

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Anak Usia Dini

2.1.1.1 Pengertian Anak Usia Dini

Ada berbagai pengertian Anak Usia Dini. Menurut NAEYC (*National Assosiation for The Education of Young Children*) tentang anak usia dini adalah anak-anak yang berusia 0-8 tahun, yang tercakup dalam pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah swasta maupun negeri, TK dan SD dalam (Aisyah, 2008: 1.3). Menurut Undang-undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah sebuah usaha pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani supaya anak dapat mempersiapkan ke jenjang pendidikan berikutnya dalam (Aisyah, 2008: 1.3).

Sedangkan, UNESCO mengadakan persetujuan negara-negara anggotanya yang membagi jenjang pendidikan menjadi tujuh jenjang yang disebut *International Standard Classification of Education (ISDEC)*. UNESCO menetapkan bahwa jenjang pendidikan anak usia dini yaitu untuk anak usia tiga hingga lima tahun. Namun, menurut UNESCO pendidikan anak usia dini tidak harus sesuai dengan rentang usia yang ditetapkan bersama. Di beberapa negara ada yang memulai pendidikan prasekolah lebih awal yakni pada usia dua tahun, serta beberapa negara lainnya mengakhiri pendidikan prasekolah pada usia enam tahun, Bahkan beberapa negara lain memasukkan pendidikan sekolah dasar dalam jenjang pendidikan anak usia dini (Aisyah, 2008: 1.4).

2.1.1.2 Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Hartati (dalam Aisyah, 2008: 1.4), berikut ini adalah beberapa karakteristik anak usia dini :

1) Memiliki rasa penasarannya yang tinggi

Anak selalu penasaran dengan dunia disekitarnya. Anak memiliki rasa penasarannya yang tinggi. Rasa ketertarikan ditunjukkan dengan memasukkan benda yang ada di dekatnya ke dalam mulut. Anak usia tiga tahun gemar membongkar pasang untuk menghilangkan rasa penasarannya, selain itu anak senang bertanya meski dengan bahasa ‘apa’ atau ‘mengapa’. Anak perlu difasilitasi dengan membuat permainan bongkar pasang tiruan yang murah, sehingga anak tidak merasa bahwa ia telah merusak barang-barang disekitarnya. Setiap pertanyaan yang anak tanyakan perlu dilayani dengan jawaban yang bijak dan tidak membingungkan anak, bukan sekedar menjawab saja. Jika perlu, dapat dengan mengajukan pertanyaan balik kepada anak dengan begitu akan tercipta percakapan yang menyenangkan, namun tetap ilmiah.

2) Memiliki kepribadian yang unik dan berbeda

Meskipun anak-anak memiliki banyak kesamaan yang umum untuk perkembangannya. Setiap anak bahkan untuk anak kembar sekalipun memiliki keunikannya masing-masing. Misalnya dari gaya belajarnya, kesukannya dan latar belakang setiap anak berbeda-beda. Keunikan yang anak miliki dapat ia dapatkan dari faktor genetik seperti ciri fisik, kesukaannya. Keunikan tersebut setiap pendidik perlu melakukan pendekatan secara personal dan juga kelompok, sehingga keunikan yang anak miliki dapat terakomodasi dengan baik.

3) Gemar berimajinasi

Anak usia dini sangat senang berkhayal dan mengembangkan berbagai yang dipikirkannya hingga jauh melampaui kenyataan. Anak usia dini dapat bercerita banyak hal dengan sangat meyakinkan seolah ia pernah melihat dan mengalaminya sendiri. Seringkali anak usia dini belum dapat membedakan antara kenyataan dan fantasi, hingga orang dewasa menganggapnya berbohong. Menurut Lubis dalam (Aisyah, 2008: 1.6), fantasi adalah

kemampuan menciptakan opini baru dengan bantuan opini yang sudah ada. Sedangkan imajinasi adalah kemampuan dalam menciptakan sesuatu atau kejadian tanpa melihat data yang nyata. Proses imajinasi pada anak usia tiga hingga empat tahun menurut Hurlock dalam (Aisyah, 2008: 1.6) adalah anak memiliki teman imajinasi. Teman imajinasi bisa berupa orang, hewan ataupun benda dalam khayalannya yang berperan sebagai seorang teman. Anak biasanya memberikan nama untuk teman khayalannya dan dapat melakukan kegiatan dengannya selayaknya anak-anak. Oleh karena itu, anak usia tiga sampai empat tahun sering didapati berbicara sendiri dan seolah-olah ada yang mengajaknya berbicara. Seiring dengan anak yang masuk sekolah, teman imajinasinya perlahan akan menghilang. Meskipun begitu imajinasi sangat diperlukan anak usia dini untuk mengembangkan kreativitas dan bahasanya. Namun, perlu adanya arahan untuk anak, agar anak dapat membedakan antara kenyataan dan imajinasi dengan memberikan kegiatan seperti bercerita dan berdongeng.

4) Usia yang paling potensial untuk belajar

Anak usia dini erat kaitannya dengan sebutan usia emas karena pada usia ini pertumbuhan dan perkembangannya berkembang sangat pesat dari berbagai aspek. Setelah bayi lahir, sel sarafnya tidak bertambah lagi. Namun sulur-sulur dari sel saraf akan bercabang dan menjadi ranting-ranting yang kuat hingga usia tua. Rangsangan akan membuat ranting dan sulur menjadi rimbun. Jika rangsangan tidak diasah, maka sulurnya akan menyusut. Kesimpulannya menurut Markam, Mayza & Pujiastuti dalam (Aisyah, 2008: 1.7) penambahan berat otak dilihat bukan berdasarkan penambahan sel sarafnya, tetapi dengan membantu pertumbuhan sulurnya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Bowlby dalam (Siskandar dalam Aisyah, 2008: 1.7) mengatakan bahwa hubungan positif yang membangun anak usia dini perlu untuk mengembangkan perkembangan kognitif dan sosial emosionalnya. Dengan pemberian rangsangan tepat, di usia emasnya tidak terlewat begitu saja, tetapi dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

5) Memiliki sikap egosentris

Egosentris berasal dari kata 'ego' yang artinya aku dan 'sentris' yang artinya pusat. Artinya egosentris adalah "berpusat pada diriku", sehingga anak yang mengetahui sesuatu berdasarkan sudut pandangnya sendiri, karena ia belum bisa melihat dari sudut pandang orang lain. Menurut Hurlock dalam (Aisyah, 2008: 1.7) Seorang anak yang egosentrik akan lebih mementingkan dirinya sendiri, biasanya mereka akan berpikir dan berbicara tentang dirinya sendiri dan melakukan sesuatu yang menguntungkan dirinya. Pengertian yang dipaparkan oleh Hurlock dapat dilihat dari anak yang senang berebut mainan, menangis dan berteriak ketika ia tidak mendapatkan apa yang diinginkan. Mereka juga menganggap bahwa orang tuanya adalah orang tuanya yg mutlak miliknya bukan dari orang tua adik dan kakaknya.

Sifat egosentris anak akan berkurang seiring berjalannya waktu. Namun anak perlu dibantu untuk mengurangi sifat egosentris yang ia miliki, misalnya dengan kegiatan bercerita atau berdongeng, melatih dengan kepedulian dengan melihat lingkungan sosialnya serta empati anak dengan memberikan bantuan pada orang yang membutuhkan dan memutar film yang dapat mengasah rasa simpati dan empati serta berdiskusi bersama-sama tentang apa yang anak lihat.

6) Sulit berkonsentrasi

Ketika anak dengan melakukan sesuatu yang membutuhkan konsentrasi, anak akan sangat mudah sekali berpindah pada kegiatan yang lain. Hal seperti ini dapat terjadi terlebih kegiatan yang disuguhkan untuk anak tidak cukup menarik untuknya. Berg dalam (Aisyah, 2008: 1.8) mengatakan anak usia lima tahun dapat duduk tenang memperhatikan sesuatu dapat bertahan sekitar sepuluh menit saja, berbeda lagi jika ini sesuatu yang membuatnya tertarik. Karakteristik yang seperti ini perlu diperhatikan, misalnya dengan membuat sebuah kegiatan yang menarik perhatian anak.

7) Anak bagian dari makhluk sosial

Anak usia dini saat mulai bergaul dengan teman sebayanya, ia akan mulai belajar untuk berbagi, mengalah dan mengantri menunggu giliran saat mereka sedang bermain dengan teman sebayanya. Kegiatan seperti itu akan membentuk konsep diri pada diri anak. Kehidupan sosial disekitarnya akan

mengajarkannya untuk bagaimana bersikap dengan teman sebayanya atau pada yang lebih tua darinya, karena sejatinya anak akan membutuhkan orang lain dalam hidupnya.

Selain karakteristik anak usia dini tersebut di atas, Kartadinata dalam (Aisyah, 2008: 1.9 - 1.12) menjelaskan titik kritis yang perlu diperhatikan adalah :

a) Butuh rasa aman, istirahat dan makanan yang baik untuknya

Anak usia dini sangat membutuhkan istirahat dan makanan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya. Anak usia dini juga perlu pengawasan dari orang tuanya sehingga anak akan merasa aman serta orang tua menyadari keberadaan anaknya untuk dilindungi, baik secara fisik maupun psikologisnya.

b) Kegiatan meniru

Sejak anak lahir ke dunia hal yang mereka lakukan untuk bertahan hidup adalah meniru apa yang ada di sekelilingnya secara konstan. Mereka meniru kata, sikap, perilaku, keadaan, perasaan dan kebiasaan yang dilakukan oleh orang tua ataupun orang-orang yang ada di sekitarnya. Kegiatan meniru bisa dibilang adalah kegiatan utama yang anak usia dini lakukan. Pemberian teladan yang baik pada anak usia dini adalah hal penting dalam mendidik anak usia dini.

c) Membutuhkan kegiatan yang berulang-ulang dan rutinitas

Kegiatan pengulangan adalah salah satu kegiatan yang gemar anak lakukan, mereka tidak pernah bosan melakukan kegiatan itu. Misalnya mengatakan sesuatu berulang kali, meminta menggambar hal yang sama berulang kali, bercerita hal yang sama berulang kali dan lain lain. Pengulangan yang dilakukan oleh anak usia dini adalah proses belajar yang utama dalam kehidupan pertamanya. Anak melakukan kegiatan pengulangan akan menciptakan kebiasaan untuknya. Misalnya kegiatan mencuci tangan. Cuci tangan jika diterapkan sejak dini akan menjadi kebiasaan yang akan terus dilakukan olehnya hingga dewasa dan itu adalah sesuatu yang baik untuknya.

d) Butuh banyak bertanya dan mendapatkan jawaban

Anak usia dini akan banyak belajar melalui bertanya. Anak usia dini akan dapat berkembang dengan baik jika pertanyaan yang diajukannya dapat memuaskan hatinya dan memacunya untuk bertanya lebih dan bereksplorasi menjadi semakin kuat. Sebaliknya, jika pertanyaan yang anak ajukan diacuhkan atau dikritik atau bahkan dijawab dengan asal, ini dapat mematikan anak untuk belajar apa yang ingin ia ketahui.

e) Pola berpikir yang tak sama dengan orang dewasa

Ketika anak diberi sebuah perintah, anak sebenarnya sudah mengerti, namun anak belum dapat berpikir seperti orang dewasa. Kemampuannya dalam berpikir logis masih sangat terbatas dan cenderung masih lambat dalam menguasai kata-kata. Hal ini yang menyebabkan pemikirannya masih sangat kekanak-kanakan dan tidak logis. Anak berpikir melalui melihat sesuatu yang nyata dan menyimpulkannya dengan dangkal dan kurang tepat. Mendidiknya perlu dengan kesabaran dan pemahaman.

f) Butuh pengalaman yang konkret

Pengalaman yang memadai dapat menyebabkan orang dewasa dapat memiliki kemampuan mental untuk melanjutkan kehidupannya. Mereka dapat menghadapi masalah dengan menggunakan kemampuan mentalnya untuk menghadapi sebuah keadaan baru, mencari alasan untuk menjawab permasalahan dan mengungkapkan sebuah ide baru. Namun, anak usia dini belum dapat memiliki kemampuan mental yang orang dewasa miliki. Anak usia dini memperoleh ilmu lebih banyak melalui pengalaman yang dialaminya langsung. Pengalaman langsung adalah suatu pembelajaran untuk anak usia dini. Anak belajar melalui melihat, mendengar, menyentuh, mencicipi, mencium dan merasa.

g) Percobaan dan kegagalan adalah kegiatan pokok anak dalam belajar

Mencoba-coba adalah kegiatan yang disukai oleh anak usia dini. Kegagalan yang berulang kali terjadi tidak akan membuatnya bosan dan berhenti mencoba. Pemberian kesempatan untuk mencoba pada anak usia dini akan membuatnya melakukan sesuai dengan caranya sendiri meskipun cara yang ia lakukan keliru. Memberikan motivasi kepada anak akan membuat anak menjadi tekun dan selalu berani mencoba, dengan berani mencoba ia

akan dengan sendirinya mengetahui mana cara yang benar. Orang dewasa harus siap untuk menunjukkan cara yang benar ketika anak sudah lelah mencoba atau bertanya.

h) Bermain adalah dunianya

Kegiatan bermain untuk anak adalah tahap untuknya mempersiapkan melangkah ke dunia orang dewasa. Melalui bermain anak akan belajar keinginannya dalam bereksplorasi, melihat pertumbuhan fisik dan fantasi, belajar berkomunikasi dengan teman sebayanya atau dengan orang dewasa, dan anak akan belajar menggunakan kata-kata. Bermain adalah cara lain untuk belajar pada anak usia dini, sehingga ketika ia menginjak usia sekolah dasar ia akan bisa lebih melatih konsentrasinya.

2.1.2 Aspek Perkembangan Sosial Emosional

Aspek perkembangan sosial emosional adalah hubungan sosial yang tumbuh dari suatu hubungan yang intim dengan orang tua atau anggota keluarga yang lain, orang dewasa yang bukan bagian dari keluarga, teman sebaya. Hubungan tersebut dapat terhubung melalui interaksi sosial dari rumah ke tetangga dan dari prasekolah hingga sekolah normal (Slavin, 2006: 98). Sedangkan Aspek perkembangan sosial emosional menurut *American Academy of Pediatrics* dalam (Nurmalitasari, 2015: 103) adalah kemampuan anak untuk memiliki pengetahuan dalam mengatur dan mengekspresikan emosi secara lengkap baik yang positif maupun negatif, mampu membangun hubungan dengan anak lain atau orang dewasa serta aktif dalam mengeksplorasi lingkungan dan mempelajarinya.

Jadi dapat disimpulkan aspek perkembangan sosial emosional adalah hubungan yang dibangun dengan teman sebaya, anggota keluarga, orang dewasa yang berada di lingkungan sekitarnya, sehingga anak memiliki kemampuan dalam mengatur dan mengekspresikan emosi positif maupun negatif serta anak aktif mengeksplorasi lingkungan sekitarnya.

2.1.2.1 Perkembangan Sosial

2.1.2.1.1 Pengertian Perkembangan Sosial

Perkembangan Sosial adalah suatu proses keterampilan berlatih dan tingkah laku membangun sebuah hubungan dengan orang lain sebagai bentuk ia

adalah bagian dari makhluk sosial. Berbeda dengan perkembangan sosial, keterampilan sosial adalah kemampuan anak untuk memberi respon dan membangun ikatan secara positif serta kecakapan dalam menarik perhatian mereka (Aisyah, 2008: 9.35). Anak dengan kemampuan sosial yang baik akan mudah beradaptasi dimanapun ia berada. Keluarga yang memiliki perilaku sosial yang baik akan membuat anak memiliki perilaku yang baik pula. Pemberian pengalaman yang baik sejak dini akan mempengaruhi untuk membangun hubungan sosialnya dan pola perilaku yang terbentuk pada orang lain. Peletakan dasar perilaku anak adalah rumah, bagaimana hubungan anak dengan orang tua atau dengan saudara-saudaranya. Seorang anak yang mendapatkan dasar perilaku dapat menentukan sikap sosialnya di masa depan. Seorang yang memiliki kepribadian *introvert* atau *extrovert* tergantung bagaimana pengalaman sosial awal terbentuk (Aisyah, 2008: 9.35).

Awal masa kanak-kanak disebut dengan prakelompok. Dasar pembentukannya sosialisasi berada saat anak bermain dengan teman sebayanya dari tahun ke tahun. Mereka tidak hanya lebih banyak bercakap-cakap saja, tetapi jika anak menyukai hubungan dengan orang lain meskipun jarang memulai percakapan akan lebih baik daripada sering berkomunikasi tetapi hubungan sosialnya tidak berjalan baik. Anak yang gemar berinteraksi dengan manusia daripada dengan benda akan dengan cepat berkembang dari segi kecakapan sosialnya dan menjadi populer. Sebaliknya, jika anak yang terbatas hubungan sosialnya mereka akan susah berkembang dari segi kecakapan sosialnya. (Aisyah, 2008: 9.35).

2.1.2.1.2 Pola Perkembangan Sosial

Pola perkembangan menurut Catherine Lee adalah perkembangan sosial yang mengikuti pola. Pola perkembangannya berjalan secara teratur, serta pola ini sama dengan setiap anak dalam suatu budaya. Normalnya, setiap anak menjalani pola perkembangan sosial yang rata-rata sama. Anak yang pandai membangun hubungan sosial akan mengalami percepatan, sedangkan anak yang mengalami kesulitan dalam membangun hubungan sosial akan mengalami perlambatan. Perlambatan tersebut dapat mempengaruhi perkembangan sosial yang normal.

Terdapat empat faktor yang menentukan kesuksesan dalam anak yang dapat bermasyarakat. *Pertama*, anak yg diberi kesempatan dalam bersosialisasi dapat membuatnya belajar hidup bermasyarakat. *Kedua*, anak mampu berkomunikasi dan tidak bersikap egosentris, karena hal itu dapat menghalanginya bersosialisasi. *Ketiga*, anak memiliki motivasi dalam melakukan hubungan sosial. *Terakhir*, anak menggunakan metode belajar yang efektif itu yang terpenting (Aisyah, 2008: 9.36).

Pola perkembangan menurut Elizabeth Hurlock adalah pola yang dilandaskan dari masa kanak-kanak awal yang dapat menentukan penyesuaian diri terhadap orang lain, bahkan yang bukan pola sosial pun anak akan mengenal dunia sekitar terhadapnya. Melalui pengalaman berharga anak akan belajar melalui perilaku mereka terhadapnya. Terdapat tiga hal anak dapat diterima oleh lingkungan sosialnya. *Pertama*, semakin kuat keinginan anak untuk diterima akan memberikan motivasi anak dalam bersosialisasi. *Kedua*, pengalaman dapat memperbaiki perilaku anak kedepannya. *Terakhir*, Kecakapan intelektual yang berkembang yang memudahkan pemahaman terhadap individu yang lain dengan penerimaan sosial (Aisyah, 2008: 9.38).

2.1.2.1.3 Reaksi dan Hubungan Sosial

Sejak bayi lahir, mereka tidak memiliki ketertarikan dalam menjalin hubungan dengan manusia lain. Sepanjang mereka mendapatkan kebutuhan fisik, mereka tidak tertarik pada orang lain. Mereka akan bereaksi semata-mata saat diberi rangsangan pada bulan pertama dan kedua yang berasal dari manusia atau benda. Sosialisasi pertama kali terbentuk adalah ketika pada bulan ketiga, dimana mereka mulai dapat membedakan antara manusia dan benda karena mereka bereaksi dengan berbeda terhadap keduanya.

Ketika seorang anak sedang mengamati anak lain mereka akan saling mengamati satu sama lain dan meniru dan berusaha untuk merebut mainan anak lain. Di usia 3 hingga 4 tahun, mereka akan saling mengamati satu sama lain, memulai bercakap-cakap dan akan memberikan saran lisan. Meningkatnya usia anak mereka juga akan bertambah pendekatan terhadap anak lain.

Anak memulai kehidupan sosial pertamanya dengan orang dewasa bukan dengan teman sebayanya. Di usia 3 bulan anak akan merespon ketika ia mendengar sesuatu. Anak akan tersenyum dan berhenti menangis ketika ia melihat seseorang mendekatinya. Di usia 6 bulan, anak akan mulai menunjukkan sikap sosialnya terhadap semua orang. Mereka mulai mengenal wajah orang dewasa di sekitarnya, dan menerima semua orang karena ia beranggapan orang dewasa akan memberikan apa yang mereka butuhkan. Anak di usia ini akan mengenali ibunya dari suaranya, wajahnya. Di usia delapan hingga sembilan tahun anak akan melihat lingkup orang yang lebih besar lagi. Mereka menganggap bahwa sekelompok orang itu dapat memisahkannya dengan orang yang dianggapnya penting, sehingga mereka menolak berdekatan dengan sekelompok orang itu. Di usia sembilan hingga empat belas bulan, anak akan sangat memperhatikan lingkungan sekitarnya terutama alat permainan di sekitarnya. Di tahun kedua, anak akan diajarkan orang tua bagaimana bersosial dengan memberitahu budaya yang layak yang mereka terapkan. Di usia ini anak akan dapat bekerja sama orang dewasa dalam hal beraktivitas. Anak berusia empat tahun akan senang bergaul dengan orang-orang seusianya, mereka akan bermain dengan dua hingga tiga orang, apabila lebih dari tiga mereka biasanya akan bertengkar. Di usia lima hingga enam tahun disaat mereka memasuki sekolah, mereka akan lebih mudah berhubungan dalam suatu kelompok. Mereka juga akan memilih hendak berteman dengan siapa, entah di sekolah, atau tetangganya (Aisyah, 2008: 9.39).

2.1.2.1.4 Kerentanan (*Susceptibility*) terhadap Penerimaan dan Penolakan Sosial

Dalam hubungan menjalin persahabatan mereka akan mengendalikan soal pendapat mereka tentang baju, percakapan dan perilaku mereka, maka jika terjadi suatu konflik di lingkungan mau itu di rumah atau di sekolah maka anak akan memilih kelompok teman sebayanya. Mereka memiliki hasrat penerimaan dan perhatian karena timbulnya perasaan tidak aman dan tidak mampu. Mereka akan melakukan semua cara agar keberadaannya diakui (Aisyah, 2008: 9.44).

Orang tua dan pendidik akan melakukan upaya agar anak dapat diterima dalam lingkup sosialnya, tanpa memperdulikan jika anak tersebut populer atau tidak. Mereka percaya bahwa kesuksesan anak dalam membangun hubungan

sosial akan membantunya menuju keberhasilan dan kebahagiaan di masa depan. Pemberian kesempatan serta motivasi secara aktif dengan harapan melalui tindakan ini akan memberikan penyesuaian yang baik (Aisyah, 2008: 9.44).

Anak yang diberi perhatian dari orang tua dan guru terhadap penyesuaian sosial dapat dibenarkan karena dua alasan. *Pertama*, pola perilaku dan sikap yang sudah dibentuk sejak awal kehidupan akan menetap dalam diri anak, sehingga ia tidak akan mendapatkan kesulitan dalam menyesuaikan diri dalam lingkungan sosialnya. *Kedua*, tipe penyesuaian sosial yang anak lakukan akan menjadi ciri pada diri mereka (Aisyah, 2008: 9.44).

2.1.2.2 Perkembangan Emosional

2.1.2.2.1 Pengertian Perkembangan Emosional

Secara etimologis, emosi berasal dari kata *emotus* atau *emovere* artinya menstimulasi sesuatu, contohnya rasa senang menstimulasi untuk tersenyum atau tertawa. Emosi adalah gejolak yang berasal dari dalam diri yang melibatkan diri dan individu lain. Fungsi emosi adalah perasaan dalam mencapai kepuasan serta perlindungan diri pada saat berhadapan dengan sebuah lingkungan atau suatu objek tertentu. Emosi adalah alat untuk menyatakan perasaan yang kuat atau dominan (Aisyah, 2008: 9.1).

2.1.2.2.2 Gambaran Perkembangan Emosional

Menurut Mussen & Henry (dalam Aisyah, 2008: 9.5) ada dua ciri khusus emosi ketika masa bayi. *Pertama*, emosi bayi berbeda jauh dengan emosi remaja dan emosi orang dewasa. Emosi bayi muncul oleh reaksi yang terlampau kuat bagi rangsangan yang diberikannya, terutama ketika marah dan takut. Emosi itu singkat namun kuat dan sering muncul, sifatnya sementara dan dapat berubah ke emosi yang lain jika perhatian bayi teralihkan. *Kedua*, pembiasaan emosi lebih mudah dilakukan di masa kanak-kanak daripada ketika remaja dan dewasa, sebab anak mudah bereaksi terhadap rangsangan dan dapat membangkitkan reaksi emosionalnya.

Anak berusia tiga dan empat bulan pertama mereka akan menunjukkan reaksi keadaan emosinya. Pada saat anak berusia empat sampai sepuluh bulan,

akan muncul reaksi emosional-emosional baru, misal takut pada hal yang belum dikenal. Ketika anak menjumpai pada suatu atau seseorang yang belum dikenal ia akan takut, Anak akan memberikan ekspresi seperti mulut ditarik, mata melebar dan alis terangkat, tak jarang ketika anak memperlihatkan ekspresi itu ia akan langsung menangis. Tahun pertama kehidupan anak, ia akan memberikan respon dengan menampakkan ciri perasaan marah atau bahagia yang terlihat dalam diri orang lain. Seorang ibu mengatakan ketika ia melihat anaknya yang berusia satu tahun sedang melihat seseorang yang sedang marah, anak itu akan langsung menghindar. Anak dapat merasakan perasaan senang dan sedih selama proses kedekatan dengan seseorang. Misalnya ketika anak melihat saat ayahnya sakit dan harus dirawat di rumah sakit, ia akan menangis, tidak mau bermain, dan sulit tidur. Anak sudah merasakan kelekatan antara orang tua dan dirinya, maka ia ingin mereka berada di dekatnya. Namun demikian ketika anak beranjak usia tiga sampai empat tahun, ia akan berpisah dengan keluarganya. Anak akan belajar untuk mengenal keluarga lain. Penting bagi pendidik mengetahui bagaimana perkembangan dan pengaruh perilaku sosial anak dalam lingkungannya (Aisyah, 2008: 9.5).

Ada beberapa keadaan emosi yang mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. *Pertama*, emosi membuat rasa kenikmatan dalam pengalamannya sehari-hari. *Kedua*, dengan emosi akan membuat anak melakukan sebuah tindakan. *Ketiga*, anak yang mengalami ketegangan emosi akan mengganggu keterampilan motoriknya. *Keempat*, emosi adalah bentuk lain dalam berkomunikasi. *Kelima*, emosi yang terlalu kuat akan mengganggu aktivitas mental anak. *Keenam*, penilaian diri dan sosial adalah bagaimana anak menunjukkan ekspresinya. *Ketujuh*, emosi dalam setiap individu anak akan menggambarkan peranan mereka dalam kelompok sosial. *Kedelapan*, penjabaran ekspresi dapat membentuk interaksi sosial. *Kesembilan*, emosi akan menunjukkan kesan seseorang pada anak. *Kesepuluh*, emosi yang kuat dapat mempengaruhi suasana psikologis orang disekitarnya. *Terakhir*, respon emosional yang dilakukan secara berulang-ulang akan membentuk sebuah kebiasaan (Aisyah, 2008: 9.7).

2.1.2.2.3 Kondisi yang Mempengaruhi Pola Perkembangan Emosi

Kondisi yang mempengaruhi pola perkembangan emosional dilihat dari dua peran yang dapat menentukan. *Pertama*, peran pematangan yang dalam prosesnya dengan bekerjanya kelenjar-kelenjar dalam tubuh anak. Endoktrin adalah kelenjar yang berfungsi untuk mempersiapkan kematangan perilaku sosial seseorang. Kelenjar endoktrin sangat sedikit diproduksi ketika bayi. *Kedua*, peran belajar. Peran belajar memiliki lima jenis kegiatan penunjang perkembangan emosi pada anak. Anak yang belajar secara coba-coba dan memperbaikinya akan terlatih emosinya, dan mereka akan mendapatkan kepuasan ketika berhasil menyelesaikan apa yang dilakukan. Anak belajar melakukan sesuatu dengan mengimitasi apa yang ia lihat, anak akan mengimitasi ekspresi bagaimana orang dewasa melakukan apa ia tiru. Anak belajar untuk menyamakan dirinya dengan orang dianggapnya berharga, seperti bagaimana mereka berekspresi, cara berjalan dan lain lain. Anak belajar pengkondisian secara asosiasi. Anak belajar melalui pelatihan cara bereaksi yang diterima jika sesuatu emosi terangsang, dan mencegah bereaksi secara berlebihan (Aisyah, 2008: 9.17).

2.1.2.2.4 Pola-pola Emosi yang Umum pada Awal Masa Kanak-kanak

Terdapat sembilan pola emosi yang umum terjadi pada awal masa kanak-kanak. *Pertama*, perasaan takut. Takut adalah perasaan yang memicu seseorang untuk menjauhi dan menghindari kontak dengan yang ditakutkan. Misalnya ketika anak senang melihat kelinci namun takut untuk menyentuhnya, karena takut akan digigit. *Kedua*, rasa marah. Marah adalah suatu pertentangan dengan apa yang diinginkan. Penyebab dari rasa marah adalah perkelahian dalam bermain, keinginan yang tidak dipenuhi serta pertikaian dengan anak lain. Anak yang sedang marah biasanya ia akan menangis, berteriak, menggertak, menendang, lompat-lompat dan memukul. *Ketiga*, rasa cemburu. Perasaan cemburu adalah rasa khawatir yang berasal dari kurang yakin akan dirinya sendiri serta takut akan kehilangan kasih sayang dari seseorang yang dianggapnya penting. *Keempat*, perasaan duka cita. Duka cita adalah perasaan yang muncul karena hilangnya sesuatu yang disayanginya. Perasaan ini muncul seperti misalnya anak yang hewan peliharaannya mati. *Kelima*, rasa penasaran. Rasa penasaran

adalah perasaan yang muncul karena adanya rasa tertarik pada sesuatu. Anak biasanya akan mengekspresikan seperti menegangkan otot muka, menjulurkan lidah, membuka mulut sedikit dan mengerutkan dahi. *Keenam*, iri hati. Iri hati adalah perasaan ketika seseorang memiliki sesuatu yang tidak ia miliki. Biasanya anak akan merebut barang yang membuatnya iri. *Ketujuh*, perasaan gembira. Perasaan gembira adalah perasaan yang menimbulkan perasaan yang menyenangkan. Faktor dari kegembiraan adalah faktor fisik yang sehat. Faktor lain yang mempengaruhi adalah situasi ganjil, plesetan, malapetaka ringan, atau dari suara-suara tertentu. *Kedelapan*, perasaan sedih. *Terakhir*, rasa kasih sayang. Kasih sayang hadir karena adanya perasaan suka atau sayang terhadap sesuatu atau seseorang. Perilaku tersebut muncul karena adanya perhatian yang hangat baik fisik maupun kata-kata. Objek kasih sayang anak-anak adalah biasanya berupa binatang, mainan atau segala sesuatu yang dekat dengannya. Anak menyatakan kasih sayang dengan memeluk, menepuk dan mencium objek yang dia sayangi.

2.1.2.2.5 Masalah-masalah Perkembangan Kecerdasan Emosi

Emosi dapat menguat atau terkikis tergantung pada yang anak hadapi sehari-hari. Selama proses mengembangkan kecerdasan emosi tentunya akan mengalami beberapa kendala yang akan anak hadapi. Langkah orang tua dalam menyikapi masalah yang dihadapi anak dapat menentukan perkembangan kecerdasan emosi anak.

Kendala-kendala tersebut ada sembilan. *Pertama*, anak memiliki perasaan malu. Anak seringkali kesulitan dalam mengekspresikan perasaannya. Anak kadang kala sering merasakan perasaan negatif. Anak akan merasa gelisah bila bertemu dengan orang baru. *Kedua*, anak yang menolak dipeluk atau dicium. Kadangkala anak akan memberontak ketika seseorang akan memeluk atau menciumnya. *Ketiga*, anak tidak dapat mengekspresikan perasaannya, karena banyak anak yang tidak tau bagaimana berekspresi jika terjadi sesuatu yang berbeda. *Keempat*, anak terlalu emosional. Biasanya ini ketika orang tua melarang beberapa hal yang akan dilakukan anak terlebih bagi anak perempuan, hal ini yang membuat anak menjadi emosional. *Kelima*, anak yang mengalami perasaan yang

mendua. Anak yang memiliki perasaan ganda akan sulit untuk mengontrolnya. *Keenam*, anak frustrasi. Perasaan frustrasi muncul ketika anak merasa kesulitan dalam melakukan sesuatu. *Ketujuh*, anak tidak memiliki motivasi diri. Anak yang kurang mendapatkan motivasi dari orang disekitarnya membuatnya sulit untuk memotivasi diri sendiri. *Kedelapan*, anak sulit berempati. Perlu ada pelatihan anak untuk membuatnya dapat berempati. *Terakhir*, anak sulit berteman. Sejatinya tugas termudah untuk mengembangkan kecerdasan emosi adalah dengan berteman. Karena melalui pertemanan, anak akan mengenal banyak emosi dan ini akan membuatnya cerdas secara emosi (Aisyah, 2008: 9.25).

2.1.3 Gadget

2.1.3.1 Pengertian Gadget

Gadget berasal dari istilah bahasa Inggris yaitu sebuah alat elektronik yang berukuran kecil yang memiliki fungsi khusus di dalamnya. Sedangkan dalam bahasa Indonesia, *gadget* (acang) adalah istilah dalam bahasa Inggris yang merujuk pada suatu alat yang memiliki tujuan dan fungsi praktis serta berguna yang diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum merupakan suatu perangkat yang memiliki fungsi khusus dalam setiap perangkatnya. Contoh dari *gadget* adalah: komputer, laptop, *handphone*, dan lain lain (Chusna, 2017: 318).

2.1.3.2 Fungsi Gadget

Fungsi dari *gadget* secara umum adalah ; *gadget* adalah sebagai sarana komunikasi. Keterbatasan orang jaman dahulu membangun komunikasi menjadikan *gadget* adalah solusi dari permasalahan itu. Namun sekarang karena kemajuan teknologi *gadget* dapat membuat manusia berkomunikasi dengan mudah, cepat dan praktis ; *gadget* sebagai sarana berbagi. Banyaknya fitur yang tersedia dalam sebuah *gadget* akan memudahkan manusia dalam berbagi foto, video atau kabar ; *gadget* sebagai sarana berbagi ilmu. Kemudahan mencari ilmu zaman sekarang tidak lagi terpaut pada buku. Namun *gadget* juga surganya dalam mencari ilmu. (Chusna, 2017: 318).

2.1.3.3 Ciri-ciri Anak Kecanduan Gadget

Permasalahan anak yang kecanduan *gadget* adalah masalah yang mencemaskan orang tua disetiap belahan dunia. Namun, sering kali kalau orang tua tidak sadar bahwa anaknya adalah pecandu *gadget*. Menurut halaman yang dilansir dari *TheAsianparent.com* serta penelitian yang dilakukan oleh *British Heart Foundation* (BHF) menemukan bahwa terdapat sekitar 1 dari 10 anak yang secara intens dalam menggunakan *gadget*. Untuk itu perlu diketahui bagaimanakah ciri-ciri anak yang kecanduan *gadget* (Suhardi & Utami, 2019: 26).

Anak yang sudah kecanduan *gadget* biasakan akan terus menerus menggunakan *gadget* tanpa mau memperdulikan keadaan sosial di sekitarnya. Dalam kasus ini biasanya anak juga tidak tertarik pada kegiatan yang lain selain bermain *gadget*. Anak yang kecanduan *gadget* biasanya akan selalu meminta *gadget*, dan jika tidak diberikan anak akan mengamuk dan gelisah. Berikutnya, anak yang kecanduan *gadget* menolak untuk bermain di luar rumah. Bahkan ketika anak diajak keluar rumah, mereka memilih untuk segera pulang agar mereka dapat bermain *game* di rumah. Terakhir, ketika anak kecanduan *gadget*, mereka tidak tertarik beraktifitas lain selain bermain *gadget*. Mereka menolak tidur dan makan dan lebih memilih bermain *gadget* (Suhardi & Utami, 2019: 27).

2.1.3.4 Penanganan Anak yang Kecanduan Gadget

Mengatasi anak yang sudah terlanjur kecanduan *gadget* memang cukup sulit. Namun masih bisa di atasi. Menurut laman yang dilansir dari *TheAsianparent.com* ada beberapa tips untuk menangani anak yang kecanduan *gadget* (Suhardi & Utami, 2019: 28).

Pertama yang perlu dilakukan adalah dengan memberikan batasan untuk anak dalam penggunaan *gadget*. Pembatasan penggunaan *gadget* juga harus disesuaikan dengan usianya. Menurut *The American Paediatric Society* (2010) mengatakan bahwa anak yang berusia dua tahun sebaiknya jangan dibiarkan bermain *gadget* sendirian. Anak yang berusia dua hingga empat tahun penggunaan *gadget* hanya boleh satu jam sehari. Anak yang berusia lima tahun ke atas sebaiknya menggunakan *gadget* tidak lebih dari dua jam sehari. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak dapat merusak mata karena gelombang radiasi

yang dipancarkan dari layar *gadget*. Hal itulah yang dikhawatirkan oleh orang tua (Suhardi & Utami, 2019: 28).

Kedua ketika anak sudah kecanduan *gadget* maka orang tua perlu memberikan jadwal. Selain dari pemberian jadwal, orang tua dapat berinisiatif memberikan kegiatan lain yang dapat mengalihkan anak dalam bermain *gadget*. Anak akan selalu meminta *gadget* pada orang tua yang dengan rela hati memberikan *gadget* akan membuat anak menjadi ketagihan (Suhardi & Utami, 2019: 28).

Ketiga ketika anak kecanduan *gadget* maka yang perlu dilakukan adalah jangan beri akses penuh anak menggunakan *gadget*. Letakkan *gadget* seperti TV atau komputer pada tempat terbuka seperti ruang keluarga. Sehingga dalam penggunaannya anak masih dalam pengawasan orang tua (Suhardi & Utami, 2019: 29).

Keempat ketika anak sudah kecanduan *gadget*, maka berikan wilayah bebas *gadget*. Misalnya anak tidak boleh menggunakan *gadget* di meja makan, di dalam kamar dan di kendaraan. Maka ini bisa membuat anak tidak berlebihan dalam menggunakan *gadget* (Suhardi & Utami, 2019: 29).

Kelima ketika anak kecanduan *gadget* maka ajarkan anak untuk menahan diri. Orang tua dapat memberikan pujian pada anak ketika ia berhasil menahan diri untuk tidak bermain *gadget*. Pujian menjadikan anak merasa bahwa dirinya dicintai dan merasa bahwa dirinya hebat (Suhardi & Utami, 2019: 29).

Terakhir ketika anak kecanduan *gadget*, orang tua perlu berikan contoh yang baik. Pada dasarnya anak akan meniru apa yang orang tua lakukan. Anak akan meniru apa yang dilihat disekitarnya (Suhardi & Utami, 2019: 30).

2.1.5 Hubungan *Gadget* dengan Aspek Perkembangan Sosial Emosional

Secara etimologis, emosi berasal dari kata *emotus* atau *emovere* artinya menstimulasi sesuatu, contohnya rasa senang menstimulasi untuk tersenyum atau tertawa. Emosi adalah gejolak yang berasal dari dalam diri yang melibatkan diri dan individu lain. Fungsi emosi adalah perasaan dalam mencapai kepuasan serta perlindungan diri pada saat berhadapan dengan sebuah lingkungan atau suatu

objek tertentu. Emosi adalah alat untuk menyatakan perasaan yang kuat atau dominan (Aisyah, 2008: 9.1).

Perkembangan sosial adalah suatu proses keterampilan berlatih dan tingkah laku membangun sebuah hubungan dengan orang lain karena ia adalah bagian dari makhluk sosial. Berbeda dengan perkembangan sosial, keterampilan sosial adalah kemampuan anak untuk memberi respon dan membangun ikatan secara positif serta kecakapan dalam menarik perhatian mereka (Aisyah, 2008: 9.35). Anak dengan kemampuan sosial yang baik akan mudah beradaptasi dimanapun ia berada. Keluarga yang memiliki perilaku sosial yang baik akan membuat anak memiliki perilaku yang baik pula. Pemberian pengalaman yang baik sejak dini akan mempengaruhi untuk membangun hubungan sosialnya dan pola perilaku yang terbentuk pada orang lain. Peletakan dasar perilaku anak adalah rumah, bagaimana hubungan anak dengan orang tua atau dengan saudara-saudaranya. Seorang anak yang mendapatkan dasar perilaku dapat menentukan sikap sosialnya di masa depan. Seorang yang memiliki kepribadian *introvert* atau *extrovert* tergantung bagaimana pengalaman sosial awal (Aisyah, 2008: 9.35).

Adapun hubungan dari gadget dan aspek perkembangan sosial emosional anak usia dini diantaranya penggunaan gadget akan membuat anak menjadi lebih suka belajar karena perangkat lunak pendidikan yang deprogram dengan sangat menarik. Semakin anak tertarik, maka tingkat belajar anak menjadi meningkat. Penggunaan teknologi akan memancing anak untuk berkolaborasi. Teknologi pembelajaran memungkinkan anak dalam menggunakan bakatnya dalam berbicara dengan anak lain atau dengan bakat yang sama yang berbeda. Penggunaan internet memudahkan anak dalam mendapatkan masukan. Saat anak mengunggah karyanya dengan bantuan teknologi, memungkinkan karyanya akan dilihat oleh banyak orang. Disitulah anak bisa lebih mudah mendapatkan umpan balik, saran nasihat, dan masukan-masukan dari penikmat karyanya atau pembaca. Hal ini akan membuat anak lebih mudah belajar peka terhadap kebutuhan saat ini, sehingga di tingkat selanjutnya, anak tidak lagi berkarya untuk dirinya sendiri namun juga untuk orang lain. Gadget memudahkan anak untuk berinteraksi dengan teman-temannya ataupun dengan guru, apabila ada tugas sekolah maka akan memudahkan anak dalam berinteraksi dan mendiskusikan tugas sekolah pada

guru tanpa harus bertemu terlebih dahulu (Suhardi & Utami, 2019: 120-123). Gadget memudahkan penggunaannya dalam menghadiri forum-forum online seperti Skype, Zoom, dll sehingga pengguna gadget dapat terhubung langsung dengan orang-orang tanpa perlu hadir ke suatu tempat. Gadget merupakan sebuah alat pembelajaran digital yang akan sangat terintegrasi ke dalam pendidikan mereka. Teknologi selalu menjadi pengalaman yang sepenuhnya terintegrasi ke dalam setiap bagian kehidupan (Asti, 2019: 78-79)

Selain dampak positif yang sudah penulis paparkan, terdapat dampak negative penggunaan gadget yang berhubungan dengan aspek perkembangan sosial emosional. Dampak buruk tersebut terdapat dalam buku karya Derry Iswidharmanjaya (2014: 15-31) yaitu anak menjadi pribadi yang tertutup. Kedekatan anak dengan gadget membuatnya enggan untuk berkomunikasi dengan orang lain, karena anak gunakan sebagian besar waktunya untuk bermain gadget. Kegiatan sekolah seringkali ia lakukan sekedarnya saja. Hal tersebut terjadi konflik di dalam dirinya ketika anak diharuskan berbicara dengan guru maupun dengan teman sebayanya. Anak suka menyendiri. Kebiasaan anak dalam menghabiskan waktunya dengan bermain gadget membuat anak seringkali mencari tempat yang aman dan nyaman dalam menggunakan gadget seperti di kamar, menjauhi tempat ramai sehingga anak merasa nyaman dan aman ketika menggunakan gadget. Anak seringkali melakukan perilaku kekerasan. Keberagaman fitur di gadget yang tidak dapat anak saring satu persatu menjadi konsumsi tontonan anak. Anak seringkali mencontoh apa yang ia lihat di internet. Bisa dari video di *YouTube*, *game* yang mengandung unsur kekerasan, dan lain-lain. Anak-anak terancam menerima *cyberbullying*. Anak-anak yang gemar bermain *game online* sangat rentan mendapatkan *cyberbullying*. Didalam *game online* tentunya tidak dapat memfilter penggunaannya berdasarkan usianya. Hal tersebut dapat membuat anak merasakan *bullying* dari sesama pemain.

2.1 Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Masrinda Mar'atul Janah, Muhibuddin Fadhlil & Dian Kristiana (2019) dengan judul "Hubungan Intensitas Menonton *YouTube* dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak usia 5-6 tahun", dengan

hasil uji intensitas menonton *YouTube* dengan perkembangan Sosial Emosional memperoleh hasil koefisien korelasi sebesar ($r = 0,665$) dengan taraf signifikansi ($p = 0,000 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti ada hubungan positif antara intensitas menonton *YouTube* dengan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

Penelitian yang dilakukan oleh Riyanti Imron (2017) dengan judul “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan” dengan hasil uji ada penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional anak prasekolah yang menyatakan bahwa penggunaan media digital memiliki efek terhadap kemampuan perhatian anak seperti peningkatan hiperaktivitas dan kesulitan dalam berkonsentrasi serta mereka juga lebih banyak merasa sedih atau bosan dengan teman-temannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Insafi Mulyantari, Nurul Romadhona & Gemah Nuripah (2019) dengan judul “Hubungan Kebiasaan Penggunaan *Gadget* dengan Status Mental Emosional pada Anak Usia Prasekolah”, dengan hasil uji penggunaan *gadget* yang sesuai dengan rekomendasi AAP (*American Academy of Pediatrics*) dapat meningkatkan perkembangan kognisi, bahasa, dan kemampuan sosial anak.