

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. *Gadget*

Gadget adalah alat elektronik yang berguna membantu pekerjaan manusia. Seperti: *smartphone*, laptop. *Gadget* memiliki perkembangan yang pesat yang membuat beberapa inovasi, dengan membuat berbagai fitur yang lebih banyak manfaatnya. Teknologi yang semakin berkembang memberikan banyak kemudahan pada manusia untuk melakukan banyak hal. Salah satu hasil dari adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ialah *gadget*. (Anggraini, 2019)

B. Klasifikasi *Gadget*

Gadget merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus, contohnya *smartphone*, iphone, komputer dan tab.

Smartphone menjadi salah satu jenis *gadget* yang banyak digunakan oleh orang - orang, hampir setiap rumah memiliki *smartphone*. *Gadget* menjadi sesuatu yang sangat disukai oleh banyak orang baik orang dewasa atau anak-anak karena kecanggihannya. Anak-anak dikenalkan oleh orang tuanya pada *gadget* bahkan banyak yang sebelum anak mampu untuk berbicara dan membaca. Banyak dari kalangan orang tua yang memberikan tontonan yang menarik bagi anak-anak karena merasa konten itu cocok untuk anak atau ketika anak menangis, orang tua mendiampkannya dengan cara memberikan *gadget* pada anak sehingga karena keseringan, makin lama anak menjadi ketagihan untuk melihatnya lagi. Kebanyakan orang tua juga memberikan *gadget* pada anaknya agar anak tidak

mengganggu aktivitas yang sedang dilakukan oleh orang tua atau tidak bermain ke luar rumah. (Yumarni. 2022)

C. Rekomendasi penggunaan *gadget*

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) melalui rekomendasinya “Pedoman WHO Tentang Aktivitas Fisik, Perilaku Sedentary, dan Tidur untuk anak di bawah usia 5 tahun” menganjurkan anak – anak untuk membatasi waktu menonton layar yang diantaranya menonton televisi atau video serta bermain game. Berikut rekomendasi WHO mengenai waktu menonton layar berdasarkan usia:

1. Bayi (kurang dari 1 tahun) tidak disarankan untuk menonton layar
2. Usia 1-2 tahun : tidak direkomendasikan untuk diberikan *gadget* untuk anak usia 1 tahun. Untuk anak usia 2 tahun kurang dari 1 jam dan tidak lebih dari 1 jam menonton layar
3. Usia 3-4 tahun : kurang dari 1 jam dan tidak lebih dari 1 jam menonton (Sommer, dkk. 2021)

Berdasarkan *review* dari beberapa jurnal yang dilakukan oleh Wati (2021) didapatkan simpulan bahwa keterlambatan berbicara dapat dipengaruhi oleh penggunaan *gadget*. Lama menggunakan *gadget* dengan durasi 30 menit per hari atau 2 kali sehari dikatakan kategori rendah, penggunaan 40-60 menit per hari atau 2-3 kali setiap harinya dikatakan kategori sedang, sedangkan penggunaan 120 menit per hari atau penggunaan setiap harinya lebih dari 75 menit masuk dalam kategori intensitas tinggi. Demikian penggunaan lebih dari 3 kali sehari dalam durasi 30-75 menit sudah masuk kategori kecanduan *gadget*. Durasi penggunaan *gadget* >60 menit dapat menyebabkan keterlambatan bahasa. Semakin lama

menggunakan *gadget* semakin berisiko anak mengalami keterlambatan dalam berbicara

D. Dampak Positif Dan Negatif Dari Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* pada anak-anak memberikan dampak positif terhadap motorik dan kognitif anak selain itu juga bisa digunakan sebagai sarana hiburan dan melatih jiwa kompetisi pada anak - anak. Manfaat atau dampak positif dari *gadget* dapat dirasakan jika penggunaannya dilakukan dengan disertai kontrol, tidak berlebihan, pemilihan konten yang ditonton merupakan konten yang bersifat positif seperti berisikan informasi-informasi yang dapat memberikan pengetahuan baru, untuk anak-anak konten yang di lihatnya bisa berupa pembelajaran menarik mengenai cara berhitung membaca atau berisikan cerita dan lainnya. (Sundus, 2017)

1) Dampak positif :

a. Dampak positif terhadap motorik anak

Keterampilan motorik yang melibatkan otot-otot kecil seperti gerakan bibir, jari, pergelangan tangan. Jari-jari anak menjadi terlatih ketika mereka bermain *gadget*.

b. Mengasah kemampuan kognitif anak

Keterampilan kognitif yaitu berkaitan dengan kemampuan untuk berfikir atau memproses informasi, penalaran, mengingat, yang melibatkan syaraf otak (Mardalena dkk, 2020). Banyaknya aplikasi atau video yang dapat memberikan edukasi dan tantangan bagi anak dapat membantu anak untuk melatih kemampuan kognitif anak, *gadget* lebih menarik bagi anak sehingga untuk melatih kemampuan kognitif anak melalui *gadget* lebih membangkitkan semangat anak.

c. Sebagai sarana hiburan

Bagi anak-anak *gadget* memiliki banyak fitur menarik, dengan adanya beragam warna, efek suara, gambar yang menarik yang sangat disukai anak dalam sebuah aplikasi permainan atau video youtube. Aplikasi permainan dapat dengan mudah diunduh melalui aplikasi *store* seperti permainan *puzzle*, balapan atau permainan yang bersifat petualangan.

d. Melatih kemampuan berkompetisi anak

Kemampuan berkompetisi anak terlatih melalui permainan-permainan di dalam *gadget* ketika mereka bermain *game* yang sifatnya kompetisi dan melibatkan lebih dari satu orang maka dia akan merasakan seperti apa itu kompetisi dan membuatnya terbiasa dengan lingkungan kompetisi. (Siregar, 2022)

Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi. ADHD sendiri merupakan singkatan dari *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* yang merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak hingga menyebabkan aktivitas anak-anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan. (Setianingsih dkk, 2018)

2) Dampak negatif :

Gadget juga memiliki dampak negatif bagi penggunaanya terutama bagi anak usia dini yang masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan. *Gadget* bisa memberikan efek negatif terhadap motorik, kognitif, dan sosial emosional anak. (Syifa, 2019)

a. Mengganggu kesehatan

Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker. (Yumarni, 2022)

b. Dapat mengganggu perkembangan anak

Gadget dapat menghambat perkembangan bicara dan bahasa anak. Hal ini dikarenakan anak menghabiskan waktu lebih banyak di depan layar *gadget* dibandingkan berinteraksi dengan orang lain. Akibatnya, anak jarang berinteraksi dengan orang lain dan mengakibatkan kurangnya kemampuan bicara dan bahasa anak.

c. Rawan terhadap tindak kejahatan

Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat *update* di mana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencarinya dari hasil *updatenya* yang boleh dibilang terlalu sering.

d. Dapat mempengaruhi perilaku anak

Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi. Pada faktanya ada begitu banyak hal yang harus digali lewat proses pembelajaran tradisional dan internet tidak bisa menggantikan kedalaman suatu pengetahuan. Kalau tidak dicermati, maka akan ada kecenderungan bagi generasi mendatang untuk menjadi generasi yang cepat puas dan cenderung berpikir dangkal. Kemajuan teknologi yang membawa banyak kemudahan,

generasi mendatang berpotensi untuk menjadi generasi yang tidak tahan dengan kesulitan. Dengan kata lain, anak akan berpikir atau merasa bahwa hidup ini seharusnya mudah dan pada akhirnya anak berusaha untuk menyederhanakan masalah dan berupaya menghindari kesukaran. Kemajuan teknologi mempercepat segalanya dan tanpa disadari anak pun dikondisikan untuk tidak tahan dengan keterlambatan. Hasilnya anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan segera. (Pratama dan Sudirman, 2023)

E. Anak Usia Dini

Seorang anak dapat digolongkan sebagai anak usia dini saat ia berada di rentang usia nol hingga enam tahun, atau masa ini dapat pula disebut masa kanak - kanak awal. Masa usia dini juga disebut sebagai tahap perkembangan kritis atau usia emas (*golden age*), di mana anak mulai mengembangkan kemampuan motorik indra, visual, dan auditori melalui bantuan stimulus-stimulus yang diterima dari lingkungannya. Anak usia dini juga dapat diartikan sebagai kelompok anak yang jika ditinjau dari sudut pandang jenjang pendidikan, belum memasuki lembaga pendidikan formal seperti sekolah dasar dan masih dididik di rumah oleh orang tua atau dengan lembaga pendidikan pra-sekolah seperti kelompok bermain, taman kanak-kanak, atau tempat penitipan anak, di mana lembaga pendidikan pra-sekolah ini berfungsi untuk mempersiapkan anak dalam memasuki dunia belajar saat ia mulai mengenyam pendidikan formal di sekolah dasar, sehingga anak akan cenderung lebih siap, mantap, dan matang dalam kegiatan belajar bila ditinjau dari aspek-aspek perkembangannya. Singkatnya, anak usia dini dapat disebut sebagai usia pra-sekolah. (Syauqila, 2022).

F. Perkembangan Bicara dan Bahasa Anak Usia Dini

1. Pengertian

Bicara adalah pengucapan yang menunjukkan keterampilan seseorang mengucapkan suara dalam suatu kata. Bahasa berarti menyatakan dan menerima informasi dalam suatu cara tertentu. Bahasa merupakan salah satu cara berkomunikasi. (Safitri, 2013).

Bahasa merupakan salah satu parameter dalam perkembangan anak. Kemampuan bicara dan bahasa melibatkan perkembangan kognitif, sensorimotor, psikologis, emosi, dan lingkungan sekitar anak. Kemampuan bahasa pada anak umumnya dapat dibedakan menjadi kemampuan reseptif (mendengar dan memahami), dan kemampuan ekspresif (berbicara). Kemampuan bicara lebih dapat dinilai dari kemampuan lain sehingga pembahasan mengenai kemampuan bahasa lebih sering dikaitkan dengan kemampuan berbicara. (Suhadi, 2020) Terdapat perbedaan mendasar antara bicara dan bahasa. Bicara adalah pengucapan yang menunjukkan keterampilan seseorang mengucapkan suara dalam suatu kata.

2. Tahapan perkembangan bicara dan bahasa

Tahapan perkembangan bahasa anak diuraikan berdasarkan usia, dimulai dari lahir hingga 3 tahun:

- a. Lahir – 3 bulan: Anak merespons rangsangan bunyi, diam atau tersenyum saat diajak berbicara, dan mulai membuat suara dasar seperti "ooo" atau "aaah."
- b. Usia 4 – 6 bulan: Anak mulai memperhatikan objek yang menarik, bereaksi terhadap suara, dan mengucapkan bunyi vokal seperti "daaa."
- c. Usia 7 – 9 bulan: Anak mengenali namanya, meminta digendong, dan mengenali nama orang serta benda.

- d. Usia 10 – 12 bulan: Anak mulai menggunakan gerakan seperti menunjuk, melambatkan tangan, dan mulai memproduksi kata-kata sederhana seperti "mama" atau "papa."
- e. Usia 13 – 18 bulan: Anak mulai mengikuti perintah sederhana, memahami nama-nama benda dan orang di sekitarnya, dan menggunakan isyarat seperti menggelengkan kepala untuk menyatakan "tidak."
- f. Usia 19 – 24 bulan: Anak memahami lebih dari 50 kata dan mampu menyusun dua kata atau lebih, seperti "ayo pergi" dan mengikuti instruksi dua tahap, seperti "ambil sendoknya lalu taruh di meja."
- g. Usia 2 – 3 tahun: Anak mulai menggunakan kata ganti seperti "aku" dan "kamu," bertanya dengan "mengapa" dan "bagaimana," serta mengucapkan nama ketika ditanya. (*Direktorat Jenderal Pelayanan Kesehatan, n.d.*)

G. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak

Menurut Wiyani (2014) ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak, antara lain :

1. Faktor kesehatan

Jika pada usia 2 tahun pertama anak sering sakit-sakitan, maka anak tersebut kemungkinan akan mengalami kelambatan atau kesulitan dalam perkembangan bahasanya.

2. Intelegensi

Anak yang intelegensinya normal atau di atas normal pada umumnya perkembangan bahasanya cepat.

3. Status sosial ekonomi

Anak yang berasal dari keluarga miskin mengalami kelambatan dalam perkembangan bahasanya dibandingkan dengan anak yang berasal dari keluarga yang lebih baik. Hal itu kemungkinan disebabkan oleh perbedaan kecerdasan dan kesempatan belajar

4. Jenis kelamin

Pada tahun pertama usia anak, tidak ada perbedaan dalam vokalisasi antara anak laki-laki dan perempuan. Tetapi pada saat anak mulai memasuki usia 2 tahun, anak perempuan menunjukkan perkembangan bahasa yang lebih cepat dari pada anak laki-laki.

5. Hubungan keluarga

Hubungan yang sehat antara orang tua dengan anak (penuh dengan perhatian dan kasih sayang) dapat memfasilitasi perkembangan bahasa anak. Sebaliknya, hubungan yang tidak sehat dapat mengakibatkan anak mengalami kesulitan atau kelambatan dalam perkembangan bahasanya.

H. Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP)

Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) merupakan formulir yang digunakan untuk melakukan deteksi dini penyimpangan perkembangan anak. KPSP dapat digunakan sebagai alat untuk menilai 4 aspek perkembangan antara lain motorik kasar, motorik halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian. (Kemenkes RI, 2019)

a. Cara menggunakan KPSP

1. Pada waktu pemeriksaan anak dilakukan anak harus dibawa.
2. Tentukan umur anak dengan menanyakan tanggal bulan dan tahun anak lahir.
Bila umur anak lebih 16 hari dibulatkan menjadi 1 bulan.
3. Setelah menentukan umur anak, pilih KPSP yang sesuai dengan umur anak.
Apabila usia anak tidak terdapat pada KPSP, bisa menggunakan KPSP sesuai usia terdekat yang sudah dilewati anak tersebut.
4. KPSP terdiri dari 2 macam pertanyaan, yaitu pertanyaan yang dijawab ibu/pengasuh anak, dan perintah kepada ibu/pengasuh anak atau petugas untuk melakukan tugas perkembangan pada KPSP
5. Jelaskan kepada ibu/pengasuh anak agar tidak ragu – ragu atau takut menjawab, oleh karena itu pastikan ibu/pengasuh anak mengerti apa yang ditanyakan kepadanya.
6. Tanyakan pertanyaan tersebut secara berturutan, satu persatu. Setiap pertanyaan hanya ada 1 jawaban, Ya atau Tidak. Catat jawaban tersebut pada formular
7. Teliti kembali apakah semua pertanyaan telah dijawab

b. Interpretasi hasil KPSP

1. Hitunglah berapa jumlah jawaban Ya. Jawaban ya bila ibu/pengasuh menjawab anak bisa atau pernah atau seringa tau kadang – kadang melakukannya.
Jawaban tidak bila ibu/pengasuh menjawab anak belum pernah melakukan atau tidak pernah atau ibu/pengasuh tidak tahu
2. Jumlah jawaban ya = 9 atau 10 perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya

3. Jumlah jawaban ya = 7 atau 8 perkembangan anak meragukan
4. Jumlah jawaban ya = 6 atau kurang kemungkinan ada penyimpangan.
5. Untuk jawaban tidak perlu dirinci jumlah jawaban tidak menurut jenis keterlambatan (gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa, sosialisasi dan kemandirian). (Kemenkes RI, 2019)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sari, dkk. (2023) yang berjudul Hubungan Intensitas Pemakaian *Gadget* Dengan Kejadian *Speech Delay* Pada Balita, pengkajian kemampuan bicara dan bahasa pada balita yang juga dilakukan dengan menggunakan instrumen KPSP, kemampuan bicara dan bahasa balita diklasifikasikan menjadi normal dan terlambat dengan kategori sebagai berikut.

1. Normal : Apabila anak atau orang tua dapat menjawab atau menunjukkan semua pertanyaan terkait kemampuan bicara dan bahasa
2. Terlambat : Apabila anak atau orang tua tidak dapat menjawab atau menunjukkan satu atau lebih pertanyaan terkait kemampuan bicara dan bahasa.