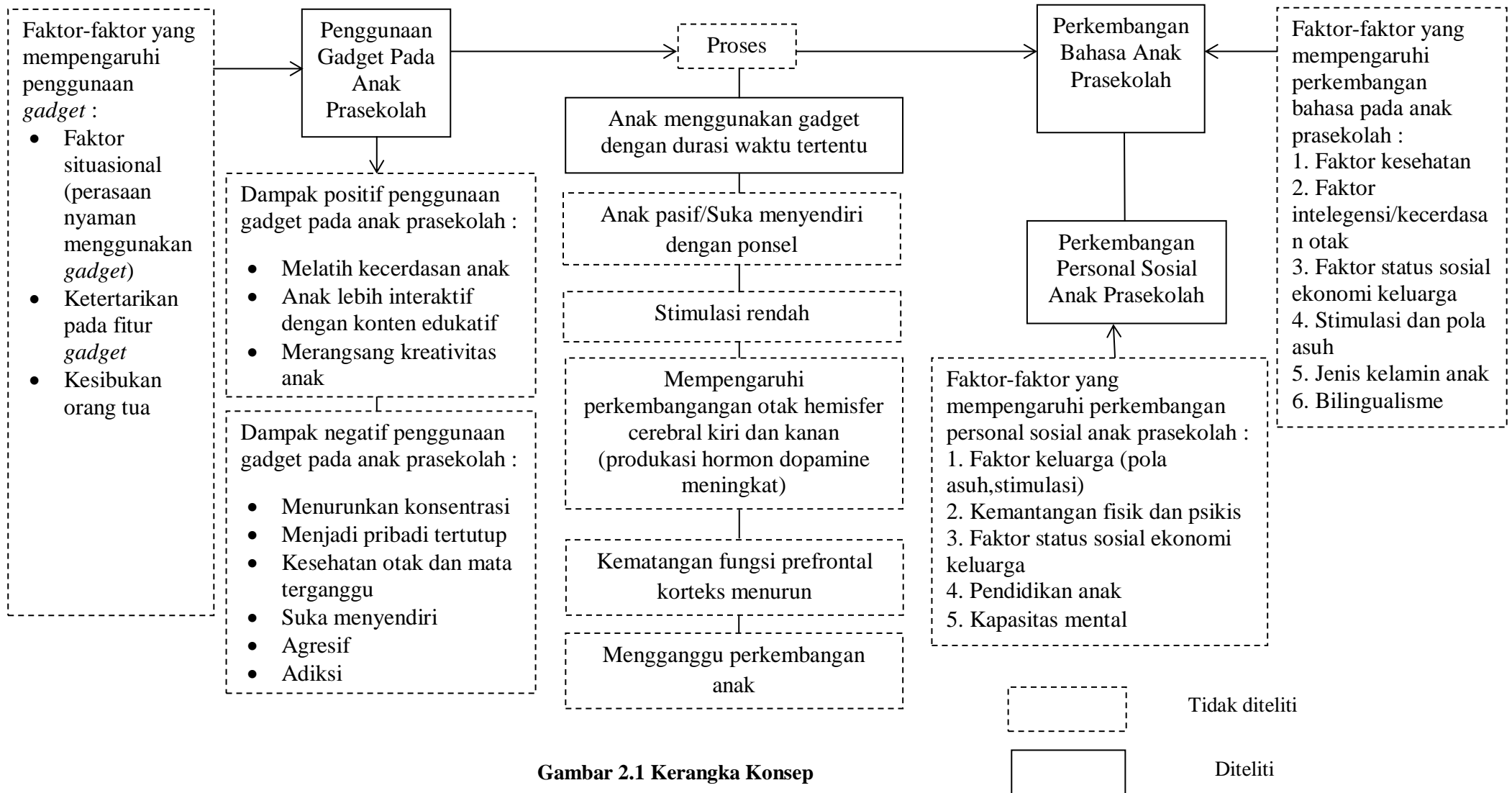
memainkan permainannya. Namun, perkembangan bahasa anak juga dapat berdampak negatif apabila dalam penggunaannya tidak dilakukan pengawasan dan pendampingan oleh orang tua, seperti mengganggu perkembangan bahasa reseptif. Bahasa reseptif juga dikenal dengan bahasa pasif, pengembangan Bahasa reseptif untuk anak usia dini adalah pengembangan kemampuan pendengaran anak, contohnya mendengarkan dongeng, dan lagu. Kemampuan ini dapat merespon pembelajaran langsung dimana anak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan, anak mampu bereaksi saat berkomunikasi lainnya contohnya anak mampu merespon ketika ia bercakap-cakap dengan orang di lingkungannya. Faktanya dengan *gadget* anak hanya tertarik dengan fitur-fitur yang membuat mereka tidak berminat untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Kemudian, mengganggu perkembangan bahasa ekspresif. Bahasa ekspresif merupakan kemampuan untuk mengekspresikan. Pada anak usia dini kemampuan ini diharapkan agar anak dapat mengungkapkan ekspresi dan mengungkapkan berbagai kebutuhan, keinginan dan perasaan secara verbal, mampu mendorong anak ketika berbicara dengan jelas dan tegas sehingga dapat dipahami. Mendorong artikulasi dalam berbahasa. Membantu anak memahami ketika berinteraksi dengan lingkungan sosial dan lingkungan anak

Riset terbaru yang menunjukkan, anak yang terpapar gadget setiap 30 menit sekali risiko mengalami telat bahasa mencapai 49 persen. memperlihatkan anak yang terpapar gadget di usia muda cenderung terlambat bahasa dibandingkan anak yang tidak diperkenalkan gadget sama sekali.

Penelitian yang dilakukan dokter anak dari Hospital for Sick Children Kanada ini mengatakan efek paparan gadget lebih kepada keterlambatan kemampuan bahasa (Health, 2017).

2.7 Kerangka Konsep Penelitian

Kerangka konsep penelitian merupakan suatu cara yang digunakan untuk menjelaskan hubungan atau kaitan antara variabel yang akan diteliti (Notoatmodjo, 2018, p. 83).



Gambar 2.1 Kerangka Konsep

2.8 Hipotesis Penelitian

Hipotesis atau hipotesa merupakan suatu pernyataan yang sifatnya sementara, atau kesimpulan sementara atau dugaan yang bersifat logis tentang suatu populasi. Dalam ilmu statistik, hipotesis merupakan pernyataan parameter populasi. Parameter populasi ini menggambarkan variabel yang ada dalam populasi, dihitung menggunakan statistik sampel (Heryana & Unggul, 2020)

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: Ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan bahasa anak prasekolah usia 4-5 tahun di TK Pembina Bondowoso.

Ha: Ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan personal sosial anak prasekolah usia 4-5 tahun di TK Pembina Bondowoso