

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai "*Gawai*". Gadget memiliki banyak jenis antara lain seperti handphone, laptop, komputer, tablet, iPad. Manfaat penggunaan gadget di era modern bertujuan untuk mempermudah kehidupan manusia, seperti komunikasi, bertukar informasi, hingga mencari informasi terbaru. Gadget yang paling banyak digunakan di Indonesia adalah handphone (52%) dan portable computer (PC) (69%). Gadget sering digunakan sebagai media hiburan, seperti menonton video, bermain game, mendengarkan musik, serta berkreasi ilustrasi.¹

Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, gadget pada masa sekarang telah digunakan oleh semua kalangan termasuk anak-anak sebagai kebutuhan utama dalam kehidupan sehari-hari.' Sebuah penelitian di Amerika Serikat pada tahun 2013 menyatakan bahwa sebanyak 29% balita dapat menggunakan gadget dengan mudah dan sebanyak 70% mahir menggunakan gadget pada usia sekolah dasar. Rata-rata waktu yang dihabiskan anak dalam satu hari melihat layar gadget adalah 8 jam.² Berdasarkan data dari KOMINFO di Tahun 2014, tingkat penggunaan gadget di Indonesia sangat tinggi. Ditemukan bahwa 98% anak-anak dan remaja di Indonesia mengetahui tentang internet dan 79,5% di antaranya adalah pengguna internet.³

Menurut data Badan Pusat Statistik Tahun 2020 ada sebanyak 29% anak usia dini di Indonesia menggunakan gadget selama masa pandemi covid-19 di bulan oktober-desember 2020. Data yang sama juga menemukan pajanan terhadap gadger dalam kehidupan sehari-hari pada bayi berusia kurang dari satu tahun sejumlah 3,5%, anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9%, dan anak prasekolah 5-6 tahun sejumlah 47,7%.⁴ Studi Sowmya dan

Manjuvani menunjukkan bahwa mayoritas anak-anak yang menggunakan gadget mengoperasikan aplikasi game, lalu menonton video, mendengarkan musik dan menggunakan internet dan kamera.⁵

Periode perkembangan anak yang sangat sensitif berlangsung pada saat usia 1-5 tahun yang dikenal sebagai masa anak usia dini atau disebut juga dengan the golden age.⁶ Pada awal periode ini, otak sebagai sistem saraf pusat manusia mengalami pematangan dan pertumbuhan eksplosif yang berkaitan dengan perkembangan perilaku dan kognitif anak. Selama periode perinatal, aktivitas saraf memiliki peran penting dalam membangun sirkuit awal otak dan memandu proses penting seperti diferensiasi sel, pertumbuhan neuron dan aksonal, arborisasi dan synaptogenesis. Synaptogenesis merupakan proses pembentukan sinaps yang terjadi di sepanjang hidup manusia, namun sangat pesat selama periode awal perkembangan sistem saraf pusat. Synaptogenesis dimulai sejak janin berusia 24 minggu di dalam kandungan (prenatal) hingga beberapa tahun pertama kehidupan postnatal. Selama fase awal pembentukan sinaps, membran prasinaptik dan postsinaptik harus diidentifikasi dan dicocokkan, dan kontak awal harus dibentuk dan distabilkan. Sinaps yang terbentuk berfungsi dalam hampir semua komunikasi sel ke sel.^{7,8}

Fenomena yang terjadi saat ini, orang tua sengaja memberi gadget kepada anak-anaknya sejak dini dengan alasan untuk mengalihkan anak-anak agar tidak mengganggu pekerjaan mereka dan terhindar dari rasa bosan.⁹ Penggunaan gadget pada balita memiliki berbagai dampak positif, seperti meningkatnya kemampuan berbahasa dan keterampilan matematis.^{10,11} Penelitian Sowmya dan Manjuvani menunjukkan bahwa anak-anak dengan penggunaan gadget yang tinggi mendapat skor lebih tinggi pada tes perkembangan bahasa daripada anak-anak dengan penggunaan gadget rendah.¹² Manfaat ini dapat diperoleh dari menonton berbagai program pendidikan dan video yang akan merangsang anak-anak mempelajari kosa kata baru dan meningkatkan keterampilan bahasa mereka. Hasil penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa anak-anak mungkin memiliki keterampilan

motorik yang lebih baik, meningkatkan keterampilan kognitif dan keterampilan kompetisi.^{13,8}

Penggunaan gadget pada balita secara berlebihan dan tanpa pendampingan orang tua memberikan dampak negatif dalam proses interaksi sosial anak usia dini, seperti anak cenderung pendiam di depan orang yang tidak dikenal, anak lebih senang memainkan gadgetnya daripada bermain dengan temannya, dan anak bersikap acuh bila sudah di depan gadgetnya. Penggunaan gadget dengan durasi yang lama juga akan memicu anak-anak mengalami ketergantungan gadget. Penelitian Nugraha menunjukkan bahwa gadget memiliki efek negatif pada perkembangan bicara pada balita yang tidak memungkinkan mereka untuk berbicara seperti anak-anak lain pada usia yang sama.¹⁴ Hal ini juga ditemukan dalam penelitian Indriash yang menyatakan penggunaan gadget yang lama sebagai faktor yang mempengaruhi keterlambatan dalam perkembangan bicara dan bahasa pada anak.⁷ Anak dengan gangguan bahasa akan sulit memahami apa yang dikatakan orang lain, selain itu mereka juga tidak mengerti dan kesulitan mengucapkan kata-kata.¹⁵

Pencapaian perkembangan anak dapat diukur menggunakan tes Denver I] atau Denver Developmental Screening Test (DDST). Tes Denver II adalah salah satu metode deteksi dini yang dapat mengidentifikasi masalah pada tumbuh kembang anak. Tes Denver II berfungsi sebagai alat bantu untuk menilai tingkat perkembangan anak usia sesuai dengan tugas untuk kelompok umurnya pada saat melakukan tes. Selain itu tes ini juga dapat digunakan untuk memantau perkembangan bayi atau anak dengan resiko tinggi terhadap terjadinya penyimpangan atau kelainan perkembangan secara berkala. Penggunaan tes ini adalah untuk melihat perbandingan kemampuan atau perkembangan anak dengan kemampuan anak lain yang seumurnya, namun tidak untuk mendiagnosa gangguan ketidakmampuan belajar, gangguan bahasa atau gangguan emosional, substitusi evaluasi diagnostik atau pemeriksaan fisik anak.¹⁶

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "Hubungan Penggunaan Gadget pada Anak Usia 3-5 dengan Perkembangan Bahasa di Kota Jambi". Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara Penggunaan Gadget dengan etperlambatan perkembangan bahasa pada anak usia 3-5 Bahasa di Kota Jambi.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah "Adakah hubungan antara penggunaan gadget dengan keterlambatan perkembangan bahasa pada balita di kota Jambi?"

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

Menganalisis hubungan antara penggunaan gadget dengan keterlambatan perkembangan bahasa pada balita di Kota Jambi.

1.3.2. Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi penggunaan gadget perhari pada anak usia di bawah 5 tahun.
2. Mengidentifikasi perkembangan bahasa pada anak usia di bawah 5 tahun.
3. Mengevaluasi hubungan antara lama penggunaan gadget perhari pada anak usia di bawah 5 tahun dengan keterlambatan perkembangan bahasa.

1.4. Tujuan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat untuk:

1.4.1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman peneliti tentang hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa pada balita.

1.4.2. Bagi Masyarakat

Memberikan informasi tentang dampak positif dan negatif penggunaan gadget pada balita.

1.4.3. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan edukasi bagi para orang tua terkait dampak penggunaan gadget pada anak usia di bawah 5 tahun khususnya terkait perkembangan bahasa.

1.4.4. Bagi Tempat Penelitian

Diharapkan bisa memberikan gambaran tentang pengaruh gadget pada balita sehingga hasil dari penelitian ini bisa menjadi masukan untuk mengurangi angka keterlambatan perkembangan pada balita.