

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi *gadget/smartphone* menunjukkan perkembangan jaringan internet yang sangat cepat dimulai dari jaringan 2G, 3G, bahkan sekarang sudah diterapkan 4G *Long Term Evolution* (LTE). Kecepatan akses yang tinggi memberikan kemudahan kepada pengguna *smartphone* dalam mendapatkan kenyamanan berinternet (Marsal & Hidayat, 2017).

Sebuah penelitian dikeluarkan oleh *American Association of Pediatrics* (AAP) dengan tajuk “Penggunaan media menjadi dominan dalam kehidupan anak-anak zaman sekarang”. Media yang paling umum digunakan anak adalah *gadget*, jumlah anak-anak yang menggunakan *gadget* meningkat dua kali lipat (dari 38% menjadi 72%) hanya dalam kurun waktu dua tahun, diantara 2011 dan 2013 (Widiawati, Sugiman & Edy, 2014).

Pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti frekuensi, durasi, dan pengawasan orang tua. Penggunaan *gadget*

sebagai bahan dasar pembelajaran pada anak akan berdampak positif seperti meningkatkan kreativitas dan daya pikir anak. Hal tersebut dapat muncul apabila orang tua pandai mengontrol dan mengarahkan anak, serta tegas dalam memberikan batasan-batasan waktu kepada anak dalam bermain *gadget* (Manumpil, 2015; Anindya, 2017). Begitupun sebaliknya, apabila pengawasan orang tua kurang serta tidak ada upaya tegas dalam memberikan batasan waktu bermain *gadget* pada anak, dapat menimbulkan sisi negatif. Dampak negatif tersebut mampu menyebabkan anak menjadi pemalu, kurang percaya diri, menyendiri dan keras kepala selama perkembangan anak (Hurlock, 2002; Anindya, 2017).

Kemampuan dan tumbuh kembang anak perlu dirangsang oleh orang tua agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dan sesuai dengan umurnya (Yuniarti, 2015). Stimulasi merupakan kegiatan merangsang kemampuan dasar anak agar anak berkembang secara optimal. Setiap anak perlu mendapat stimulasi rutin sedini mungkin dan terus menerus pada setiap kesempatan, salah satu cara dalam stimulasi perkembangan anak dapat dilakukan oleh orang tua (Rusmil, 2006). Pemberian stimulasi pada tiga tahun pertama kehidupan anak merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan anak karena tiga tahun pertama otak merupakan organ yang sangat pesat perkembangannya

Anak usia prasekolah memiliki tahap-tahap perkembangan tersendiri dalam persiapannya memasuki dunia luar terutama untuk masuk ke kelompok bermain atau taman kanak-kanak. Persiapan tersebut meliputi kepekaan anak untuk menulis dan memiliki kepekaan yang bagus untuk membaca. Usia taman kanak-kanak merupakan masa awal yang kreatif dan produktif bagi anak-anak. Pada aspek bahasa, sebagian besar anak-anak akan senang bicara, bercerita, khususnya dalam kelompoknya (Noorlaila, 2010).

Komunikasi pada anak pra sekolah bersifat konkret, karena mereka belum mampu berpikir abstrak. Anak dapat berbicara tentang mimpi dan fantasi, selain mendapatkan kosakata dan mempelajari penggunaan tata bahasa yang benar, keterampilan bahasa reseptif anak pra sekolah juga menjadi lebih halus (Kyle, 2014). Bicara gagap biasanya diawali pada usia 2-4 tahun dan sekitar 75% akan pulih tanpa terapi. Beberapa suara sulit diucapkan "f", "v", "s", dan "z" akan dikuasai setelah 5 tahun, dengan stimulasi dari orang tua yaitu memperlambat bicara mereka dan memberikan anak waktu untuk bicara tanpa tergesa-gesa (Prasse 2008; Kyle 2014).

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% anak-anak usia pra sekolah menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan (Widiawati, 2014). Departemen Kesehatan RI dalam

Widiawati (2014), melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, pendengaran, sosial dan emosional, dan keterlambatan bicara.

Faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak dibagi menjadi dua, yaitu faktor genetik (*nature*) dan faktor lingkungan (*nurture*). Faktor lingkungan yang sangat berpengaruh pada perkembangan bahasa anak adalah pemberian stimulasi dari keluarga kepada anak dan kualitas pengasuhan pada anak. Kemampuan bahasa anak akan mempengaruhi perkembangan dalam belajar dan kemampuan untuk beradaptasi (Nurvita, 2016).

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek pengembangan anak usia dini. Artinya aspek ini berperan penting dalam perkembangan anak serta mempengaruhi masa tumbuh kembang anak di masa selanjutnya. Bahasa (*language*) adalah suatu bentuk komunikasi baik lisan, tertulis, maupun isyarat yang didasarkan pada sebuah sistem simbol. Bahasa terdiri atas kata-kata yang digunakan oleh masyarakat (perbendaharaan kata) dan aturan-aturan untuk memvariasikan dan mengkombinasikan kata-kata tersebut (tata bahasa dan sintaksis) (Santrock, 2011).

Studi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 28 Februari 2019 di Taman Kanak-kanak Pangudi Luhur Yogyakarta jumlah anak usia 4-5

tahun ada 94 anak, usia 5-6 tahun 120 anak. Sarana dan prasarana yaitu lingkungan belajar ada ruang dalam dan ruang luar, keduanya digunakan untuk bermain anak. Prasarana belajar yaitu ruang kelas, satu Aula, satu ruang komputer (untuk proses pembelajaran komputer), satu ruangan kantor, satu ruang dapur, dan dua kamar mandi. Alat-alat bermain yang tersedia adalah kartu abjad, poster angka, susunan balok, pensil warna, poster hewan, poster buah-buahan, lonceng, icik-icik, jungkat-jungkit, plosotan, ayunan, dll.

Hasil wawancara pada tanggal 28 Februari 2019 dengan guru di Taman Kanak-kanak Pangudi Luhur Yogyakarta, ada anak yang kurang dalam kemampuan bahasa dan ada juga anak yang sangat baik kemampuan berbahasanya sebelum waktunya dibandingkan teman seumurannya. Data kemampuan bahasa anak didapatkan dari melihat uraian kemampuan bahasa di rapor anak pada setiap kelasnya sejumlah 16 rapor. Guru sekolah juga mengatakan tidak semua anak mengikuti PAUD. Hasil wawancara dengan 6 orang tua anak di Taman Kanak-kanak Pangudi Luhur Yogyakarta, orang tua memperbolehkan anak bermain *gadget* tanpa tahu batasan waktu yang sesuai untuk anak *pre school*. Orang tua kebanyakan memberikan *gadget* kepada anak untuk bermain *game* dan menonton video di *youtube*, orang tua memberikan *gadget* agar anak tidak rewel lagi dan membujuk anak agar menurut, serta ketika orang tua sedang sibuk bekerja agar anak tidak mengganggu. Terkadang waktu yang dihabiskan

anak dalam bermain gadget >1 jam dalam satu hari, anak akan bermain *gadget* pada saat sebelum belajar, sebelum tidur, dan di waktu senggang.

Berdasarkan uraian di atas perlu dilakukan penelitian tentang “Hubungan Antara Penggunaan *Gadget* dengan Kemampuan Bahasa pada Anak *Pre School* di Taman Kanak-kanak Pangudi Luhur Yogyakarta Yogyakarta”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Sesuai latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian adalah “Adakah hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan bahasa pada anak *pre school* pada anak *pre school* di Taman Kanak-kanak Pangudi Luhur Yogyakarta tahun 2019?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan bahasa pada anak *pre school* di Taman Kanak-kanak Pangudi Luhur Yogyakarta tahun 2019.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui karakteristik responden anak : jenis kelamin, usia anak, *sibling*, lama waktu anak mengenal *gadget*, keikutsertaan PAUD di Taman Kanak-kanak Pangudi Luhur Yogyakarta tahun 2019

- b. Untuk mengetahui karakteristik responden orang tua : jenis kelamin, usia, pendidikan, pekerjaan di Taman Kanak-kanak Pangudi Luhur Yogyakarta tahun 2019
- c. Untuk mengetahui durasi penggunaan *gadget* pada anak *pre school* di Taman Kanak-kanak Pangudi Luhur Yogyakarta tahun 2019
- d. Untuk mengetahui kemampuan bahasa anak usia *pre school* di Taman Kanak-kanak Pangudi Luhur Yogyakarta tahun 2019.
- e. Apabila ditemukan hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan bahasa pada anak *pre school* maka akan dicari tingkat keeratan hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan bahasa pada anak *pre school*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan bahasa pada anak *pre school* di Taman Kanak-kanak Pangudi Luhur Yogyakarta tahun 2019.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Orang Tua/Pengasuh

Memberikan informasi ada tidaknya hubungan antara kemampuan bahasa dengan penggunaan *gadget*. Sehingga orang tua lebih waspada dan memantau, serta mau memberikan pendampingan pada anaknya selama menggunakan *gadget* dengan durasi yang

cukup agar anaknya mencapai tingkat perkembangan yang optimal terutama dalam bidang kemampuan bahasa.

b. Bagi Sekolah Taman Kanak-kanak Pangudi Luhur

Memberikan informasi mengenai pengaruh penggunaan *gadget* dari segi positif maupun negatif, untuk mendukung perkembangan siswanya dan terlebih pihak sekolah dapat memberikan batasan dalam penggunaan *gadget* pada siswanya.

c. Bagi Institusi STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta

Memberikan informasi tentang pengaruh dari *gadget* dalam perkembangan bahasa pada anak *pre school* di Taman Kanak-kanak Pangudi Luhur, dan hasil penelitian dapat digunakan untuk menambah bahan keputakaan ataupun sebagai bahan mengajar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan atau pembandingan penelitian lain. Penelitian dapat dikembangkan lebih lanjut untuk meneliti perkembangan anak dalam hal psikososial, ataupun motorik halus pada anak.

E. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian dijabarkan dan dijelaskan peneliti sebagai berikut dalam tabel 1

Tabel 1.

Keaslian Penelitian

Nama Pengarang	Judul Penelitian	Tahun Penelitian	Metodologi	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Meta Anindya Aryanti Gunawan	Hubungan durasi penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah di TK PGRI Sumurboto, Banyumanim	Juli 2017	Penelitian merupakan deskriptif korelasi dengan menggunakan pendekatan <i>cross sectional</i> , serta menggunakan kuersioner sebagai instrumen. Teknik sampling yang digunakan yaitu <i>consecutive sampling</i> dengan jumlah responden 82 responden. Uji yang di gunakan adalah <i>Chi-Square</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 51,2% anak menggunakan <i>gadget</i> dengan durasi >1 jam per hari dan 52,4% anak memiliki perkembangan sosial kurang dari rata-rata. Hasil uji korelasi <i>Chi-Square</i> didapatkan <i>p-value</i> 0,000 ($p > 0,05$) yang berarti ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah di	Variabel independent yang diteliti tentang penggunaan <i>gadget</i> . Uji statistik yang di gunakan adalah <i>Chi-Square</i> .	Variabel penelitian yang sebelumnya meneliti tentang perkembangan sosial anak. Penelitian yang akan dilakukan menggunakan variabel perkembangan bahasa. Teknik sampling yang digunakan <i>Stratified random sampling</i>

Nama Pengarang	Judul Penelitian	Tahun Penelitian	Metodologi	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Tria Puspita Sari, Amy Asma Mitsalia	Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin	Maret 2016	Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah <i>Survey Analitik</i> dengan metode <i>Case Control</i> . Populasinya adalah wali murid TKIT Al Mukmin. Teknik pengambilan sampelnya adalah <i>Total Sampling</i> dengan sampel 38 responden, teknik pengumpulan data dengan kuersioner dan wawancara. Analisa yang digunakan adalah <i>Chi-Square</i> , kemudian dilakukan <i>Odd Ratio</i> untuk mengetahui seberapa besar pengaruh tersebut.	TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. Hasil perhitungan menunjukkan nilai X^2 hitung sebesar 4,194, nilai X^2 tabel sebesar 3,481 dan nilai <i>p-value</i> 0,041 dengan derajat kebebasan $(dk)=1$ dan tingkat signifikansi (α) sebesar 0,05. Dengan dasar $0,041 > 3,481$ atau $0,041 < 0,05$, hasil <i>odd ratio</i> menunjukkan angka 6,00 dengan arti <i>gadget</i> memberikan pengaruh positif 6x lebih besar. Bahwa ada pengaruh positif antara penggunaan <i>gadget</i> dengan personal sosial anak usia pra sekolah.	Variabel independent yang diteliti tentang penggunaan <i>gadget</i> . Uji statistik yang di gunakan adalah <i>Chi-Square</i> .	Penelitian sebelumnya meneliti tentang personal sosial. Variabel penelitian yang akan di teliti sekarang yaitu kemampuan bahasa. Teknik sampling yang akan digunakan adalah <i>stratified random samplin</i> . Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian adalah DDST dan modifikasi kuesioner.

Nama Pengarang	Judul Penelitian	Tahun Penelitian	Metodologi	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Yulia Trimika	Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan psikososial anak usia pra sekolah (3-6 tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015	Juni 2015	Jenis penelitian kuantitatif, deskriptif dengan <i>cross sectional</i> instrumen penelitian berupa kuesioner dengan sebanyak 95 responden. Uji yang digunakan dengan uji <i>Chi-Square</i>	Uji <i>Chi-Square</i> menunjukkan nilai $p=0,005$ ($p<0,05$). Nilai ini menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan psikososial anak usia pra sekolah (3-6 tahun).	Variabel independent yang diteliti tentang penggunaan <i>gadget</i> . Uji statistik yang digunakan adalah <i>Chi-Square</i> .	Variabel penelitian yang sebelumnya meneliti tentang perkembangan sosial anak. Variabel dependent yang diteliti sekarang adalah kemampuan bahasa. Metode penelitian yang akan dilakukan sekarang menggunakan metode analitik korelasi, dengan teknik sampling <i>stratified random sampling</i> .

Nama Pengarang	Judul Penelitian	Tahun Penelitian	Metodologi	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Dinie Ratri Desiningrum, Yeniar Indriana, Siswati	Intensi penggunaan <i>gadget</i> dan kecerdasan emosional pada remaja awal	Agustus 2017	Teknik pengumpulan data menggunakan skala psikologis kecerdasan emosi dan skala intensi penggunaan <i>gadget</i> . Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi sederhana. Sampel pada penelitian adalah 56 remaja usia 13-15 tahun, di dua SMPIT Semarang dengan teknik <i>purposive sampling</i> . Uji yang digunakan dengan Regresi Linier	Hasil uji hipotesis penelitian memperoleh hasil $r_{xy} = -0,399$ dengan $p = 0,000$ yang mengindikasikan adanya hubungan negatif dan signifikan antara intensi penggunaan <i>gadget</i> dan kecerdasan emosional remaja. Koefisien determinasi yang ditunjukkan dengan R square pada variabel intensi penggunaan <i>gadget</i> terhadap kecerdasan emosional remaja adalah sebesar 0,233. Angka tersebut mengandung pengertian bahwa intensi penggunaan <i>gadget</i> dalam penelitian ini	Penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode korelasi, dengan teknik sampling <i>purposive sampling</i> . Variabel independent yang diteliti tentang penggunaan <i>gadget</i> .	Variabel penelitian yang sebelumnya meneliti tentang perkembangan sosial anak. Variabel dependent yang diteliti sekarang adalah kemampuan bahasa. Metode penelitian yang akan dilakukan sekarang menggunakan metode analitik korelasi. Uji statistik yang di gunakan adalah <i>Chi-Square</i> . Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian adalah DDST modifikasi dan kuesioner.

Nama Pengarang	Judul Penelitian	Tahun Penelitian	Metodologi	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Arifal Aris, Andri Tri Kusumaningrum	Pengembangan kemampuan berbahasa melalui metode cerita dengan membacakan buku cerita bermedia gambar pada anak pra sekolah di TK ABA II	Februari 2017	Penelitian dengan metode kuantitatif dengan jenis pra-experimental design dengan menggunakan <i>one-group pre-post test design</i> Teknik yang digunakan <i>simple random sampling</i> , dengan jumlah sampel 42 responden. Alat ukur yang digunakan DDST II. Hasil dari penelitian ditabulasi dan dianalisa dengan uji <i>wilcoxon</i> .	memberikan sumbangan sebesar 23,3% terhadap variabel kecerdasan emosional. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan bahasa sebelum intervensi pada 29 anak 69%, dan setelah intervensi 95,2%. Hasil uji <i>wilcoxon P</i> value = 0,001 dimana $p < 0,05$, maka artinya terdapat pengaruh metode cerita dengan membacakan buku cerita bermedia gambar terhadap perkembangan bahasa anak usia prasekolah di TK ABA II.	Variabel yang dependent diteliti adalah Pengembangan kemampuan berbahasa. Alat ukur yang digunakan adalah DDST II.	Variabel penelitian yang sebelumnya meneliti metode cerita dengan membacakan buku cerita bermedia gambar Variabel independent yang diteliti sekarang adalah penggunaan <i>gadget</i> . Metode penelitian yang akan dilakukan sekarang menggunakan metode analitik korelasi. Uji statistik yang digunakan adalah <i>Chi-Square</i> .