

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Kosep Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Setiap individu pasti akan mengalami tahapan perkembangan dan pertumbuhan, yaitu sejak masa embrio sampai akhir hidupnya setiap individu akan mengalami perubahan dan peningkatan baik secara ukuran maupun secara perkembangan. Pertumbuhan dan perkembangan anak-anak sangat bervariasi antara anak yang satu dengan anak yang lainnya tergantung pada beberapa hal yang mempengaruhinya. Oleh karena itu seorang perawat harus sangat memahami prinsip dasar setiap fase tumbuh kembang yang sedang dilalui oleh anak-anak untuk menentukan asuhan keperawatan yang tepat diberikan kepada anak tersebut (Supartini, 2004: 48).

Soetjiningsih (1998) menyatakan bahwa perkembangan merupakan proses bertambahnya kemampuan (skill) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dan merupakan suatu proses menuju kematangan perkembangan yang baik sehingga masing-masing dapat menemukan fungsinya dengan baik termasuk juga perkembangan emosi, intelektual, dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya.

Pertumbuhan adalah suatu hal dimana bertambah besarnya ukuran tubuh akibat pembesaran sel-sel dalam tubuh yang bersifat kuantitatif atau

dapat diukur. Sedangkan perkembangan itu sendiri merupakan bertambah sempurnanya semua fungsi-fungsi yang ada di dalam tubuh (Depkes RI, 2006)

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa konsep perkembangan adalah masa-masa di mana yang dialami oleh setiap makhluk hidup yaitu adanya perubahan atau perkembangan pada tubuh dan pola pikir yang bersifat kuantitatif menuju perkembangan emosi, intelektual serta tingkah laku dari hasil interaksi dengan lingkungannya.

### **2.1.1 Pengertian Pertumbuhan dan Perkembangan Anak**

Setiap manusia atau makhluk hidup pasti mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan itu sendiri merupakan adanya suatu penambahan dalam ukuran dan jumlah, sedangkan perkembangan itu sendiri merupakan suatu proses yang terjadi secara bertahap yaitu dari proses rendah ke proses yang tinggi secara kompleks melalui proses maturasi dan pembelajaran tepatnya penambahan jumlah dan ukuran sel yang ditunjukkan dengan peningkatan ukuran dan berat bagian tubuh (Supartini, 2004).

Pertumbuhan merupakan suatu hal dimana terjadi peningkatan jumlah dan ukuran sel tubuh yang dapat ditunjukkan dengan peningkatan ukuran dan berat seluruh bagian tubuh sedangkan perkembangan merupakan suatu hal yang menitikberatkan pada tahapan perkembangan dari tingkat yang paling rendah ke tingkat yang paling tinggi serta kompleks dengan proses maturasi dan pembelajaran. Jadi jika tubuh seseorang semakin besar dan tinggi, maka secara

tidak langsung kemampuannya juga semakin matang (Whaley dan Wong dalam Supartini, 2000: 49)

Marlow dalam Supartini (2000:49) menyatakan pertumbuhan merupakan suatu hal yang dapat diukur dengan satuan meter atau sentimeter untuk tinggi badan serta gram atau kilogram untuk berat badan yang dihasilkan dari adanya pembelahan suatu sel yang ada di dalam tubuh. Sedangkan perkembangan merupakan suatu peningkatan kapasitas anak untuk berfungsi secara terus-menerus dan bertahap.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pertumbuhan merupakan adanya penambahan ukuran dan jumlah seperti centimeter meter pada tinggi badan gram kilogram pada berat badan sedangkan perkembangan merupakan tahapan perkembangan seseorang dari rendah ke tinggi melalui suatu proses yang kompleks.

## **2.2 Anak Usia Prasekolah**

### **2.2.1 Pengertian Anak Usia Prasekolah**

Masa prasekolah merupakan suatu masa dimana awal dalam membentuk pembelajaran bagi anak. Pembelajaran yang dimaksudkan merupakan pembelajaran dalam perkembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan yang diciptakan oleh anak ketika berada dalam lingkungan sehingga dapat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan selanjutnya anak tersebut (Moeslichatoen, 2004).

Anak usia dini atau anak usia prasekolah merupakan anak yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Dalam tahapan proses ini dapat disebut dengan masa *golden age* atau usia emas sehingga anak memiliki kemampuan yang sangat pesat dimana anak dapat menyerap informasi dengan tepat dan cepat. Dapat di sebut usia prasekolah ketika anak dalam usia 2-6 tahun (Hurlock, 2008).

Menurut *The National Association for The Education of Young Children* (NAEYC) anak usia dini (*early Childhood*) merupakan anak yang dilahirkan sampai usia delapan tahun (Khasanah dkk, 2011:93). Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan individu dengan usia sejak usia 0-8 tahun yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Masa ini disebut dengan masa "*golden age*" dimana anak mampu menyerap informasi dengan cepat pada usia ini anak berusia 2-6 tahun yang merupakan usia prasekolah.

### 2.2.2 Prinsip Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Prinsip-prinsip perkembangan anak usia prasekolah yaitu (Kemenag RI,2015) :

1. Perkembangan aspek fisik, sosial, emosional dan kognitif anak saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain.
2. Perkembangan fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, dan kognitif anak terjadi dalam suatu urutan tertentu yang relative dapat diramalkan.
3. Perkembangan berlangsung dalam rentang yang bervariasi antar anak dan antar bidang pengembangan dari masing-masing fungsi.

4. Pengalaman awal anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak.
5. Perkembangan anak berlangsung ke arah yang makin kompleks, khusus, terorganisasi dan terinternalisasi.
6. Perkembangan dan belajar merupakan interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.
7. Anak adalah pembelajar aktif, yang berusaha memebangin pemahamannyatentang lingkungan sekitar dari pengalaman fisik, sosial, dan pengetahuan yang diperolehnya.
8. Perkembangan dan belajar merupakan interaksi kematangan biologis dan lingkungan sosial.
9. Bermain merupakan sarana penting begi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak serta menggambarkan perkembangan anak.
10. Perkembangan anak mengalami percepatan bila anak berkesempatan untuk mempraktikkan berbagai ketrampilan yang diperoleh dan mengalami tantangan setingkat lebih tinggi dari hal-hal yang telah dikuasainya.
11. Anak memiliki modalitas beragam ( ada tipe visual, auditif, kinestetik, tau gabungan dari tipe-tipe itu) untuk mengetahui sesuatu hingga dapat belajar hal yang berbeda pula dalam memperlihatkan hal-hal yang diketahuinya.
12. Kondisi terbaik anak untuk berkembang dan belajar dalam komunitas yang menghargainya , memenuhi kebutuhan fisiknya, dan aman secara fisik dan fisiologis.

### 2.2.3 Ciri-Ciri Anak Usia Prasekolah

Anak usia prasekolah memiliki ciri-ciri tertentu meliputi perkembangan fisik, emosi, dan sosial serta kemampuan mental sebagai berikut (Piaget dalam Sudono, 2000) :

a. Ciri-ciri anak usia 4 tahun

1. Ciri-ciri fisik

- a. Tidak mengikuti kiri kanan
- b. Dapat menyanyikan lagu sederhana
- c. Lari berjingkat dengan satu kaki
- d. Mulai membuat desain dan bentuk-bentuk huruf dalam lukisannya
- e. Spontan, tidak pernah berhenti bergerak dan selalu aktif
- f. Bereksperimen dengan jari tangan dan lengan

2. Ciri-ciri perkembangan emosi dan sosial

- Lebih suka bekerja atau bermain dengan 2 atau 3 teman yang dipilih sendiri
- Setelah bermain anak dapat membereskan permainannya
- Anak tidak suka apabila dipegang tangannya
- Ketika sekolah anak-anak menginginkan membawa barang-barang yang dimiliki oleh sekolah
- Sangat antusias
- Anak suka berlari lepas

3. Ciri-ciri kemampuan mental

- ✓ Anak menyukai warna hijau dan merah

- ✓ Anak dapat bernyanyi sambil bermain
- ✓ Anak dapat berdiskusi
- ✓ Anak banyak bertanya dan banyak mengajukan pertanyaan “kenapa”
- ✓ Imajinasi anak mulai aktif dan berpindah-pindah ketika melukis
- ✓ Dapat menerangkan gambar-gambar yang ada di sekitarnya

b. Ciri-ciri anak usia 5 tahun

1. Ciri-ciri fisik

- a. Gerakan lebih tangkas berjalan dan melangkah lebih tegap
- b. Mengambil dan memegang alat tulis dengan tangan yang dominan
- c. Dapat menulis nama sendiri
- d. Melepas dan menggunakan baju tanpa bantuan
- e. Dapat menulis bilangan atau huruf dengan ukuran besar
- f. Lari berjingkat dengan kedua kaki dan tangan
- g. Mampu menyanyi dengan suara jelas
- h. Dapat mengikat tali sepatu

2. Ciri-ciri kehidupan emosi dan sosial

- a. Anak cenderung dekat dengan ibu
- b. Terlihat gembira setiap pergi dan pulang sekolah
- c. Kadang-kadang terlihat malu dan sukar bicara
- d. Dapat bermain dengan kelompok bersama dua atau lima orang teman
- e. Dapat menjalin persahabatan yang erat

- f. Anak usia lima tahun merupakan anak yang baik
  - g. Dapat berkompetisi dengan anak yang lain
  - h. Memiliki minat dalam karyawisata
3. Ciri-ciri kemampuan mental
    - a. Anak sudah siap untuk bekerja kelompok
    - b. Dapat berhitung sampai 20 dan bagian-bagian huruf
    - c. Mudah terganggu konsentrasinya
    - d. Dapat menggambar orang sampai ke bagian-bagian tubuhnya (tangan, kaki, kepala, dll)
    - e. Dapat menggambar segitiga, segiempat dengan garis silangnya
    - f. Mengetahui warna dan menyebutkan nama warna
    - g. Dapat menggambar dan gambarnya dapat memiliki bentuk

## **2.2.4 Faktor yang Mempengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia**

### **Prasekolah**

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan anak usia prasekolah yaitu (Supartini , 2000) :

#### **1. Faktor Hereditas**

Merupakan suatu faktor pertumbuhan yang dapat diturunkan seperti ras, jenis kelamin, dan kebangsaan. Anak laki-laki cenderung lebih tinggi dan lebih berat dibanding anak perempuan namun hanya berlangsung sampai fase perkembangan tertentu karena selanjutnya anak perempuanlah yang cenderung lebih tinggi dan lebih besar, hal ini

disebabkan anak perempuan masa pubertasnya kebanyakan lebih awal di banding anak laki-laki (Supartini, 2000).

## 2. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi perkembangan anak adalah lingkungan prenatal, lingkungan eksternal, dan lingkungan internal anak (Supartini, 2000).

### 1. Lingkungan prenatal

Merupakan lingkungan yang ada di dalam uterus dimana fetus atau janin dilindungi oleh selaput dari lingkungan luar. Seperti gangguan nutrisi dari ibu, gangguan endokrin, ibu yang mendapat terapi sitostatika karena dengan kondisi tersebut akan berdampak pada janin yang dikandungnya.

### 2. Pengaruh budaya lingkungan

Budaya yang ada di masyarakat akan mempengaruhi bagaimana perilaku dia dalam memahami dan mempersiapkan kesehatan dan berperilaku hidup sehat. Begitupun dengan orangtua dalam membesarkan anaknya pasti berdasarkan nilai budaya yang ada di masyarakat dan telah dianutnya.

## 3. Faktor Internal

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan anak dari lingkungan internal diantaranya adalah (Supartini, 2000) :

#### 1. Kecerdasan

Tingkat kecerdasan yang dimiliki anak satu dengan yang lainnya sangat berbeda-beda ada anak yang dilahirkan dengan tingkat kecerdasan yang rendah ada anak dengan tingkat kecerdasan yang tinggi. Anak dengan tingkat kecerdasan rendah walaupun distimulus dengan baik tidak akan dapat mendapatkan prestasi yang cemerlang. Berbeda dengan anak yang lahir dengan tingkat kecerdasan tinggi maka dengan stimulus yang baik akan meningkatkan kemampuannya dengan baik.

#### 2. Pengaruh hormonal

Ada tiga hormone yang dapat mempengaruhi pertumbuhan yaitu *Hormone somatotropik (growth hormone)* terutama digunakan selama masa kanak-kanak yang dapat mempengaruhi pertumbuhan tinggi badan. *Hormone tiroid* yang dapat menstimulasi metabolisme tubuh, sedangkan *Hormon gonadotropik* yaitu menstimulus pertumbuhan sel interstitial dari testis untuk memproduksi testosteron.

#### 4. Faktor Keturunan (genetik)

Beberapa organ yang dimiliki manusia seperti warna kulit, bentuk tubuh, dan lain-lain telah ada dalam gen yang terdapat dalam kromosom yang dimiliki oleh setiap manusia. Ovum dan sperma masing-masing memiliki 23 pasang kromosom yang jika digabungkan akan membentuk 46 pasang kromosom yang akan terus membelah berbentuk janin dan bayi.

Setiap kromosom akan memiliki sifat yang akan diturunkan (Suryanah, 1996 : 41).

## 5. Faktor Hormonal

Kelenjar *pituitary anterior* akan merangsang pertumbuhan epifise dari tulang panjang. Jika tidak adanya *growth hormone* atau *GH* dapat menyebabkan pertumbuhan anak menjadi lambat dan kematangan seksualnya terhambat, sehingga akan muncul tanda dan gejala seperti anak tumbuh pendek, genetalia tumbuh kecil serta pertumbuhan tulangnya juga terhambat. Hiperekstensi GH bila terjadi sebelum pubertas juga dapat menyebabkan gigantisme atau kekerdilan pada anak (Suryanah, 1996 : 41).

### 2.3 Konsep Perkembangan Kognitif

#### 2.3.1 Pengertian Perkembangan Kognitif

Kognitif merupakan suatu istilah yang digunakan untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan atau semua proses psikologi yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan dan menilai, dan memikirkan lingkungannya (Desmita, 2005). Desmita (2005) menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan, yaitu suatu proses dimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.

Kemampuan kognitif adalah suatu kemampuan dimana yang membuat manusia semakin terarah, rasional dalam berfikir serta dapat menghadapi lingkungan secara efektif (Wechsler dalam Ismail, 2006). Perkembangan kognitif merupakan perkembangan dari kemampuan berfikir (otak) yaitu seperti pemahaman, penalaran, pengetahuan dan pengertian. Bagian ini digunakan untuk proses pengakuan, mencari sebab akibat, mengetahui dan memahami ( Susanto, 2011)

Aspek utama dalam perkembangan kognitif yaitu terdiri dari kemampuan primer seperti berbahasa (*verbal comprehension*), kemampuan mengingat (*memory*), kemampuan nalar atau berfikir logis (*reasoning*), kemampuan tilikan ruang (*spacial factor*), kemampuan bilangan (*numerical ability*), kemampuan menggunakan kata-kata (*word fluency*), kemampuan mengamati dengan cermat dan cepat (*perceptual speed*) (Departemen Pendidikan Nasional, 2007).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif merupakan suatu kemampuan yang mencakup kegiatan mental (otak) yang menyangkut aktivitas otak terdiri dari enam jenjang atau aspek yaitu pengetahuan atau hafalan, pemahaman, penerapan, analisa, sintesa serta evaluasi.

### 2.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia

#### Prasekolah

Secara umum terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia prasekolah (Soetjningsing,2013) yaitu :

- a. Faktor Genetik
- b. Faktor lingkungan secara keseluruhan meliputi tiga hal yaitu lingkungan prenatal, perinatal, dan pascanatal.

Faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi mempengaruhi tumbuh kembang anak secara umum terdiri dari :

- a. Faktor biologis terdiri atas ras, jenis kelamin, umur, gizi, dll
- b. Faktor lingkungan fisik terdiri atas cuaca, musim, sanitasi, keadaan rumah, dll
- c. Faktor psikososial terdiri dari stimulasi, motivasi belajar

Perkembangan kognitif anak dapat dipengaruhi oleh empat hal yaitu sebagai berikut (Shadiq dan fadjar, 2008) :

- a. Kematangan (*maturation*) otak dan sistem syarafnya
- b. Pengalaman (*Experience*) yang terdiri atas :
  - Pengalaman fisik yaitu interaksi manusia dengan lingkungannya
  - Pengalaman logika matematis yaitu kegiatan-kegiatan pikiran yang dilakukan oleh manusia
- c. Transmisi sosial (*social transmission*) yaitu interaksi yang dilakukan oleh manusia terhadap orang lain

- d. Penyeimbangan (*equilibration*) merupakan suatu proses akibat di temukannya pengalaman

### 2.3.3. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah

Tahapan perkembangan kognitif anak usia prasekolah telah dibahas dalam teori piaget sebagai berikut (Jean piaget dalam Soetjningsih, 2013) :

a. Tahap sensorimotor (0-24 bulan)

Pada tahapan ini anak banyak mengetahui dunianya dengan gerakan dan menggunakan alat inderanya, serta mempelajari suatu objek. Bayi tidak dapat memahami, mempertimbangkan kebutuhan, keinginan atau kepentingan orang lain, oleh karena itu bayi di sebut "*egosentris*".

Ketika dalam tahapan sensorimotor bayi memperoleh pengetahuan tentang suatu benda dengan cara melakukan manipulasi. Melalui orang-orang di sekitarnya seperti keluarga maka bayi mulai mengetahui bagaimana suatu hal dapat menyebabkan atau mempengaruhi yang lain.

b. Tahap operasional (2-7 tahun)

Pada tahapan ini anak mulai memiliki kebaikan dalam motoriknya, proses berfikir juga berkembang, walaupun mereka masih dianggap "jauh" dari logis. Kemampuan berfikir menjadi internalisasi, tidak sistematis serta mengandalkan intuisi. Kemampuan simbolisasi meningkat, kosakata anak meningkat karena merupakan masa transisi dari bayi kemudian balita dan menjadi anak kecil. "*Animisme*" dalam tahapan ini anak sering percaya dan berasumsi bahwa setiap orang dan

segala sesuatunya seperti mereka. Contoh, mobil itu tidak berjalan karena mobil itu sedang sakit.

c. Tahap operasional konkrit (7-11 tahun)

Saat tahap ini anak mulai dapat berfikir logis tentang kejadian yang konkrit, proses pikir menjadi rasional, matang “seperti dewasa” atau lebih “operasional”. Anak dapat memusatkan aspek dan situasi secara simultan (bersamaan). Anak sudah mengetahui sebab akibat secara sistematis. Proses ini berlanjut sampai pada usia remaja. Kemampuan anak dalam belajar konsep meningkat misal belajar matematika, membaca serta kemampuan verbal juga meningkat.

d. Tahap operasional formal (mulai umur 11 tahun)

Pada usia ini telah berkembang kemampuan penalaran abstrak dan imajinasi pada anak, pemahaman anak terhadap ilmu pengetahuan dan teori lebih dalam. Anak mulai dapat menciptakan ide baru dan menggunakan ide tersebut. Anak mulai dapat berfikir seperti orang dewasa dan memikirkan masa depannya.

Tahapan perkembangan kognitif yang dibahas pada tahapan sensoris-motorik, praoperasional, *concrete operasional* dan *formal operation* (piaget dalam supartini, 2002) :

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

Bayi mempunyai reflex menghisap (*sucking*) merupakan ciri utama dalam perilaku bayi dan terus berkembang sekalipun tidak menyusu bibirnya terus bergerak-

gerak. Pada tahapan ini anak dilatih untuk bagaimana caranya berpisah dengan ibu, persepsi tentang benda dan penggunaan simbol dengan menggunakan mainan.

## 2. Praoperasional (2-7 tahun)

Karakteristik pada tahapan usia praoperasional adalah sikap egosentris dimana anak tidak mampu menempatkan dirinya ketika sedang bersama orang lain. Anak usia 3-6 tahun melakukan persiapan untuk memasuki sekolah.

Anak prasekolah pada tahapan ini merupakan peralihan antara *preconceptual* dan *intuitive thought*. Pada fase *preconceptual* anak akan menggunakan satu istilah untuk menyebut beberapa orang yang memiliki ciri yang sama misalkan nenek untuk setiap wanita tua, bongkok dan membawa tongkat. Fase *intuitive thought* anak sudah dapat memberi alasan kepada tindakan yang sedang dilakukannya.

## 3. Concrete operational (7-11 tahun)

Tahap usia ini membuat pemikiran anak semakin logis dan semakin koheren. Anak mampu mengklasifikasikan benda serta perintah dan anak dapat menyelesaikan masalah dengan konkrit dan sistematis sesuai dengan tahapan usianya.

#### 4. *Formal operation* (11-15 tahun)

Selanjutnya pada tahapan ini akan berproses terhadap kemampuan anak beradaptasi dengan lingkungan dan kemampuan untuk fleksibel terhadap lingkungan.

Tahapan perkembangan kognitif anak usia prasekolah (4-5 tahun) yaitu (Permendiknas, 2007 :8) :

1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis).
2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil).
3. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya.
4. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb).
5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri.
6. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran.
7. Mengklasiifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi.
8. Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC.
9. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukurann atau warna.
10. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: "lebih dari"; "kurang dari"; dan "paling/ter".
11. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)

12. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi.
13. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.
14. Konsep bilangan, lambang bilangan huruf
15. Mengetahui konsep
16. Mengetahui konsep banyak dan sedikit.
17. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh.
18. Mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.
19. Mengenal lambang huruf.
20. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya).
21. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan.
22. Memahami cerita yang dibacakan
23. Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb.)
24. Mengulang kalimat sederhana.
25. Menjawab pertanyaan sederhana.
26. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb.).
27. Menyebutkan kata-kata yang dikenal.
28. Mengutarakan pendapat kepada orang lain.

29. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan.
30. Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar.

## **2.4 Konsep Bermain**

### **2.4.1 Pengertian Bermain**

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan/kepuasan. Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain anak akan berkomunikasi, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukan dan mengenal waktu, jarak, serta suara (Wong dalam Supartini, 2004).

Bermain adalah sarana mendidik atau pendidikan yang memiliki manfaat besar bagi perkembangan anak. Permainan digunakan sebagai media untuk mengembangkan kemampuan anak seperti ketrampilan, baik dalam hal jasmani maupun rohani (Dwijawiyata, 2013). Bermain dapat dikatakan suatu aktivitas yang dapat mengekspresikan ketrampilan, mengungkapkan ekspresi terhadap pemikiran, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa (Kozier, 2004). Bermain

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari anak-anak karena bermain merupakan media yang baik untuk belajar, dengan bermain anak akan

berkomunikasi, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukan dan mengenal waktu, jarak, serta suara. Permainan digunakan sebagai media untuk mengembangkan kemampuan anak seperti ketrampilan, baik dalam hal jasmani maupun rohani.

#### **2.4.2 Tujuan Bermain**

Anak bermain tidak hanya sekedar bermain saja namun kegiatan bermain memiliki tujuan yaitu ( Soetjningsing, 1995) :

- Anak memperoleh kesenangan sehingga anak tidak merasa jenuh
- Bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak seperti halnya makan, minum, dan kasih sayang
- Unsur penting dalam perkembangan emosi, mental, intelektual, fisik, kreativitas, dan sosial.
- Dapat mengungkapkan konflik yang dialami oleh anak seperti kemarahan, kekhawatiran, dan kedukaan
- Kesempatan anak untuk bergaul dengan anak lainnya

#### **2.4.3 Fungsi Bermain Terhadap Kemampuan kognitif**

Bermain memiliki fungsi yang sangat luas terhadap perkembangan anak-anak terutama pada aspek fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, maupun psikomotorik. Di bawah ini akan dibahas terkait fungsi bermain terhadap perkembangan kognitif anak yaitu (Khasanah dkk, 2011:93).

- Belajar membangun pengetahuan terkait dengan berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar
- Melatih anak berfikir logis karena anak akan terlatih bagaimana cara menyelesaikan masalah secara mandiri
- Akan terlatih menghadapi situasi yang nyata yaitu terlatih dalam menciptakan ide-ide yang kreatif
- Membangun daya ingat anak secara tajam yang juga dapat digunakan untuk mendorong perkembangan yang selanjutnya

#### **2.4.4 Faktor yang Mempengaruhi Kegiatan Bermain**

Menurut Supartini (2004;129) faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain anak ada 5 diantaranya adalah :

1. Tahap perkembangan anak, dimana permainan pada anak diberikan menurut usianya karena sesuai dengan tujuan bermain adalah memberikan stimulus terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak jadi permainan yang diberikan pada anak usia prasekolah dengan anak usia SD maka jenis permainan yang diberikan pasti akan berbeda
2. Status kesehatan anak, hal ini di sesuaikan dengan kondisi anak jika anak sedang sakit maka permainan yang di berikan terhadap anak yang sedang sakit dengan anak yang sehat sangat berbeda karena perawat atau orangtua harus dapat membedakan mana permainan yang dapat di berikan ketika anak sakit atau anak yang dalam kondisi sehat.

3. Jenis kelamin anak, permainan anak antara laki-laki dan perempuan pasti sangat berbeda, hal ini dilatarbelakangi oleh alasan adanya tuntutan perilaku yang berbeda antara anak laki-laki dan perempuan dan hal ini dipelajari dalam media bermain.
4. Lingkungan yang mendukung, dalam bermain anak pasti akan dipengaruhi oleh lingkungannya seperti nilai moral, budaya, dan lingkungan fisik. Permainan anak tidak harus yang bagus atau yang harus dibeli ditoko karena tujuan utama dalam memberikan mainan pada anak untuk menstimulus imajinasi dan kreativitas anak
5. Jenis permainan yang cocok atau sesuai bagi anak, memberikan permainan yang disukai anak dan sesuai dengan usia tumbuh kembang anak

#### **2.4.5 Manfaat Bermain**

1. Merangsang perkembangan sensorik dan motorik anak dimana hal ini sangat diperlukan ketika anak bermain oleh karena itu perlu adanya perkembangan otot yang baik bagi anak
2. Merangsang perkembangan intelektual anak dimana anak melakukan eksplorasi dan manipulasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya, terutama mengenal warna, bentuk, ukuran, tekstur, dan membedakan objek. Pada saat bermain pula anak akan belajar bagaimana cara dalam menyelesaikan masalah
3. Merangsang perkembangan sosial anak, bermain juga akan meningkatkan tingkat sosialisasi anak karena anak akan melakukan interaksi dengan

orang-orang di sekitarnya serta anak juga akan belajar bagaimana cara menyelesaikan masalah dari hubungan tersebut

4. Merangsang perkembangan kreativitas anak dengan bermain anak akan menciptakan sesuatu dan mewujudkan ke dalam bentuk objek dari kegiatan yang dilakukan tersebut

#### 2.4.6 Jenis Bermain

Jenis permainan yang dapat menstimulus perkembangan anak diantaranya adalah (Hidayat, 2008 ; 37) :

1. Bermain afektif sosial merupakan jenis bermain yang berhubungan dengan orang lain dan anak akan berperan aktif dengan stimulus tersebut sehingga dapat memberikan kepuasan bagi anak
2. Bermain bersenang-senang, jenis permainan dalam bentuk objek ini akan memberikan efek bersenang-senang bagi anak-anak tidak memberikan atau mempedulikan kehadiran orang lain
3. Bermain ketrampilan yaitu dengan melatih kemampuan ketrampilan anak yang diharapkan anak menjadi kreatif dan terampil
4. Bermain drama, yaitu anak menjadi berpura-pura dalam berperilaku ini dapat digunakan atau dilakukan
5. Pada anak yang sudah mampu berkomunikasi dan mengenal kehidupan sosial

#### 2.4.5 Tahapan Perkembangan Bermain

Dalam bermain setiap anak memiliki tahapan dan perkembangan yaitu (Hurlock, 2006) :

a. *Exploration stage* (tahap penjelajahan)

Ciri utama dari tahapan ini merupakan mengenai obyek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda yang ada di sekitarnya, yang kemudian diamati. Hal ini dimulai pada saat bayi berusia 3 bulan dan semakin luas saat anak mulai merangkak serta berjalan yang membuat anak dapat mengamati setiap benda yang diraihnya.

b. *Toy stage* (tahap mainan)

Bermain dengan menggunakan alat bermain dimulai oleh anak ketika pada tahun pertama dan mengalami peningkatan ketika anak berusia 5-6 tahun. Pada awalnya ketika anak usia dua sampai tiga tahun anak hanya membayangkan bagaimana permainan itu memiliki sifat hidup seperti manusia dapat bergerak, berbicara, dan merasakan. Dengan semakin meningkatnya usia dan meningkatnya kecerdasan anak pemikiran anak terhadap permainan menjadi berubah anak tidak lagi menganggap permainan sebagai benda mati yang hidup dan hal ini yang membuat menurunnya anak terhadap permainan (Hurlock dalam Ismail, 2006)

c. *Play stage* (tahap bermain)

Awalnya anak hanya tertarik dengan jenis permainan yang menggunakan alat dan dimainkan secara mandiri. Namun setelah itu anak

menjadi tertarik dalam permainan seperti olahraga, hobi, dan permainan bentuk matang lainnya. ( Hurlock dalam Ismail, 2006)

d. *Daydream stage* ( tahap melamun)

Semakin bertambahnya usia yang ketika anak sudah memasuki usia puber, maka minat anak dalam permainan yang disenangi mulai menurun dan anak cenderung banyak melamun yang merupakan ciri khas anak remaja. ( Hurlock dalam Ismail, 2006)

## 2.5 Durasi Bermain Gadget

Ideal bermain *gadget* pada anak setiap harinya adalah tidak lebih dari 2 jam per hari. Pada anak-anak usia *preschool* atau usia 4-5 tahun dalam penggunaan *gadget* harus dibatasi yaitu setiap Sabtu Minggu atau ketika waktu luang saja karena jika penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan pada *gadget* tersebut (Widiawati dkk,2014).

Menurut Jovita, M.Psi dalam Widiawati dkk, (2014) mengungkapkan bahwa anak di bawah usia 5 tahun boleh menggunakan *gadget* dengan syarat dengan diberikannya batasan waktu misalkan dalam sehari anak di perbolehkan bermain *gadget* selama setengah jam sehari atau dalam waktu seminggu sekali ketika hari Sabtu dan Minggu saja. Peran orangtua tetap harus diutamakan karena anak pada usia di bawah 5 tahun anak masih sangat membutuhkan dampingan orangtua untuk menjelaskan dan membantu mengaitkan antara apa yang dilihat anak pada *gadget* dan apa yang dilihat anak di dunia nyata. *Gadget* baru bisa diberikan kepada anak secara bebas ketika usia anak di atas 6 tahun

karena pada tahapan usia anak sudah membutuhkan *gadget* untuk kehidupan sosial, game, dan *browsing* dalam mencari informasi. Jika orangtua membatasi penggunaan *gadget* pada anak sedini mungkin dan disiplin mungkin maka ketika dalam tahapan usia pra remaja anak tidak akan kecanduan terhadap *gadget*.

## 2.6 Konsep *Gadget*

Kemajuan teknologi dan informasi sudah dirasakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat yang juga memberikan pengaruh sangat besar terhadap kehidupan manusia. Manusia pada saat ini dalam kehidupan sehari-harinya selalu berhadapan dengan *gadget* dalam kesehariannya mulai bangun tidur, saat bekerja hingga saat tidur lagi. Saat ini semua manusia hidup di zaman serba canggih dan mudah karena mereka dapat memperoleh informasi hanya dengan *browsing* saja pada sebuah alat yang canggih dan mudah untuk dioperasikan (Jovita, M.Psi dalam Widiawati dkk., 2014).

Menurut Hernawati, K (2012) *Gadget* tidak hanya terdiri dari handphone atau *smartphone* saja namun *gadget* juga terdiri dari laptop, komputer dan juga tablet. Pada kali ini kita akan membahas *gadget* yang berfokus pada *smartphone* dan juga tablet ciri dari *gadget* tersebut yaitu memiliki sistem operasi di dalamnya yang banyak jenisnya seperti *windows mobile*, *android* *Symbian* ataupun sistem operasi blackberry. Kemampuan lain dari sebuah *gadget* yaitu dapat digunakan untuk mengakses sebuah internet yang konten di dalamnya seperti pada sebuah komputer. Masing-masing dari *gadget* tersebut memiliki sistem operasi yang

berbeda-beda untuk dipasang di dalamnya sehingga mudah diakses seperti games anak, lagu anak, atau aplikasi yang lainnya.

Menurut Jovita, M.Psi dalam Widiawati *dkk.*, (2014) bahkan anak-anak pun sudah mampu mengoperasikan kecanggihan *smartphone* atau *gadget* tersebut dengan mudah dan membawanya kesana kemari dengan jenis dan harga yang bervariasi. *Gadget* selain hanya digunakan untuk komunikasi juga dapat di gunakan sebagai sarana untuk memperoleh informasi yang di dalam *gadget* tersebut sangat mudah diakses melalui jaringan internet seperti games, mp3, dan *video player*. Mudahnya pengaksesan tersebut sehingga membuat anak mudah dalam penggunaannya.

### 2.6.1 Pengertian Gadget

*Gadget* merupakan suatu istilah dalam bahasa Inggris yang berarti suatu alat yang memiliki fungsi khusus dan berbentuk praktis. *Gadget* juga di katakan sebagai inovasi baru yang lebih canggih dan lebih pintar dibandingkan dengan inovasi sebelumnya. Secara umum *gadget* terdiri dari beberapa bagian kelompok yaitu *gadget* mekanik, elektronik, dan aplikasi (Gayatri 2011 : 298 ).

*Gadget* merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki fungsi praktis dengan tujuan untuk membantu pekerjaan manusia (Iswidharmanjaya 2010:7). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *gadget* merupakan suatu piranti elektronik serta mekanis dengan memiliki fungsi yang praktis (Sugondo,2014:4013). Dari beberapa pendapat di atas terkait

pengertian *gadget* dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus dan berbentuk praktis.

### 2.6.2 Dampak Positif *Gadget*

*Gadget* memiliki banyak manfaat yang didapatkan dari setiap penggunaannya diantaranya (Hellen.2012:54) :

- a. Dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi digital untuk belajar, bekerja, dan bermain
- b. Digunakan sebagai media saling belajar dan bertukar pikiran sesama pengguna gadget
- c. Dapat mengasah kreativitas pengguna
- d. Media untuk mengakses informasi yang tidak terbatas
- e. Sebagai media penghubung antar keluarga

### 2.6.3 Dampak Negatif *Gadget*

*Gadget* juga memiliki beberapa dampak negatif diantaranya (Iswidharmanjaya,2010:15) :

- a. Anak menjadi pribadi yang tertutup
- b. Kesehatan otak terganggu
- c. Kesehatan mata terganggu
- d. Kesehatan tangan terganggu
- e. Gangguan tidur
- f. Suka menyendiri

- g. Perilaku kekerasan
- h. Pudarnya kreativitas
- i. Terpapar radiasi

#### 2.6.4 Jenis Permainan pada **Gadget**

Dalam sebuah jurnal terkait dengan pengenalan teknologi pada anak di sebutkan berbagai jenis permainan yang digunakan oleh anak pada *gadget* yang dapat mengasah kemampuan kognitif anak diantaranya adalah (Hernawati, 2012).

1. *Crayon kids painting* merupakan suatu aplikasi permainan anak pada smartfone yang berupa banyak tersedianya media seperti gambar yang dapat diwarnai oleh anak dengan pilihan warna lebih dari 200 warna
2. *Kids number and math lite* merupakan aplikasi berhitung pada smartfone yang digunakan untuk anak dan ditampilkan dalam bentuk yang menarik
3. *Origami* , memiliki berbagai bentuk pilihan mulai dari binatang hingga benda-benda yang lainnya
4. *Alphabet car lite*, mengajarkan anak beberapa kata dalam bahasa inggris dengan metode yang tidak membosankan
5. Belajar membaca, aplikasi ini mengajarkan anak bagaimana belajar cepat membaca dan dapat disesuaikan dengan kemampuan anak
6. *Kids preschool puzzle lite*, aplikasi ini adalah sebuah *game* usia tiga sampai enam tahun yang mengajarkan anak-anak dalam memecahkan teka-teki

7. *Istory book*, aplikasi ini didalamnya memiliki berbagai macam dongeng menarik dan memiliki fitur *Read to me*, dimana secara otomatis aplikasi ini akan menceritakan setiap dengan dongeng dengan suara yang menyejukkan untuk anak
8. Dongeng merupakan jenis kumpulan dongeng, dongeng anak, fable, dan cerita rakyat. Banyak pelajaran dan pesan moral positif yang dapat diambil dari dongeng dan cerita rakyat nusantara
9. Belajar huruf dan angka, permainan huruf untuk mempercepat anak belajar membaca. Ada 4 level yang di esuaikan dengan kemampuan (kata dengan 3 huruf, 4 huruf, 5 huruf dan membaca kalimat
10. Belajar Bahasa Inggris, aplikasi berisi pengenalan nama binatang dengan mendengarkan narasi

### **2.6.5 Hal yang Harus Diperhatikan Orangtua Ketika Anak Sudah Mengenal Gadget**

Menurut Iswidharmanjaya (2010:75) yang harus diperhatikan orangtua ketika anak bermain *gadget* yaitu :

- Menguasai teknologi yang ada dalam *gadget* tersebut
- Memberikan ponsel yang sesuai dengan kebutuhan anak
- Batasi waktu dalam penggunaan
- Berikan *password* pada ponsel
- Berikan aplikasi yang sesuai dengan usia anak
- Batasi aplikasi yang berbayar

- Periksa *history chat*
- Jauhkan pornografi dari anak
- Mengetahui *game* yang telah dimainkan oleh anak
- Berteman dengan anak di media sosial
- Bersosial media dengan lebih bijak dan aman

