

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Penggunaan Gadget

2.1.1 Definisi Gadget

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris artinya yaitu sebuah benda elektronik berukuran kecil yang mempunyai berbagai fungsi. *Gadget* memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya, perbedaan ini terletak pada unsur “kebaruan” dari *gadget* tersebut. *Gadget* selalu menyediakan teknologi terbaru setiap harinya yang dapat mempermudah dan membantu kehidupan penggunanya menjadi lebih praktis (Anggriana, 2019).

Menurut Noorhayati dan Dewi (2019), *Gadget* adalah sebuah alat elektronik yang berguna sebagai sarana informasi, media belajar mengajar, dan tempat mendapatkan hiburan.

Gadget adalah perangkat elektronik yang fungsinya mempermudah kehidupan penggunanya yang menyediakan informasi, pelajaran dan bahkan hiburan.

2.1.2 Dampak Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget pada Balita memiliki dampak positif dan negatif, yaitu :

2.1.2.1 Dampak Positif

Menurut (Nurmasari, 2016), dampak positif penggunaan gadget antara lain :

2.1.2.2 Menunjang Pengetahuan

Gadget memberikan sumber informasi yang luas dan tidak terbatas yang dapat mendukung proses belajar secara luas dan padu.

2.1.2.3 Meningkatkan motivasi dan minat belajar

Permainan yang bervariasi dan memiliki edukasi dapat membuat motivasi dan minat anak dalam belajar meningkat.

2.1.2.4 Kreatif

Dengan berbagai *games* dan genre strategi permainan atau rancang bangun, dalam kehidupan sehari-hari kreatifitas anak semakin terasah untuk melakukan kegiatan, pemecahan masalah bahkan melakukan segala macam aktivitas lainnya.

2.1.2.5 Dampak Negatif

Menurut (Triastutik, 2018) dampak negatif penggunaan gadget, antara lain :

a. Menurunnya konsentrasi belajar

Anak menjadi tidak fokus saat belajar karena anak memikirkan gadgetnya saja, misalkan anak membayangkan tokoh yang ada pada *game* di *gadget* dan menghalusinasikan tokoh tersebut adalah dia.

b. Enggan menulis dan membaca

Pada saat anak membuka video di aplikasi *Youtube*, anak hanya memperhatikan gambarnya saja tanpa menulis atau membaca apa hendak mereka cari.

c. Kemampuan bersosialisasi menurun

Contohnya anak kurang berinteraksi dengan teman seusianya dilingkungannya, dan acuh pada keadaan disekitarnya.

d. Mengalami kecanduan

Anak akan merasa ketergantungan dengan *gadget* dan sulit berhenti memainkan *gadget* karena beranggapan *gadget* merupakan kebutuhannya.

e. Timbulnya gangguan kesehatan

Hal ini diakibatkan karena terpapar radiasi pada *gadget* termasuk merusak kesehatan mata anak.

- f. Terhambatnya perkembangan kognitif pada anak usia dini
Terhambatnya proses psikologis seperti menelaah, mengamati, membayangkan, menilai, dan menerima rangsangan dari luar.
- g. Kemampuan berbahasa yang terhambat
Saat menggunakan *gadget* anak lebih sering diam, hanya menirukan suara yang ada pada *gadget* , tidak terbuka dan tidak menjalin komunikasi dengan teman atau keluarga yang ada disekitarnya.
- h. Berpengaruh terhadap sikap anak terutama anak usia dini
Sebagai contoh anak yang memainkan *game* , didalam *game* tersebut mengandung unsur kekerasan yang berpengaruh pada pola pikir dan perilaku yang dapat menimbulkan sikap kekerasan yang dilakukan anak pada temannya.

2.1.3 Alasan Orang Tua Memberikan Gadget

Menurut (Rahayu dkk, 2015) alasan orang tua memberikan gadget kepada anaknya antara lain :

- 2.1.3.1 *Because To Motive* Orang tua memberikan *gadget* kepada anak
 - a. Mengikuti perkembangan zaman
Pada era yang serba canggih ini manusia dimanjakan dengan majunya teknologi dan peralatan elektronik. Orang tua sangat peduli pada anaknya agar anak tidak ketinggalan perkembangan zaman maka orang tua memberikan *gadget* kepada anak, tetapi orang tua tidak memikirkan dampak negatif yang ditimbulkan jika terlalu dini memberikan *gadget*.
- 2.1.3.2 *In Order Motive* Orang tua memberikan *gadget* kepada anak
 - a. Sebagai Status Sosial
Strata bisa dikatakan sudah menjadi bagian dari masyarakat sosial. *Handphone* sudah dianggap sebagai identitas diri, orang tua memberikan gadget kepada anak beralasan agar anak-anak tidak dikucilkan atau merasa malu dengan temannya karena

tidak memiliki *handphone* canggih. Hal ini dapat mengakibatkan sifat gengsi dan berpengaruh pada kepribadian anak yang selalu dituruti kemauannya dan mudah terpengaruh terhadap lingkungan. Anak-anak akan terbiasa terhadap lingkungan yang selalu memamerkan barang yang dimiliki mereka.

b. Agar anak tidak main di luar

Anak menjadi lupa untuk bermain diluar bersama teman-temannya hal ini karena fitur-fitur yang menarik didalam *gadget* yang membuat anak terpaku pada *gadget* . Beberapa orang tua berpendapat jika anak bermain di rumah maka akan ada dampak positifnya yaitu orang tua bisa mengontrol kegiatan anak dan menjauhkan anak dari tindak kriminalitas di luar rumah, namun hal ini juga akan berdampak negatif jika anak bermain *gadget* tanpa didampingi orang tua.

c. Sebagai hadiah untuk anak

Hadiah atau imbalan yang diberikan orang tua dalam bentuk *gadget* dimaksudkan untuk menambah semangat anak dalam belajar dan menambah prestasi. Menurut orang tua *gadget* adalah hal yang menarik untuk dijadikan hadiah kepada anak-anak mereka.

d. Sebagai sarana bermain

Mainan merupakan benda yang paling diminati anak-anak yang sedang mengalami tumbuh kembang maupun balita sekalipun. Karena memiliki fitur yang menarik *gadget* lebih diminati untuk alat bermain dibandingkan mainan tradisional. Karena merasa bosan dengan permainan tradisional akhirnya anak-anak beralih dari permainan tradisional ke permainan *gadget* yang lebih *modern*.

- e. Memperkenalkan gadget kepada anak

Alasan orang tua memperkenalkan *gadget* yaitu agar anaknya tau *handphone* yang bagus, dan supaya anak-anak lebih mahir menggunakannya. Itu sebabnya orang tua berpendapat *gadget* baik untuk perkembangan anak. Dan hal ini melekat dipikiran orang tua yang membuat pemahaman mereka membenarkan pemberian *gadget* pada anak usia dini.

2.1.4 Jenis- Jenis Gadget

Ada beberapa jenis *gadget* yang disukai anak-anak maupun orang dewasa antara lain (Wulandari, 2020).

2.1.4.1 *Iphone*

Salah satu telepon yang mempunyai koneksi internet, mempunyai aplikasi multimedia yang dapat dipergunakan untuk mengirim pesan dan juga gambar.

2.1.4.2 *Ipad*

Salah satu jenis *gadget* yang ukurannya lebih besar, serupa dengan layar computer, dan pada system operasinya memiliki fitur fungsi tambahan.

2.1.4.3 *Netbook*

Merupakan perpaduan antara komputer portable atau *laptop* yang ukurannya sedikit lebih kecil .

2.1.4.4 *Handphone*

Merupakan alat komunikasi elektronik tanpa menggunakan kabel. Alat ini mudah dibawa dan seukuran genggam orang dewasa, dan mempunyai kemampuan telepon konvensional tetap.

Salah satu aplikasi yang digemari anak-anak di *handphone* adalah Youtube. Mayoritas konten di platform youtube berupa gabungan video dan musik yang sangat menarik bagi anak, mulai dari video animasi, video edukasi dan konten hiburan untuk anak-anak. Youtube yang berisi lagu ceria tentu bisa membuat anak lebih mudah menyerap kosakata baru (Putra dan Patmaningrun, 2018).

Untuk mendapatkan manfaat orang tua harus pintar dalam memilih konten yang aman, bila perlu berikan penjelasan pada anak tentang konten yang ditontonnya agar pesan yang disampaikan oleh konten edukatif dapat diserap oleh anak. Tetapi, hindari anak dari konten dewasa seperti adegan berkelahi karna anak dapat meniru hal tersebut. Meskipun youtube mempunyai dampak positif, orang tua perlu mengawasi dan membatasi tontonan untuk menghindari efek negatif. Dengan demikian, kita dapat mencegah anak terpapar dari konten-konten yang berbahaya (Wisnubrata, 2020).

Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan objek aslinya, serta media penyalur pesan dengan memanfaatkan indra pendengaran dan pengelihatian. Media audio visual seperti pada youtube efektif untuk mengembangkan perkembangan aspek bahasa pada anak. Media audio visual memberikan suara dan gambar yang bergerak sehingga dapat menarik minat anak dalam belajar kosakata dan mempengaruhi kecerdasan lingualistik anak (Putra dan Patmaningrun, 2018).

Kemampuan mengungkapkan bahasa juga sangat penting dikuasai oleh anak sebab tanpa bisa mengungkapkan bahasa anak tidak bisa berkomunikasi dengan baik dan benar. Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan pemerolehan kosa-kata bahasa anak yaitu salah satunya dengan cara memberikan tontonan melalui media audio visual dengan video animasi yang bersifat edukasi dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak (Razuba, 2019).

2.1.5 Durasi Penggunaan Gadget

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia durasi adalah lama atau rentang waktu suatu kegiatan berlangsung (KBBI, 2021).

Menurut *The American Academy of Pediatrics* (AAP) orang tua harus memberikan batasan waktu kepada anak-anak saat menggunakan atau menatap layar *gadget*. Pada anak usia dibawah dua tahun yaitu 1 atau 2 jam per hari dan mencegah terpaparnya *media screen* pada anak dibawah 2 tahun. Disebut berlebihan saat penggunaan gadget pada anak usia 3-5 tahun jika pemakaiannya lebih dari 1 jam (Nurmasari, 2016).

Sebagai orang tua sebaiknya mempertimbangkan berapa waktu yang diperbolehkan untuk anak dalam penggunaan gadget, sebab waktu penggunaan yang berlebihan dapat berpengaruh pada perkembangan anak tersebut. Menurut Starburger seorang anak hanya boleh berada didepan layar *gadget* kurang dari 1 jam per hari. Tetapi menurut faktanya, di Indonesia banyak anak yang masih menggunakan *gadget* empat sampai lima kali melebihi batas rekomendasi (Rahayu dkk, 2015).

Penggunaan *gadget* yang melebihi batas rekomendasi mengakibatkan dampak buruk pada perkembangan anak, seperti terpapar radiasi dan membuat anak menjadi lebih *agresif*. Anak menjadi lebih malas

bergerak dan lebih suka duduk ataupun berbaring sembari menikmati cemilan yang akan berdampak pada *obesitas* atau berat badan berlebih. Selain itu, anak akan menjadi acuh kepada lingkungan sekitarnya. Karna terlalu asik bermain *gadget* akibatnya anak akan melupakan interaksi dan komunikasi dengan teman ataupun keluarganya, hal tersebut akan berdampak buruk jika dilakukan terus menerus (Triastutik, 2018).

2.1.6 Frekuensi Penggunaan *Gadget*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia frekuensi adalah kekerapan yang artinya seberapa sering seseorang mengulang tindakan yang dilakukan (KBBI, 2020).

Frekuensi adalah seberapa sering suatu kegiatan dilakukan dalam periode waktu tertentu (Umiyah dan Lukitasari, 2018). Dalam penelitian Astik umiyah yang berjudul frekuensi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial dan kemandirian pada anak usia 3-5 tahun didapatkan hasil 24 responden dari 63 responden menggunakan *gadget* dengan frekuensi sering, dalam status perkembangannya 19 responden *suspect* dan 11 orang tidak stabil.

The American Academy of Pediatrics (AAP) menyatakan bahwa harus ada batasan waktu ketika menggunakan *gadget*, agar mencegah paparan *media screen* (Kurnia, 2019).

Adapun pembagian frekuensi penggunaan *gadget* , adalah sebagai berikut :

- a. Rendah, frekuensi 1-3 hari/minggu
- b. Sedang, frekuensi 4-6 hari/minggu
- c. Tinggi, frekuensi setiap hari

Frekuensi penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap perilaku komunikasi individu. Anak-anak yang frekuensi penggunaan *gadget*nya terlalu sering diklaim sering kehilangan kemampuan perubahan dasar

dalam berkomunikasi yaitu memahami ekspresi atau gesture yang menandai perubahan perasaan seseorang. Padahal kemampuan tersebut adalah salah satu modal penting saat berinteraksi langsung (Pangastuti, 2017).

2.2 Konsep Perkembangan Bahasa

2.2.1 Definisi

Perkembangan adalah hal yang terjadi secara alamiah di kehidupan manusia dengan ditandai dengan bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang sejalan dengan usia seseorang (Umah, 2017).

Bahasa adalah sebuah bentuk komunikasi yang penggunaannya secara sukarela serta dengan sosial dan disetujui bersama, dan simbol-simbol tertentu digunakan untuk penyampaian dan penerimaan pesan dari satu individu ke individu lainnya (Soetjiningsih, 2014).

Bicara adalah wujud bahasa untuk penyampaian maksud dengan menggunakan kata dan artikulasi. Bicara bisa disebut juga dengan keluaran verbal dari bahasa atau suatu kegiatan komunikasi dengan cara ekspresi verbal. Kemampuan bahasa dibagi menjadi dua yaitu (Soetjiningsih, 2014).

2.2.1.1 Bahasa Resesif

Bahasa resesif adalah suatu kemampuan untuk memahami, termasuk keterampilan *visual (reading, sign language comprehension)* dan *auditory (listening comprehension)*.

2.2.1.2 Bahasa ekspresif

Bahasa ekspresif adalah suatu kemampuan memproduksi stimulus komunikasi, keluarannya dapat berupa *visual (writing, signing)* atau *auditory (speech)*.

2.2.2 Ciri-ciri Perkembangan Anak

Menurut Hurlock EB, dibawah ini merupakan ciri-ciri dari tumbuh kembang anak (Soetjiningsih, 2014) :

- 2.2.2.1 Perkembangan melibatkan perubahan.
- 2.2.2.2 Perkembangan awal lebih kritis dari pada perkembangan selanjutnya.
- 2.2.2.3 Perkembangan adalah hasil dari maturasi dan proses belajar.
- 2.2.2.4 Pola perkembangan dapat di ramalkan.
- 2.2.2.5 Pola perkembangan mempunyai karakteristik yang dapat diramalkan.
- 2.2.2.6 Terdapat perkembangan individu dalam perkembangan.
- 2.2.2.7 Terdapat periode/tahapan dalam pola perkembangan.
- 2.2.2.8 Terdapat harapan sosial untuk setiap periode perkembangan.
- 2.2.2.9 Setiap area perkembangan mempunyai potensi risiko.

2.2.3 Tahapan Perkembangan Bahasa Balita

Menurut (Soetjiningsih, 2014) Tahap perkembangan bahasa pada balita, yaitu:

Balita usia 18-24 bulan , terkadang kosakatanya sudah mencapai 30-60 kata serta kecepatan anak mempelajari bahasa meningkat drastis. Dalam sehari anak bisa mempelajari 3-4 kata, dan mulai menggabung kata kedalam beberapa frase yang terdiri dari dua kata. Saat beberapa kalimat panjang mulai bertambah, anak akan menguasai komponen susunan bahasa yang lebih jelas, antara lain kata ganti, kata tanya, dan kata kerja.

Saat usia 3 tahun, sangat baik dalam memahami, ditandai dengan anak dapat membuat kalimat yang berjumlah 3 atau beberapa suku kata, mulai mengajukan pertanyaan dengan menggunakan kata “apa”, dilanjutkan dengan kata “mengapa”, dan hal ini mengakibatkan anak ikut serta dalam percakapan singkat. Pada usia 4-5 tahun, mulai menyusun kalimat yang kompleks, ikut serta dalam percakapan yang lebih bermakna, dan menceritakan cerita singkat.

2.2.4 Perkembangan Bahasa Normal

Pada 94% orang dewasa kanan dan lebih dari 75% pada orang dewasa kidal Pusat kemampuan berbahasanya terletak di Hemisfer kiri.

Hemisfer kiri sudah berfungsi saat bayi masih didalam kandungan, dan berfungsi sempurna pada beberapa tahun kemudian (Soetjiningsih, 2014).

Pada hemisfer kiri anak terdapat 3 area utama yaitu anterior (area Broca dan Kortek motoril), posterior (area Wernicke). Informasi asalnya dari kortek pendengaran primer dan sekunder, diteruskan ke kortek temporoparietal posterior (area Wernicke). Kemudian ingatan dicocokkan dengan ingatan sebelumnya. Jawabannya diformulasikan dan diteruskan oleh fasciculus arcuatus ke bagian anterior otak, untuk mengkoordinasi jawaban motorik (area Broca). Jika pada salah satu jalan impuls mengalami kelain, maka dapat mengakibatkan terjadinya kelainan bicara. Kelainan bahasa resesif terjadi jika bagian posterior yang mengalami kerusakan, sebaliknya jika kelainan bahasa ekspresif maka bagian anterior yang mengalami kerusakan (Soetjiningsih, 2014).

Tabel 2.1 Perkembangan bahasa resesif dan ekspresif pada anak normal

Umur (Bulan)	Bahasa Resesif (Bahasa Pasif)	Bahasa Ekspresif (Bahasa Aktif)
1	Kegiatan anak terhenti akibat suara	Vokalisasi yang masih sembarang, terutama huruf hidup
2	Tampak mendengarkan ucapan, pembicaraan, dapat tersenyum pada pembicara	Tanda-tanda vocal yang menunjukan perasaan senang, senyum social
3	Melihat kearah pembicara	Tersenyum sebagai jawaban terhadap pembicara
4	Memberi tanggapan yang berbeda terhadap suara bernada marah/senang	Jawaban vocal terhadap rangsangan social
5	Bereaksi terhadap panggilan namanya	Mulai meniru suara
6	Mulai mengenal kata “da da, papa, mama”	Protes vocal, berteriak karena kegirangan
7	Bereaksi terhadap kata-kata naik, kemari, dada.	Mulai menggunakan suara mirip kata-kata kacau
8	Menghentikan aktivitas bila namanya dipanggil	Menirukan rangkaian suara
9	Menghentikan kegiatan bila dilarang	Menirukan rangkaian suara
10	Secara tepat menirukan variasi suara tinggi	Kata-kata pertama mulai muncul

11	Reaksi atas pertanyaan sederhana dengan melihat atau menoleh	Kata-kata kacau mulai dapat dimengerti dengan baik
12	Reaksi dengan melakukan gerakan terhadap berbagai pertanyaan verbal	Mengungkapkan kesadaran tentang objek yang telah akrab dan menyebut namanya
15	Mengetahui dan mengenali nama-nama bagian tubuh	Kata-kata yang benar terdengar diantara kata-kata yang kacau, sering dengan disertai gerakan tubuhnya
18	Dapat mengetahui dan mengenali gambar-gambar obyek yang sudah akrab dengannya, jika obyek tersebut disebut namanya	Lebih banyak menggunakan kata-kata daripada gerakan, untuk mengungkapkan keinginannya
21	Akan mengikuti petunjuk yang berturut-turut (ambil topimu dan letakan diatas meja)	Mulai mengkombinasikan kata-kata (mobil papa, mama berdiri)
24	Mengetahui lebih banyak kalimat yang lebih rumit	Menyebut namanya sendiri

Sumber : Towne (1983) dalam Soetjiningsih (2014)

2.2.5 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Bicara dan Bahasa

Menurut (Nurmasari, 2016) Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan bicara dan bahasa, antara lain :

2.2.5.1 Faktor internal

a. Usia

Masa balita merupakan masa yang paling rawan, anak mudah terserang penyakit, dan kekurangan gizi. Masa pembentukan kepribadian anak adalah saat balita.

b. Jenis kelamin

Maturasi dan perkembangan fungsi verbal hemisfer kiri terjadi pada perempuan lebih baik. Sebaliknya pada laki-laki perkembangan hemisfer kanan yang lebih baik, ialah tugas yang abstrak dan perlu keterampilan.

c. Genetik

Merupakan potensi bawaan yang pasti dimiliki anak dan menjadi ciri khasnya. Faktor genetik menjadi modal dasar yang dimiliki anak demi tercapai perkembangan yang maksimum jika potensi genetik tersebut mampu melakukan interaksi dengan sekelilingnya dengan positif.

d. Kelainan kromosom

Seperti pada sindrom Down's dan sindrom Turner's yang mengalami kelainan kromosom dan disertai kegagalan pertumbuhan dan perkembangan .

2.2.5.2 Faktor Eksternal

a. Lingkungan Fisis dan Kimia

Merupakan tempat anak untuk hidup dan mempunyai fungsi menyediakan kebutuhan dasar anak yaitu lingkungan. Sanitasi lingkungan yang buruk, kurangnya sinar matahari, terpapar sinar radioaktif, zat kimia berbahaya (Pb, merkuri, rokok) memiliki dampak negatif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak.

b. Psikologis

Hubungan anak terhadap orang disekelilingnya dapat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak. Anak yang merasa tertekan akan terhambat tumbuh kembangnya.

c. Endokrin

Perkembangan bicara dan bahasa dapat dipengaruhi oleh gangguan hormone dan penyakit hipertiroid.

d. Sosio-ekonomi

Jika pendapatan keluarga memadai maka tumbuh kembang anak dapat ditunjang, sebab orang tua dapat memenuhi kebutuhan primer dan sekunder anak.

e. Pola pengasuhan

Tumbuh kembang anak dapat dipengaruhi oleh interaksi ibu dan anak. Harus seimbang dalam memberi pujian maupun hukuman.

f. Stimulasi

Jika seorang anak mendapatkan stimulus yang baik maka perkembangannya juga akan lebih cepat dibandingkan anak

yang stimulusnya kurang/tidak dapat stimulus. Jika stimulus perkembangan bahasa yang diberikan baik, maka semakin baik pula perkembangan bahasa anak.

Pola pengasuhan yang tepat dari orang tua sangatlah penting untuk anak, pola asuh merupakan sikap orang tua dalam berinteraksi, membimbing, membina, dan mendidik anak-anaknya dalam kehidupan sehari-hari dengan harapan menjadikan anak sukses menjalani kehidupan. Memberikan *gadget* kepada anak mempunyai dampak tersendiri, walau dengan pengawasan orang tua tetap saja *gadget*, *smartphone* atau tablet bukan merupakan alternatif yang baik. Orang tua dituntut untuk lebih kreatif dalam mendidik anak, menyediakan sarana bermain dan belajar yang lebih sehat dan sesuai dengan dengan masa tumbuh kembang anak mereka terutama masa emas anak usia dini (Rahayu, 2015).

Bermain bersama anak sangat baik dilakukan karena saat bermain inilah kemampuan melihat, mendengar, merasa, dan emosi anak akan terstimulus. Tetapi karena saat ini adalah era *gadget* sulit menjauhkan anak dari benda tersebut. Selama ini *gadget* dipandang negatif karena dapat menghambat perkembangan, salah satunya perkembangan bahasa. Padahal jika digunakan dengan tepat *gadget* bisa sangat membantu menstimulus panca indra dan memori.

Penelitian *American Association of Pediatrics* menyimpulkan bahwa selama interaksi dengan *gadget* didampingi orang tua, maka dapat memberikan manfaat, sedangkan yang tidak baik adalah ketika anak bermain *gadget* sendirian tanpa orang tua

dan tidak ada interaksi dengan sekitarnya selama berjam-jam (Yuliastanti, 2019).

2.2.6 Instrumen Pengukuran Perkembangan Anak

2.2.6.1 *Denver Developmental Screening Test (DDST)*

Tes perkembangan DDST menurut Surawiyah (2013) adalah :

a. Definisi

Denver II atau *Denver Developmental Screening Test (DDST)* merupakan salah satu alat skrining perkembangan, alat ini membantu tenaga kesehatan seperti perawat dan dokter untuk mengetahui sejak dini penyimpangan perkembangan pada bayi/anak dari lahir hingga usia 6 tahun.

b. Tujuan

Tujuan Denver II antara lain :

- 1) Untuk mengetahui dan mengikuti proses perkembangan.
- 2) Untuk mengatasi secara dini bila ditemui kelainan.
- 3) Menilai tingkat perkembangan bayi/ anak sesuai dengan usianya.
- 4) Menilai tingkat perkembangan bayi/anak yang tampak sehat.
- 5) Menilai tingkat perkembangan bayi/anak yang tidak menunjukkan gejala kemungkinan adanya kelainan perkembangan.
- 6) Memastikan bayi/anak yang diduga mengalami kelainan perkembangan.
- 7) Memantau bayi/anak yang beresiko mengalami kelainan perkembangan, misalnya bayi/anak dengan masalah perinatal (selama kehamilan).
- 8) Menjaring bayi/anak tanpa gejala terhadap kemungkinan adanya kelainan perkembangan.

c. Manfaat

Manfaat Denver II antara lain:

- 1) Mengetahui tahap perkembangan yang dicapai bayi/anak.
- 2) Menemukan adanya kelambatan perkembangan bayi/anak sedini mungkin.
- 3) Meningkatkan kesadaran orang tua/pengasuh agar menciptakan kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan bayi/anak.

d. Sektor Perkembangan pada Pemeriksaan DDST

- 1) Personal-Social (Perilaku Sosial) : 25 item tugas Perkembangan.
- 2) Fine Motor Adaptive (Gerakan Motorik Halus) : 29 Item Tugas perkembangan.
- 3) Language (Bahasa) : 39 item tugas perkembangan
- 4) Gross Motor (Gerakan Motorik Kasar) : 32 item tugas perkembangan.

e. Cara Pemeriksaan DDST II

- 1) Tetapkan umur kronologis anak, tanyakan tanggal lahir anak yang akan diperiksa. Patokan menggunakan bulan, misalkan 12 bulan untuk satu tahun.
- 2) Jika dalam perhitungan umur kurang 15 hari dibulatkan kebawah, jika sama dengan atau lebih dari 15 hari dibulatkan keatas.
- 3) Tarik garis berdasarkan umur kronologis yang memotong garis horizontal tugas perkembangan pada formulir DDST.
- 4) Setelah dilakukan pemeriksaan pada setiap sektor, lalu dihitung berapa yang P (Pass/lulus) dan F (Fail/gagal).

f. Interpretasi penilaian DDST

1) Advance / Lebih

Bila anak “lulus” pada komponen tes yang terletak di kanan garis usia, maka dinyatakan perkembangan anak lebih pada

tes tersebut. Bagian ini tidak perlu diperhatikan untuk tujuan ini terpretasi keseluruhan tes.

2) Normal

Nilai ini tidak perlu diperhatikan dalam penilaian tes secara keseluruhan, nilai normal dapat diberikan pada anak ketika anak “Fail” atau “Refusal” melakukan tugas untuk item di sebelah kanan garis usia. Hal ini wajar, karena item disebelah kanan garis usia pada dasarnya merupakan tugas untuk anak yang lebih tua.

3) Caution / Peringatan

Apabila anak “Fail” atau “Refusal” pada uji coba tugas perkembangan, dimana garis usia menyeberangi blok berwarna atau terletak pada atau antara persen 75 dan 90.

4) Delayed / kelambatan

Apabila anak “Fail” atau “Refusal” pada uji coba tugas perkembangan yang terletak di sebelah kiri garis usia.

5) No Opportunity /Tidak ada kesempatan

Pada tugas perkembangan berdasarkan laporan orang tua melaporkan anak tidak ada kesempatan untuk melakukan tugas perkembangan tersebut. Hasil ini tidak dimasukkan dalam mengambil kesimpulan.

g. Interpretasi Hasil DDST

1) Normal

Interpretasi normal diberikan jika tidak ada skor “Delayed / terlambat” dan / atau maksimal 1 “Caution / peringatan”

2) Suspek / Terlambat

Interpretasi Suspek diberikan jika terdapat 2 atau lebih Caution dan terdapat 1 atau lebih Delayed.

3) Untestable / Tidak dapat di uji

Interpretasi Untestable diberikan jika terdapat 1 atau lebih skor Delayed dan atau terdapat 2 atau lebih Caution.

Delayed dan Cation harus disebabkan karena Refusal (Penolakan) bukan Fail (Kegagalan). Jika hasil ini didapat, lakukan uji ulang dalam 1-2 minggu mendatang.

2.3 Konsep Usia Balita (*Toddler*)

2.3.1 Definisi usia Toddler

Menurut Departemen Kesehatan (2006) balita dapat didefinisikan sebagai anak usia 12-59 bulan. Sementara itu Hockenberry dan Wilson (2007) berpendapat bahwa fase bayi yaitu usia 0-1 tahun, fase toddler 1-3 tahun dan untuk fase prasekolah yaitu 3-6 tahun (Purwandari dkk, 2014).

Anak usia toddler adalah anak yang mencapai usia 12-36 bulan (1-3 tahun). Pada masa ini anak akan lebih mencari tahu bagaimana cara mengontrol orang sekitarnya melalui kemarahan, penolakan, dan tindakan keras kepala (Oktiawati dkk, 2017).

2.3.2 Ciri-ciri umum anak usia Toddler

Ciri-ciri umum anak usia toddler menurut Oktiawati dkk (2017), adalah sebagai berikut :

- 2.3.2.1 Mengalami peningkatan tinggi dan berat badan yang menggambarkan pertumbuhan mendorong dan melambatkan karakteristik masa toddler.
- 2.3.2.2 Menonjolnya abdomen merupakan karakteristik toddler dikarenakan otot-otot abdomen yang tidak berkembang.
- 2.3.2.3 Pada masa toddler otot-otot kaki harus menopang berat badan hal ini berakibat pada bagian kaki yang berlawanan secara khas.

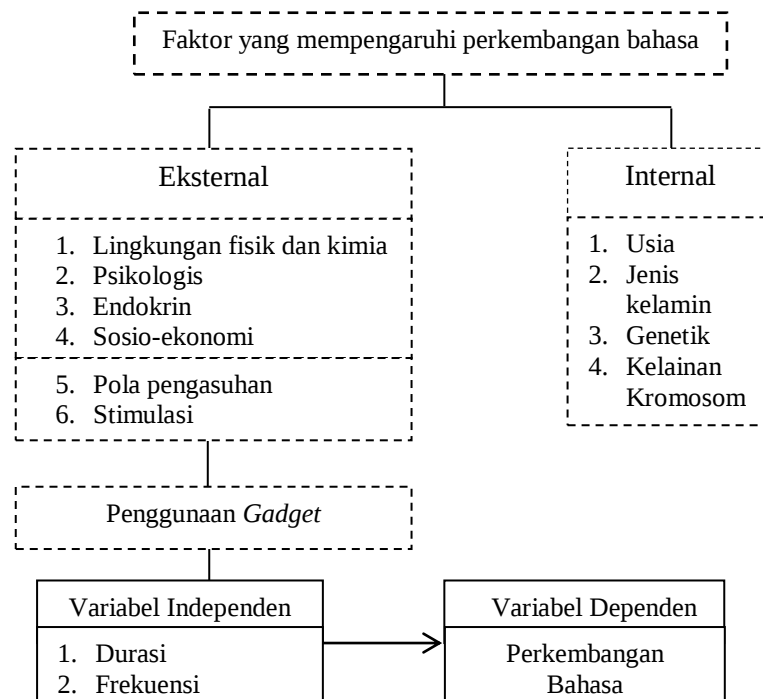
2.3.3 Perkembangan bahasa usia toddler

Tabel 2.2 Tahap Perkembangan Bahasa Usia Toddler

Usia	Uraian
15 bulan	Anak menggunakan istilah yang ekspresif
2 tahun	Anak bisa menggunakan 300 kata, menggunakan 2 atau 3 suku kata (frase) dan menggunakan kata ganti
2,5 tahun	Anak menyebutkan nama panggilan dan nama lengkap, anak juga menggunakan kata jamak

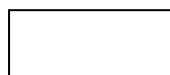
Sumber : Oktiawati, dkk

2.4 Kerangka Konsep



Skema 2.4 Kerangka Konsep

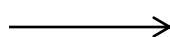
Keterangan :



: Diteliti



: Tidak diteliti



: Hubungan

2.5 Hipotesis

1. Ada hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan bahasa balita (1-3 tahun).

Ada hubungan frekuensi penggunaan *gadget* dengan perkembangan bahasa balita (1-3 tahun)