

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum Balita

a. Definisi Balita

Balita didefinisikan sebagai anak yang telah memasuki usia di atas satu tahun atau yang lebih dikenal sebagai anak di bawah lima tahun. Istilah Balita biasanya digunakan untuk mendefinisikan anak usia 1-3 tahun (batita) dan 3-5 tahun (pra-sekolah). Pada saat anak masih menginjak usia balita, mereka masih memerlukan bantuan penuh dari orang tuanya seperti mandi, makan, dan buang air (Setyawati dan Hartini, 2018).

Balita atau dikenal sebagai bayi bawah lima tahun merupakan anak yang berusia 0-59 bulan. Masa balita merupakan periode tumbuh kembang suatu anak, kemampuan berbahasa, kecerdasan, keterampilan, kesadaran sosial, dan emosional sangat dipengaruhi dan ditentukan pada masa balita (Saidah dan Dewi, 2020).

Dari dua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa balita merupakan anak dengan usia di bawah lima tahun yang masih dalam periode tumbuh kembang dan pada masa ini akan mempengaruhi dan menentukan segala aspek kemampuan anak.

b. Definisi Perkembangan

Secara sederhana perkembangan didefinisikan sebagai pertumbuhan kapasitas psikomotorik (Balasundaram P dan Avulakunta ID, 2022). Perkembangan adalah proses peningkatan kemampuan baik dalam ranah struktur

maupun fungsi tubuh menjadi lebih kompleks dengan pola yang teratur sehingga bisa diartikan sebagai hasil dari proses pematangan.

Disisi lain terdapat pandangan dua ahli dalam mendefinisikan perkembangan. Pertama, perkembangan diartikan sebagai proses perubahan yang dinamis, teratur, dan berkesinambungan baik dari struktur, pikiran, perasaan, dan perilaku sebagai hasil dari pembelajaran, pengalaman, dan pematangan (Mansur, 2019). Kedua, perkembangan adalah serangkaian perubahan baik dari segi jasmani maupun rohani menuju pada tahap pematangan yang terjadi secara kontinyu dan bersifat *reversible* (Ajhuri, 2019).

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa perkembangan merupakan proses perubahan kemampuan baik pikiran, perasaan, perilaku, serta struktur dan fungsi tubuh yang bersifat sistemik, progresif, berkesinambungan, dan *reversible*, sebagai hasil dari proses pematangan.

c. Tahap Perkembangan

Pertumbuhan dan perkembangan anak terjadi secara beriringan dengan pola yang teratur dan berkesinambungan dari janin masih di dalam kandungan hingga proses kelahiran. Menurut Balasundaram P dan Avulakunta ID (2022), masa pertumbuhan dan perkembangan terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut.

1) Fetal Stage

Masalah kesehatan janin dapat berdampak buruk pada pertumbuhan pasca kelahiran. Seperti neonatus dengan retardasi pertumbuhan intrauterin mungkin membatasi pertumbuhan pasca kelahiran. Perawatan perinatal yang

baik merupakan faktor penting dalam meningkatkan kesehatan janin dan pertumbuhan postnatal secara tidak langsung.

2) Postnatal Stage

Proses pertumbuhan dan perkembangan pasca kelahiran terjadi bersamaan tetapi dengan kecepatan yang berbeda. Ada lima fase penting dalam pertumbuhan dan perkembangan, manusia,

a. Masa bayi (neonatus dan hingga usia satu tahun)

Saat lahir, bayi sebagian besar sudah memiliki refleks yang dilengkapi dengan refleks primitif. Beberapa di antaranya, seperti refleks mencari dan menghisap. Secara umum sebagian besar tonggak perkembangan pertama kali hadir dalam bentuk refleks dan kemudian dimodifikasi ketika sistem saraf pusat yang sedang berkembang mencari koneksi perifer melalui mielinisasi saluran tulang belakang yang panjang. Misalnya, bayi yang baru lahir memiliki refleks menggenggam yang kuat. Dibutuhkan sekitar 4 bulan bagi anak untuk dapat menjangkau dan merebut suatu objek dan diperlukan waktu 2 bulan lagi untuk dapat melepaskan benda yang dipegang.

Perkembangan pada masa bayi mengikuti prinsip diferensiasi sefalokaudal yang dapat dengan mudah diamati pada usaha anak untuk merebut benda sebelum tangan dapat digerakkan untuk melakukan keinginan otak. Interaksi sosial, fungsi kortikal, berkembang dengan baik pada usia 6 bulan ketika anak baru dapat mulai memindahkan objek dari tangan ke tangan dan belum dapat menggerakkan ekstremitas bawah. Suara bicara awal muncul sebelum ambulasi terbentuk dengan baik.

b. Balita (usia satu hingga lima tahun)

Masa ini dimulai dari anak berusia 12 bulan hingga berusia 59 bulan. Pada tahap ini perkembangan mengalami peningkatan yang pesat sedangkan pertumbuhan mengalami penurunan kecepatan. Pada usia 18-24 bulan anak mengalami lonjakan bahasa. Setiap hari mereka memiliki kosakata baru. Anak dapat membuat kalimat yang terdiri atas dua kata dan dapat mengikuti perintah dua langkah. Pada fase ini anak akan senang mendengarkan cerita serta pada usia dua tahun, sekitar 50% bicaranya dapat dimengerti orang lain (Eshghi et al., 2019).

- c. Masa kanak-kanak (tiga sampai sebelas tahun)
- d. Masa remaja (12 hingga 18 tahun)
- e. Masa dewasa

d. Aspek Perkembangan

Dilansir dari pendapat Gassel yang menyebutkan bahwa terdapat sedikitnya empat aspek perkembangan individu dari segi perilaku individu, seperti motorik, perilaku adaptif atau kecerdasan, perilaku bahasa, dan perilaku personal sosial (Susanto, 2014). Selaras dengan aspek perkembangan tersebut, Ajhuri (2019) dalam bukunya menyebutkan terdapat delapan aspek perkembangan pada individu, di antaranya perkembangan fisik, inteligensi, emosi, bahasa, sosial, kepribadian, moral, dan kesadaran beragama.

a) Perkembangan Fisik

Terdapat empat aspek pada perkembangan individu, yaitu sistem saraf yang berkaitan dengan perkembangan kognitif dan emosi, otot yang berkaitan dengan perkembangan kekuatan dan kemampuan motorik, kelenjar endokrin yang mempengaruhi timbulnya pola tingkah laku baru. Adapun perkembangan aspek

fisiologis lainnya yang merupakan salah satu yang terpenting yaitu otak. Otak merupakan pusat perkembangan dan fungsi kemanusiaan. Otak terdiri dari belahan otak kiri dan kanan berdasarkan fungsinya.

b) Perkembangan Intelegensi

Intelegensi diartikan sebagai kemampuan dalam beradaptasi dengan lingkungan baru secara efisien dan efektif. Selain itu, perkembangan intelegensi juga diartikan sebagai kemampuan dalam berpikir, belajar, atau kepandaian untuk memahami suatu kemampuan baru dan keterampilan untuk memahami hal-hal yang terdapat di lingkungan sekitarnya.

c) Perkembangan Emosional

American Psychological Association mengartikan emosi sebagai pola reaksi yang kompleks yang didalamnya terlibat elemen pengalaman, perilaku, dan fisiologis, yang dimanfaatkan seseorang untuk menangani masalah atau peristiwa penting secara pribadi. Emosi dibedakan menjadi dua yakni emosi sensoris dan emosi psikis. Emosi sensoris merupakan emosi yang timbul disebabkan karena faktor eksternal, seperti rasa dingin, pahit, kelelahan, lapar, dan lain-lain. Sementara, emosi psikis yakni emosi yang mempunyai alasan-alasan kejiwaan, seperti perasaan intelektual, perasaan sosial, perasaan susila, perasaan keindahan.

d) Perkembangan Bicara dan Bahasa

Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan untuk berinteraksi dengan orang sekitar. Bahasa berhubungan dengan perkembangan cara berpikir suatu individu. Perkembangan pemikiran individu dapat terlihat dalam perkembangan bahasanya, yakni kemampuan membentuk pengertian,

menyusun argumentasi, dan menarik kesimpulan. Selain itu, aspek bicara dan bahasa memiliki keterkaitan dengan kemampuan anak untuk menanggapi suara yang didengar, berbicara, berkomunikasi, mengikuti perintah yang diberikan, dan lain-lain.

Tabel 1
Tahap Perkembangan Bicara dan Bahasa

Usia	Tahapan Perkembangan
0-3 bulan	- Mengoceh spontan atau bereaksi dengan mengoceh - Suka tertawa keras
3-6 bulan	- Mengeluarkan suara gembira bernada tinggi atau memekik
6-9 bulan	- Bersuara tanpa arti, mamama, bababa, dadada, tatata - Mencari mainan/benda yang dijatuhkan
9-12 bulan	- Mengulang/menirukan bunyi yang didengar - Menyebut 2-3 suku kata yang sama tanpa arti - Bereaksi terhadap suara yang perlahan atau bisikan
12-18 bulan	- Memanggil ayah dengan kata “papa”, memanggil ibu dengan kata “mama”
18-24 bulan	- Menyebut 3-6 kata yang mempunyai arti
24-36 bulan	- Bicara dengan baik, menggunakan 2 kata - Dapat menunjuk 1 atau lebih bagian tubuhnya ketika diminta - Melihat gambar dan dapat menyebut dengan benar nama 2 benda atau lebih
24-36 bulan	- Membantu memungut mainnya sendiri atau membantu mengangkat piring jika diminta
36-48 bulan	- Mengenal 2-4 warna - Menyebut nama, usia, tempat - Mengeri arti kata di atas, di bawah, di depan - Mendengarkan cerita
48-60 bulan	- Menyebut nama lengkap tanpa dibantu - Senang menyebut kata-kata baru - Senang bertanya tentang sesuatu - Menjawab pertanyaan dengan kata-kata yang benar - Bicaranya mudah dimengerti - Bisa membandingkan/membedakan sesuatu dari ukuran dan bentuknya - Menyebut angka, menghitung jari - Menyebut nama-nama hari

Sumber: (Direktorat Kesehatan Departemen Kesehatan Keluarga, 2016)

e) Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial merupakan suatu tahap belajar untuk dapat beradaptasi dengan aturan-aturan kelompok, moral, dan tradisi serta untuk memudahkan diri dalam berinteraksi dan saling berkomunikasi dengan lingkungan sekitar. Perkembangan aspek sosial ini terjadi pada masa kanak-kanak yaitu saat berusia 3 tahun. Perkembangan ini akan terus mengalami peningkatan seiring dengan bertambahnya usia dan pergaulan individu. Adapun yang menjadi faktor penentu dalam perkembangan sosial suatu anak adalah orang tua dan pendidikan formal.

f) Perkembangan Kepribadian

Kepribadian merupakan kombinasi antara sikap, cara berpikir, emosi, serta nilai-nilai yang memberikan pengaruh kepada individu untuk berbuat sesuatu sesuai norma lingkungannya. Seorang individu dapat dikatakan memiliki kepribadian yang sehat jika memiliki kemampuan untuk menilai diri dan situasi secara realistis, mampu menilai penghargaan yang diperoleh, menerima tanggung jawab, dapat mengontrol emosi, dan berorientasi tujuan.

g) Perkembangan Moral

Kata moral berasal dari kata latin ‘mos’ (moris) yang berarti adat istiadat, kebiasaan, peraturan atau nilai-nilai kehidupan. Nilai moral tersebut, seperti suatu seruan untuk berbuat baik terhadap sesama, hidup damai dan saling menghormati, dan larangan untuk berbuat jahat.

Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia tahun 2016 dalam pada program “Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak (SDIDTK)”, ada empat aspek perkembangan yang dipantau, sebagai berikut.

1. Motorik Kasar

Kemampuan anak yang berhubungan dengan penggunaan otot-otot dalam melakukan pergerakan, seperti berjalan, berlari, duduk, melompat.

2. Motorik Halus

Kemampuan anak untuk menggunakan otot-otot kecil, seperti menulis, memotong, dan lain-lain.

3. Sosial dan Kemandirian

Aspek ini berkaitan dengan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya secara mandiri.

4. Kemampuan Berbicara dan Bahasa

Aspek ini berkaitan dengan kemampuan anak dalam berkomunikasi dan memberikan respon terhadap suara dan perintah.

1. Deteksi Dini Penyimpangan Perkembangan

Direktorat Kesehatan Departemen Kesehatan Keluarga (2016), dilakukannya deteksi dini penyimpangan perkembangan anak memiliki tujuan untuk mengetahui adanya gangguan atau keterlambatan perkembangan, gangguan daya lihat, dan gangguan daya dengar.

Terdapat beberapa cara untuk deteksi dini penyimpangan perkembangan anak (Direktorat Kesehatan Departemen Kesehatan Keluarga, 2016), yaitu:

1. Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) bertujuan untuk mengetahui perkembangan anak normal atau terdapat penyimpangan.
2. Tes Daya Lihat (TDL) memiliki tujuan untuk mengetahui adanya gangguan atau kelainan pada daya lihat anak agar dapat segera diberikan tatalaksana.

3. Tes Daya Dengar (TDD) memiliki tujuan untuk mengetahui adanya gangguan atau kelainan pada pendengaran sejak dini. Hal ini berguna agar anak yang memiliki gangguan pendengaran dapat segera ditangani untuk meningkatkan kemampuan daya dengar dan bicara anak.

B. Konsep Bicara dan Bahasa

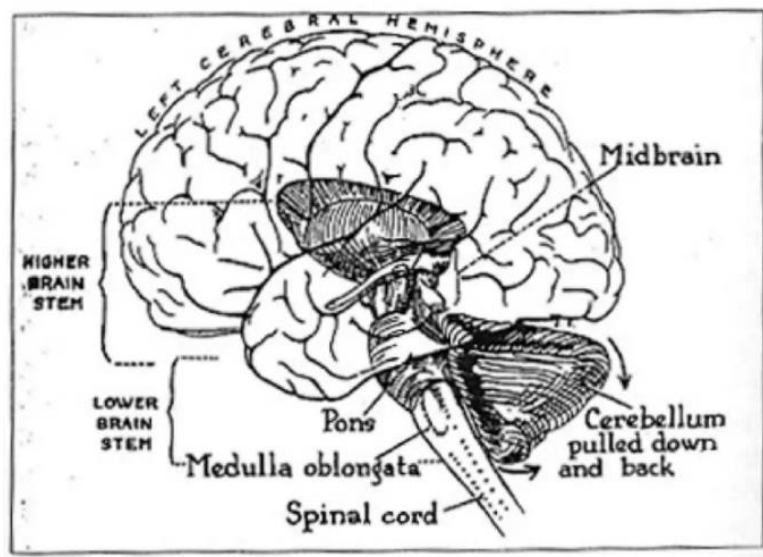
a. Definisi Bicara atau Bahasa

Berbicara adalah kegiatan komunikasi dengan tujuan mengutarakan informasi baik berupa ide, gagasan, maupun argumentasi kepada orang lain (Simarmata et al., 2017). Sedangkan Bahasa merupakan kemampuan seseorang dalam mengolah kata pada saat berkomunikasi yang terdiri dari pengetahuan, menyuarakan ide, gagasan, argumentasi, dan informasi. Bahasa dikelompokkan menjadi 2, yaitu bahasa *reseptif* dan *ekspresif*. Bahasa *reseptif* adalah keterampilan dalam memahami, seperti keterampilan *visual* (membaca, pemahaman bahasa isyarat) dan keterampilan *auditory* (pemahaman dalam mendengarkan). Sementara bahasa *ekspresif* adalah keterampilan dalam mengimplementasikan simbol komunikasi yang dapat berupa *visual* (menulis) maupun *auditory* (berbicara) (Asgaf, 2020).

b. Perkembangan Bicara dan Bahasa Pada Balita

Pada balita perkembangan bahasa normal melibatkan bagian pada otak yaitu hemisfer kiri. Hemisfer kiri berfungsi sebagai pusat kemampuan berbahasa pada 94% orang dewasa kanan dan lebih dari 75% pada orang dewasa yang kidal (Asaridou et al., 2021). Terdapat 3 area utama khusus pada hemisfer kiri

yang memiliki fungsi untuk berbahasa, yaitu bagian anterior (area Broca dan korteks motorik) dan bagian posterior (area Wernicke). Informasi yang berasal dari korteks pendengaran primer dan sekunder, diteruskan ke bagian korteks temporo parietal posterior (area Wernicke), dan dibandingkan dengan ingatan anak. Kemudian, jawaban diformulasikan dan disalurkan oleh *fasciculus arcuate* ke bagian anterior otak yang mana jawaban motorik dikoordinasi. Apabila terdapat kelainan pada salah satu jalan dari jalannya impuls, maka akan terjadi kelainan bicara. Kerusakan pada bagian posterior mengakibatkan kelainan bahasa reseptif, sedangkan kerusakan di bagian anterior mengakibatkan kelainan bahasa ekspresif.



Gambar 1 Korteks Hemisfer Kiri dan Fungsinya

(Sumber : Nurmasari, 2016)

Periode 9-24 bulan awal kehidupan merupakan periode kritis perkembangan kemampuan berbicara dan bahasa. Anak pada tahap belajar berbicara, akan mengamati dengan baik wajah lawan bicaranya serta gerakan-gerakan yang dilakukannya sampai terjadi peningkatan dalam memahami

signal lisan pendengaran. Dengan berkembangnya keterampilan ekspresif anak, kemampuan berbicara dan berbahasa menjadi lebih mudah diamati.

c. Faktor yang Mempengaruhi Keterlambatan Bicara Pada Balita

Adapun beberapa faktor risiko yang dapat mempengaruhi keterlambatan bicara pada balita, sebagai berikut.

1. Retardasi Mental, keterbelakangan mental merupakan penyebab paling umum dari keterlambatan bicara, terdapat lebih dari 50% kasus. Seorang anak tunagrahita menunjukkan keterlambatan bahasa global dan juga keterlambatan pendengaran dan keterlambatan penggunaan gerak tubuh. Secara umum, semakin parah retardasi mental seseorang, semakin lambat perolehan ucapan komunikatif (Keumala & Idami, 2021).
2. Jenis Kelamin, salah satu faktor yang turut serta mempengaruhi dari perkembangan bicara pada balita adalah jenis kelamin. Keterlambatan bicara lebih cenderung terjadi pada anak laki-laki dibandingkan dengan anak perempuan. Hal ini dikarenakan anak laki-laki memiliki kadar testosteron yang lebih tinggi pada masa prenatal sehingga memperlambat pertumbuhan neuron hemisfer kiri, ini berdampak pada perkembangan penguasaan kosakata pada anak laki-laki lebih lambat dibandingkan anak perempuan (Yulianda, 2019).
3. Pola Asuh, pola asuh merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dari keterlambatan bicara pada balita karena pada dasarnya, orang tua memiliki peran penting untuk pendidikan pertama pada anak serta berperan dalam mendukung perkembangan bicara anak sejak dini (Matondang, 2019). Namun, ketika anak mengalami keterlambatan bicara dapat disebabkan karena

kurangnya pendidikan serta pengalaman yang didapatkan anak ketika dalam pengasuhan orang tua.

4. Kesehatan Anak, Dibandingkan orang dewasa, balita sangat rentan terkena suatu penyakit. Disisi lain, pada satu tahun pertama anak berpotensi tinggi mengalami kurang gizi serta pada masa ini kepribadian anak mulai terbentuk. Jika dibandingkan dengan anak yang sakit, anak yang sehat akan lebih cepat belajar bicara karena motivasi untuk menjadi bagian dari kelompok sosial lebih tinggi dari anak yang sakit (Usman, 2015).

d. Etiologi

Tabel 2
Penyebab Gangguan Bicara dan Bahasa pada Anak

Penyebab Bicara	Efek pada Perkembangan
1. Lingkungan	
a. Sosial ekonomi kurang	Terlambat
b. Tekanan keluarga	Gagap
c. Keluarga bisu	Terlambat pemerolehan bahasa
d. Di rumah menggunakan struktur bahasa bilingual	Terlambat pemerolehan bahasa
2. Emosi	
a. Ibu yang tertekan	Terlambat pemerolehan bahasa
b. Gangguan serius pada orang tua	Terlambat atau gangguan perkembangan bahasa
c. Gangguan serius pada anak	Terlambat atau gangguan perkembangan bahasa
3. Masalah pendengaran	
a. Kongenital	Terlambat/gangguan bicara yang permanen
b. Didapat	Terlambat/gangguan bicara yang permanen
4. Perkembangan terlambat	
a. Perkembangan lambat	Terlambat bicara
b. Perkembangan lambat. Tapi masih dalam batas rata	Terlambat bicara
c. Retardasi mental	Pasti terlambat bicara
5. Cacat bawaan	

a. Palatoschisis	Terlambat dan terganggu kemampuan bicaranya
b. Sindrom down	Kemampuan bicaranya lebih rendah
6. Kerusakan otak	
a. Kelainan neuromuskular	Mempengaruhi kemampuan menghisap, menelan, mengunyah dan akhirnya timbul gangguan bicara dan artikulasi seperti disartria
b. Kelainan sensorimotor	Mempengaruhi kemampuan menghisap, menelan, dan akhirnya menimbulkan gangguan artikulasi seperti dispraksia
c. Palsi serebral	Berpengaruh pada pernapasan, makan, dan timbul juga masalah artikulasi yang dapat mengakibatkan disartria dan dispraksia
d. Kelainan persepsi	Kesulitan membedakan suara, mengerti bahasa, simbolisasi, mengenal konsep, akhirnya menimbulkan kesulitan belajar di sekolah

Sumber: (Nurmasari, 2016)

e. Klasifikasi dan Gejala

Klasifikasi kelainan bahasa pada anak menurut Rutter (dikutip dari Toback

C.) berdasarkan atas berat ringannya adalah sebagai berikut.

Tabel 3
Klasifikasi Kelainan Bahasa

Klasifikasi	Gejala	Diagnosis
Ringan	Keterlambatan akuisisi dari bunyi kata-kata, bahasa normal	Dislalia
Sedang	Keterlambatan lebih berat dari akuisisi bunyi kata-kata dan perkembangan bahasa terlambat	Disfasia ekspresif
Berat	Keterlambatan lebih berat dari akuisisi dan bahasa, gangguan pemahaman bahasa	Disfasia reseptif dan tuli persepsi
Sangat berat	Gangguan pada seluruh kemampuan bahasa	Tuli persepsi dan tuli sentral

(Sumber: Rutter, 2018)

C. Konsep *Gadget*

1. Pengertian *Gadget*

Gadget merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Inggris yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi maupun tujuan khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru sehingga dapat membuat masyarakat lebih praktis. *Gadget* ini dapat berupa smartphone atau telepon seluler, computer, laptop, tablet pc, dan video game (S. Setianingsih, 2018). Perkembangan teknologi saat ini yang semakin lama semakin canggih, banyak orang-orang yang di manjakan dengan teknologi modern seperti *gadget*, televisi, playstation.

Menurut Derry *Gadget* merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia. Menurut manumpil *Gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah alat komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin maju dengan munculnya *gadget*. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iphone dan Samsung, serta notebook (perpaduan antara computer portable seperti notebook dan internet) dalam (Nursafitri, 2019).

Pada dasarnya, *gadget* diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Definisi komunikasi adalah suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa, dengan akibat atau hasil apa, *gadget* jika dilihat melalui model komunikasi Laswell, merupakan media dalam menyampaikan pesan antara komunikator

dan komunikasi. Dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan salah satu media untuk berkomunikasi dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia (Putri Hana Pebriana, 2017)

Tidak salah memang *gadget* pada masa kini sangat disukai anak-anak. Sebab *gadget* pada masa kini sangatlah berbeda jauh dengan *gadget* pada awal diproduksi yang hanya dapat digunakan untuk menelpon maupun mengirim pesan serta ditambah dengan desain yang tidak menarik. Sedangkan *gadget* pada masa kini telah berevolusi menjadi sebuah barang yang sangat menarik dengan desain yang menarik serta penggunaan teknologi touchscreen yang semakin membuatnya menarik, selain itu pula *gadget* masa kini telah terisi dengan berbagai macam aplikasi didalam *gadget* tersebut. Seperti games yang pada saat ini sangat bervariasi, mulai dari game beraneka warna dan karakter tak heran jika *gadget* sangat di gandrungi oleh anak pada masa ini.

Gadget pada era globalisasi sangatlah gampang dijumpai, sebab hampir semua kalangan masyarakat memiliki *gadget*. Pasalnya *gadget* tidak hanya beredar dikalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (usia 60 tahun keatas), tetapi juga beredar dikalangan anak-anak (usia 7-11 tahun) dan ironisnya lagi *gadget* bukan barang asing untuk anak usia (3-5 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget*. Hal tersebut memang tidak lepas dari diberlakukannya pasar bebas dunia pada tahun 2008 yang dimana Indonesia termasuk dalam sasaran utama penjualan produk-produk elektronik khususnya teknologi *gadget*. *Gadget* yang awalnya hanya mampu dibeli oleh orang yang berpenghasilan tinggi, sekarang seseorang yang penghasilannya pas-pasan pun mampu membeli *gadget* dengan harga murah maupun dengan

sistem pembayaran berkala. Selain itu pula, tak jarang sekarang banyak produsen-produsen *gadget* sengaja menjadikan anak-anak sebagai target pemasarannya (Wahyu Novitasari, 2016)

Dalam menggunakan *gadget* atau game terhubung dengan jaringan internet. Internet adalah gabungan dari jaringan computer (LAN) di seluruh dunia. Sedangkan disisi lain internet juga merupakan sumber informasi global yang memanfaatkan kumpulan jaringan-jaringan computer tersebut sebagai medianya.

2. Dampak Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungan baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidak pedulian seseorang keadaan disekitarnya dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungan. Perilaku anak dalam menggunakan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif antara lain:

a. Dampak positif

Penggunaan *gadget* mempunyai dampak tersendiri bagi penggunaan baik orang dewasa maupun anak-anak tetapi tergantung dengan bagaimana menggunakan dan memanfaatkan *gadget* tersebut. Adapun beberapa dampak positif *gadget* pada anak yaitu: (Al-Ayouby, 2017)

1) Mengembangkan imajinasi

Melihat suatu objek kemudian menggambarkannya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan.

2) Melatih kecerdasan

Dengan mengembangkan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar.

3) Meningkatkan rasa kepercayaan diri

Ketika anak mendapatkan juara kelas akan termotivasi bahwa dia bias menggapai prestasi.

4) Kreatif

Dalam *gadget* tersedia aplikasi game dengan tipe strategi ataupun bongkar pasang, anak semakin akan terarah untuk mengembangkan kemampuan kreativitasnya dalam kehidupan sehari-hari bahkan dapat memecahkan masalah dan melakukan segala sesuatu.

5) Inovator

Dengan berkembangnya teknologi, semakin banyak waktu dan kesempatan aplikasi yang tersedia dalam *gadget* serta saling mengajar dan belajar antar teman dalam dunia maya, untuk bereksplorasi mengembangkan apa yang sudah ada banyak menemukan peluang untuk menghasilkan teman yang baru.

Gadget memudahkan komunikasi menjadi lebih praktis, anak yang bergaul dengan dunia *Gadget* cenderung lebih kreatif, serta memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas, anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh gambar-gambar yang menarik. Selain

itu, kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah. Dan manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan *Gadget* (Smartphone) yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik. Perkembangan teknologi ini tidak selamanya berdampak positif bagi anak-anak. Hal ini menyebabkan kecanduan terhadap anak sehingga anak-anak yang baru belajar berbicara ataupun mengenal huruf akan kurang menerima stimulasi sehingga dapat berisiko terjadinya *speech delay* pada anak.

b. Dampak Negatif *Gadget*

Menurut (Bunga Alamiah, 2020), dampak negative penggunaan *gadget* sebagai berikut:

1. Kesehatan mata

Dapat menimbulkan gangguan kesehatan. Semakin sering menggunakan *gadget* akan mengganggu kesehatan terutama pada mata, seperti mata lelah, merah, penglihatan yang buram, mata kering dan iritasi ringan karena terpapar radiasi, risiko kanker akibat radiasi, ketulian, mata perih, atau bahkan rabun karena pencerahan maksimal secara berkala yang ada pada *gadget*.

2. Masalah tidur

Terlalu sering bermain *gadget* menyebabkan anak menjadi nyaman, pada akhirnya membuat rutinitas dan jam tidur menjadi terganggu

3. Kesulitan daya konsentrasi

Ketika terlalu banyak memainkan *gadget* dapat membuat anak menjadi tidak fokus dalam pelajaran dan teringat dengan *gadget*

4. Menurunnya prestasi belajar

Gadget bisa mengakibatkan lupa waktu. Ketergantungan pada *gadget* menurunkan prestasi anak-anak seperti malas menulis dan membaca, seperti anak sering melihat video di aplikasi youtube cenderung melihat gambarnya saja tanpa menulis apa yang dicari

5. Perkembangan fisik

Waktu akan terbuang sia-sia, ketika anak-anak sedang asik bermain *gadget* dan sering lupa waktu. Mereka akan menjadi malas bergerak dan beraktivitas di lingkungannya. Hal ini mengakibatkan pertumbuhan fisik akan terhambat atau terlambat

6. Perkembangan sosial

Banyak anak yang mulai kecanduan dengan *gadget* dan lupa bersosialisasi misalnya anak kurang bermain di lingkungan sekitarnya ataupun dengan teman-temannya.

7. Perkembangan kognitif

Pemikiran proses psikologis anak terhambat yang berkaitan dengan individu seperti mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, memulai dan memikirkan lingkungannya.

8. Perkembangan Bahasa

Ketika anak terlalu lama bermain *gadget* dalam kegiatan sehari-seharinya akan mengganggu perkembangan anak. Sehingga dapat menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbahasa (anak cenderung diam, sering menirukan Bahasa yang digunakan dan tidak lancar dalam berkomunikasi dengan teman dan lingkungannya) serta menghambat kemampuan dalam mengekspresikan pikirannya.

9. Perkembangan psikososial

Kondisi anak dalam penggunaan *gadget* yang berlebihan akan mengakibatkan ketidakmampuan anak dalam mengolah emosinya karena tidak terbiasa berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Anak akan meluapkan amarahnya ketika keinginannya tidak terpenuhi

10. Mempengaruhi perilaku anak

Semakin terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan berbagai hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Misalnya akses konten yang tidak baik seperti adegan kekerasan yang anak lihat dalam game dan film, serta pornografi, karena dipercayai mempengaruhi pola perilaku yang negatif dan anak akan mencontohkan karakter yang dapat menimbulkan tindakan kekerasan terhadap teman maupun di lingkungan sekitar.

Gadget juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak. Dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih untuk duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Mereka lambat laun akan melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumuran mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal ini tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar *gadget* membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan (Wahyu Novitasari, 2016)

D. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*

Menurut (Fadilah, 2015), faktor-faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan *gadget* meliputi:

- a. Iklan yang terpapar di televisi dan media social. Perkembangan masa kini sangat mempengaruhi oleh adanya iklan di televisi maupun di media social. Sehingga sering kali penasaran dengan hal baru terhadap adanya iklan tersebut.
- b. *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik dan memiliki fitur-fitur yang canggih sehingga membuat ketertarikan pada setiap penggunaanya serta membuat penasaran dalam mengoperasikan *gadget*nya.
- c. Kecanggihan dari *gadget* dapat mempermudah dalam memenuhi kebutuhannya termasuk dalam kebutuhan komunikasi sehingga tidak ada hambatan untuk berbagi komunikasi kepada semua orang.
- d. Keterjangkauan harga *gadget* orang-orang dengan status ekonomi menengah ke atas sampai status ekonomi menengah ke bawah sudah memiliki *gadget*
- e. Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget* sehingga masyarakat lainnya menjadi berat untuk meninggalkan *gadget*.
- f. Faktor budaya sangat mempengaruhi perilaku seseorang. Sehingga orang-orang banyak yang mengikuti trend yang terjadi di dalam budaya di lingkungannya yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*.
- g. Faktor sosial kelompok masyarakat, keluarga serta status sosial sangat mempengaruhi factor sosial. Terutama dalam keluarga karena peran keluarga sangat penting dalam pembentukan perilaku anak sebagai pondasi utama.
- h. Faktor pribadi, kepribadian anak yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-

temannya, biasanya cenderung mengikuti trend sesuai perkembangan teknologi.

E. Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Kejadian *Speech Delay*

Terdapat beberapa hal yang dapat mempengaruhi perkembangan bicara dan bahasa anak, salah satu faktor yang mempengaruhi adalah lingkungan (Hartanto et al., 2016). Stimulasi sangat dibutuhkan oleh balita untuk dapat mengembangkan potensi yang mereka miliki. Kekurangan stimulasi pada balita dapat berdampak pada keterlambatan dalam berbagai aspek perkembangan anak (Candrasari, 2017).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putra dkk (2018) mengenai “Pengaruh Pemberian Stimulasi Oleh Orang Tua Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia *Toddler* di Paud Asparaga Malang” didapatkan adanya hubungan yang signifikan antara stimulasi dengan perkembangan bicara dan bahasa anak.

Ketika balita diberikan gawai untuk kesehariannya, maka mereka hanya akan fokus dengan gawai yang menyajikan banyak fitur menarik dan cenderung mengabaikan lingkungan sekitar. Bermain gawai dengan intensitas tinggi atau sering dapat mengakibatkan anak menjadi kecanduan. Hal ini dapat menyebabkan waktu untuk bermain dan berinteraksi dengan orang disekitarnya menjadi sedikit, sehingga berdampak pada kurangnya stimulasi yang kemudian menyebabkan perkembangan bicara dan bahasa anak menjadi terlambat (Fernando dan Pebriana, 2018)