

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Pada bab ini diuraikan tentang penelitian gambaran perkembangan bahasa pada anak toddler dengan penggunaan *gadget* berlebih di Posyandu Desa Kuripan 2, Kecamatan Tiga Dihaji, Kabupaten Ogan Komering Olu Selatan, Palembang dengan 14 responden. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15 Juni 2020. Hasil penelitian ini meliputi gambaran umum lokasi penelitian, data umum dan data khusus tentang perkembangan bahasa pada toddler dengan penggunaan *gadget* berlebih.

4.1.1 Gambaran Lokasi Penelitian

Posyandu Kuripan 2 berlokasi di Desa Kuripan 2, Kecamatan Tiga Dihaji Kabupten Ogan Komering Olu Selatan, Palembang. Jumlah toddler dengan penggunaan *gadget* berlebih di Posyandu Desa Kuripan 2 ada 14 anak (7 perempuan dan 7 laki-laki). Posyandu diadakan tiap 1 bulan sekali. Di Posyandu Desa Kuripan 2 belum pernah dilakukan penyuluhan tentang dampak penggunaan *gadget* berlebih terhadap perkembangan bahasa anak. Fenomena anak bermain *gadget* banyak ditemui di wilayah Desa Kuripan 2

4.1.2 Data Umum

Tabel 4.1 Data Umum Responden

No.	Kategori	F	%
1.	Umur		
	9 bulan	2	14,28
	12 bulan	2	14,28
	15 bulan	1	7,15
	18 bulan	1	7,15
	21 bulan	1	7,15
	24 bulan	2	14,28
	30 bulan	2	14,28
	36 bulan	3	21,43
2.	Jenis kelamin		
	Laki-laki	7	50
	Perempuan	7	50
3.	Anak ke		
	1	5	35,71
	2	5	35,71
	3	3	21,43
	4	0	0
	5	1	7,15
4.	Kepemilikan HP		
	Orang tua	7	50
	Saudara	4	28,57
	Milik sendiri	3	21,43
5	Aplikasi yang di gunakan		
	Youtube	6	42,86
	Youtube dan Game	8	57,14
4.	Usia Ibu		
	17 - 25 tahun (remaja akhir)	4	28,57
	26 - 35 tahun (dewasa awal)	8	57,14
	36 - 45 tahun (dewasa akhir)	2	14,29
5.	Pendidikan Ibu		
	SMP	2	14,29
	SMA/SMK	8	57,14
	Perguruan Tinggi	4	28,57
6.	Pekerjaan Ibu		
	Bekerja	8	57,14
	Tidak bekerja	6	42,86
7	Pernah Tidaknya Mendapatkan Informasi Perkembangan Bahasa		
	Pernah	7	50
	Tidak pernah	7	50
8	Pernah Tidaknya Mendapatkan Informasi Dampak Penggunaan gadget		
	Pernah	1	7,14
	Tidak pernah	13	92,86
Total		14	100

Berdasarkan tabel 4.1 sebagian kecil responden berumur 36 bulan yaitu 3 responden (21,43%). Sebagian kecil berumur 9 bulan, 12, bulan, 24 bulan, dan 30 bulan masing-masing 2 responden (14,28%). Sebagian kecil berumur 15 bulan, 18 bulan, dan 21 bulan masing-masing 1 responden (7,15%). Setengah responden berjenis kelamin laki-laki dan perempuan yaitu masing-masing 7 responden (50%). Hampir setengah responden merupakan anak pertama dan kedua yaitu masing-masing 5 responden (35,71%). Sebagian kecil responden menggunakan gadget dengan kepemilikan sendiri yaitu 3 responden (21,43%). Aplikasi yang sering dibuka saat menggunakan gadget sebagian besar Youtube dan game yaitu 8 responden (57,14%) dan hampir setengahnya Youtube saja yaitu 6 responden (42,86%). Berdasarkan usia, sebagian besar ibu berusia 26-35 tahun (dewasa awal) yaitu 8 responden (57,14%). Berdasarkan pendidikan terakhir, sebagian besar ibu berusia berpendidikan SMA/SMK yaitu 8 responden (57,14%). Berdasarkan pekerjaan, sebagian besar ibu bekerja yaitu 8 responden (57,14%). Berdasarkan pernah tidaknya mendapatkan informasi tentang perkembangan bahasa anak, setengahnya pernah dan tidak pernah yaitu masing-masing 7 responden (50%). Berdasarkan pernah tidaknya mendapatkan informasi dampak penggunaan gadget, hampir seluruhnya tidak pernah yaitu 13 responden (92,86%).

4.1.3 Data Khusus

Tabel 4.2 Data Khusus Penelitian

Kategori	F	%
Normal	3	21,43
Kemungkinan ada penyimpangan	11	78,57
Total	14	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas menunjukkan bahwa gambaran perkembangan bahasa pada toddler dengan penggunaan gadget berlebih di Posyandu Desa Kuripan 2, Kecamatan Tiga Dihaji, Kabupaten Ogan Komering Olu Selatan, Palembang dengan 14 responden, hampir seluruhnya kemungkinan ada penyimpangan yaitu 11 responden (78,57%) dan sebagian kecil normal yaitu 3 responden (21,43%). Menurut saya anak toddler bolehkan dalam menggunakan *gadget* tapi harus dalam pengawasan orang tua.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa gambaran perkembangan bahasa pada toddler dengan penggunaan gadget berlebih di Posyandu Desa Kuripan 2, Kecamatan Tiga Dihaji, Kabupaten Ogan Komering Olu Selatan, Palembang dengan 14 responden, hampir seluruhnya kemungkinan ada penyimpangan yaitu 11 responden (78,57%) dan sebagian kecil normal yaitu 3 responden (21,43%). Menurut Kemenkes RI (2016), hasil KPSP perkembangan bicara dan bahasa normal menunjukkan bahwa anak dapat melakukan tugas perkembangan sesuai usianya. Untuk responden dengan kemungkinan ada

penyimpangan menunjukkan ada ≥ 1 tugas perkembangan bahasa sesuai usia yang belum dapat dilakukannya (Nurmalasari, 2018). Untuk tindak lanjut anak dengan kemungkinan ada penyimpangan perlu dilakukan stimulasi oleh orang tua di rumah sesuai dengan kemampuan yang belum bisa dilakukan anak. Dua minggu berikutnya perlu dilakukan pemeriksaan dengan KPSP ulang. Jika masih ada tugas perkembangan yang belum bisa dilakukan maka perlu ditinjau apakah stimulasi yang dilakukan orang tua sudah benar dan perlu dipertimbangkan untuk dirujuk ke layanan kesehatan yang lebih tinggi yang menyediakan layanan tumbuh kembang anak (Kemenkes RI, 2016). Dengan demikian, orang tua anak dengan kemungkinan ada penyimpangan perkembangan bahasa perlu melakukan stimulasi untuk mengejar keteringgalan aspek bahasa yang belum bisa dilakukan anak sehingga perkembangan bahasanya kembali ke rentang normal sesuai usianya.

Seluruh responden pada penelitian ini menggunakan gadget > 2 jam/hari. *The American Academy of Pediatrics (AAP)* menyatakan bahwa harus ada batas waktu ketika anak-anak menghabiskan waktu didepan layar/*gadget*, yaitu satu atau dua jam per hari dan mencegah paparan *media screen* pada anak usia dibawah dua tahun (A. S. Page *et al.*, 2010). Menurut Loebis R. (2016), kriteria pemakaian *gadget* pada anak usia 3-5 tahun disebut berlebihan bila pemakaiannya lebih dari satu jam. Nurmalasari (2018) menyatakan bahwa penggunaan gadget pada balita dapat mempengaruhi perkembangan bicara dan bahasa. Gadget yang digunakan secara berlebihan dan tidak terkontrol dapat menyebabkan

anak tidak dapat bersosialisasi atau berkomunikasi dengan sekitarnya. Menurut Menurut Fajariyah dkk. (2018), penggunaan gadget berlebih dapat menyebabkan kecanduan. Kecanduan gadget menyebabkan anak cenderung malas untuk beraktivitas dan tidak peka dengan lingkungan sehingga dapat memengaruhi tingkat agresifitas anak, pola perilaku, serta psikososial anak. Padahal interaksi dan komunikasi dengan lingkungan merupakan salah satu cara yang dapat menstimulasi perkembangan bicara-bahasa serta perkembangan sosialisasi-kemandirian anak. Komunikasi dapat membantu anak dalam menambah perbendaharaan jumlah kata. Dengan demikian, penggunaan gadget berlebih dapat menyebabkan anak kurang berkomunikasi dan bersosialisasi sehingga perbendaharaan kata anak kurang dan perkembangan bahasanya menjadi terhambat.

Berdasarkan pekerjaan, sebagian besar ibu bekerja yaitu 8 responden (57,14%). Luaran pada ibu bekerja dengan keterlambatan bicara pada anak adalah kualitas pengasuh anak, alokasi waktu yang diberikan ibu, dan kualitas pengasuhan ibu sendiri. Kualitas pengasuh yang baik dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak, seperti kemampuan komunikasi yang lebih baik, kemampuan mengingat, dan memecahkan masalah dengan lebih. Sedangkan pengasuhan oleh pembantu dapat meningkatkan risiko dan keparahan gangguan bicara pada anak (Suparmiati, 2013). Dengan demikian, meskipun sebagian besar ibu bekerja, sebaiknya menjadikan waktu

terbatas yang ada menjadi berkualitas untuk memberikan stimulasi perkembangan bahasa anak.

Berdasarkan pernah tidaknya mendapatkan informasi dampak penggunaan gadget, hampir seluruhnya tidak pernah yaitu 13 responden (92,86%). Menurut Budiman & Agus (2013) dalam Putri (2016), informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengaruh sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan, sikap, dan perilaku. Dengan demikian, sebaiknya ibu perlu aktif menambah informasi mengenai dampak negatif penggunaan gadget berlebih terhadap perkembangan anak khususnya bahasa sehingga memiliki pengetahuan dan terdorong melakukan pembatasan penggunaan gadget serta stimulasi perkembangan anak.

Ibu seharusnya membatasi penggunaan gadget sesuai usia anak, harus menyiapkan kegiatan alternatif lain agar anak tidak bosan dan beralih ke gadget lagi, tidak memberikan akses gadget penuh, menetapkan wilayah-wilayah bebas gadget, mengajarkan anak pentingnya menahan diri untuk tidak bermain game dan memberikan pujian jika anak berhasil menahan diri, dan yang terpenting memberikan contoh yang baik dengan meletakkan HP serta bermain dengan anak (Kemenkes RI, 2016 dan theAsianparent Indonesia, 2018).

