

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Perkembangan Anak

2.1.1 Definisi Perkembangan Anak

Perkembangan merupakan perubahan yang bersifat kuantitatif dan kualitatif. Perkembangan ialah bertambahnya kemampuan skill dan fungsi tubuh yang lebih kompleks, yaitu secara matang sel tubuh, jaringan, organ, dan sistem organ berkembang sedemikian rupa hingga masing – masing perkembangan tersebut dapat memenuhi fungsinya. Fungsi ini mencakup perkembangan kognitif, bahasa, motorik, emosi, dan perkembangan perilaku interaksi sosial balita dengan lingkungannya (Soetjiningsih, 2016).

Tahap perkembangan yang harus dilalui setiap anak dimulai pada masa prenatal, bayi, anak usia dini, masa pra – sekolah, masa praremaja, dan remaja. Setiap masa tumbuh kembang ini memiliki standart pencapaian tumbuh kembang yang harus dicapai, pada masa pra sekolah tumbuh kembang utama yang harus dicapai yaitu keterampilan motorik kasar dan halus serta kekuatan meningkat, kemandirian, kemampuan mengontrol diri dan merawat diri yang meningkat, bermain, kreatifitas, imajinasi menjadi lebih berkembang (Soetjiningsih, 2016).

Tumbuh kembang setiap anak dipengaruhi oleh lingkungan yang dapat bersifat sementara maupun permanen, pengaruhnya pada perkembangan anak dapat menghambat atau meningkatkan kecepatan tumbuh kembangnya. Lingkungan merupakan area yang memiliki potensi risiko terhadap tumbuh

kembang anak. Meskipun pola perkembangan berlangsung normal, belum tentu anak dikatakan terbebas dari risiko gangguan tumbuh kembang. Yang harus dilakukan adalah memberikan perhatian disetiap kemungkinan risiko dengan cara melakukan pemantauan dan skrining. Pemantauan pertumbuhan sangat penting menggunakan KMS untuk deteksi dini gangguan pertumbuhan. Dan skrining DDTK dengan beberapa alat pengukuran lain seperti KPSP, KMPE, TDL, dan TDD untuk mengetahui perkembangan anak. Anak harus mendapatkan lingkungan yang kondusif dan memadai dalam menunjang tumbuh kembangnya (Soetjiningsih, 2016).

2.1.2 Aspek Perkembangan Anak Yang Dipantau

Berikut ini merupakan aspek perkembangan yang dipantau menurut (Kementerian Kesehatan, 2016)

a. Gerak kasar atau motorik kasar

Motorik kasar adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan pergerakan dan sikap tubuh yang melibatkan otot – otot besar seperti duduk berdiri dan sebagainya (Kementerian Kesehatan, 2016), pada perkembangan ini tergantung dari maturasi saraf dan otot besar, perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diprediksi mengikuti arah hukum perkembangan. Arah perkembangan ini berlangsung secara sefalokaudal dan proksimodistal yakni dari gerakan menyeluruh menuju gerakan yang spesifik (Soetjiningsih, 2016).

b. Gerak halus atau motorik halus

Motorik halus merupakan aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, perkembangan motorik halus dipengaruhi oleh matangnya fungsi motorik dan koordinasi neuromuscular yang baik, fungsi visual yang akurat, dan kemampuan intelek nonverbal. Dalam perkembangan motorik halus memerlukan koordinasi yang cermat seperti mengamati sesuatu, dan menulis (Soetjiningsih, 2016)

c. Kemampuan bicara dan bahasa

Kemampuan bicara dan bahasa adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan untuk memberikan respons terhadap suara, berbicara, berkomunikasi, mengikuti perintah dan sebagainya (Kementerian Kesehatan, 2016). Kemampuan berbahasa pada anak merupakan indikator utama seluruh perkembangan anak karena perkembangan bahasa sangat sensitif dengan keterlambatan pada sistem lainnya seperti kemampuan kognitif, motorik, sosial, dan emosional (Soetjiningsih, 2016).

d. Perkembangan sosialisasi kemandirian

Sosialisasi kemandirian adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak dalam bersosialisasi dan berinteraksi. Bentuk interaksi ini dilakukan dengan keluarga, teman sebaya, dan lingkungan di sekitarnya (Kementerian Kesehatan, 2016). Terdapat dua teori primer perkembangan sosial, yaitu model *epigenetic* dan model jejaring sosial. Dalam model *epigenetic* hubungan antara ibu dan anak yang dianggap

sangat penting, jika pada awal perkembangan hubungan tersebut bersifat negatif maka hubungan dengan orang lain akan buruk, dan sebaliknya apabila hubungan yang terbentuk dengan ibu bersifat positif maka hubungan dengan orang lain akan bersifat positif (Soetjiningsih, 2016). Anak pra sekolah dalam perilaku personal – sosial mulai memperlihatkan rasa autonomi yaitu: mereka mulai mampu mengemukakan keinginan akan kemandirian dan melakukan kegiatan mereka secara mandiri karena perkembangan fisik dan kognitifnya mulai halus. Pada usia 4 – 5 tahun anak akan sedikit memerlukan bantuan jika perlu seperti berpakaian dan makan ataupun toilet training. Mereka lebih mampu dalam bersosialisasi pada lingkungan keluarga maupun dalam kelompok sebaya, pada akhir masa kanak – kanak awal mereka mulai mempertanyakan nilai parental dan membandingkan nilai – nilai tersebut dan berdampak pada kurangnya mematuhi aturan keluarga (Wong, Eaton and Wilson, 2009).

2.1.3 Faktor – faktor yang mempengaruhi perkembangan anak

Terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi perkembangan anak yaitu faktor genetic dan lingkungan. Secara genetic ada berbagai faktor yang termasuk di dalamnya seperti kelainan bawaan yang disebabkan oleh kelainan kromosom seperti *sindrom down*, *sindrom turner* dan sebagainya. Untuk faktor lingkungan dibagi menjadi 3 : faktor lingkungan prenatal, faktor lingkungan perinatal, dan pascanatal. Pada faktor pascanatal dibagi menjadi berikut :

a. Gizi

Untuk tumbuh dan perkembangannya pada anak diperlukan asupan zat makanan yang adekuat karena dibutuhkan untuk aktivitasnya sehari – hari(Kementerian Kesehatan, 2016)

b. Lingkungan fisis dan kimia

Lingkungan sering disebut sebagai tempat anak tersebut hidup untuk memenuhi kebutuhan dasar anak, sanitasi lingkungan memiliki peranan penting dalam tumbuh kembang anak artinya dengan keadaan lingkungan yang kurang baik seperti kurangnya paparan sinar matahari dan adanya zat radioaktif di lingkungan sekitar anak maka dapat mengganggu proses tumbuh kembangnya(Marmi, 2015).

c. Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap beberapa aspek perkembangan anak. Kondisi dan tata cara keluarga dalam pola asuh merupakan lingkungan yang kondusif dalam perkembangan anak(Indrijati, 2016). Pendidikan orang tua juga menjadi faktor yang penting dalam tumbuh kembang anak, karena dengan pendidikan yang baik orangtua dapat menerima informasi dari luar terutama dalam pola pengasuhan anak yang baik(Soetjiningsih, 2016).

d. Pola pengasuhan

Pola pengasuhan yang diterapkan setiap keluarga bermacam – macam seperti pola permisif, otoriter, atau demokratis, pola ini akan mempengaruhi perkembangan anak. Setiap pola asuhan yang diterapkan

akan membentuk kepribadian anak seperti pola yang diberikan(Marmi, 2015).

e. Stimulasi

Stimulasi adalah berbagai rangsangan dimulai dengan bermain, fasilitas belajar atau dengan materi bacaan yang dapat memicu anak untuk mengolah pelajaran disekitarnya. Rangsangan akan membentuk cabang - cabang otak pada anak yang sebanding dengan apa yang kita berikan(Susanto, 2014)

Stimulasi dari lingkungan anak menjadi hal yang penting pada proses tumbuh kembang anak. Anak dengan stimulasi yang terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang kurang mendapatkan stimulasi. Stimulasi merupakan aspek kebutuhan dasar anak yang harus terpenuhi(Soetjiningsih, 2016).

Dalam prinsip stimulasi yang diberikan, orang tua diperkenankan memberikan alat bantu stimulasi. Alat bantu ini biasanya berupa alat permainan edukatif dan kreatif(Soetjiningsih, 2016).

Stimulasi dalam bermain adalah aktivitas bermain anak yang mampu menstimulasi perkembangannya. Macam – macam variasi bermain ada 2 bagian yaitu:

1. Bermain aktif

Bermain aktif artinya mengamati / menyelidiki dengan antusiasme anak terhadap alat permainan yang diberikan. Anak akan memperhatikan dan memeriksa alat permainan tersebut.

Bermain konstruktif yaitu anak – anak mulai menyusun balok – balok sebagai alat permainan mereka. Bermain drama bersama teman – temannya dengan usia yang sebaya, dilanjutkan dengan bermain bola, tali, dan naik sepeda.

2. Bermain pasif

Anak akan berperan pasif dengan melihat dan mendengar saja. Bermain ini dilakukan bila anak sudah lelah bermain secara aktif. Contoh kegiatan yang dilakukan anak dalam bermain ini biasanya menonton video game, atau melihat gambar pada buku / majalah.

Dalam aktivitas bermain ini anak memerlukan alat permainan yang bervariasi, menurut Cris Crawford dalam (Wijanarko, 2017) alat permainan anak dibagi menjadi empat alat permainan yaitu permainan papan, permainan kartu, atletik game, dan permainan *computer/gadget*.

Berdasarkan penjelasan diatas stimulus yang diberikan orang tua selama masa periode perkembangan menjadi salah satu faktor yang menentukan perkembangan anak pada tahap selanjutnya yang harus dilampauinya, tidak hanya akan berdampak pada salah satu aspek perkembangan saja namun akan berkesinambungan mempengaruhi aspek perkembangan yang lain karena dalam perkembangan anak menurut (Kementerian Kesehatan, 2016) terdapat empat aspek yang menjadi pantauan perkembangan anak.

2.1.4 Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah(60-72 bulan)

Masa pra sekolah menurut Kemenkes Tahun 2016 merupakan periode anak usia 60 – 72 bulan. Pada periode pra sekolah merupakan suatu waktu yang dianggap kritis untuk perkembangan emosi dan psikologis anak. Perkembangan biologis pada periode ini di tandai dengan system tubuh yang mulai matur,selanjutnya terjadi penghalusan pada aspek perkembangan motorik kasar dan halus, seperti terlihat dengan partisipasi dalam aktivitas berlari ,mengendarai sepeda, dan menggambar(Wong, Eaton and Wilson, 2009).

Menurut Erickson dalam Wong, periode pra sekolah mendapatkan rasa inisiatif merupakan tugas utama psikososial anak pra sekolah. Perkembangan super ego terjadi pada periode ini dan rasa kesadaran mulai muncul. Selanjutnya ditandai dengan pemikiran intuitif dan pralogis serta bergerak kearah proses berfikir logis melalui pembelajaran yang kompleks ,pembelajaran bahasa dan pemahaman sebab akibat(Wong, Eaton and Wilson, 2009).

Perkembangan moral telah tertanam selama periode pra sekolah,menurut Kohlberg dalam Wong 2009 anak – anak sedang berada dalam tahap orientasi instrumental naif yang terfokus pada kebutuhannya sendiri dan tidak memikirkan kebutuhan orang lain.Perkembangan sosial meliputi individuasi – perpisahan lebih lanjut, bahasa yang lebih canggih, kemandirian yang lebih besar, dan lebih kompleks, bentuk imajinatif permainan(Wong, Eaton and Wilson, 2009).

Berikut ini tahap Perkembangan Usia Pra Sekolah 60 – 72 bulan menurut (Kementerian Kesehatan, 2016) :

a. Gerak kasar

Tahapan Perkembangan

1. Berjalan lurus
2. Berdiri dengan satu kaki selama 11 detik

Stimulasi yang perlu dilanjutkan :

1. Dorong agar anak dan temannya main bola, permainan menjaga keseimbangan tubuh, berlari, lompat dengan satu kaki, lompat jauh dan sebagainya.
2. Ajari anak naik sepeda atau bermain sepatu roda.

Beritahu anak hal – hal untuk keamanannya. Bila anak sudah bisa naik sepeda atau main sepatu roda dan mengerti serta mematuhi peraturan untuk keselamatan dan keamanan beri anak kesempatan naik sepeda/main sepatu roda agak jauh dari rumah.

b. Gerak halus

Tahapan Perkembangan

1. Menggambar dengan 6 bagian tubuh
2. Menggambar orang lengkap

Stimulasi yang perlu dilanjutkan :

1. Bantu anak menulis namanya, kata – kata pendek serta angka – angka, ajak anak bermain berhitung.

2. Buat anak mau menggambar, berhitung, memilih, mengelompokkan, menggunting, bermain *puzzle*, dan lain – lain.

3. Menegerti urutan kegiatan

Bantu anak mengerti urutan kegiatan dalam mengerjakan sesuatu, misalnya mencuci tangan, menyiapkan makanan, dan sebagainya. Siapkan bahan – bahan yang diperlukan, beritahu anak langkah – langkahnya secara berurutan.

4. Berlatih mengingat – ingat

Bila anak sudah mengenal angka 1-6 tulis setiap angka tersebut pada potongan kertas kecil. Ajak anak melihat setiap tulisan angka tersebut, kemudian letakkan terbalik. Minta anak menunjuk kertas dan menyebut angkanya. Bila nak sudah menguasai permainan ini, tambahkan jumlah potongan kertas bertuliskan angka.

5. Membuat sesuatu dari tanah liat/ lilin

Sediakan tanah atau lilin mainan, bantu anak membuat binatang, gelas, mangkok, dan sebagainya.

Bicarakan tentang apa yang dibuatnya, puji anak atas hasil karyanya dan letakkan di tempat khusus agar terlihat anggota keluarga yang lain.

6. Bermain jualan

Anak – anak seumur ini senang bermain berjualan. Kumpulkan hasil kebun seperti buah, sayur; atau barang bekas seperti buku, mainan,. Gunakan benda – benda tersebut untuk berjualan dengan teman – temannya.

7. Mengumpulkan benda – benda

Buat agar anak mempunyai hobi tertentu mengumpulkan perangko, mainan binatang, tutup botol, batu – batu indah dan lain – lain.

Bantu anak menghitung benda – benda yang dikumpulkan dan menyusunnya dengan rapi. Bicarakan dengan anak apa yang sedang anda berdua lakukan.

8. Belajar memasak

Ajak anak memasak sebuah resep kue yang sederhana. Bicarakan tentang menimbang dan mengukur bahan – bahan serta mengaduk adonan. Setelah selesai masak, minta anak membantu mencuci alat masak yang kotor.

9. Mengenal karakter

Letakkan sebuah kalender dalam kamar anak. Bantu anak mengenal bulan, minggu dan hari. Minta anak menandai tanggal – tanggal penting di kalender, dan ajak anak menghitung jumlah hari(minggu/bulan) untuk sampai ada tanggal itu.

10. Mengenal waktu

Buat “jam” dari kertas karton dengan dua buah jarum penunjuk. Letakkan jarum penunjuk pada waktu makan siang, waktu makan malam, dan waktu yang lainnya yang berarti bagi anak. Mulai dengan yang mudah, misalnya angka 12 untuk makan siang, angka 6 untuk makan malam. Setelah anak mengerti ajari yang lebih sulit, misalnya jam 12.30 atau jam 06.30.

11. Menggambar dari berbagai sudut

Ajari anak menggambar benda dari berbagai sudut pandang, misalnya: gambar kaleng dari depan dan dari atas.

12. Belajar mengukur

Bila anak sudah mengenal angka, ajari cara mengukur panjang lebar suatu benda menggunakan penggaris/pita ukur. Tulis hasil pengukuran pada secarik kertas, bicarakan mana yang lebih lebar atau yang lebih panjang.

c. Kemampuan bicara dan bahasa

Tahapan Perkembangan

1. Mengenal lawan kata
2. Mengenal warna warni
3. Mengerti pembicaraan yang menggunakan 7 kata atau lebih
4. Mengenal angka, bisa menghitung angka 5-10

Stimulasi

1. Teruskan berlangganan majalah anak atau meminjam buku – buku anak dari taman bacaan / perpustakaan . buat agar anak sering melihat anda membaca buku.
2. Sering membaca buku, kemudian dibicarakan bersama. Setelah selesai membaca sebuah cerita pendek, Tanya pada anak beberapa pertanyaan.
3. Mengenal benda yang serupa dan berbeda
Bantu anak mengenal benda yang serupa dan berbeda. Tanyakan pada anak perbedaannya radio, televisi, kursi – bangku, pisau – garpu, bunga – pohon, cermin/kaca jendela. Tanyakan persamaannya sepeda/sepeda roda tiga, kapal/kapal terbang, dan lain – lain.
4. Bermain tebak – tebakan

Minta anak menebak / menyebutkan nama benda yang ada didekatnya, setelah anda menjelaskan tanda benda – benda tersebut. Misalnya : sedang duduk di meja makan, didekatnya ada keranjang buah apel hijau kesukaan ayah. Ajukan pertanyaan berikut : coba tebak, benda apakah ini? Bentuknya bulat seperti bola kasti, berwarna hijau, dapat dimakan, ayah suka sekali dengan benda tersebut. Diharapkan anak bisa menjawab apel. Mula – mula anda perlu membantu anak.

5. Berlatih mengingat – ingat

Sediakan benda – benda yang diperlukan. Ajak anak bermain, mula – mula katakan : “ kita isi keranjang ini dengan barang – barangmu, dilihat dan diingat ya, apa saja yang dimasukkan ke dalam keranjang ini. Minta anak untuk mengulangi menyebutkan nama benda tersebut. Kemudian giliran anak untuk menyebutkan nama benda dan memasukkannya ke dalam keranjang. Secara bergantian memasukkan, tambahkan 1-2 jenis benda lagi. Minta anak menyebutkan nama – nama benda tersebut, mula – mula jangan terlalu banyak. Bila anak sudah dilatih, maka berangsur – angsur anak dapat mengingat nama – nama benda semakin banyak.

6. Menjawab pertanyaan “mengapa?”

Ajari anak menjawab pertanyaan mengapa? Misalnya “mengapa rumah mempunyai atap?” “mengapa kita menyikat gigi?” “ mengapa kita makan ?” dan seterusnya. Bantu anak dalam menjawab pertanyaan tersebut.

7. Mengenal rambu/tanda lalu lintas

Ajari anak mengenal rambu/tanda lalu lintas, misalnya tanda “dilarang parkir”, “dilarang stop”, “jalan berliku”, dan sebagainya.

8. Mengenal uang logam

Ajari anak anda mengenal berbagai jenis uang logam. Mulai dngan mengajak anak memilih uang logam Rp 100,- selanjutnya ajari anak membedakan uang logam dengan nilai rupiah yang berbeda. Minta nak mengelompokkan beberapa ang logam dan menyebutkan nilainya. Mengamati/menil提高 keadaan sekitarnya. Pada periode umur ini anak sering bertanya.

d. Sosialisasi dan Kemandirian

Tahapan Perkembangan

1. Mengungkapkan simpati.
2. Mengikuti aturan permainan.
3. Berpakaian sendiri tanpa dibantu

Stimulasi

1. Dorong agar anak berpakaian sendiri, menyimpan mainannya tanpa bantuan anda, dan membantu kegiatan di rumah seperti memasak, bersih-bersih rumah dan sebagainya.
2. Ajak anak berbicara tentang apa yang dirasakan anak, ikutkan anak dalam acara makan sekeluarga. Rencanakan kegiatan ke luar sering-sering, beri anak kesempatan mengunjungi tetangga, teman dan saudara tanpa ditemani anda.

3. Beri anak kesempatan memilih acara televisi yang ingin dilihat, tetapi anda tetap membantu memilih-kan acara. Batasi waktu menonton televisi tidak lebih dari 2 jam sehari. Lihat dan bicarakan beberapa acara yang dilihat dan didengar bersama berkomunikasi dengan anak.
4. Luangkan waktu setiap hari untuk bercakap-cakap dengan anak. Dengarkan ketika anak berbicara dan tunjukkan bahwa anda mengerti pembicaraan anak dengan mengulangi apa yang dikatakannya. Pada saat ini, jangan menggurui, memarahi, menyalahkan atau mencaci anak.
5. Berteman dan bergaul pada umur ini anak-anak senang sekali bergaul dan membutuhkan teman sebaya untuk bermain. Bantu dan beri anak kesempatan berkumpul dengan teman-temannya.
6. Ajari anak dalam memakai kata-kata yang tepat ketika menyampaikan maksudnya pada teman-temannya. Buat agar anak memakai kata-kata dalam memecahkan masalah dan bukannya dengan memukul atau mendorong. Mematuhi peraturan keluarga buat persetujuan dengan suami/istri anda mengenai peraturan keluarga. Sertakan anak pada "pertemuan" keluarga ketika membicarakan peraturan tersebut. Adakan pertemuan keluarga secara rutin untuk membicarakan acara keluarga minggu ini/minggu depan, rencana jalan atau ketika menentukan waktu anak mandi sore, sembahyang/ibadah, dan sebagainya. Ajarkan anak untuk patuh terhadap peraturan tersebut. Beri peringatan/teguran/penjelasan ketika anak tidak mematuhi peraturan. Hindari penggunaan kekerasan/hukuman badan/cacian.

2.1.5 Skrining Perkembangan Anak Menggunakan Kuisisioner Pra

Skrining

Perkembangan KPSP.

- a. Tujuan untuk mengetahui perkembangan anak normal atau ada penyimpangan
- b. Skrining / pemeriksaan dilakukan oleh tenaga kesehatan, guru TK, dan petugas PAUD terlatih.
- c. Jadwal skrining/ pemeriksaan KPSP rutin adalah : setiap 3 bulan pada anak < 24 bulan dan tiap 6 bulan pada anak usia 24 – 72 bulan(umur 3,6,9,12,15,18,21,24,30,36,42,48,54,60,66,dab 72 bulan).
- d. Apabila orang tua datang dengan keluhan anaknya mempunyai masalah tumbuh kembang, sedangkan umur anak bukan umur skrining maka pemeriksaan menggunakan KPSP untuk umur skrining yang lebih muda dan dianjurkan untuk kembali sesuai dengan waktu pemeriksaan umurnya.

2.1.6 Alat / instrument yang digunakan adalah :

- a. Formulir KPSP menurut umur.

Formulir ini berisi 9 – 10 pertanyaan tentang kemampuan perkembangan yang telah dicapai anak. Sasaran KPSP anak umur 0 – 72 bulan.

- b. Alat bantu pemeriksaan berupa : pensil, kertas, bola sebesar bola tenis, kerincingan, kubus berukuran 2,5cm sebanyak 6 buah, kismis, kacang tanah,potongan biscuit kecil berukuran 0,5- 1cm.

2.1.7 Cara menggunakan KPSP

- a. Pada waktu pemeriksaan/ skrining anak harus di bawa
- b. Tentukan umur anak dengan menanyakan tanggal bulan dan tahun anak lahir. Bila umur anak lebih dari 16 hari dibulatkan menjadi 1 bulan, contoh : bayi umur 3 bulan 16 hari, dibulatkan menjadi 4 bulan bila umur bayi 3 bulan 15 hari dibulatkan menjadi 3 bulan.
- c. Setelah menentukan umur anak, pilih KPSP yang sesuai dengan umur anak.
- d. KPSP terdiri 2 macam pertanyaan, yaitu :
 1. Pertanyaan yang dijawab oleh ibu/pengasuh anak, contoh: “dapatkah bayi makan kue sendiri?”
 2. Perintah kepada ibu/pengasuh anak atau petugas melaksanakan tugas yang tertulis di KPSP. Contoh : “pada posisi bayi anda telentang, tariklah bayi pada oergelangan tangannya secara perlahan – lahan ke posisi duduk”.
- e. Jelaskan kepada orangtua agar tidak ragu – ragu atau takut menjawab, oleh karena itu pastikan ibu/ pengasuh anak mengerti apa yang ditanyakan kepadanya.
- f. Tanyakan pertanyaan tersebut secara berturutan, satu persatu. Setiap pertanyaan hanya ada 1 jawaban, ya atau tidak. Catat jawaban tersebut pada formulir.
- g. Ajukan pertanyaan yang berikutnya setelah ibu/pengasuh anak menjawab pertanyaan terdahulu.

h. Teliti kembali apakah semua pertanyaan telah dijawab.

2.1.8 Interpretasi Hasil KPSP

- a. Hitunglah berapa jumlah jawaban ya.
 1. Jawaban Ya, bila ibu/pengasuh menjawab: anak bisa atau pernah atau sering atau kadang – kadang melakukannya.
 2. Jawaban Tidak, bila ibu/pengasuh menjawab: anak belum pernah melakukan atau tidak pernah atau ibu/pengasuh anak tidak tahu.
- b. Jumlah jawaban ‘Ya’ = 9 atau 10, perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya.
- c. Jumlah jawaban ‘Ya’ = 7 atau 8, kemungkinan perkembangan anak meragukan
- d. Jumlah jawaban ‘Ya’ = 6 atau kurang, kemungkinan perkembangan anak ada penyimpangan.
- e. Untuk jawaban ‘Tidak’, perlu dirinci jumlah jawaban tidak menurut jenis keterlambatan (gerak kasar, halus, bicara dan bahasa, serta sosialisasi kemandirian).

2.1.9 Intervensi :

- a. Bila perkembangan anak sesuai umur (S) lakukan tindakan berikut :
 1. Beri pujian kepada ibu karena telah mengasuh anaknya dengan baik
 2. Teruskan pola asuh anak sesuai dengan tahap perkembangan anak
 3. Beri stimulasi perkembangan anak setiap saat, sesering mungkin, sesuai dengan umur dan kesiapan anak.

4. Ikutkan anak pada kegiatan penimbangan dan pelayanan kesehatan di posyandu secara teratur sebulan 1 kali dan setiap ada kegiatan bina keluarga balita (BKB). Jika anak sudah memasuki usia prasekolah (36-72bulan), anak dapat diikutkan pada kegiatan di Pusat Pendidikan Anak Usia Dini(PAUD),Kelompok Bermain dan Taman Kanak – Kanak.
 5. Lakukan pemeriksaan / skrining rutin menggunakan KPSP setiap 3 bula pada anak berumur kurang 24 bulan dan 6 bulan sekali pada anak umur 24 bulan sampai 72 bulan.
- b. Bila perkembangan anak meragukan(M), lakukan tindakan berikut:
1. Beri petunjuk pada ibu agar melakukan stimulasi perkembangan pada anak lebih sering lagi,setiap saat dan sesering mungkin.
 2. Ajarkan ibu cara melakukan intervensi stimulasi perkembangan anak untuk mengatasi penyimpangan / mengejar ketertinggalannya.
 3. Lakukan pemeriksaan kesehatan untuk mencari kemungkinan adanya penyakit yang menyebabkan penyimpangan perkembangannya dan lakukan pengobatan.
 4. Lakukan penilaian KPSP 2 minggu kemudian dengan menggunakan daftar KPSP yang sesuai dengan umur anak.
 5. Jika hasil KPSP ulang jawaban ‘Ya’ tetap 7 atau 8 maka kemungkinan ada penyimpangan(P).
- c. Bila tahapan perkembangan terjadi penyimpangan (P), lakukan tindakan berikut : Merujuk ke Rumah Sakit dengan menuliskan jenis

dan jumlah penyimpangan perkembangan (gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa, sosialisasi dan kemandirian).

2.2 Konsep Gadget

2.2.1 Definisi Gadget

Gadget adalah instrumen elektronik yang memiliki fungsi untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan dengan teknologi – teknologi sebelumnya. Gadget adalah sebuah aplikasi kecil yang berjalan pada *operating system windows* contoh beberapa macam gadget yang sering dijumpai di Indonesia antara lain handphone, smartphone, tablet, computer atau laptop, video game dan sebagainya. Orang tua dapat memberikan *gadget* pada anaknya yang masih usia dini dan ini memungkinkan anak pada rentang usia 3 – 5 tahun menggunakan gadget untuk menonton video (Nurmasari, 2016).

Gadget juga dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang, tergantung bagaimana orang tersebut memanfaatkan *gadget*. Apabila orang tersebut dapat memanfaatkannya dengan baik *gadget* bisa membantu dan mempermudah segalanya. Akan tetapi, apabila orang tersebut tidak mempergunakannya dengan baik, maka fungsi yang seharusnya mempermudah hubungan komunikasi seseorang malah menjadikan hubungan sosial tersebut buruk hanya karena tidak bersilaturahmi secara langsung (Jonathan, Prayanto and Yudani, 2015).

2.2.2 Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Pra Sekolah

Saat ini di semua kebutuhan hidup kita tidak terlepas dengan teknologi, pesatnya teknologi ini juga mempengaruhi orang tua untuk memberikan stimulus

perkembangan pada anaknya dengan teknologi. Menurut Henry J. Kaiser dalam (Indrijati, 2016) mempersepsikan bahwa media elektronik dapat digunakan sebagai alat pendidikan yang konstruktif untuk perkembangan anak (Indrijati, 2016).

Pada usia pra sekolah (60-72) bulan merupakan periode perkembangan yang mulai menunjukkan kesiapan anak dalam memasuki masa sekolah.

Di periode ini anak harus siap dengan panca indra yang baik dan pemrosesan sensori dan motorik untuk kesiapan belajar yang baik di sekolah (Kementerian Kesehatan, 2016).

Dalam penggunaan *gadget* di dalamnya memiliki beberapa konteks penggunaan dengan batasan tertentu yang memberikan dampak positif bagi anak dalam penggunaannya. Hal yang menjadikan *gadget* dapat digunakan untuk anak menurut Dr. Larry Rosen dari California State University dalam (Wijanarko, 2017) menyebutkan penggunaan layar sentuh pada *gadget* dapat menjadi media pembelajaran sentuh menyentuh anak, selain itu aplikasi dan video game yang ada di dalam *gadget/smartphone* dapat membantu kemampuan komunikasi nonverbal anak-anak berkembang dengan pesat.

Aplikasi youtube seharusnya digunakan dengan sebaik mungkin agar anak dapat memaksimalkan teknologi yang sudah ada untuk digunakan sebagai sarana belajar yang cukup baik dan tergolong dalam media pembelajaran yang mengasyikan, dengan adanya metode pembelajaran menggunakan *gadget* anak cenderung tidak merasa bosan dan di harapkan bisa melatih kreatifitasnya. Anak-anak lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini dilengkapi animasi yang menarik, warnah yang cerah, dan lagu lagu yang ceria.

Disisi lain penggunaan gadget yang secara terus menerus hingga kecanduan gadget memberikan pengaruh buruk untuk perkembangan psikologis anak usia dini(Nurrachmawati, 2014).

Dalam jurnal ilmiah *American Academy Of Pediatrics* menunjukkan bahwa penggunaan media *gadget* dalam aktifitas anak memberikan rangsangan pada indera visual dan pendengarannya dimana anak akan mampu mentransfer pemahamannya berdasarkan konten yang sedang digunakan(Pagani LS, 2018).

Gadget telah menjadi lingkungan terdekat bagi anak pada masa ini,menurut montotalu 2008 dalam (Wijanarko, 2017) “bermain bagi anak – anak memiliki arti yang sangat penting bagi anak dengan bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan,kepuasan,kreativitas,dan imajinasinya” namun hal itu telah digantikan dengan lingkungan media dan teknologi yang semakin pesat yaitu *gadget*.

Gadget yang diberikan orang tua kepada anaknya dapat berdasarkan keinginan anaknya,untuk tujuan tertentu seperti mengenalkan teknologi lebih dini atau sekedar untuk membuat anaknya tidak bosan. Namun bagi orang tua muda lebih beranggapan bahwa dengan *gadget* dapat dijadikan sebagai mengalihkan perhatian anak-anak agar tidak mengganggu pekerjaan mereka dan dengan adanya gadget anak mereka telah memiliki “*digital babysitter*” artinya orang tua merasa anak – anaknya menjadi lebih tenang dengan menggunakan gadget,memang di era modern seperti ini banyak orang tua yang berfikir ingin memberikan fasilitas terbaik dan praktis untuk anaknya,tetapi mereka juga melupakan dampak yang ditimbulkan dari teknologi *modern* tersebut(Velika, 2015)

Pendapat lain menyebutkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada *gadget* yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak dibandingkan dengan permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Selain itu orangtua mengklarifikasi bahwa saat anak-anaknya bermain *gadget* menjadi anak yang diam di depan gadgetnya masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya. Tanpa orang tua sadari, anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan *gadget* (Jonathan, Prayanto and Yudani, 2015).

2.2.3 Screen Time Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pra Sekolah

Menurut *American Academy of Pediatric* screen time atau waktu durasi yang digunakan dalam menonton televisi, bermain video game, dan penggunaan gadget lain sangat tidak dianjurkan pada anak usia < 2 tahun karena dapat mempengaruhi perkembangan motorik, bahasa, sosialisasi kemandirian pada periode perkembangannya, apabila pada anak usia > 2 tahun dalam penggunaan *gadget* harus dengan kebijakan orang tua yang mampu membatasi penggunaan *gadget* dengan memperhatikan dampak pada aktivitas dan kebiasaan anak (American Academy Of Pediatrics, 2016).

Menurut ahli *pediatric screen time* pada penggunaan gadget untuk anak – anak < 7 tahun sebaiknya tidak lebih dari 2 jam setiap hari. Jika lebih dari waktu yang disarankan anak – anak akan dengan mudah terpapar materi yang tidak sesuai dengan usia yang seharusnya (Radesky and Hutchinson, 2016). Intensitas penggunaan gadget menurut (Tanjung, 2017) terbagi dalam dua kategori yaitu

kategori tinggi ≥ 2 jam/hari, dan kategori rendah <1 jam/hari. *American Academy of pediatrics* merekomendasikan “Screen Time” yang tepat dalam penggunaan *gadget* untuk anak, berikut ini (Radesky and Hutchinson, 2016) :

- a. Anak usia kurang dari 18 bulan tidak direkomendasikan untuk terpapar *gadget* dan media elektronik kecuali video chatting.
- b. Orang tua sebaiknya tidak membiarkan anak < 2 tahun untuk menonton televisi tetapi mendorong anak melakukan aktifitas yang lebih intensif yang akan menstimulasi perkembangan otak pada masa tumbuh kembang emasnya.
- c. Pada anak usia > 2 tahun batasi dalam penggunaan *gadget*, video game, *smartphone* dan menonton televisi yang tidak lebih dari 2 jam / hari.
- d. Hindari penggunaan gadget pada saat makan, saat mengerjakan pr, dan sebelum tidur.
- e. Pilih program TV yang edukatif, Inovatif, dan tidak mengandung konten kekerasan . dampingin anak saat penggunaan *gadget* dan menonton televisi.
- f. Hindari penggunaan gadget untuk menenangkan anak yang menangis atau dalam keadaan cranky untuk menghindari rewel karena akan mempengaruhi perkembangan pengendalian emosi anak.
- g. Tetapkan waktu tanpa gadget misal saat berkumpul keluarga dan saat makan.
- h. Tidak meletakkan tv di dalam kamar agar tidak mengganggu kebiasaan tidur anak.
- i. Atur waktu untuk aktifitas fisik dan olahraga bersama keluarga secara teratur, dan kegiatan bermain di luar ruangan seperti taman bermain untuk mengembangkan kemampuan sosialisasi anak.

- j. Biasakan anak untuk melakukan kegiatan yang menjadikan hobi baginya seperti membaca, berolahraga, dan permainan kreatif lainnya.

2.2.5 Dampak Penggunaan *Gadget*

Ketergantungan penggunaan *gadget* menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh. Para responder menyebutkan bahwa dalam penggunaan *gadget* kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal yang dilakukan anak tersebut awalnya mereka senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan *gadget* sebagai pengganti teman bermain. Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*(Radesky and Hutchinson, 2016).

Menurut Vincent Jonathan 2015 dengan penelitian yang berjudul perancangan board game mengenai bahaya radiasi *gadget* terhadap anak menjelaskan bahwa radiasi yang ditimbulkan oleh penggunaan media digital ini akan berdampak pada stimulus kemampuan penglihatan anak di usia perkembangannya, penggunaan media digital ini juga menimbulkan menimbulkan sifat egosentrisme, individualis, dan kurang memiliki kepekaan terhadap lingkungannya pada anak pra sekolah(Jonathan, Prayanto and Yudani, 2015).

Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya(Pagani LS, 2018).

Hal tersebut dapat menyebabkan interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur. Seperti yang diketahui bahwa usia dini merupakan usia anak dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik di lingkungan sosial(Elfiadi, 2018). Namun, dari penelitian yang dilakukan terhadap responder menyatakan bahwa dalam penggunaan gadget selalu dibatasi durasinya dan selalu dilakukan pengawasan sehingga hal tersebut tidak terjadi.

a. Dampak positif *gadget*

1. Menunjang pengetahuan

Gadget menyediakan sumber informasi tidak terbatas yang dapat mengkondusifkan proses pembelajaran secara meluas dan integratif(Indrijati, 2016).

2. Inovator

Aplikasi yang tersedia dalam gadget serta proses peer monitoring, generasi ini mendapatkan begitu banyak kesempatan untuk bereksplorasi mengembangkan apa yang sudah ada dan menemukan banyak peluang untuk menghasilkan temuan yang baru. Dari kebiasaan mengcustomized fungsi gadget sesuai keinginan dan kebutuhannya maka keterampilannya menjadi inovator terasah dengan tajam(Indrijati, 2016).

3. Kreatif

Melalui berbagai permainan game dengan genre strategi dan banyak video tutorial dalam kemajuan teknologi saat ini mampu mengembangkan daya kreatif anak dan rasa ingin tahu semakin tinggi

dalam upaya pengembangan kreatifitas di lingkungan sosial maupun keluarganya. Selain itu anak menjadi mudah memecahkan masalah yang di hadapinya(Pagani LS, 2018).

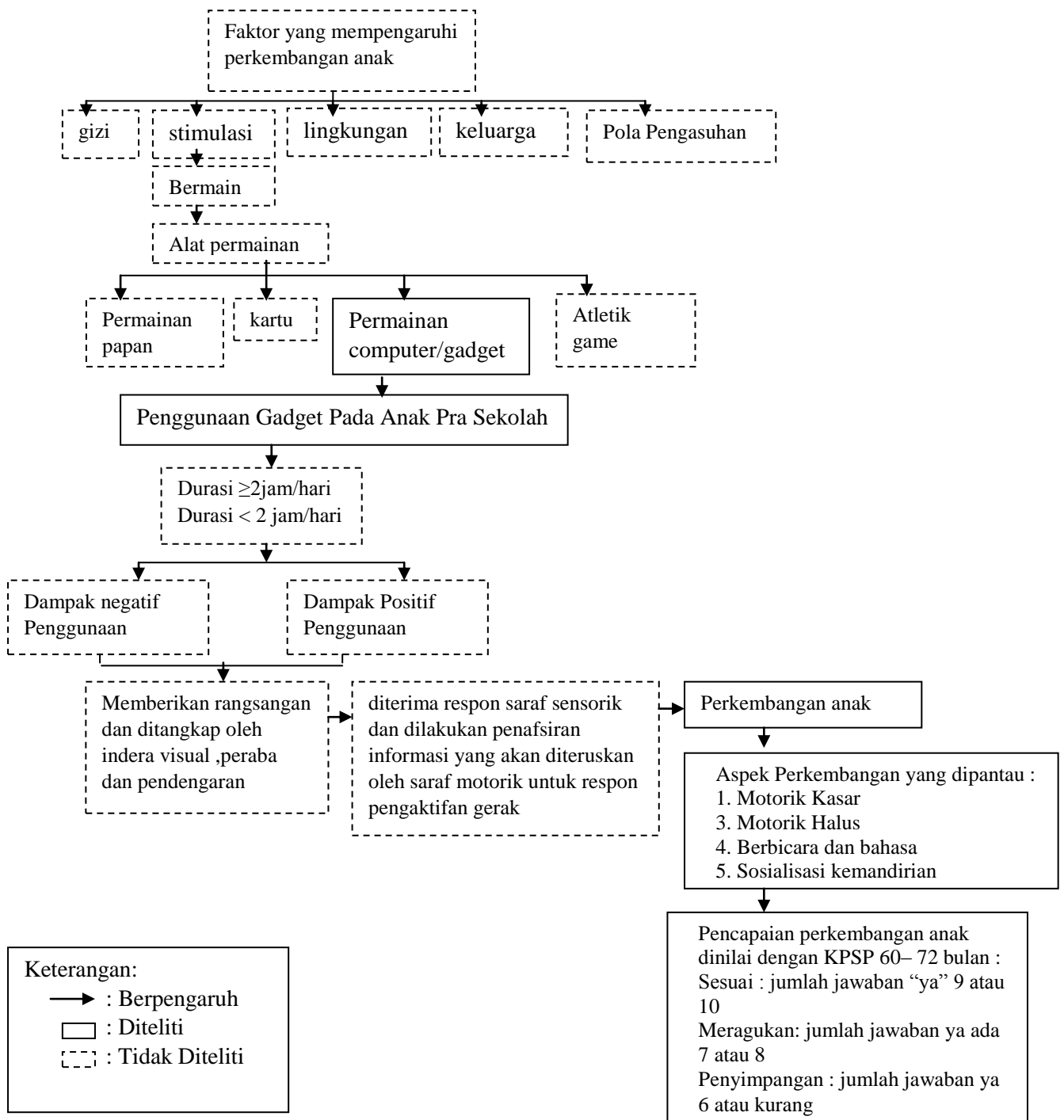
b. Dampak negatif *gadget*

1. Menjauhkan anak dari buku,pekerjaan sekolah, dan interaksi dengan keluarga. Pola penggunaan gadget yang terlalu sering menjadikan anak semakin malas dan berakibat buruk pada pola tidur , dan kebutuhan istirahat yang harus di penuhi pada masa tumbuh kembangnya di usia pra sekolah(Indrijati, 2016).
2. Anak menjadi *passive learner*, artinya mereka terlalu asyik dengan *gadget* yang digunakan dan tak menghiraukan perintah maupun arahan yang diberikan(Radesky and Hutchinson, 2016).
3. Kesehatan mata mulai terganggu menurut konsuktan ahli mata di university hospital of lutton dunstable menyatakan anak – anak yang menatap layar gadget sepanjang hari berpotensi mengalami kerabunan lebih cepat sehingga anak akan lebih cepat membutuhkan bantuan kacamata dalam kehidupan sehari – hari. Selain gangguan pada mata anak akan mengalami gangguan tulang terutama leher dan bahu akibat dari posisi kepala yang condong ke depan untuk menatap layar gadget dengan durasi waktu yang relatif lama(Nurmasari, 2016).
4. Terpapar radiasi yang cukup berbahaya bagi kesehatan di segala rentang usia karena gelombang RF (*radio frequency*) dapat menimbulkan radiasi elektromagnetik yang mampu merusak jaringan sel tubuh karena pada

tubuh tidak dilengkapi adanya anti radian. Radiasi gadget ini sangat tidak baik untuk anak dalam proses tumbuh kembangnya(Jonathan, Prayanto and Yudani, 2015).

5. Menjadikan kecerdasan anak menurun menurut salah satu ahli *Pediatric* anak di usia 3 tahun dengan penggunaan gadget dalam durasi waktu relative lama pada tiap harinya akan mengalami penurunan kemampuan membaca dan mengingat pada memori otaknya(Chassiakos YR, 2016).

2.3 Kerangka Konsep



Gambar 1. Kerangka Konsep Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah 60-72 Bulan

2.4 Hipotesa

Ho : Tidak ada pengaruh negatif penggunaan *gadget* terhadap aspek perkembangan anak usia pra sekolah di Taman Kanak – Kanak Negeri Pembina Semampir Kota Kediri

Ha : Ada Pengaruh negatif penggunaan *gadget* terhadap aspek perkembangan anak usia pra sekolah di Taman Kanak- Kanak Negeri Semampir Pembina Kota Kediri