

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Konsep Sikap

Sikap merupakan respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek. Sikap belum merupakan suatu tindakan atau aktivitas, akan tetapi merupakan predisposisi tindakan suatu perilaku seseorang (Tiara Lani, Pudji Lestari, 2019). Sikap diartikan sebagai suatu reaksi atau respon yang muncul dari seseorang individu terhadap objek yang kemudian memunculkan perilaku individu terhadap objek tersebut dengan cara-cara tertentu. Sikap dapat diposisikan sebagai hasil evaluasi terhadap obyek sikap yang diekspresikan ke dalam proses kognitif, afektif (emosi) dan perilaku (Wawan & Dewi, 2011). Sikap diartikan sebagai suatu reaksi atau respon yang muncul dari seseorang individu terhadap objek yang kemudian memunculkan perilaku individu terhadap objek tersebut dengan cara-cara tertentu (Azwar, 2011). Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sikap terdiri dari komponen kognitif, afektif dan konatif.

2.1.1 Ciri-ciri Sikap

Ciri-ciri sikap menurut Heri Purwanto (1998) dalam buku Notoadmodjo (2003:34) adalah:

- a. Sikap tidak dibawa sejak lahir, melainkan dibentuk atau dipelajari sepanjang perkembangan itu dalam hubungannya dengan obyeknya.

- b. Sikap dapat berubah, apabila terdapat keadaan dan tertentu yang dapat merubah sikap pada orang tersebut.
- c. Sikap tidak berdiri sendiri, tetapi senantiasa mempunyai hubungan tertentu terhadap suatu objek dengan kata lain sikap itu terbentuk, dipelajari, atau berubah senantiasa berkenaan dengan suatu objek tertentu yang dapat di rumuskan dengan jelas.
- d. Objek sikap itu merupakan suatu hal tertentu yang dapat memunculkan sikap yang berbeda.
- e. Sikap mempunyai segi motivasi dan segi perasaan, di sinilah yang membedakan sikap seseorang yaitu dari cara berbicara dan pengetahuan yang dimiliki.

2.1.2 Tingkatan Sikap

Menurut Notoadmodjo (2003) dalam buku Wawan dan Dewi (2010),
Sikap terdiri dari berbagai tingkatan yaitu;

- a. Menerima (*receiving*)

Menerima diartikan bahwa orang (subjek) mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan (objek).

- b. Merespon (*responding*)

Memberikan jawaban apabila ditanya, mengerjakan tugas yang diberikan adalah suatu indikasi sikap karena dengan suatu usaha untuk menjawab pertanyaan atau mengerjakan tugas yang

diberikan. Terlepas dari pekerjaan itu benar atau salah adalah berarti orang tersebut menerima ide itu.

c. Menghargai (*valuing*)

Mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan dengan orang lain terhadap suatu masalah adalah suatu indikasi sikap tingkattiga.

d. Bertanggung jawab (*responsible*)

Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang telah dipilihnya dengan segala resiko adalah mempunyai sikap yang paling tinggi.

2.1.3 Fungsi Sikap

Menurut Katz (1964) dalam buku Wawan dan Dewi (2010) Sikap mempunyai beberapa fungsi, yaitu:

a. Fungsi instrumental atau fungsi penyesuaian

Fungsi ini berkaitan dengan sarana dan tujuan. Orang memandang sejauh mana objek sikap dapat digunakan sebagai sarana atau alat dalam rangka mencapai tujuan apabila objek sikap dapat membantu seseorang dalam mencapai tujuannya, maka orang akan bersifat positif terhadap objek tersebut demikian sebaliknya bila objek sikap menghambat pencapaian tujuan, maka orang akan bersikap negatif terhadap objek sikap tersebut.

b. Fungsi pertahanan ego

Fungsi pertahanan ego merupakan sikap yang diambil oleh seseorang untuk mempertahankan ego apabila seseorang merasa terancam oleh keadaan.

c. Fungsi ekspresi nilai

Sikap yang ada pada diri seseorang merupakan jalan dalam mengekspresikan nilai yang ada pada dirinya dan bertujuan untuk mendapatkan kepuasan setiap individu.

d. Fungsi pengetahuan

Fungsi pengetahuan dapat mendorong sikap seseorang untuk mengerti dengan pengalamannya melalui sesuatu objek yang di lihat.

2.1.4 Komponen Sikap

Menurut Azwar S (2011) sikap terdiri dari 3 komponen yang Saling menunjang yaitu:

a. Komponen kognitif

Merupakan representasi apa yang dipercaya oleh individu pemilik sikap, komponen kognitif berisi kepercayaan, pengetahuan dan pandangan yang dimiliki individu mengenai sesuatu yang dapat disamakan penanganan opini terutama apabila menyangkut masalah isu atau yang kontroversial.

b. Komponen afektif

Merupakan perasaan yang menyangkut aspek emosional. Aspek emosional inilah yang biasanya berakar paling dalam sebagai komponen sikap dan merupakan aspek yang paling bertahan terhadap pengaruh yang mungkin adalah mengubah sikap seseorang komponen afektif disamakan dengan perasaan yang dimiliki seseorang terhadap sesuatu.

c. Komponen konatif

Merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai sikap yang dimiliki oleh seseorang. Aspek ini berisi tentang kecenderungan untuk bertindak atau bereaksi terhadap sesuatu dengan cara-cara tertentu.

2.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Sikap

Menurut Azwar S (2011) faktor-faktor yang mempengaruhi sikap yaitu:

- a. Pengalaman pribadi

Pengalaman pribadi dapat menjadi dasar pembentukan sikap apabila pengalaman tersebut meninggalkan kesan yang kuat. Sikap akan lebih mudah terbentuk apabila pengalaman pribadi tersebut terjadi dalam situasi yang melibatkan faktor emosional.

- b. Pengaruh orang lain yang di anggap penting

Individu pada umumnya cenderung untuk memiliki sikap yang konformis atau searah dengan sikap seseorang yang dianggap penting. Kecenderungan ini antara lain dimotivasi oleh keinginan untuk menghindari konflik dengan orang yang dianggap penting tersebut.

- c. Pengaruh kebudayaan

Kebudayaan dapat memberi corak pengalaman masyarakat sebagai akibatnya, tanpa disadari kebudayaan telah menanamkan garis pengaruh sikap kita terhadap berbagai masalah.

- d. Media masa

Pemberitaan surat kabar maupun radio atau media komunikasi lainnya, berita yang seharusnya faktual disampaikan secara obyektif berpengaruh terhadap sikap konsumennya.

e. Lembaga Pendidikan dan Lembaga agama

Konsep moral dan ajaran dari lembaga pendidikan dan Lembaga agama sangat menentukan sistem kepercayaan tidaklah mengherankan apabila konsep tersebut mempengaruhi sikap.

f. Faktor emosional

Faktor emosional membentuk sikap yang didasari emosi yang berfungsi sebagai sebagai penyaluran frustasi atau pengalihan bentuk mekanisme pertahanan ego.

2.1.6 Cara Pengukuran Sikap

Aspek yang sangat penting dalam memahami sikap dan perilaku manusia adalah masalah pengungkapan (*assessment*) dan pengukuran (*measurement*) sikap. Menurut Azwar S (2011) Ada berbagai cara untuk melakukan pengukuran sikap yaitu:

a. Thrustone

Metode penskalaan Thrustone sering disebut sebagai metode interval tampak setara. Metode penskalaan pernyataan sikap ini dengan pendekatan stimulus yang artinya penskalaan dalam pendekatan ini ditujukan untuk meletakkan stimulus atau pernyataan sikap pada suatu kontinum psikologis yang akan menunjukkan derajat *favourable* atau tak *favourable* pernyataan yang bersangkutan. Dengan metode ini perlu ditetapkan adanya sekelompok orang yang akan bertindak sebagai panel penilai (*judging group*). Tugasnya adalah menilai satu pernyataan per satu

dan kemudian menilai atau memperkirakan derajat *favourable* atau tak *favourablenya*.

b. Likert

Menurut Likert dalam buku Azwar S (2011), sikap dapat diukur dengan metode rating yang dijumlahkan (*Method of Summated Ratings*).

Metode ini merupakan metode penskalaan pernyataan sikap yang menggunakan distribusi respons sebagai dasar penentuan nilai skalanya.

Nilai skala setiap pernyataan tidak ditentukan oleh derajat *favourable* nya masing-masing akan tetapi ditentukan oleh distribusi respons setuju dan tidak setuju dari sekelompok responden yang bertindak sebagai kelompok uji coba (*pilotstudy*).

Prosedur penskalaan dengan metode rating yang dijumlahkan di dasari oleh 2 asumsi (Azwar S,2011) yaitu:

- a. Setiap pernyataan sikap yang telah ditulis dapat disepakati sebagai pernyataan yang *favorable* atau pernyataan yang tidak *favourable*.
- b. Jawaban yang diberikan oleh individu yang mempunyai sikap positif harus diberi bobot atau nilai yang lebih tinggi dari pada jawaban yang diberikan oleh responden yang mempunyai pernyataan negatif.

Skor individual dalam skala rating yang dijumlahkan adalah dengan membandingkan skor tersebut dengan harga rata-rata atau mean skor kelompok dimana responden itu termasuk salah satu skor standar yang biasanya digunakan dalam skala model Likert adalah skor-T, yaitu

$$T = 50 + 10 \left[\frac{x - \bar{x}}{s} \right]$$

Keterangan :

X = Skor responden pada skala sikap yang hendak diubah menjadi skor T.

\bar{x} = Mean skor kelompok.

S = Deviasi standar skor kelompok.

T = Skor yang didapat dalam menganalisis peneliti membuat kriteria Skor sikap di dapatkan jika skor T yang didapat lebih besar sama dengan dari nilai mean maka mempunyai sikap cenderung lebih *favourable* atau positif. Sebaliknya jika skor T yang didapat lebih kecil dari nilai mean maka mempunyai sikap cenderung tidak *favourable* atau negatif.

$T \geq 50 = \text{Favorable}$

$T < 50 = \text{Unfavorable}$

(Azwar,2011)

2.2 Pengertian Orang Tua

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, orang tua adalah ayah dan ibu kandung (Setiawan, 2021). Orang tua merupakan konsep ayah dan ibu, orang tua sebagai pihak yang terkait dengan peran pembimbing generasi yang lebih muda untuk mengembangkan potensi. Orang tua adalah orang dewasa pertama yang memikul tanggung jawab pendidikan, sebab secara

alami anak pada masa masa awal kehidupannya berada di tengah-tengah ibu dan ayahnya dan dari merekalah anak mulai mengenal Pendidikan (Sahriana, 2019). Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa orang tua adalah orang dewasa yang dengan kesadaran, penuh cinta dan kasih sayang, memikul pendidikan anak mulai dari awal kehidupannya.

2.2.1 Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak Menggunakan Gadget

Beberapa peran bimbingan orang tua dalam penggunaan gadget menurut Eva Fahtriantini, yaitu:

- a. Alasan pemberian gadget pada anak secara umum adalah jika anak tersebut membutuhkan gadget untuk berkomunikasi kepada orang-orang penting disekitarnya seperti orang tua atau keluarga. Sehingga orang tua cukup membelikan ponsel yang hanya dapat untuk berkomunikasi dan berkirim pesan saja supaya tidak disalahgunakan oleh anak. Karena justru akan menjadi racun bagi anak atau orang tua ketika tidak dapat diawasi dengan benar.
- b. Mengikutsertakan anak dalam berpikir kritis, peranan orang tua dalam pengikut sertaan anak dalam berpikir kritis yaitu dengan memberikan arahan dan penjelasan mengenai dampak penggunaan gadget, kemudian orang tua memberi pengertian nilai-nilai agama agar anak dapat menjaga kepercayaan dari orang tua dan orang tua memberi

pengawasan supaya anak tidak terpancing dengan konten-konten yang tidak bermanfaat.

- c. Pemberian batas waktu dalam penggunaan gadget, orang tua dapat memberikan perannya dalam memberikan batas waktu dalam menggunakan internet hal ini bertujuan supaya anak tidak memiliki efek candu dan lebih konsentrasi dalam pembelajaran.

2.2.2 Strategi Pendampingan Orang Tua dalam Penggunaan Gadget

Orang tua menjadi pendamping nomor satu yang tidak dapat digantikan perannya dalam mendidik anak. Ini sebabnya orang tua juga menjadi orang yang paling bertanggung jawab dalam mengatasi dampak negatif dari penggunaan gadget. Menurut (Nanang Sahriana, 2019) ada beberapa cara yang harus dilakukan orang tua dalam mendampingi anak ketika menggunakan gadget, antara lain:

- a. Pilih sesuai usia

Tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan gadget bisa dibagi ke beberapa tahap usia, untuk anak usia di bawah 5 tahun, Pemberian gadget sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain gadget pada anak di bawah 5 tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan gadget-nya tapi fungsi atau peran orangtua jika anak usia di bawah 5 tahun menggunakan gadget secara berlebihan, apalagi tidak didampingi orangtua akibatnya anak hanya

fokus pada gadget dan kurang berinteraksi dengan dunia luar perkembangan anak-anak usia di bawah 5 tahun sebaiknya memang lebih ke arah sensor-motorik yaitu anak harus bebas bergerak, berlari, meraih sesuatu, merasakan kasar/halus.

b. Batasi waktu anak

Anak dengan usia di bawah 5 tahun boleh saja diberi gadget tapi harus diperhatikan durasi pemakaianya misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan gadget seminggu sekali, aplikasi yang lebih ke fitur pengenalan warna, bentuk, dan suara. Sejalan pertambahan usia, ketika anak masuk usia pra remaja, orangtua bisa memberi kebebasan yang lebih, karena anak usia ini juga perlu gadget untuk fungsi jaringan sosial mereka. Di atas usia 5 tahun (mulai 6 tahun sampai usia 10 tahun) orangtua bisa memperbanyak waktu anak bergaul dengan gadget di usia ini, anak sudah harus menggali informasi dari lingkungan, jika orang tua sudah menerapkan kedisiplinan sedari awal maka di usia pra remaja anak akan bisa menggunakan gadget secara bertanggungjawab dan tidak kecanduan gadget.

c. Hindarkan Kecanduan

Kasus kecanduan atau penyalahgunaan gadget biasanya terjadi karena orangtua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil, maka sampai remaja pun ia akan melakukan cara pembelajaran yang sama.

Orang tua harus ketat menerapkan aturan tanpa harus bersikap otoriter.

Ciri-ciri anak yang sudah kecanduan antara lain: anak menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain dengan gadget, anak mengabaikan/mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermian gadget dan anak mengabaikan teguran dari orang sekitar.

d. Beradaptasi dengan zaman

Dampak positif gadget adalah membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak, artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Seorang anak harus tahu fungsi gadget dan harus bisa menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. (Nanang Sahriana, 2019)

2.3 Gadget

2.3.1 Pengertian Gadget

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. (Puji Asmaul Chisna, 2017).

Gagdet merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan. Manfaat gadget lainnya yaitu dapat tersambung dengan internet, siswa sekolah dasar sudah mengenal fungsi internet sehingga banyak siswa sekolah dasar yang menyalahgunakan penggunaan internet untuk hal negatif. Anak lebih cepat menguasasi gadget dari pada orang dewasa, bahkan orang tua mereka belum tentu dapat mengoperasikan gadget yang mereka miliki.

(Maya Ferdiana Rozalia, 2017)

2.3.2 Fungsi Gadget

Fungsi gadget menurut para pakar ahli komunikasi dijelaskan sebagai berikut. Menurut Widiawati mengatakan bahwa fungsi gadget yaitu: mengakses internet, mengakses informasi, wawasan bertambah, gaya hidup, dan hiburan.

a. Mengakses Internet

Internet merupakan salah satu fitur terkenal dan paling banyak digunakan pada gadget karena dengan internet kita dapat dengan mudah mengakses informasi yang dapat menambah wawasan dan memperlancar komunikasi seperti mengirimkan pesan kepada seseorang dan mengerjakan tugas-tugas sekolah dan masih banyak hal lainnya yang dapat di peroleh dari internet.

b. Mengakses Informasi

Gadget memberikan suatu informasi kepada seseorang sebagai pemiliknya. Informasi tersebut bisa mempermudah anda untuk melakukan suatu aktivitas, jika sebagai mahasiswa informasi tersebut berupa berita tentang program-program kampus dan perkembangannya.

c. Wawasan bertambah

Wawasan yang bertambah merupakan manfaat gadget dari gabungan komunikasi lancar dan mudahnya informasi yang didapat, Pengetahuan dan komunikasi salah satu unsur yang dapat menambah wawasan dan informasi yang di dapat

d. Gaya hidup

Gadget terkadang bisa menjadi sebuah gaya hidup karena terkadang seseorang memanfaatkan kepercayaan dirinya atau status sosialnya untuk kepentingan sosial media.

e. Hiburan

Gadget bermanfaat untuk menghilangkan kepenatan melalui hiburan yang ditawarkan, hiburan tersebut dapat berupa musik, permainan, video. Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang realtif sesuai dengan penggunaanya.

Fungsi dan manfaat gadget secara umum di antaranya:

1) Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui tulisan yang dikirim melalui pos sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan menggunakan handphone.

1) Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita, sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

2) Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokuskan dengan buku, namun melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan tentang

pendidikan, politik, ilmu pengetahuan, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

2.3.3 Penggunaan Gadget dan Perkembangan Pada Anak

Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Beberapa perilaku anak terkait dengan gadget ini yang harus di waspadai para orangtua:

- 1) Ketika asyik dengan gadget anak jadi kehilangan minat dalam kegiatan lain
- 2) Anak tidak lagi suka bergaul atau bermain dengan teman sebayanya.
- 3) Anak cendrung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan gadget.
- 4) Anak berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain gadget.

2.3.4. Dampak Negatif Bagi Anak Penggunaan Gadget

Gadget banyak memiliki dampak negatif bagi para pengguna terutama pada anak-anak, seperti contoh sebagai berikut:

a. Merusak Mata

Lelah dan perih saat melihat ponsel tidak mengherankan sebenarnya karena ketika mata diajak terus-menerus fokus pada

benda kecil mata akan kering dan ditingkat paling berbahaya dapat menginfeksi mata.

b. Mengubah Postur Tubuh

Kirsten Lord seorang ahli fisioterapi mengungkapkan bahwa tubuh bereaksi akan kebiasaan yang dilakukan sehari-hari.

Ketika melihat ponsel leher dan pundak turut terkena efeknya.

c. Sulit Konsentrasi

Kecanduan pada gadget membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan gadget kesukaanya, akibatnya anak mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata dalam hal berteman dan bermain dengan teman sebaya.

d. Terganggunya Fungsi PFC

Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC (*PreFrontal Cortex*) adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti games online otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu

e. Introvert

Ketergantungan terhadap gadget pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa gadget itu adalah segala-galanya

bagi mereka. Mereka akan gelisah jika dipisahkan dengan gadget tersebut, akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orangtua dan anak, anak pun cenderung menjadi introvert.
(Widiawati, 2014)

2.4 Anak Usia Sekolah Dasar

Menurut WHO (*World Health Organization*) Anak sekolah yaitu golongan anak yang berusia antara 7-15 tahun. Anak usia sekolah dasar (6-12) tahun adalah kelanjutan dari pertumbuhan dan perkembangan anak usia bawah lima tahun (balita) baik fisik maupun psikis. Anak pada usia sekolah dasar telah mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

2.4.1 Ciri-ciri anak usia sekolah Dasar

Secara umum karakteristik anak SD terbagi menjadi 4 karakter. Karakter yang pertama adalah senang bermain, karakteristik yang kedua adalah senang bergerak, karakteristik ketiga dari anak usia SD adalah anak senang bekerja dalam kelompok, dan yang keempat adalah senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Karakteristik anak usia SD kelas 1-3 umur 6 atau 7 sampai 9 atau 10 antara lain :

1. Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan jasmani dan prestasi sekolah.

2. Memiliki sikap yang cenderung untuk mematuhi peraturan -peraturan permainan tradisional.
3. Kecenderungan memuji sendiri.
4. Membanding-bandangkan dirinya dengan anak lain, jika hal itu dirasanya menguntungkan untuk meremehkan anak lain.
5. Mampu menyelesaikan sesuatu soal.

2.4.2 Tumbuh Kembang Anak Usia Sekolah (6-12 tahun)

Pertumbuhan berfokus pada ukuran, dan pematangan berfokus pada kemajuan mencapai ukuran. Perkembangan anak mengacu pada munculnya secara bertahap pola semakin kompleks diantaranya kemampuan berpikir, memahami, bergerak, berbicara dan pemahaman, serta yang berkaitan. (Erick, 2017).

Menurut (Sarayati, 2016) Tahap Tumbuh-Kembang Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun), adalah :

1. Pertumbuhan Fisik

Pertumbuhan selama periode ini rata-rata 3-3,5 kg dan 6 cm atau 2,5 inchi pertahunnya. Lingkar kepala tumbuh hanya 2-3 cm selama periode ini, menandakan pertumbuhan otak yang melambat karena proses pembentukan mielin (pembentuk selubung syaraf penting bagi otak) sudah sempurna pada usia 7 tahun (Behrman, Kliegman, & Arvin, 2000). Anak laki-laki usia 6 tahun, cenderung memiliki berat badan sekitar 21 kg, kurang lebih 1 kg lebih berat daripada anak

perempuan. Rata-rata kenaikan berat badan anak usia sekolah 6–12 tahun kurang lebih sebesar 3,2 kg per tahun. Periode ini, perbedaan individu pada kenaikan berat badan disebabkan oleh faktor genetik dan lingkungan. Tinggi badan anak usia 6 tahun, baik laki-laki maupun perempuan memiliki tinggi badan yang sama, yaitu kurang lebih 115 cm. Pertumbuhan wajah bagian tengah dan bawah terjadi secara bertahap. Kehilangan gigi desidua (bayi) merupakan tanda maturasi (proses menjadi dewasa) yang lebih dramatis. Kekuatan otot, koordinasi dan daya tahan tubuh meningkat secara terus-menerus. Kemampuan menampilkan pola gerakan-gerakan yang rumit seperti menari, melempar bola, atau bermain alat musik.

2. Perkembangan Kognitif

Perubahan kognitif pada anak usia sekolah adalah pada kemampuan untuk berpikir dengan cara logis tentang disini dan saat ini, bukan tentang hal yang bersifat abstraksi. Pemikiran anak usia sekolah tidak lagi didominiasi oleh persepsi namun sekaligus kemampuan untuk memahami dunia secara luas.

3. Perkembangan Moral

Perkembangan moral anak menurut teori Kohlberg didasarkan pada perkembangan kognitif anak dan terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu:

1) Fase *Preconventional*

Anak belajar baik dan buruk, atau benar dan salah melalui budaya sebagai dasar dalam peletakan nilai moral.

2) Fase *Conventional*

Anak sudah mampu bekerjasama dengan kelompok dan mempelajari serta mengadopsi norma-norma yang ada dalam kelompok selain norma dalam lingkungan keluarganya.

3) Fase *Postconventional*

Anak telah mampu membuat pilihan berdasar pada prinsip yang dimiliki dan yang diyakini.

4. Perkembangan Spiritual

Menurut teori Fowler, anak usia sekolah berada pada tahap 2 perkembangan spiritual, yaitu pada tahapan mitos–faktual. Anak-anak belajar untuk membedakan khayalan dan kenyataan. Kenyataan (fakta) spiritual adalah keyakinan yang diterima oleh suatu kelompok keagamaan, sedangkan khayalan adalah pemikiran dan gambaran yang terbentuk dalam pikiran anak.

5. Perkembangan Psikoseksual

Anak menggunakan energi fisik dan psikologis yang merupakan media untuk mengexplorasi pengetahuan dan pengalamannya melalui aktivitas fisik maupun sosialnya. Pertanyaan anak tentang seks semakin banyak dan bervariasi, mengarah pada sistem

reproduksi. Orang tua harus bijaksana dalam merespon pertanyaan-pertanyaan anak, yaitu menjawabnya dengan jujur dan hangat.

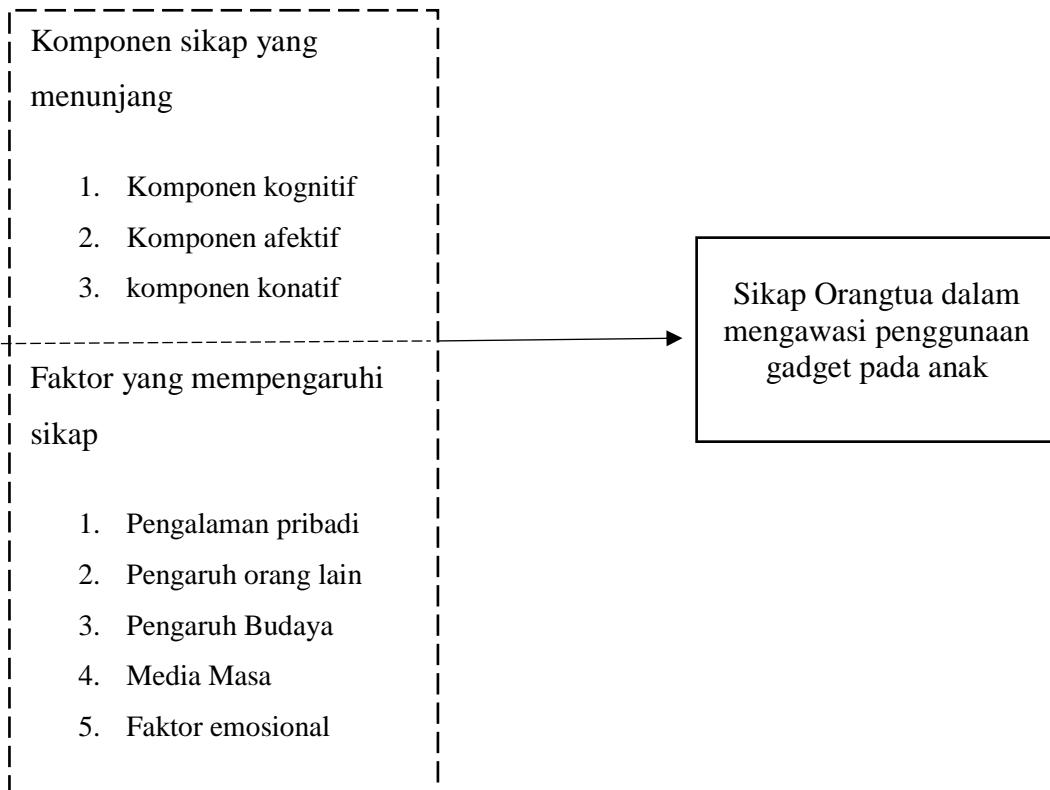
6. Perkembangan Psikososial

Perkembangan kesehatan membutuhkan peningkatan pemisahan dari orang tua dan kemampuan menemukan penerimaan dalam kelompok yang sepadan serta merundingkan tantangan-tantangan yang berada diluar.

Bagan 2.1

Kerangka Konsep

Sikap Orangtua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Usia sekolah Di Desa Cipedes Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung



[] : Yang tidak di teliti

[] : Yang di teliti

Sumber: Teori Lawrence Green dalam Notoatmodjo, 2013 dimodifikasi dalam buku A Wawan & Dewi (2010)