

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penggunaan Gadget

1. Pengertian Gadget

Istilah gadget yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia gadget disebut sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis.¹

Gadget dalam bahasa Indonesia yang berarti gawai adalah suatu perantara atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Gadget memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya. Perbedaannya pada unsur kebaruan pada gadget. Seiring waktu gadget menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis.

Gadget merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi paling aktual di Indonesia beberapa tahun terakhir. Selain memiliki beberapa fungsi utama sebagai alat komunikasi, gadget dapat digunakan sebagai sumber informasi, penyimpanan berbagai macam-macam data, sarana bisnis, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial bahkan sebagai alat dokumentasi.

¹ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2011), hlm. 132.

Menurut Harfiyanto berpendapat bahwa, “hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang masalah dan halangan karena kecanggihan dari aplikasi yang ada didalam gadget.”²

Menurut Nuhman Mahfud dan Aprilya Wulansari berpendapat bahwa, “pemanfaatan media pembelajaran berupa *gadget* dilingkungan sekolah akan memudahkan siswa memperoleh informasi dengan cepat dan simpel.” *Gadget* juga dianggap sebagai ”teman” saat ini bagi masyarakat khususnya siswa dilingkungan sekolah, *gadget selalu* dilibatkan dalam pembelajaran. Maka dapat diharapkan akan memotivasi siswa dalam memperoleh bahan ajar dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.³

Gadget selalu diartikan lebih atau secara pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Gadget menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.⁴

Gadget sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya.⁵

Pada awal mulanya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini diperanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalam nya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai

² Doni Harfiyanto, *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2015), hlm. 4.

³ Muhammad Nuhman Mahfud, *Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif*, (Jakarta: Seminar Nasional, 2018), hlm. 61.

⁴ Putri Hana Pebriana, Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Observasi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Riau: PGSD FIP Universitas Pahlawan Ruanku Tambusai), No. 01 Vol. 1 2017, hlm. 3.

⁵ Okky Rachma Fajrin, Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Terhadap Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Idea Societa*, (Gresik: SDNU Gresik I, 2015), hlm. 4

kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa gadget adalah suatu perantara atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya.

2. Jenis-jenis Gadget

Gadget memiliki macam-macam jenisnya dan memiliki fungsi yang berbeda. Berikut beberapa jenis *gadget* yang sering digunakan diantaranya adalah:

- a. Handphone merupakan salah satu jenis gadget yang paling banyak digunakan. Seiring dengan perkembangannya, handphone banyak ragamnya. Mulai handphone yang menggunakan OS android, iOS, windowsphone, dan lain-lain.
- b. Iphone adalah sebuah telephone memiliki koneksi internet multimedia.yang dirancang dan dipasarkan oleh perusahaan Apple.
- c. Ipad adalah sebuah produk komputer memiliki bentuk tampilan yang hampir serupa dengan Ipad Thouch dan Iphone yang merupakan tablet buatan Apple. Untuk ukurannya lebih besar dibandingkan kedua produk tersebut dan memiliki fungsi-fungsi tambahan seperti yang ada pada sistem operasi.

- d. Blackberry adalah sebuah perangkat genggam nirkabel yang memiliki kemampuan layanan surat elektronik (push email), Faksimili Internet, telepon seluler, SMS, menjelajah internet, dan berbagai kemampuan nirkabel lainnya.
- e. Netbook merupakan perpaduan antara computer portable seperti internet dan netbook.

3. Bentuk Penggunaan Gadget

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari siswa mulai dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas. Penggunaan gadget oleh orang dewasa, biasa digunakan oleh alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, yotutube, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada usia anak-anak biasanya terbatas dan penggunaanya hanya sebagai, media pembelajaran, bermain game, menonton animasi, menonton video, menonton youtube dan lain-lain. Pemakainnya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.

Anak-anak pada dasarnya belum waktunya untuk diberikan sebuah telepon seluler pribadi, hal ini dikarenakan pada anak-anak dikhawatirkan anak-anak akan berubah menjadi memiliki perilaku konsumtif yang berlebihan. Memang anak-anak sekolah dasar dan menengah pertama masih sangat dilarang atau memerlukan

pengawasan yang ketat dalam menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari mereka.⁶

Penggunaan gadget sendiri pada usia dewasa biasa memakai 1 sampai 4 jam dalam sekali penggunaa serta menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakainnya serta intensitas pemakaian gadget yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan gadget akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian gadget pada usia anak-anakyaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan.

Ada beberapa mcam jenis gadget, yatiu smarthphone, tablet, ereader, laptop dan play station (PS) semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang moder dan praktis. Misalnya gadget dalam bentuk handphone saat ini memiliki berbagai variasi OS (Operating System), seperti android, windows phone dan blackbarry.⁷

Tren gadget terus berkembang di Indonesia, kecanggihan teknologi gadget sangat berkembang pesat. Jadi penggunaan media teknologi seperti gadget perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orangtua pada saat anak menggunakan gadget dimana saja dan

⁶ Nurhaeda, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Siswa Dalam Pandangan Islam" *Early Childhood Education Indonesian Journal*, (Palu: FKIP Muhammadiyah Palu, 2016), hlm. 71.

⁷ Okky Rachma Fajrin, *Hubungan Tingkat*, (Jakarta: Kencana, 2006), hlm. 3-4.

rata-rata bentuk penggunaan gadget pada usia anak-anak hanya untuk bermain game, dan menonton youtube, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan gadgetnya untuk browsing, chatting, sosial media dan lain-lain. Penggunaan gadget pada usia anak-anak kebanyakan dilakukan pada saat dirumah, misalnya pulang sekolah, pada saat makan dan saat akan tidur.

4. Dampak Penggunaan Gadget

Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan gadget pada usia anak-anakanak memang perlu tetapi harus diingat dampak positif dan dampak negatif.

Adapun dampak positif dari penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak adalah sebagai berikut:

- a. Mendapatkan pengetahuan luas.
- b. Mempermudah komunikasi yaitu gadget merupakan salah satu alat yang canggih.
- c. Melatih kreativitas anak yaitu kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang.⁸

Gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang ditimbulkan oleh gadget itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan gadget, apakah gadget bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Untuk itu perlu adanya filterisasi dari dampak penggunaan

⁸ *Ibid.*, hlm. 5.

gadget. Namun untuk anak-anak yang menggunakan gadget banyak ditemukan dampak negatifnya dari pada positifnya, dan hal itu tergantung bagaimana orangtua mendidik dan mengawasi anak pada saat menggunakan gadget.

Sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak yaitu :

- a. Mengganggu kesehatan, karena gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat menyebabkan penyakit kanker.
- b. Mengganggu perkembangan anak, gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah.
- c. Rawan terhadap tindak kejahatan, setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update dimana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudahnya mencari nya dari hasil update nya yang boleh dibilang terlalu sering.
- d. Mempengaruhi perilaku anak, yaitu kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap yang menjadi generasi cepat puas dan cenderung berpikir dangkal.⁹

Orangtua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi gadget tidak berdampak negatif bagi anak yaitu dilihat dari tahapan perkembangan anak, pengenalan dan penggunaan gadget bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk usia anak usia di bawah 7 tahun, pemberian gadget sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain gadget pada anak di bawah

⁹ *Ibid.*, hlm. 74

usia 7 tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan gadget nya, tetapi fungsi orangtua. Pasalnya gadget hanya sebagai salah satu saran untuk mengedukasi anak.

B. Perkembangan Sosial Anak

1. Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perkembangan sosial pada siswa dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam ruang lingkup sekolah atau tempat tinggal. Perkembangan berlangsung dengan perlahan-lahan melalui masa demi masa. Kadang-kadang seseorang mengalami masa krisis pada masa kanak-kanak dan masa pubertas. Perkembangan adalah suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak dapat diulang kembali.¹⁰

Perkembangan yaitu serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman.¹¹

Perkembangan adalah perubahan yang berkesinambungan dan progresif dalam organisme dari lahir sampai mati, pertumbuhan, perubahan dalam bentuk dan dalam integrasi dari bagian-bagian

¹⁰ Idad Suhada, *Psikologi Perkembangan Anak Sekolah (Raudathul Afhal)*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 16

¹¹ Achmad Juantika dan Mubiar Agustin, *Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2011), hlm. 1.

jasmaniah ke dalam bagian-bagian fungsional, kedewasaan atau kemunculan pola-pola asasi dari tingkah laku yang dipelajari.¹²

Sosial dalam kehidupan sehari-hari sangat penting bagi semua orang, maka dengan itu sosial perlu diterapkan atau diajarkan sejak anak usia dini untuk bekal masa depan terhadap sosial yang lebih baik.

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam interaksi sosial. Perkembangan sosial dapat diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi yang melebur menjadi satu kesatuan yang saling berkomunikasi dan kerja sama. Dengan demikian, perilaku kehidupan sosial manusia tidak terlepas dari nilai dan norma yang mengatur hubungan manusia dengan lingkungannya.¹³

Proses perkembangan sosial terjadi secara terus menerus dan saling berkaitan antara komponen dengan komponen lain. Apabila seorang anak tumbuh semakin besar, secara tidak langsung kepribadian anak tersebut juga semakin matang. Perkembangan ini ditentukan oleh proses pematangan organ-organ tubuh dan terjadi pada setiap manusia normal sehingga kita dapat memperhitungkan sebelumnya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berperilaku

¹² Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 4

¹³ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini. Konsep dan Teori*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm. 24.

yang sesuai dengan tuntutan sosial dan pencapaian kematangan dalam interaksi sosial.

2. Pengertian Anak

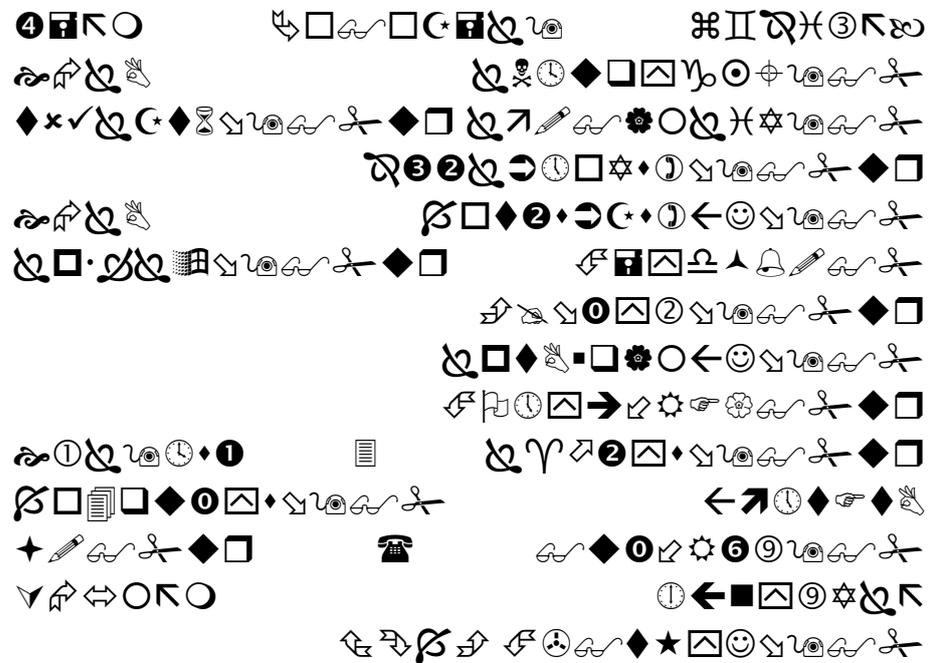
Dalam psikologi perkembangan anak yang berumur 0-6 tahun di katakan anak dalam masa usia dini. Pertumbuhan dan perkembangannya diperhatikan dengan cara memberi perlakuan yang baik berupa pendidikan usia prasekolah atau pendidikan sekolah dikelas-kelas awal Sekolah Dasar (SD). Anak yang berusia antara 3-6 tahun.

Sedangkan hakikat anak adalah individu yang unik dimana mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khususnya yang sesuai dengan tahapan yang sedang dialalui oleh anak tersebut. Potensi bawaan ini memerlukan pengemabangan melalui bimbingan dan pemeliharaan yang mantap lebih-lebih pada usia anak-anak.¹⁴

¹⁴ Fitrica Safitri, "Memahami Perkembangan Psikologis Keagamaan Anak", *Journal Of Early Childhood Islamic Education*, (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2018), hlm. 242.

Allah SWT berfirman dalam Q.S. Ali Imran ayat 14 yang

berbunyi:



Ayat Al-Qur'an di atas menjelaskan tentang manusia untuk

mencintai apa saja yang mereka sukai, berupa wanita, anak-anak, kekayaan yang melimpah seperti emas, perak dan kuda-kuda yang baik dan binatang-binatang ternak semisal unta, sapi dan kambing, serta tanah yang di jadikan untuk bercocok tanam dan berladang.

Di Indonesia pengertian anak usia dini ditunjukkan kepada anak yang berusia 0-6 tahun, berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 yang berbunyi “pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun”. Sedangkan menurut NAEYC (National Association For The Young Children), yaitu anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di Taman Penitipan Anak,

penitipan anak dalam keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik negeri maupun swasta, taman kanak-kanak (TK), dan sekolah dasar (SD). Hal ini dapat disebabkan pendekatan pada kelas awal sekolah dasar kelas I, II dan III hampir sama dengan usia TK 4-6 tahun.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Anak, Dimana pada masa itu seorang anak sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat secara fisik maupun mental, untuk itu kita perlu memberikan stimulasi melalui lingkungan keluarga, PAUD jalur non formal seperti tempat penitipan anak (TPA) atau kelompok bermain (KB) dan PAUD jalur formal seperti TK.

3. Ciri-ciri Perkembangan Sosial Anak

Perkembangan sosial diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon lingkungan terhadap anak dalam periode prasekolah, anak dituntut untuk mau belajar dan mampu menyesuaikan diri dengan berbagai orang, baik keluarga, guru, ataupun teman sebaya. Ada empat tingkatan perkembangan sosial anak yaitu :

- a. Tingkatan pertama, sejak dimulai umur 0 sampai 6 tahun, anak mulai mengadakan reaksi positif terhadap orang lain, antara lain ia tertawa karena mendengar suara orang lain. Anak menyambut pandangan orang lain dengan pandangan kembali dan lain-lain.

- b. Tingkatan kedua, adanya rasa bangga dan senang yang terpancarkan dalam gerakan dan mimiknya, jika anak tersebut dapat mengulang yang lainnya. Contohnya, anak yang berebut benda atau mainan, jika senang dia akan kegirangan dalam gerakan dan mimik. Tingkatan ini biasanya mulai muncul pada usia anak 2 tahun keatas.
- c. Tingkatan ketiga, jika anak telah lebih dari umur 2 tahun, mulai timbul perasaan simpati (rasa setuju) dan rasa antipati (rasa tidak setuju) kepada orang lain, baik yang sudah dikenalnya atau belum.
- d. Tingkatan keempat, pada masa akhir tahun ke dua, anak setelah menyadari akan pergaulannya dengan anggota keluarga, anak timbul keinginan untuk ikut campur dalam gerak dan lakunya.

Selanjutnya karena anak sudah mulai kaya akan pengalaman sosial, terkadang timbul kesukaran bagi orang tua untuk mengatur. Anak sudah mulai berontak, melawan (pertikaian). Suatu ketika anak akan menjadi mudah keras kepala, cemburuan, dan lainnya, karena pada masa ini termasuk ada di dalamnya masa kegoncangan pertama pada diri anak, yakni pada umur 3 sampai 4 tahun.

4. Karakteristik Perkembangan Sosial Anak

Anak-anak biasanya mudah bersosialisasi dengan orang sekitarnya. Umumnya anak-anak memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini mudah berganti. Mereka umumnya mudah dan cepat menyesuaikan diri secara sosial. Sahabat yang dipilih biasanya yang

memiliki jenis kelamin yang sama, kemudian berkembang kepada jenis kelamin yang berbeda.

Pengamatan tingkah laku sosial pada usia anak-anak ketika mereka sedang bermain bebas adalah sebagai berikut:

- a. Tingkah laku *unoccupied*. Anak tidak bermain dengan sesungguhnya. Ia mungkin berdiri disekitar anak lain dan memandang temannya tanpa melakukan kegiatan apa pun.
- b. Bermain *soliter*. Anak bermain sendiri dengan menggunakan alat permainan berbeda dengan apa yang dimainkan oleh teman yang ada di dekatnya. Mereka tidak berusaha untuk saling bicara.
- c. Tingkah laku *onlooker*. Anak menghabiskan waktu dengan mengamati. Kadang memberi komentar tentang apa yang dimainkan anak lain, tetapi tidak berusaha untuk bermain bersama.
- d. Bermain *parallel*. Anak bermain dengan saling berdekatan, tetapi tidak sepenuhnya bermain bersama dengan anak yang lain. Mereka menggunakan alat mainan yang sama, berdekatan tetapi dengan cara yang tidak saling bergantung.¹⁵

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan sosial anak merupakan suatu ciri atau sifat dari segala bentuk perilaku sosial anak yang menggambarkan anak dalam bersosialisasi, berkomunikasi, bergaul dengan orang lain ataupun dengan teman sebayanya.

5. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak

Sebagian besar waktu kehidupan anak dilalui bersama dengan orangtua terutama pada ibu yang tidak bekerja di luar rumah. Faktor-faktor yang paling dominan dalam proses perkembangan sosial anak antara lain dalam masalah bawaan (nature) dan bimbingan,

¹⁵ Ahmad Susanto, *Op.Cit.*, hlm. 148-149.

kesinambungan dan ketidaksinambungan, serta pengalaman masa dini dan masa lanjut. Adapun Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak yaitu:

a. Faktor bawaan dan bimbingan

Manusia dilahirkan dalam keadaan baik. Sumber kebaikan dalam diri manusia tidak diperoleh dari luar, melainkan dari dalam diri manusia tidak diperbolehkan dari luar, melainkan dari dalam diri yang secara alami telah diberikan Tuhan kepada manusia. Perbuatan bermoral berakar pada kebebasan manusia dalam berbuat dan perbuatan itu terjadi secara otomatis sesuai dengan prinsip-prinsip moral yang rasional.

Sedangkan faktor bimbingan atau lingkungan ditentukan oleh lingkungan. Setiap individu mempunyai tempramen yang berbeda, namun secara keseluruhan lingkungan yang membentuk jiwa. Pada saat jiwa dalam kondisi lunak yaitu pada usia dini, anak-anak mudah dididik menurut kemauan pendidinya. Lingkungan membentuk jiwa anak-anak melalui proses asosiasi (dua gagasan selalu muncul bersama), repetisi (melakukan sesuatu berkali-kali), imitasi (peniruan), dan reward and punishment (penghargaan dan hukuman).

b. Kesenambungan dan ketidak sinambungan

Perkembangan terkadang terjadi secara berkesinambungan, tetapi juga kadang-kadang terjadi tidak berkesinambungan. Anak-

anak yang telah mampu berjalan dan mendapatkan kesempatan belajar berjalan tentu akan mampu berlari sebagai konsekuensi dari kemampuan berjalan yang telah dimilikinya. Perkembangan terjadi secara kualitatif terus bertambah dan berkembang.

c. Pengalaman masa dini dan masa lanjut

Pengalaman pada anak usia dini sangat menentukan perkembangan pada usia selanjutnya. Anak-anak bersifat fleksibel. Mereka tidak menolak pendapat pengalaman pada usia dini memiliki pengaruh pada usia selanjutnya tetapi mereka yakin bahwa pengalaman pada usia dini sama pentingnya dengan pengalaman pada usia-usia selanjutnya.

Didalam ajaran agama Islam diyakini bahwa anak-anak usia 7 tahun harus diajarkan shalat dan pada usia 10 tahun dipukul jika anak-anak meninggalkan shalat. Ini merupakan contoh yang menunjukkan bahwa anak-anak baru diajarkan agama setelah mereka menyelesaikan usia 0-6 tahun atau dengan kata lain setelah mereka memiliki kesiapan belajar agama dengan baik.¹⁶

6. Aspek Perkembangan Sosial Anak

Pencapaian suatu kemampuan pada setiap kemampuan anak bisa berbeda-beda. Namun, demikian ada patokan umur tentang kemampuan apa saja yang perlu dicapai seorang anak pada umur tertentu, ini dimaksudkan agar anak yang belum mencapai tahap

¹⁶ Masganti, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Jilid I*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), hlm. 13-18.

kemampuan tertentu ini perlu dilatih berbagai kemampuan untuk dapat mencapai perkembangan yang optimal. Dalam pedoman deteksi anak untuk tumbuh berkembang, dijelaskan ada enam aspek perkembangan sosial anak adalah sebagai berikut:

a. Sosial Emosional dan Kemandirian

Deteksi dini ini berhubungan dengan kemampuan bersosialisasi dan pengendalian emosi serta kemampuan mandiri anak. Hambatan mungkin terjadi misalnya ketika anak:

- 1) Kurang konsentrasi atau pemusatan perhatian.
- 2) Sulit berinteraksi dengan orang lain.
- 3) Mudah menangis atau cengeng.
- 4) Sering marah jika keinginannya tidak dituruti.

b. Bahasa

Deteksi dini ini dilakukan untuk melihat hambatan yang berhubungan dengan kemampuan berbahasa meliputi kemampuan membedakan suara yang bermakna dan tidak bermakna (bahasa *reseptif*), bicara (bahasa *ekspresif*), komunikasi (*pragmatik*).

c. Fisik (Motorik Kasar dan Halus)

1) Motorik Kasar

Deteksi dini pada motorik kasar dilakukan untuk melihat hambatan yang berhubungan dengan keseimbangan dan koordinasi anggota tubuh dengan menggunakan otot-otot besar.

2) Motorik Halus

Deteksi dini motorik halus dilakukan untuk melihat hambatan yang melibatkan gerakan bagian tubuh tertentu yang memerlukan koordinasi yang cermat antara otot-otot kecil/halus dan mata serta tangan.

d. Kognitif

Deteksi dini pada aspek kognitif yang dilakukan untuk melihat hambatan yang berhubungan dengan aspek kematangan proses berpikir.

e. Penglihatan

Deteksi dini pada penglihatan yang dilakukan untuk melihat hambatan yang berhubungan dengan pengamatan melalui indera penglihatan yang merupakan keterampilan untuk melihat persamaan dan perbedaan, bentuk, warna, benda, sebagai dasar untuk pengembangan kognitif dan Keterampilan untuk menginggat apa yang sudah dilihatnya.

f. Pendengaran

Deteksi dini pada pendengaran yang dilakukan untuk melihat masalah yang berhubungan dengan pengamatan melalui indera pendengaran yang merupakan keterampilan untuk mampu

mendengar perbuatan, persamaan suara dan keterampilan untuk mampu mengingat suara-suara dan bunyi.¹⁷

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa aspek perkembangan sosial dalam pedoman deteksi dini tumbuh kembang anak, dijelaskan ada enam aspek tumbuh kembang yang dimana perlu dibina dalam menghadapi masa depan anak agar cemerlang.

¹⁷ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini: Pedoman Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak*, hlm. 2-3