

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami perkembangan sesuai dengan kemajuan era modern saat ini. Indonesia merupakan negara yang terdampak kemajuan IPTEK, demikian pula dengan negara-negara maju di belahan dunia. Satu dari sekian banyak teknologi yang sangat diminati serta akrab dengan kehidupan saat ini yaitu *gadget*, diperuntukan bagi orang dewasa, tidak dipungkiri anak-anak dapat menggunakannya juga. Dengan demikian anak-anak menjadi target dari strategi pemasaran oleh pasar elektronik dan sebagai konsumen aktif pengguna *gadget* (Rohayani, 2020).

Gadget merupakan media elektronik yang fungsinya membantu kehidupan seseorang menjadi lebih mudah, setiap saat *gadget* juga mengalami perbaharuan. Pengaruh yang ditimbulkan *gadget* pada kehidupan seseorang sangat banyak, sama halnya yang terjadi pada anak-anak (Mayenti dan Sunita, 2018). Manfaat *gadget* bagi penggunaannya antara lain meringankan beban pekerjaan, hiburan disaat senggang, mencari teman dengan social media, dan masih banyak lagi. Saat ini di berbagai daerah harga jual *gadget* terbilang terjangkau. Karna hal tersebut *gadget* dapat dimiliki di segala usia (Umah, 2017).

Salah satu alasan orang tua memberikan *gadget* pada anaknya yaitu berharap perhatian anak teralihkan oleh *gadget* dengan memperlihatkan game atau video agar anak tidak rewel, bermain di sekitar rumah, tidak mengganggu pekerjaan orang tua. Tanpa disadari orang tua, memberikan *gadget* pada anak akan berakibat pada meningkatnya rasa keingintahuan yang besar pada *gadget* serta dapat membuat kecanduan (Umah, 2017).

Pada bayi usia 0-6 bulan tidak dianjurkan untuk mempertontonkan *gadget*. Boleh memperkenalkan pada balita usia 1-2 tahun namun hendaknya tidak lebih dari 1 jam/hari. Saat anak berusia 6 tahun tidak apa menggunakan *gadget*

tetapi harus dibawah pengawasan orang tua, sedangkan anak yang berusia lebih dari 6 tahun boleh menggunakan aplikasi yang sesuai usia dan keperluan dan penggunaannya pun tidak lebih dari 3 jam/hari (Kemenkes, 2018).

Durasi dan frekuensi yang sering dalam penggunaan *gadget* akan membuat anak menjadi ketergantungan seperti yang disampaikan Ferliana (2016) anak usia dini yang menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam dan berlanjut menggunakan setiap hari akan mengakibatkan kecanduan dalam penggunaan *gadget* hal ini berakibat pada perkembangan bahasa dan psikologis serta kurang ketertarikan dengan aktivitas yang lain. Hal ini dikarenakan saat anak menggunakan *gadget* sering kali tidak mengenal waktu, dengan durasi penggunaan *gadget* yang lama dan sering mereka asik dalam dunia mereka sehingga ketika *gadgetnya* diambil mereka menjadi mudah marah, dan yang paling merisaukan anak kurang memperdulikan orang yang ada disekitarnya hal ini dapat menyebabkan anak kurang mendapat stimulus dari luar, padahal stimulus yang diterima dari luar sangat baik untuk perkembangan bahasa anak. (Sukmawati, 2019).

Menurut survei *Common Sense Media* kepada 350 orang tua Philadelphia menunjukkan bahwa 33% menyatakan bahwa anak mereka yang berusia 3-4 tahun menggunakan lebih dari satu *smartphone* dan sebanyak 42% menyatakan bahwa anaknya yang berusia 1 tahun menggunakan *gadget* untuk bermain game dan menonton video. Sekitar 70% orang tua mengaku memberikan *gadget* pada anaknya yang berusia 6 bulan sampai 4 tahun saat mereka melakukan pekerjaan rumah, 60% orang tua melakukan hal yang sama agar anak tenang saat berada di tempat umum/diluar rumah (Louis, 2015).

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2020, sebanyak 29% anak usia dini di Indonesia menggunakan telepon seluler dalam 3 bulan terakhir, diantaranya bayi yang berusia dibawah 1 tahun sebesar 3,5%, dan anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9%. Anak usia dini yang mengakses internet yakni bayi sebesar 1% sedangkan balita 10,7% (Lidwina, 2020).

Indonesia sendiri masuk pada peringkat ke lima besar pengguna *smartphone* di dunia dengan jumlah pengguna sekitar 143,26 juta pengguna internet. Negara dengan pengguna *smartphone* terbanyak pada peringkat pertama yaitu China dengan 829 juta jiwa pengguna, disusul dengan India di urutan ke dua dengan 560 juta pengguna, peringkat ke tiga ada Amerika Serikat dengan jumlah pengguna sekitar 292,89 juta jiwa, di peringkat ke empat ada Negara Brazil 149,06 juta pengguna internet (Jayani, 2019).

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII), menyatakan jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat menjadi 197,7 juta jiwa hingga kuartal II 2020. Jika pada 2018 lalu, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya sebesar 171,2 juta jiwa. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) jumlah Populasi di Indonesia mencapai 266 juta jiwa. Sehingga user internet di Indonesia diperkirakan adalah 196 juta pengguna. Naik dari 171 juta di 2018 dengan penetrasi 73,7% atau naik sekitar 8,9% atau sekitar 25,5 juta pengguna. Pengguna internet di wilayah Indonesia didominasi oleh Pulau Sumatera sebanyak 22,1%, disusul pulau Jawa 56,4%, berikutnya pulau Bali dan Nusa Tenggara 5,2%, dan Kalimantan sebanyak 6,3% (Pratama dan Akhdi, 2020).

Penggunaan *gadget* pada anak mempunyai sisi positif dan negatif. Mempermudah anak dalam memperdalam kreatifitas dan kecerdasan termasuk dampak positif menggunakan *gadget*. Proses perkembangan otak anak dapat dibantu dengan aplikasi menggambar dan mewarnai, belajar membaca, dan menulis alphabet. Anak tidak perlu repot-repot menggunakan buku dan alat tulis lagi jika ingin belajar membaca dan menulis. Aplikasi yang dilengkapi dengan gambar yang menarik akan membuat anak semangat belajar. Demikian pula dengan kemampuan berimajinasi anak yang akan semakin meningkat. Tetapi *gadget* juga mempunyai dampak negatif yang lumayan besar untuk anak. Anak menjadi malas bergerak dan juga beraktivitas karna merasa informasi dan teknologi mudah di jangkau. Anak akan asyik dengan dunianya sendiri dengan duduk menatap *gadgetnya*. Jika hal ini terjadi terus menerus

anak akan kehilangan niat bermain dengan teman dan keluarganya. Hal ini tentunya akan berdampak buruk pada kesehatan dan perkembangan tubuh anak (Novitasari dkk, 2016).

Perkembangan ialah hal yang terjadi secara alamiah di kehidupan manusia dengan ditandai dengan bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang sejalan dengan usia seseorang. Pada anak usia dini aspek-aspek yang dapat diamati yaitu aspek fisik, motoric, psikososial, kognitif dan bahasa. Bahasa ialah alat untuk berkomunikasi kepada orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Bayi juga mengalami perkembangan berbahasa dan berbicara hari demi hari. Bayi dan anak-anak mempelajari bahasa melalui kegiatan mendengarkan, melihat, dan menirukan orang-orang yang berada disekitar anak. Namun setiap anak berbeda, ada anak yang perkembangan bicara dan bahasanya cepat dan ada pula yang lambat (Umah, 2017).

Keterlambatan bicara (*speech delay*) adalah suatu keadaan yang tidak biasa yang mana kemampuan berbicara anak lebih lambat daripada teman-teman seusianya. *Speech delay* ini biasanya menjadi salah satu indikator penyebab terjadinya keterlambatan perkembangan bahasa pada anak. Saat si kecil diajak bicara oleh teman sebayanya, si kecil memberikan timbal balik dengan menggunakan bahasa isyarat dan gaya bicara bayi. Jika keterlambatan bicara dan bahasa ini tidak segera ditangani maka akan berakibat terjadinya gangguan kognitif, seperti kemampuan membaca dan verbal terlambat, perilaku, psikososial dan akademik yang tak baik. Sebenarnya penyebab *speech delay* beragam dan banyak salah satu yang kita ketahui yaitu penggunaan gadget. Saat anak menggunakan gadget anak lebih berperan sebagai penerima tanpa harus memahami informasi yang masuk. Seharusnya otak mendapat lebih banyak stimulus dari orang tua atau orang sekitarnya agar nak dapat memberikan *feedback* . Apabila lebih banyak *gadget* yang memberi stimulus maka sel-sel otak yang berperan dalam perkembangan bahasa akan terhambat perkembangannya (Umah, 2017).

Bahasa merupakan suatu gagasan pemikiran yang diungkapkan melalui kata-kata yang akan dikomunikasikan kepada orang lain. Aspek paling penting yang harus dialami anak usia dini yaitu perkembangan bahasa. Bahasa mempermudah anak dalam melakukan komunikasi dengan orang disekitarnya dengan lisan, isyarat, maupun tulisan (Anggrasari dan Rahagia, 2020). Faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa dan bicara diantaranya faktor intrinsik (dari anak) dan ekstrinsik (dari lingkungan). Faktor intrinsik merupakan kondisi bawaan sejak lahir termasuk fisiologis dari organ yang terlibat dalam perkembangan bahasa dan bicara. Sedangkan faktor ekstrinsik berupa stimulus yang ada di sekeliling anak termasuk perkataan yang didengar atau ditujukan kepada anak (Suhadi dan Istanti, 2020). Penyebab perkembangan bahasa anak belum maksimal dikarenakan beberapa faktor diantaranya motivasi dan stimulasi yang diberikan masih kurang dan pemerolehan bahasa yang didapat masih minim.

Perkembangan yang terjadi pada anak sangat beragam tetapi aspek utama yang penting yaitu perkembangan bicara dan bahasa, jika aspek ini tidak terjadi sesuai dengan usia anak maka ditakutkan akan mengganggu aspek perkembangan yang lainnya. Kemampuan kognitif, psikologi, sensori motorik, emosi, dan lingkungan mempengaruhi perkembangan berbahasa anak. Kemampuan kognitif dan kemampuan dasar pada anak seperti kemampuan mengungkapkan ekspresi, perasaan, imajinasi dan pemikiran akan mengalami perkembangan sesuai dengan perkembangan bicara dan bahasa anak (Anggrasari dan Rahagia, 2020).

Menurut *American Academy of Pediatrics* (AAP) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa sebenarnya anak usia dibawah 13 tahun tidak boleh terpapar *gadget*. Dalam penelitian tersebut memberi rekomendasi supaya orang tua memberi aturan kepada anak tentang durasi pemberian *gadget* yaitu 1-2 jam perhari dan orang tua harus bijak dalam memberikan *gadget*. Tokoh-tokoh penting dalam bidang teknologi digital seperti Bill Gates dan Istrinya Melinda, Steve Jobs, dan Hewlett Packard tidak mau memberikan *gadget* pada

anak mereka saat usia anak kurang dari 14 tahun. Adapun aturan yang dibuat Bill Gates dan juga istrinya untuk ke tiga anaknya adalah sebagai berikut : 1. Tidak memperbolehkan anak memiliki *handphone* sampai mereka berusia 14 tahun; 2. Pembatasan dalam waktu menatap layar, agar anak lebih banyak menghabiskan waktu bersama keluarga; 3. Pada saat makan bersama, dilarang membawa ponsel baik itu anak-anak dan anggota keluarga lainnya; 4. Membuat aturan jam berlaku kapan anak bisa menonton televisi dan bermain ponsel dalam setiap harinya (Wulandari, 2020).

Berdasarkan masalah yang dipaparkan diatas maka penulis tertarik ingin melakukan penelitian tentang Hubungan durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan perkembangan bahasa balita usia 1-3 tahun.

Penelitian akan dilakukan di wilayah kerja puskesmas Pekauman Banjarmasin, selanjutnya penulis mengajukan izin penelitian ke Kesbangpol kota Banjarmasin dan Dinas Kesehatan kota Banjarmasin dan penulis diberi izin untuk melakukan penelitian. Dari Dinas Kesehatan Kota Banjarmasin penulis menemukan data balita terbanyak di wilayah puskesmas se-Banjarmasin. Didapatkan jumlah balita di puskesmas Pekauman sebanyak 4.502 balita pada tahun 2020. Dengan klasifikasi usia 12-23 bulan sebesar 1.121 , sedangkan usia 24-59 bulan sebesar 3.382 balita pada bulan desember 2020.

Hasil studi pendahuluan di wilayah kerja puskesmas Pekauman pada tanggal 2 maret 2021 dengan melakukan wawancara dan pengisian kuesioner oleh orang tua balita yang berjumlah 10 orang tentang penggunaan *gadget* dan perkembangan bahasa didapatkan hasil 6 orang balita menggunakan *gadget* dengan durasi sedang yaitu 30-60 menit, dan 4 lainnya dengan durasi tinggi yaitu >60 menit, sedangkan untuk frekuensi per minggu 3 orang balita menggunakan *gadget* dengan frekuensi rendah yaitu 1-3 hari/minggu, frekuensi sedang 4-6 hari/minggu sebanyak 2 orang, dan tinggi setiap hari menggunakan *gadget* sebanyak 5 orang. Untuk perkembangan bahasa didapatkan balita yang perkembangan bahasanya normal sebanyak 5 orang

dan untuk 5 orang balita lainnya suspek mengalami keterlambatan bicara. Rentang usia balita pada studi pendahuluan ini adalah usia 12-24 bulan sebanyak 4 orang, sedangkan usia 25-36 bulan sebanyak 6 orang.

Selama dilakukan studi pendahuluan sebagian orang tua mengatakan bahwa anak mereka memang mengalami kesulitan dalam bahasa baik itu mengungkapkan atau memberi timbal balik, tetapi sebagian orang tua juga mengatakan bahwa selama menggunakan gadget anak mereka mengalami perkembangan bahasa yang pesat mulai dari meniru pelajaran yang didapat dari video animasi, mulai bisa berhitung menggunakan bahasa inggris, mengenal nama-nama hewan dan sebagainya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan merumuskan masalah “ Apakah ada hubungan durasi dan frekuensi penggunaan gadget dengan perkembangan bahasa balita (1-3 tahun) di wilayah kerja Puskesmas Pekauman Banjarmasin ”.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum pada penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan perkembangan bahasa balita (1-3 tahun) di wilayah kerja puskesmas Pekauman Banjarmasin.

1.3.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.3.2.1 Mengidentifikasi durasi penggunaan *gadget* pada balita usia 1-3 tahun.
- 1.3.2.2 Mengidentifikasi frekuensi penggunaan *gadget* pada balita usia 1-3 tahun.
- 1.3.2.3 Mengidentifikasi perkembangan bahasa pada balita usia 1-3 tahun yang menggunakan gadget.

1.3.2.4 Menganalisis durasi penggunaan gadget dengan perkembangan bahasa balita usia 1-3 tahun.

1.3.2.5 Menganalisis frekuensi penggunaan gadget dengan perkembangan bahasa balita usia 1-3 tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penulis berharap penelitian ini mampu menambah wawasan dan informasi agar lebih memahami teori yang didapat selama perkuliahan ilmu keperawatan anak terkait durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan perkembangan bahasa balita usia 1-3 tahun.

1.4.2 Bagi Orang Tua

Memberikan informasi dan pengetahuan bagi orang tua tentang durasi dan frekuensi penggunaan gadget dan perkembangan bahasa balita usia 1-3 tahun.

1.4.3 Bagi Perawat

Memberikan pengetahuan serta wawasan baru tentang durasi dan frekuensi penggunaan gadget dan perkembangan bahasa balita usia 1-3 tahun, dan sebagai acuan dalam memberikan informasi kepada orang tua anak-anak, keluarga, serta khalayak umum.

1.4.4 Bagi Peneliti

Diharapkan dari penelitian ini akan mampu menambah dan mengembangkan pengetahuan dalam bidang praktik keperawatan, khususnya di ilmu keperawatan anak. Hasil penelitian ini juga menjadi syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 Keperawatan.

1.4.5 Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberikan pengetahuan baru dan bisa menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya, dan diharapkan juga bisa meneliti lebih lanjut dengan variabel yang berbeda.

1.5 Penelitian Terkait

1.5.1 Husnia Febri Amalia,dkk (2019), Hubungan Antara Paparan Media Layar Elektronik dan Perkembangan Bahasa dan Bicara. Hasil dari penelitian ini, dari 60 subyek penelitian terdapat rerata nilai CLAMS anak yang terpapar layar media elektronik kurang dari 1 jam ($98,88 \pm 10,256$) dan lebih dari 1 jam ($86,83 \pm 8,243$), pada onset paparan media elektronik usia kurang dari 12 bulan ($85,35 \pm 8,60$) dan lebih dari 12 bulan ($91,47 \pm 10,37$), dan pada jenis program hiburan layar media elektronik ($88,77 \pm 11,21$) dan jenis program edukasi ($93,52 \pm 5,94$). Korelasi CLAMS dengan durasi, onset, jenis paparan layar media elektronik berdasarkan uji korelasi Spearman didapatkan nilai $p < 0,005$. Kesimpulannya terdapat hubungan durasi, onset, dan jenis paparan layar media elektronik dengan perkembangan bahasa dan bicara.

1.5.1.1 Perbedaan

- a. Penelitian ini merupakan penelitian Observasional dengan pendekatan belah lintang.
- b. Metode pengambilan sampel *consecutive sampling*.
- c. Tempat penelitian di Posyandu wilayah kerja Puskesmas Rowosari.
- d. Waktu penelitian Mei-Juni 2018.
- e. Penelitian ini menganalisis paparan media elektronik, seperti onset, jenis dan pendampingan.

1.5.2 Anggun Pranessia Anggrasari & Rasi Rahagia (2020), Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bicara dan Bahasa Usia 3-5 tahun. Hasil dalam penelitian ini yaitu sebagian anak memiliki intensitas sedang dalam penggunaan gadget yaitu 37 anak (62%) sedangkan dengan intensitas tinggi sebanyak 23 anak (38%). Sebagian anak memiliki perkembangan bicara dan bahasa dalam rentang normal sebanyak 39 anak (65%) sedangkan yang mengalami keterlambatan

sebanyak 21 anak (35%). Hasil analisis Bivariat didapatkan bahwa sebagian besar anak berada pada penggunaan gadget dengan intensitas sedang dan perkembangan normal sebanyak 26 anak (70,3%), sedangkan yang terlambat 11 anak (29,7%). Setelah dilakukan analisis menggunakan uji *Chi-Square* didapatkan p-value 0,001 ($p\text{-value} < 0,05$). Kesimpulan dari penelitian yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bicara dan bahasa pada anak usia 3-5 tahun.

1.5.2.1 Perbedaan

- a. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling.
- b. Tempat penelitian di TK Al-Kamil Surabaya.
- c. Anak yang diteliti berusia 36-60 bulan.
- d. Penelitian ini hanya berfokus pada penggunaan gadget (Rendah, sedang dan tinggi).
- e. Perkembangan bahasa yang diteliti berbeda pada aspek usia.

1.5.3 Rae Fernandez & Hesti Lestari (2019), Hubungan Penggunaan Gawai dengan Keterlambatan Bahasa pada Anak. Dari 51 anak yang menjadi sampel didapatkan hasil, 33 (62%) diantaranya adalah perempuan. Usia rata-rata 2 tahun 5 bulan (SD 0,6). Didapatkan 3 (5,8%) anak mengalami keterlambatan bahasa, 10 (19,6%) anak menggunakan gawai lebih dari 2 jam perhari dan 36 (70,5%) anak menggunakan gawai lebih dari 2 hari per minggu. Kesimpulannya ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gawai lebih dari 2 jam dan keterlambatan bahasa ($p=0,034$), sementara itu tidak ada hubungan bermakna antara frekuensi penggunaan gawai lebih dari 2 hari per minggu dan keterlambatan bahasa ($p=0,144$).

1.5.3.1 Perbedaan

- a. Penelitian ini merupakan penelitian analitik dengan pendekatan potong lintang.

- b. Tempat penelitian di 4 fasilitas penitipan anak anak usia dini di daerah Manado.
- c. Penggunaan gawai yang dianalisis berupa usia awal menggunakan gawai, frekuensi dalam hari, lama penggunaan , dan pengawasan orang tua.