

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 25-27 Januari 2021 di wilayah Posyandu Nusa Indah RW 10 dan Posyandu Permata Hati RW 15 Kelurahan Madyopuro Kota Malang. Di lahan penelitian seluruh orang tua balita menggunakan gadget dalam kesehariannya dan juga berdampak pada balita. Penelitian ini dilakukan dengan mendatangi responden (balita usia 2-5 tahun yang menggunakan gadget berlebih >1jam/hari) dari rumah ke rumah. Di Posyandu Nusa Indah terdapat 40 balita dan di Posyandu Permata Hati terdapat 30 balita. Sehingga jumlah total balita dari kedua posyandu yaitu 70 balita, dengan responden yang sesuai dengan kriteria inklusi terdapat 40 balita.

4.1.2 Data Umum

Data umum ini berisi karakteristik orang tua dan responden dari hasil penelitian di wilayah Posyandu Nusa Indah dan wilayah Posyandu Permata Hati

Tabel 4.1 Data Umum orang tua

Data Umum	F (orang)	%
Data orang tua		
Usia Orang tua		
-17-25 tahun (remaja akhir)	7	17,5
-26-35 tahun (dewasa awal)	25	62,5
-36-45 tahun (dewasa akhir)	8	20
-46-55 tahun (pra lansia)	0	0
Jumlah anak		
-1	14	35
->1	26	65
Pendidikan terakhir		
-SD	0	0
-SMP	6	15
-SMA	29	72,5
-Perguruan Tinggi	5	12,5
Sumber informasi orang tua		
Tua		
TV	0	0
Penyuluhan	3	21
Sekolah anak	3	21
Media social	8	57
Pekerjaan orang tua		
-Bekerja	25	62,5
-Tidak bekerja	15	37,5
Total	40	100

Tabel 4.2 Data Umum Responden

Data Responden		
Usia Responden		
-24 – 36 bulan	17	42,5
-36 – 48 bulan	14	35
-48- 60 bulan	9	22,5
Jenis Kelamin		
-Perempuan	19	48
-Laki – laki	21	52
Sekolah		
-Belum sekolah	18	45
-TK – PAUD	22	55
Pengasuh		
-Diasuh sendiri	22	55
-Diasuh orang lain	18	45
Kepemilikan Gadget		
-Milik sendiri	19	47,5
-Milik orang tua	11	27,5
-Berbagi dengan yang lain	10	25
Waktu Penggunaan Gadget		
->1 jam	40	100
-<1 jam	0	0
Usia Mengenal Gadget		
-1 tahun	11	27,5
-2 tahun	15	37,5
-3 tahun	9	22,5
-4 tahun	2	5
-5 tahun	3	7,5
Aplikasi Yang Digunakan		
-Games	40	100
-Youtube	0	0
-Aplikasi Pendidikan	0	0
Total	40	100

(Sumber: Data Primer, Januari 2021)

Berdasarkan, tabel 4.1 dan 4.2 dapat diketahui data umum ibu dan anak. Didapatkan data usia ibu sebagian besar berusia 26-35 tahun (dewasa awal) yaitu 25 orang (62,5%), data pendidikan terakhir ibu sebagian besar adalah SMA yaitu 29 orang (72.5%), data pernah tidaknya mendapat Informasi tentang dampak penggunaan gadget sebagian besar tidak mendapatkan informasi mengenai dampak penggunaan gadget yaitu 26 ibu (65%), data sumber informasi yang diperoleh ibu sebagian besar melalui social media yaitu 8 orag (57%), data pernah tidaknya mendapat informasi tentang waktu penggunaan gadget yang baik sebagian besar ibu belum pernah mendapatkan informasi tersebut yaitu 26 orang (65%), data pekerjaan ibu sebagian besar bekerja yaitu 25 orang (62,5%), data sumber informasi tentang waktu yang baik penggunaan gadget sebagian besar ibu mendapatkan informasi dari sosial media yaitu 8 orang (57%).

Sedangkan untuk data balita, hampir setengahnya dengan usia 24-36 bulan yaitu 17 balita (42,5%), data jenis kelamin sebagian besar berjenis kelamin laki-laki yaitu 21 balita (52%), data pengasuh anak sebagian besar diasuh oleh orang tuanya sendiri yaitu 22 balita (55%). Berdasarkan kepemilikan gadget hampir setengahnya balita memiliki gadgetnya sendiri yaitu 19 balita (47,5%), data aplikasi yang sering digunakan oleh balita seluruhnya menggunakan aplikasi game yaitu 40 balita (100%).

4.1.3 Data Khusus Perkembangan Motorik Halus Pada Balita Yang Menggunakan Gadget Berlebih (>1jam/hari) di Wilayah Posyandu Nusa Indah dan Permata Hati

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Responden berdasarkan Hasil Perkembangan Motorik Halus di wilayah Posyandu Nusa Indah dan Permata Hati Kelurahan Madyopuro Kota Malang

No	Kategori	Jumlah	Presentase
1	Normal	10	25 %
2	Abnormal	6	15 %
3	Suspek	22	55 %
4	Tidak dapat dites	2	5 %
Total		40	100 %

Sumber: Data Primer Peneliti, Januari 2021

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus pada balita di Posyandu Nusa Indah dan Permata Hati sebagian besar responden mendapatkan hasil suspek yaitu 22 balita (55 %), sebagian kecil berstatus normal dan abnormal, dengan normal yaitu 10 balita (25%) dan 6 balita (15%), dan sebagian kecil lainnya tidak dapat dites yaitu 2 balita (5%).

Tabel 4.3 Tabulasi silang data umum dan data khusus

Data Umum	Normal		Abnormal		Suspek		Tidak Dapat		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Usia Anak										
24-36 bulan	4	24	5	29	8	47	0	0%	17	100%
37-48 bulan	3	22	0	0	10	71	1	7	14	100%
49-60 bulan	3	33	1	11	4	45	1	11	9	100%
Jenis kelamin anak										
Perempuan	6	32	4	21	8	42	1	5	19	100%
Laki-laki	4	19	2	10	14	67	1	4	21	100%
Sekolah anak										
Belum sekolah	6	27	3	14	12	55	1	4	22	100%
Paud-tk	4	22	3	17	10	56	1	5	18	100%
Pengasuh anak										
Diasuh sendiri	5	23	4	18	12	55	1	4	22	100%
Diasuh orang lain	5	28	2	11	10	56	1	5	18	100%
Kepemilikan gadget anak										
Milik sendiri	4	21	2	11	12	63	1	5	19	100%
Milik orang tua	3	28	4	36	4	36	0	0	11	100%
Berbagi dengan yang lain	3	30	0	0	6	60	1	10	10	100%
Lama Waktu Penggunaan Gadget										
3 jam	0	0	1	33	1	33	1	33	3	100%
4 jam	2	40	2	40	1	20	0	0	5	100%
5 jam	1	14	0	0	5	72	1	14	7	100%
6 jam	5	50	0	0	5	50	0	0	10	100%
Seharian penuh	2	13	3	20	10	67	0	0	15	100%
Usia anak mengenal gadget										
1 tahun	0	0	0	0	11	100	0	0	11	100%
2 tahun	8	53	2	14	5	33	0	0	15	100%
3 tahun	1	11	2	22	5	56	1	11	9	100%
4 tahun	1	50	0	0	1	50	0	0	2	100%
5 tahun	0	0	2	67	0	0	1	33	3	100%
Pekerjaan ibu										
Bekerja	6	24	4	16	14	56	1	4	25	100%
Tidak bekerja	4	27	2	13	8	53	1	7	15	100%
Aplikasi yang digunakan oleh anak										
Games	10	25	6	15	22	55	2	5	40	100%
Video youtube	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100%
Aplikasi pendidikan	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100%

(Sumber : data primer dan pemeriksaan DDST, Januari 2021)

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada balita di Posyandu Nusa Indah RW 10 dan Permata Hati RW 15 pada tanggal 25-27 Januari 2021 dengan total responden 40 balita didapatkan hasil sebagian besar responden mendapatkan hasil suspek yaitu 22 balita (55%), sebagian kecil berstatus normal dan abnormal, dengan normal yaitu 10 balita (25%) dan abnormal 6 balita (15%), dan sebagian kecil lainnya tidak dapat dites yaitu 2 balita (5%).

Pada pemeriksaan perkembangan motorik halus dengan menggunakan DDST didapati penilaian normal, yaitu bila tidak ada keterlambatan (F) atau paling banyak terdapat satu caution, penilaian abnormal apabila terdapat dua atau lebih keterlambatan (F), penilaian suspek bila didapatkan dua atau lebih caution atau satu atau lebih keterlambatan (F), dan tidak dapat dites bila anak menolak pada satu item atau lebih di sebelah kiri garis umur (Soetjiningsih, 2013)

Berdasarkan tabel 4.2 didapatkan hasil pemeriksaan sebagian besar balita berstatus suspek yaitu 22 (55%). Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain sekolah anak, pengasuh anak, kepemilikan gadget anak, usia anak mengenal gadget, pekerjaan ibu dan aplikasi yang digunakan oleh anak. Data pada tingkat pendidikan balita, balita yang belum bersekolah sebagian besar berada pada status suspek yaitu 12 balita (55%) dan sebagian kecil berstatus abnormal yaitu 6 balita (27%). Menurut Nurlaili (2019) faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus balita salah satunya adalah pemberian stimulasi yang tepat.

Perkembangan motorik halus sangat bergantung pada seberapa banyak stimulasi yang diberikan, hal ini disebabkan karena otot-otot anak belum mencapai kematangan sehingga dengan latihan-latihan yang cukup akan membantu anak untuk mengendalikan gerakan ototnya sehingga mencapai kondisi yang motoris. Menurut penulis balita yang sudah mengenal dunia sekolah akan lebih mendapatkan banyak stimulasi yang diberikan oleh tenaga pengajar yang akan membuat balita melakukan lebih banyak aktivitas dibanding dengan anak yang belum bersekolah.

Faktor lain yang mempengaruhi perkembangan motorik halus balita adalah pengasuh anak dan pekerjaan orang tua. Anak yang diasuh oleh orang lain seperti pengasuh anak serta kakek dan nenek sebagian besar berstatus suspek yaitu 10 balita (56%) dan anak yang ibunya bekerja sebagian besar berstatus suspek yaitu 14 balita (56%). Menurut Nurlaili (2019) perkembangan motorik halus salah satunya dipengaruhi oleh pola asuh, pola asuh yang salah adalah pola asuh permisif yaitu dengan memberikan kebebasan sepenuhnya kepada anak dan membiarkan anak bertumbuh dan berkembang dengan sendirinya. Menurut penulis, anak yang tidak diasuh oleh orang tuanya dan ditinggal bekerja oleh orang tuanya cenderung mendapatkan kebebasan akan hal yang ingin dilakukannya dan kurang mendapat pengawasan, oleh karenanya kehadiran orang tua sangat berpengaruh terhadap stimulasi perkembangan seorang anak.

Berdasarkan kepemilikan gadget anak, anak yang memiliki gadget sendiri sebagian besar berstatus suspek yaitu 12 balita (63%) dan sebagian

kecil berstatus abnormal yaitu 2 balita (11%). Menurut The Asianparent (2021) usia ideal anak diberikan gadget dengan kepemilikan sendiri adalah pada usia 14 tahun. Menurut penulis anak yang memiliki gadgetnya sendiri akan semakin leluasa dalam bermain gadget dan tidak memiliki batasan waktu untuk bermain, tidak seperti balita yang menggunakan gadget milik orang tuanya, dia harus menunggu orang tuanya untuk bermain gadget.

Berdasarkan usia anak saat mengenal gadget, anak yang mengenal gadget pada usia 1 tahun seluruhnya berstatus suspek yaitu 11 balita (100%). Menurut teori Academy American of Pediatric (2016) anak dibawah usia 18 bulan sebaiknya tidak diperbolehkan menggunakan media digital, dan bagi anak usia dua hingga lima tahun penggunaan media digital dibatasi hanya 1 jam perhari. Dampak penggunaan gadget menyebabkan perkembangan motorik halus akan terhambat, hal ini disebabkan karena kurangnya stimulasi yang diterima oleh anak untuk mencapai perkembangan motorik halus sesuai dengan usianya. Ketika anak menggunakan gadget anak akan jarang melakukan aktivitas fisik lain seperti memegang benda, menulis, mewarnai, menggambar dan menyusun balok karena anak terlalu lama duduk diam memainkan gadget (Damayanti dkk, 2020). Menurut penulis anak yang terlalu banyak terpapar media digital sejak dini bisa menyebabkan anak tidak mau melakukan aktivitas apapun dan hanya duduk diam fokus dengan gadgetnya yang akan menyebabkan keterlambatan perkembangan anak.

Data berdasarkan aplikasi yang digunakan oleh anak, seperti games dari 40 responden seluruhnya mengakses aplikasi game (100%) dan

sebagian besar berstatus suspek yaitu 22 balita (55%). Menurut Kemenkes (2018) dampak seseorang yang mengalami kecanduan terhadap video atau permainan berbasis internet (game online) mengalami perubahan pada otak yang membuat dirinya sulit mengendalikan perilaku impulsive, selain perilaku impulsive biasanya balita yang kecanduan video game kehilangan fokus saat mengerjakan sesuatu sehingga berdampak pada prestasinya. Menurut penulis anak yang terlalu banyak memainkan game hanya akan terfokus pada apa yang dimainkan dan tidak bisa fokus kepada hal yang lain sehingga menyebabkan anak sulit untuk melakukan stimulasi-stimulasi perkembangan dan akan mengakibatkan keterlambatan perkembangan.

