

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Anak Usia *Toddler*

a. Pengertian

Anak usia *toddler* adalah anak yang berada direntang usia 1-3 tahun atau rentang 12-36 bulan. Pada tahap ini pertumbuhan dan perkembangan anak akan mempengaruhi usia selanjutnya, oleh karena itu masa *toddler* sangat penting anak diberikan stimulasi yang baik. Anak berusaha untuk mencari tahu cara kerja sesuatu dan cara mengontrol orang terdekatnya dengan menunjukkan sikap marah, menolak, dan keras kepala. Usia ini sangat penting diberikan pola asuh yang baik untuk tumbuh kembang yang optimal (Khair *et al.*, 2021; Ramadia *et al.*, 2021).

b. Pertumbuhan dan perkembangan

1) Pertumbuhan

Pertumbuhan merupakan suatu kondisi terjadinya perubahan jumlah, ukuran, dan besar yang dapat diukur dengan ukuran panjang dan berat. Pertumbuhan anak usia *toddler* yaitu pada tinggi badan bertambah 1,25 cm/bulan (1,5 x panjang badan lahir) dan berat badan bertambah 250-350 gram/bulan, namun pada usia 2 tahun pertumbuhan berat badan anak normalnya

mengalami keterlambatan yaitu sekitar 2,3 kg/tahun (Handayani & Hijriyati, 2022).

2) Perkembangan

Perkembangan adalah suatu pola perubahan kemampuan fungsi dan struktur tubuh yang lebih kompleks dan teratur. Perkembangan pada masa *toddler* yaitu kemampuan berbicara dan bahasa, kemampuan berjalan dan mengeksplorasi rumah, mampu menyusun mainan balok, belajar makan sendiri, belajar toilet training, dapat menunjuk mata dan hidung, serta memiliki keinginan bermain dengan temannya (Jamilah, 2019).

a) Perkembangan bahasa

Perkembangan bahasa pada anak usia 1-3 tahun yaitu anak mampu bergumam, tertawa, dan bermain dengan ucapan suara. Kemampuan berbahasa anak dapat menumbuhkan pemikiran dan merubah egosentris menjadi komunikasi serta bersosial dengan baik (Saida, 2019).

b) Perkembangan motorik kasar dan motorik halus

Perkembangan motorik kasar pada usia *toddler* adalah perkembangan yang berkaitan dengan pergerakan dan sikap tubuh yang melibatkan otot-otot besar, seperti kemampuan berjalan, melompat, dan berlari. Sedangkan perkembangan motorik halus pada usia *toddler* adalah perkembangan yang melibatkan otot kecil, seperti kemampuan mencuci dan mengelap tangan sendiri, belajar

makan sendiri dengan sendok, menyusun balok, dan menggambar bentuk-bentuk (Ananditha, 2018).

c) Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif pada *toddler* menurut Piaget adalah pemikiran pra-operasional. Pada tahap ini anak mulai pintar melakukan penalaran namun dengan keyakinan egosentrisme dan keyakinan animisme. Egosentrisme merupakan kemampuan anak menunjukkan prespektif sendiri dan belum dapat membedakan dengan perspektif orang lain, hal tersebut membuat anak berfikir semua harus berdasarkan atas pendapatnya dan tidak peduli dengan orang lain.. Sedangkan keyakinan animisme adalah keyakinan pada benda mati yang dapat hidup (Khotimah & Agustini, 2023).

d) Perkembangan psikososial

Tahap perkembangan psikososial *toddler* menurut Erikson yaitu anak mengalami perasaan malu, sikap otonomi, dan tidak dapat mengontrol emosionalnya. Pada tahap ini orang tua tidak perlu memaksa anak terlalu berani, tetapi juga tidak mematikan rasa keberanian anak. Perkembangan psikososial anak lainnya antara lain anak banyak bertanya, makan dan minum sendiri, bertindak semaunya dan tidak ingin diperintah sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi luapan emosional anak (Widiani, 2020).

e) Perkembangan seksualitas

Perkembangan seksualitas usia *toddler* menurut Sigmund Freud yaitu berada pada tahap anal. Tahap anal merupakan tahapan dimana anak mengalami kenikmatan sensual ketika BAB, maka *toilet training* diterapkan pada tahap ini (Saputra *et al.*, 2015).

c. Faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan

1) Faktor internal

Faktor internal yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu ras/ kebangsaan, genetik, umur, jenis kelamin, keluarga, dan kelainan kromosom.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu faktor prenatal, persalinan, dan faktor pasca persalinan (Natasha Prasma *et al.*, 2022).

2. Konsep *Temper Tantrum*

a) Pengertian

Menurut BKKBN (Badan Kependudukan Keluarga Berencana Nasional) *temper tantrum* merupakan perilaku yang ditunjukkan dengan berguling-guling dilantai dan menangis dengan teriakan yang keras karena adanya keterbatasan kemampuan anak dalam mengungkapkan keinginannya. Sikap tersebut seringkali terjadi pada anak yang berusia 18 bulan sampai 4 tahun (Al Farisi, 2023).

Perilaku *temper tantrum* wajar terjadi pada anak, namun jika perilaku *temper tantrum* muncul sangat sering dan berpotensi dapat melukai diri anak maka itu menjadi tidak wajar atau mengarah ke perilaku yang lebih serius. *Temper tantrum* tidak hanya terjadi sampai di usia *toddler*, jika tidak diatasi dengan baik maka dapat berlanjut pada usia prasekolah bahkan sampai dewasa (Pudjibudojo, 2019; Syarah, 2021).

b) Faktor-faktor penyebab *temper tantrum*

Temper tantrum seringkali disebabkan karena orang tua terlalu mencemaskan anak (*oversolicitous*), selalu memanjakan anak (*overindulgent*), dan berlebihan dalam melindungi anak (*overprotective*). *Temper tantrum* juga muncul ketika anak merasa tidak mendapat perhatian penuh dari orang tua, dan ketika anak merasa lapar, sakit, lelah atau bosan, keinginan anak yang tidak terpenuhi, dan anak kesulitan mengungkapkan diri (Syarah, 2021).

Faktor lain yang mempengaruhi kejadian *temper tantrum* adalah pola asuh orang tua dan tingkat pengetahuan orang tua. Pola asuh orang tua yang buruk akan berpengaruh pada cara mendidik anak dan tingkat pengetahuan yang rendah berpengaruh pada cara menangani kejadian *temper tantrum* pada anak (Alini & Jannah, 2019).

c) Bentuk perilaku *temper tantrum*

Bentuk perilaku *temper tantrum* pada anak usia *toddler* menurut Ramadia, (2018), yaitu

- 1) Menangis
- 2) Berteriak dengan kencang
- 3) Membuang mainan atau barang disekitarnya
- 4) Memukul ibu atau orang disampingnya
- 5) Berguling dilantai
- 6) Menghentakkan kaki kelantai

d) Dampak *temper tantrum*

Dampak perilaku *temper tantrum* yang tidak ditangani dengan baik menurut Lestiawati *et al.*, (2022) antara lain:

- 1) Ketika anak berguling dilantai dapat berpotensi melukai anak.
- 2) Anak dapat melampiaskan marahnya dengan menyakiti diri sendiri.
- 3) Perilaku *temper tantrum* dapat berlanjut pada tahap anak usia prasekolah bahkan hingga dewasa.
- 4) Anak mengalami kegagalan dalam penyesuaian diri berkaitan dengan perkembangan emosional dan sosial.

e) Cara mencegah dan menangani perilaku *temper tantrum*

Beberapa cara untuk mencegah atau meminimalisir terjadinya tantrum menurut Syarah, (2021) adalah sebagai berikut:

- 1) Menjaga pola makan anak, jangan sampai telat makan dan atur waktu tidur anak.

- 2) Izinkan anak untuk memiliki mainan atau barang yang disukai tetapi tetap diberi batasan.
- 3) Menjelaskan setiap hal yang akan dilakukan anak dan jangan mengharapkan hasil secara berlebihan dari kemampuan anak.
- 4) Membantu anak saat mengalami kesulitan.
- 5) Memberi kesempatan anak membuat keputusan atau aturan.
- 6) Menciptakan *cooping skills* dengan melatih anak untuk menunjukkan bagaimana mereka dapat menenangkan dirinya sendiri dan membiarkan anak berhadapan dengan masalah sehari-hari/rasa frustrasinya.
- 7) Selalu menunjukan dukungan dan mendorong anak untuk mengungkapkan perasaannya dengan kata-kata.

Menurut (Faridy, 2021, dalam Al Farisi, 2023) cara menangani atau mengurangi perilaku *temper tantrum* pada anak yaitu

- 1) Pahami penyebab anak menunjukan perilaku *temper tantrum*.
- 2) Perhatikan tanda awal *temper tantrum* dan alihkan perhatian anak dengan melakukan aktivitas lain yang bermanfaat.
- 3) Tidak memanjakan anak dengan memberikan semua yang diinginkan ketika anak menunjukan perilaku *temper tantrum*.
- 4) Tidak ikut terlarut dengan emosi anak, ketika ibu marah bahkan menghukum anak dengan memukul maka anak akan berfikir tidak disayangi.
- 5) Tidak menertawakan anak ketika sedang berperilaku *temper tantrum*.

6) Biarkan anak sejenak dan tetap pantau anak apabila perilaku *temper tantrum* pada anak tidak membahayakan dirinya. Namun jika anak sampai melempar barang atau memukul maka ibu bisa memberi kenyamanan dengan memeluk anak.

f) Manfaat perilaku *temper tantrum* pada anak diatasi dengan tepat

Menurut Kementriaan Pendidikan dan Kebudayaan (2020) adapun manfaat jika pengelolaan emosi tantrum pada anak dilakukan dengan baik dan benar yaitu

- 1) Anak dapat mengekspresikan emosinya.
- 2) Anak belajar memahami emosi dan sikap orang lain.
- 3) Perkembangan emosi anak yang baik dan berdampak pada perkembangan sosial anak yang baik juga.
- 4) Membantu anak merasa dihargai.

3. Konsep Pengetahuan

a) Pengertian pengetahuan

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengetahuan berasal dari kata “tahu”, artinya mengerti sesudah melihat atau mengalami, mengenal dan mengerti. Pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui karena adanya pengalaman dan menunjukkan hasil yang tadinya tidak tahu menjadi tahu. Terbentuknya sikap atau tindakan seseorang bisa dilihat dari tingkat pengetahuan atau kognitifnya (Handayani & Hijriyati, 2022). Menurut Notoatmodjo, (2014) pengetahuan adalah hasil yang diperoleh dari rasa

keingintahuan seseorang terhadap objek tertentu yang diamati melalui indra yang dimilikinya.

b) Tingkat pengetahuan

Tingkat pengetahuan menurut Notoatmodjo, (2014) yaitu:

1) Tahu (*know*)

Tahu berarti mengingat kembali suatu hal yang sebelumnya telah dipelajari.

2) Memahami (*comprehension*)

Memahami merupakan kemampuan untuk mengerti dan dapat menjelaskan sesuatu yang telah diamati.

3) Aplikasi (*application*)

Aplikasi yaitu kemampuan untuk menerapkan sesuatu yang sudah dipelajari sebelumnya.

4) Analisis (*analysis*)

Analisis adalah menjabarkan sesuatu yang dianalisis menjadi komponen-komponen.

5) Sintesis (*synthesis*)

Sintesis yaitu kemampuan untuk menghubungkan unsur pengetahuan menjadi formulasi yang menyeluruh.

c) Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Faktor yang mempengaruhi pengetahuan menurut Silvia, (2022) diantaranya sebagai berikut:

1) Pendidikan

Pendidikan adalah kemampuan untuk meningkatkan pengetahuan melalui pembelajaran atau edukasi, dan pelatihan.

2) Informasi

Informasi merupakan usaha untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memanipulasi, mengumumkan, menganalisis, dan menyebarkan informasi baik secara lisan maupun tertulis.

3) Sosial, budaya, dan ekonomi

Tradisi secara turun-temurun dapat memberikan wawasan pengetahuan, semakin luas tradisi dan sosial budaya seseorang maka semakin luas dan bertambah pula pengetahuannya.

4) Lingkungan

Lingkungan sangat berpengaruh dalam pembentukan pengetahuan tiap individu, lingkungan yang baik maka dapat memberikan wawasan pengetahuan yang baik juga.

5) Pengalaman

Pengalaman merupakan sesuatu yang telah dialami dalam hidup dan dapat memberikan wawasan pengetahuan.

6) Usia

Pola pikir dan daya tangkap seseorang dipengaruhi oleh adanya usia. Daya tangkap dan pola pikir yang baik didapat seiring bertambahnya usia.

d) Kategori pengetahuan

Menurut Mulyaningsih, (2018), pengetahuan seorang dapat diketahui dan diinterpretasikan dengan nilai yaitu :

- 1) Tingkat pengetahuan kategori
- 2) dari nilai maksimal.

Sedangkan kategori pengetahuan menurut Handayani & Hijriyati, (2022) yaitu:

- 1) Baik jika mendapat nilai rata-rata antara 76-100%
- 2) Cukup jika mendapat nilai rata-rata 56-75%
- 3) Kurang jika mendapat nilai rata-rata <56%

4. Edukasi

a) Pengertian

Edukasi merupakan proses yang direncanakan untuk merubah perilaku atau sikap menjadi lebih baik untuk mencapai sebuah tujuan, proses ini dilakukan baik kepada individu, kelompok, atau masyarakat (Andriani & Anggarini, 2023).

Edukasi merupakan suatu proses interaktif yang mendorong terjadinya pembelajaran, dan pembelajaran merupakan upaya menambah pengetahuan baru, sikap, serta keterampilan melalui penguatan praktik dan pengalaman tertentu (Sholikhatusunnisa, 2019).

b) Macam-macam metode edukasi

Menurut Nurfalah & Kurniasari, (2022) macam metode edukasi yaitu:

1) Ceramah

Metode ceramah dapat digunakan pada masyarakat yang berpendidikan tinggi ataupun rendah. Hal yang harus diperhatikan dalam menggunakan metode ini yaitu penguasaan materi.

Kelebihan metode ceramah adalah

- a) Efisien waktu dan biaya
- b) Responden lebih fokus
- c) Pelaksanaan mudah
- d) Persiapan praktis
- e) Dapat menyampaikan materi yang banyak

Kekurangan metode ceramah adalah

- a) Membosankan
- b) Responden kurang aktif

2) Diskusi

Diskusi adalah ada proses interaksi antara dua atau lebih individu yang terlibat saling tukar menukar pengalaman, maupun informasi, untuk memecahkan masalah.

Kelebihan metode diskusi adalah

- a) Mudah untuk berpendapat
- b) Saling bertukar informasi
- c) Bekerjasama dengan baik

Kekurangan metode diskusi adalah

- a) Pembahasan meluas sehingga waktu tidak efisien
- b) Tidak semua aktif untuk berpendapat

3) Seminar

Metode seminar digunakan pada kelompok dengan pendidikan keatas. Metode ini biasanya untuk menyampaikan materi atau teori oleh para ahli kepada kelompok tertentu.

4) Curah pendapat (*Brain storming*)

Metode edukasi ini hamper sama dengan metode diskusi kelompok hanya pada metode ini diawali dengan penyampaian satu permasalahan yang akan dibahas kemudian peserta dipersilahkan untuk berpendapat mengenai masalah tersebut. Sebelum semua peserta mengungkapkan pendapat masingmasing tidak diperbolehkan memberikan sanggahan sampai seluruh peserta berpendapat sehingga terjadi diskusi.

5) Bola salju (*Snow balling*)

Metode edukasi dengan adanya pembagian kelompok diskusi dan diberi satu permasalahan, kemudian antar kelompok akan saling berdiskusi, dari kelompok satu bergabung dengan kelompok lain untuk berdiskusi terkait permasalahan tersebut.

6) Kelompok-kelompok kecil (*Buzz group*)

Metode ini yaitu dengan membagi kedalam kelompok-kelompok kecil kemudian berdiskusi antar kelompok dan ditarik kesimpulan.

7) Memainkan peran (*Role play*)

Metode edukasi dengan memainkan peran yaitu peserta ditunjuk untuk langsung memainkan peran terkait materi yang disampaikan, contohnya berperan sebagai perawat atau dokter.

8) Permainan simulasi (*Simulation games*)

Metode permainan simulai yaitu kombinasi dari metode edukasi diskusi kelompok dengan *role play*. Pesan yang akan disampaikan mirip dengan bentuk permainan monopoli.

c) Macam-macam media edukasi

Menurut Wati, (2018) pembagian macam media edukasi yaitu

- 1) Media cetak, misalnya Buku, brosur, leaflet, modul, lembar kerja siswa, dan handout. Keuntungan menggunakan media cetak adalah mudah untuk diperoleh, fleksibel, mudah dibawa ke mana-mana, dan ekonomis.
- 2) Media *audio*, merupakan media edukasi yang hanya melibatkan indra pendengaran, informasi yang didapatkan berupa suara. Misalnya radio dan alat perekam.
- 3) Media *visual*, media *visual* dibagi menjadi dua yaitu *media visual nonprojector* dan *projector*. Media *visual nonprojector* mencakup gambar, tabel, grafik, poster, dan karton, sedangkan media *visual projector* adalah kamera, OHP, Slide, gambar digital (CD-Room, foto CD, DVD-Rom dan disket komputer), dan gambar proyeksi digital yang didesain untuk digunakan

dengan perangkat lunak dan dihubungkan dengan komputer ke layar.

4) Media elektronik

Penyampaian pesan atau edukasi melalui media teknologi digital, misalnya aplikasi yang diakses melalui *smartphone* atau laptop. Macam media edukasi elektronik menurut Yulianti, (2023) yaitu:

- a) Televisi merupakan sebuah alat untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam bentuk forum diskusi, sandiwara, diskusi masalah kesehatan dan lainnya.
- b) Video merupakan media elektronik yang dapat menunjang kegiatan dalam menyampaikan pesan. KIE (Komunikasi, Informasi dan Konseling) seperti penyuluhan sebagai upaya promotif.
- c) Media berbasis komputer atau laptop merupakan media edukasi melalui sumber-sumber yang berbasis microprosesor. Perbedaan media ini dengan media yang lain adalah karena informasi yang disampaikan disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan. Macam macam media pembelajaran berbasis komputer meliputi: media berbasis TIK atau Informatika yang dapat diakses secara daring, website interaktif, aplikasi android, video games, video interaktif, dll.

5. Edukasi Berbasis *Website*

Aplikasi berbasis *website* adalah suatu perangkat lunak yang disusun dengan bahasa pemrograman yang disimpan di *server* dan diakses menggunakan *browser* melalui jaringan internet. Menurut Rafi & Nilmada, (2022) kelebihan dan kekurangan edukasi berbasis *website* antara lain sebagai berikut:

a) Kelebihan edukasi berbasis *website*

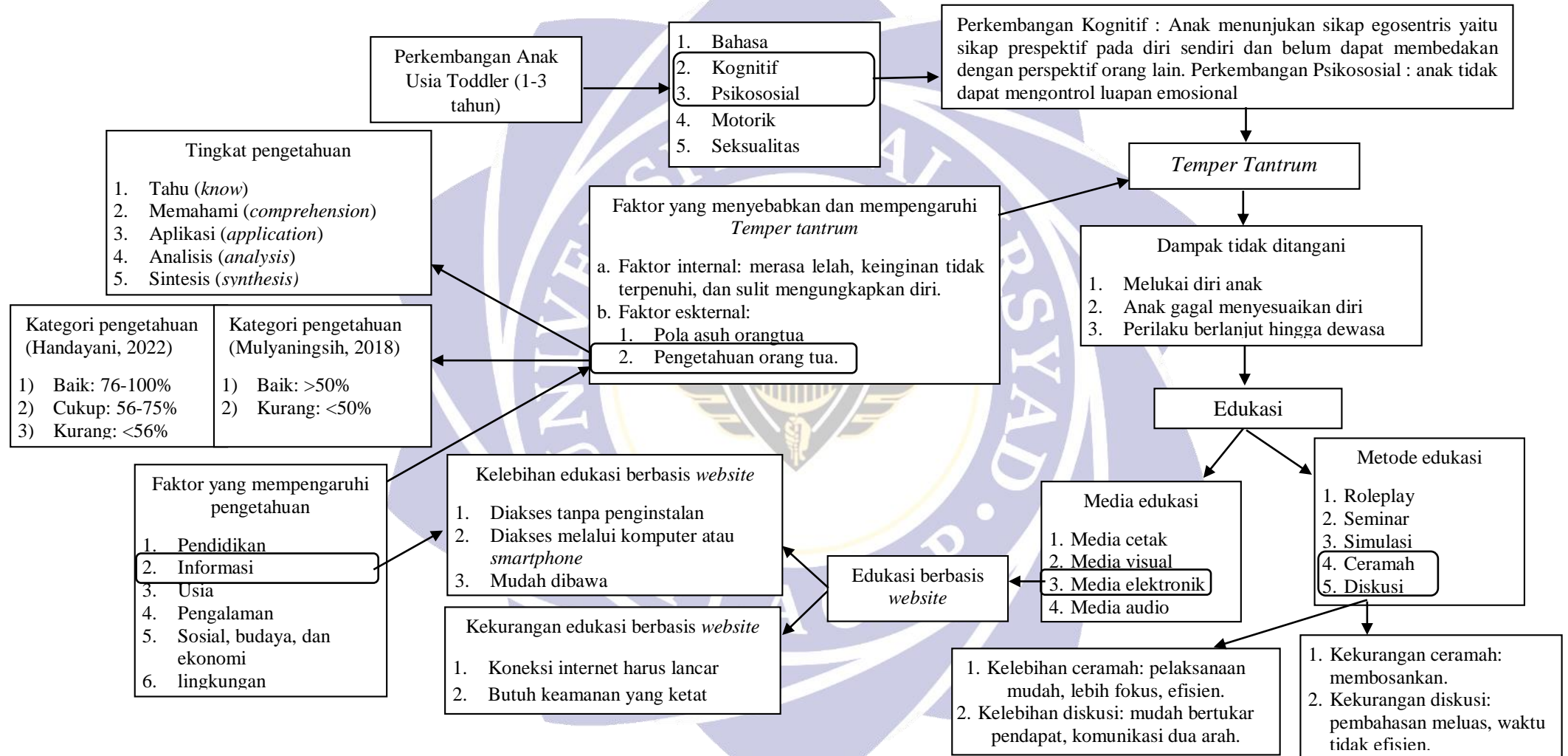
- 1) Dapat diakses tanpa harus melakukan penginstalan.
- 2) Dapat diakses di komputer, *smartphone*, atau tablet.
- 3) Dapat dijalankan di sistem operasi apapun, termasuk *browser* beserta akses internet.
- 4) Mudah dibawa kemana saja.

b) Kekurangan edukasi berbasis *website*

- 1) Dibutuhkan koneksi internet yang lancar dan stabil.
- 2) Dibutuhkan adanya sistem keamanan yang baik, karena aplikasi berbasis *website* ini bersifat terpusat.

B. Kerangka Teori

Bagan 2. 1 Kerangka Teori *Temper Tantrum*



Sumber : Ramadia (2018), Notoatmodjo (2014), Rafi (2022), Khair (2021), Handayani (2022), Jamilah (2019), Saida (2019), Anandhita (2018), Khotimah (2023)