

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Periode Perkembangan anak yang sangat sensitive adalah saat usia anak 1-5 tahun disebut *the golden age*. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga mempengaruhi perkembangan anak selanjutnya.¹ Kualitas tumbuh kembang anak berkaitan dengan kesehatan dan nutrisi, pendidikan dan kesejahteraan anak, lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang serta faktor-faktor lainnya.²

Salah satu faktor yang terkait dengan kualitas tumbuh kembang anak adalah teknologi. Teknologi merupakan hasil inovasi manusia dari tuntutan era globalisasi. Inovasi terbaru dalam teknologi saat ini adalah gadget. Hampir semua kalangan dan lapisan masyarakat menggunakan gadget baik anak-anak, remaja, orang dewasa dan orang tua. Penggunaan gadget dilengkapi dengan akses internet pada anak usia dini saat ini telah umum dalam kehidupan sehari-hari masyarakat modern. Gadget bisa menjadi masalah terbesar di era globalisasi ketika orang tua memiliki inisiatif memberi dan membeli gadget untuk anak-anak dikarenakan sibuk bekerja sehingga orang tua menganggap tanpa kehadiran orang tua anak-anak tidak akan merasa kesepian.³

Di Indonesia, gadget telah digunakan oleh banyak orang bahkan digunakan oleh anak usia dini. Badan Pusat Statistik (2020) menyebutkan bahwa sebanyak 29% anak usia dini menggunakan gadget. Rinciannya bayi

kurang dari 1 tahun sebesar 3,5%, anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9% dan anak pra sekolah sebesar 5-6 tahun sebesar 47,7%. Selain itu sebanyak 12% anak usia dini mengakses internet, anak usia sekolah mempunyai proporsi paling besar yakni 20,1% dibandingkan anak balita sebesar 10,7% dan bayi sebesar 0,9%.⁴

Pengenalan anak terhadap gadget biasanya berawal dari cara pengalihan yang salah dari orang tua atau pun keluarga dengan memperlihatkan game atau video yang ada di gadget agar anak tidak rewel atau berhenti menangis.⁵ Faktor lain situasi pandemic covid 19 juga menyebabkan sistem pembelajaran dilakukan dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ) via daring atau online yang otomatis memanfaatkan media handphone atau laptop. Pola asuh yang baik dan benar dibutuhkan untuk mendukung tumbuh kembang anak yang baik.

Penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki dampak positif dan dampak negatif. Penggunaan gadget secara tepat dan benar pada anak usia dini dapat menjadi salah satu media stimulasi yang mampu mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak. Sebaliknya, penggunaan gadget yang berlebihan ditambah tanpa pengawasan dari orangtua akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional serta perkembangan kemampuan bicara dan bahasa anak. Anak yang terbiasa menggunakan gadget akan berdampak pada kemampuan berpikir dan kreativitasnya dapat berakibat pada kerusakan moral dan nilai-nilai agama, gadget menyebabkan interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar berkurang, membuat anak cenderung malas bergerak dan jarang beraktivitas motorik yang melibatkan keseluruhan anggota gerak tubuh, gadget juga dapat memberikan dampak pada kemampuan bicara anak. Oleh

karena itu penggunaan gadget pada anak sejak usia dini memerlukan pengawasan dan keseimbangan sehingga anak dapat mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangannya secara optimal sebagaimana tahapan usia perkembangannya.⁶

Hasil penelitian Triastutik (2018) menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara bermain gadget dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. Anak yang sudah kecanduan gadget lebih senang bermain sendiri dengan gadgetnya daripada dengan lingkungan sekitarnya. Kadangkala anak sudah tidak menghiraukan sekelilingnya karena terlalu asyik bermain gadget.⁷

Penelitian lain terkait perkembangan motorik anak dilakukan oleh RN Agustin (2021), menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara intensitas menggunakan gadget dengan kemampuan motorik kasar siswa TK usia 4-5 tahun se-kecamatan Bangkinang Kota, yaitu dibuktikan dengan nilai signifikansi $p < 0,05$, dan besarnya sumbangan intensitas menggunakan gadget terhadap kemampuan motorik kasar sebesar 7,2%. Motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini perlu diberikan rangsangan berupa latihan sehingga anak lebih terampil dalam melakukan gerakan-gerakan. Jika anak banyak bergerak maka akan semakin banyak manfaat yang dapat diperoleh anak ketika ia makin terampil menguasai gerakan motoriknya. Oleh karena itu, anak yang cenderung terlalu lama bermain gadget, tidak mendapat rangsangan untuk fisik motorik, artinya perkembangan fisik motoriknya terhambat, karena terlalu sering bermain gadget.⁸

Prasetyo (2017) juga melakukan penelitian dan menunjukkan hasil bahwa selama 30 menit anak bermain gadget dapat meningkatkan resiko dalam perkembangan bahasa dan bicara anak.⁹ Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Suryawan, A (2012) yang menyatakan anak yang kurang berinteraksi atau jarang bermain dan bersosialisasi bersama teman-temannya serta kurang berkomunikasi dapat menyebabkan anak mengalami keterlambatan bicara dan bahasa. Hal ini disebabkan penggunaan gadget pada anak merupakan sistem komunikasi satu arah dimana gadget tidak bisa memberikan umpan balik sehingga perkembangan bahasa anak akan menjadi terganggu.¹⁰

Solusi terhadap permasalahan pemakaian gadget pada anak usia dini antara lain dengan cara membatasi pemakaian gadget, memberikan pengawasan dan pengarahan agar anak tidak menjadi kecanduan gadget, orang tua diharapkan lebih selektif dalam memberikan mainan kepada anak, karena orang tua sangat berperan penting dalam memberi jadwal waktu yang tepat saat anak bermain gadget terutama pemberian izin bermain gadget. Hal itu perlu ketegasan, bimbingan dan pendampingan dari orang tua dalam memberikan batasan durasi dan penggunaan gadget oleh anak, agar nantinya tidak memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak terutama perkembangan sosial dan bahasanya. Penggunaan gadget sebaiknya tidak diberikan pada anak dibawah usia 6 tahun, karena saat usia tersebut anak lebih diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas dilingkungan agar mudah untuk berinteraksi dan bersosialisasi, sehingga tidak akan menimbulkan sikap acuh dan tidak peduli terhadap lingkungannya

disekitarnya yang nantinya akan menghambat perkembangan sosial dan bahasa anak di periode selanjutnya.¹¹

KPSP (Kuesioner Pra Skrening Perkembangan) merupakan suatu instrument deteksi dini dalam perkembangan anak usia 0 sampai 6 tahun. KPSP ini berguna untuk mengetahui perkembangan anak normal sesuai umur atau ada penyimpangan. Pemeriksaan KPSP adalah penilaian perkembangan anak dalam empat sektor perkembangan yaitu motik kasar, motorik halus, bicara atau bahasa dan sosialisasi atau kemandirian. Pemeriksaan dilakukan setiap 3 bulan untuk di bawah 2 tahun dan setiap 6 bulan hingga anak usia 6 tahun.¹²

Hasil study pendahuluan yang dilakukan menyebutkan bahwa TK desa Bagorejo Srono mempunyai siswa sebanyak 280 anak, 240 anak (85,7%) diantaranya yang menggunakan gadget. Pada studi awal ini dilakukan observasi di salah satu TK dan didapatkan hasil sebagai berikut : dari 10 anak yang diobservasi, 3 orang anak (30%) terkesan acuh dan tidak memperhatikan lawan bicara serta diberi perintah juga tidak dilaksanakan, 4 orang anak (40%) tidak bisa meneruskan kalimat yang diberikan kepadanya dan 3 orang anak lainnya (30%) lagi terkesan malas bergerak dan tidak bisa menyelesaikan gambar yang di berikan kepadanya. Informasi lainnya yaitu bahwa di TK tersebut selama ini belum pernah dilakukan screening KPSP untuk mengetahui tingkat perkembangan anak. Adanya hanya screening kesehatan anak secara umum lewat Bina Balita di posyandu setiap 1 bulan sekali. Namun, sejak pandemic kegiatan ini otomatis terhenti dan belum mulai kembali.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengkajian lebih dalam lewat penelitian “Pengaruh penggunaan

gadget terhadap perkembangan pada Anak usia 4-6 tahun di TK desa Bagorejo Srono Banyuwangi.” Hal tersebut perlu dilakukan mengingat berdasarkan prasarvei dilokasi TK desa Bagorejo-Srono terlihat banyak anak-anak menggunakan gadget tanpa pengawasan orang tuanya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK desa Bagorejo Srono Banyuwangi ?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK desa Bagorejo Srono Banyuwangi

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui durasi penggunaan gadget pada Anak usia 4-6 tahun di TK desa Bagorejo Srono Banyuwangi
2. Mengetahui perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK desa Bagorejo Srono Banyuwangi
3. Menganalisa pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Desa Bagorejo Srono Banyuwangi

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi dalam memperkaya ilmu pengetahuan pada mata kuliah asuhan kebidanan neonatus, bayi balita dan anak prasekolah serta ilmu kesehatan anak khususnya masalah pendidikan dan perkembangan anak usia dini dan efektifitas pemanfaatan gadget pada anak usia dini

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Stikes Banyuwangi

Menambah kepustakaan atau referensi terkini mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini.

1.4.2.2 Bagi Responden (ibu dan keluarga)

Meningkatkan pengetahuan ibu dan keluarga tentang pendidikan usia dini dalam keluarga khususnya pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia 4-6 tahun, penyimpangan yang bisa terjadi pada anak akibat gadget serta membantu orangtua lebih peduli pentingnya pendampingan anak usia dini saat menggunakan gadget

1.4.2.3 Bagi Tenaga Kesehatan

Mengalakkan tenaga kesehatan untuk rutin dan berkelanjutan memaksimalkan penggunaan KPSP dalam memantau perkembangan anak usia dini (prasekolah) seiring dengan perkembangan teknologi 5.0

1.4.2.4 Bagi Instansi Pendidikan TK

Membantu Sekolah TK untuk meningkatkan kualitas dan mutu Pendidikan terhadap pembentukan kepribadian anak yang dilakukan oleh

orang tua dan Guru terhadap perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK
desa Bagorejo Srono seiring dengan perkembangan teknologi 5.0

1.4.2.5 Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi atau dasar untuk
melakukan penelitian selanjutnya tentang pengaruh BB,TB dan Status
kesehatan anak terhadap Pertumbuhan dan Perkembangan .

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Gadget

2.1.1 Definisi

Gadget adalah sebuah istilah berasal dari bahasa Inggris yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru. Gadget adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini yang termasuk gadget misalnya: Tablet, martphone, notebook, dan sebagainya. Artinya dari hari kehari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.¹³

Menurut Herawati (2014)), gadget adalah media yang di pakai sebagai alat komunikasi modern dan mempermudah kegiatan komunikasi manusia, hal ini dapat di pahami bahwa gadget sebagai suatu benda yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu hidup manusia menjadi segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi sebelumnya.¹⁴

2.1.2 Jenis Gadget

Gadget bermacam jenisnya dan memiliki fungsi yang berbeda. Berikut beberapa jenis gadget yang sering digunakan diantaranya adalah ¹⁵ :

- a. *Handphone (HP) / Smartphone* adalah seperangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (*portable, mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel, wireless*). Handphone merupakan salah satu jenis gadget yang paling banyak digunakan. Seiring dengan perkembangannya, handphone banyak ragamnya, mulai handphone yang menggunakan OS android, iOS, windowsphone dan lain-lain.
- b. *Iphone* adalah sebuah telephone memiliki koneksi internet multimedia yang dirancang dan dipasarkan oleh perusahaan *Apple*.
- c. *Ipad* adalah sebuah produk computer memiliki bentuk tampilan yang hampir serupa dengan *Ipad Touch* dan *Iphone* yang merupakan tablet buatan *Apple*. Untuk ukurannya lebih besar dibandingkan kedua produk tersebut dan memiliki fungsi-fungsi tambahan seperti yang ada pada sistem operasi.
- d. *Blackberry* adalah sebuah perangkat genggam nirkabel yang memiliki kemampuan layanan surat elektronik (*push email*), faksimili internet, telepon seluler, SMS, menjelajah internet dan berbagai kemampuan nirkabel lainnya
- e. *Netbook* merupakan perpaduan antara *computer portable* seperti internet dan *netbook*

2.1.3 Durasi Penggunaan Gadget

Durasi penggunaan gadget adalah suatu keadaan tingkat lamanya sesuatu berlangsung atau rentan waktu penggunaan.¹⁶ Menurut Setyawan (2016) bahwa, durasi dinyatakan dalam satuan kurun waktu tertentu (menit atau jam). Oleh karena itu, durasi penggunaan gadget dapat di ukur melalui seberapa lama waktu yang dibutuhkan oleh pengguna dalam mengoperasikan gadget.¹⁶

Menurut Loebis, R (2016) kriteria pemakaian gadget pada anak usia 3-5 tahun disebut berlebih jika pemakaiannya lebih dari satu jam.¹⁷ Observasi yang di lakukan oleh Trinika (2015) terhadap anak usia 3-6 tahun frekwensi penggunaan gadget paling rendah 5-15 menit perhari dan paling lama 5 jam per hari, rata-rata anak menggunakan gadget 1 sampai 3 hari per minggu dan 20-30 menit per harinya.¹⁸ Menurut Rosen (2014) menyatakan bahwa waktu yang digunakan anak-anak untuk menggunakan gadget terlalu tinggi. Rata-rata 2 jam sehari pada anak usia 2-4 tahun dan 2 jam 20 menit pada anak-anak usia 5-8 tahun.¹⁹ Sedangkan menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada mengemukakan bahwa anak usia 3-5 tahun di berikan batasan durasi bermain gadget sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun. Pangastutik (2017) menyatakan, pada kenyataanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan gadget lebih dari 4-5 lebih banyak dari yang direkomendasikan. Pengguna gadget yang terlalu lama akan berdampak bagi kesehatan anak, dan tingkat ke agresifitasnya.²⁰

2.1.4 Dampak Penggunaan Gadget

Dampak penggunaan gadget bagi anak usia dini sangat berpengaruh bagi perkembangannya. Dampak tersebut dapat berupa dampak negatif maupun positif.¹¹ Tergantung bagaimana seorang anak dalam memanfaatkan gadget tersebut serta sejauh mana keterlibatan dan pengawasan orang tua/guru dalam mengawasi penggunaan gadget tersebut menjauhkan anak dari gadget pada saat sekarang ini, sungguh hal yang agak mustahil dan susah. Persoalannya adalah orang tua tidak bisa terlepas dari gadget ini. Pekerjaan sehari-hari berhubungan dengan gadget, menghubungi saudara-saudara dengan gadget, menyelesaikan banyak urusan dengan gadget. Pada sisi lain, anak-anak tentu saja ada di dekat kita. Sehingga, menjauhkan anak-anak dari gadget adalah pekerjaan yang butuh energi dan tingkat kesulitan yang cukup tinggi. Perilaku anak dalam menggunakan gadget memiliki dampak positif dan negatif.⁶

Gadget memiliki banyak manfaat jika digunakan dengan cara yang benar dan semestinya. Orang tua mengenalkan gadget pada anak memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada gadget tersebut. Menurut Handrianto (2013) mengatakan bahwa, gadget memiliki dampak positif dan juga dampak negatif.²¹

a. Dampak positif penggunaan gadget antara lain adalah²¹ :

1) Berkembangnya imajinasi

- 2) Melatih Kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
 - 3) Meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
 - 4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).
- b. Dampak negatif penggunaan gadget adalah ²¹ :
- 1) Penurunan Konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya anak teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut).
 - 2) Anak malas menulis dan membaca (ini diakibatkan dari pengaruh gadget, misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi Youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari)
 - 3) Penurunan kemampuan bersosialisasi (misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya)

- 4) Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
- 5) Menghambat kemampuan berbahasa (anak yang terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya)
- 6) Dapat mempengaruhi perilaku anak dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman
- 7) Menjadi pribadi yang tertutup. Seseorang yang kecanduan gadget akan menghabiskan besar waktunya untuk bermain gadget. Kecanduan yang diakibatkan oleh gadget dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan teman sebaya. Akibat faktor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup

Berdasarkan paparan di atas harus dipahami bahwa pengenalan dan penggunaan gadget bagi anak sejak usia dini perlu memperhatikan dampak positif dan negatif yang dapat berpengaruh terhadap seluruh aspek-aspek perkembangan anak. Anak perlu diawasi dan dibatasi dalam penggunaan gadget sesuai dengan aturan yang disepakati. Orang tua dan guru dituntut untuk dapat mengawasi penggunaan gadget pada anak agar tidak terjerumus kedalam

pengaruh negatif. Penggunaan gadget oleh anak usia dini tidak selamanya menimbulkan dampak negatif, akan tetapi juga bisa bermanfaat sebagai media dalam mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak.⁶

2.2 Konsep Dasar Perkembangan Anak

2.2.1 Definisi Perkembangan Anak

Menurut Desmita (2007) Perkembangan adalah perubahan yang berkesinambungan dan progresif dalam organisme dari lahir sampai mati.²² Proses perkembangan terjadi secara terus menerus dan saling berkaitan antara komponen dengan komponen lain. Jadi, apabila seorang anak tumbuh semakin besar, secara tidak langsung kepribadian anak tersebut juga semakin matang. Perkembangan ini ditentukan oleh proses pematangan organ-organ tubuh dan terjadi pada setiap manusia normal sehingga kita dapat memperhitungkan sebelumnya. artinya bahwa perkembangan yang terjadi sebelumnya akan menjadi dasar perkembangan selanjutnya. Jika perkembangan yang terdahulu terhambat maka perkembangan berikutnya akan mengalami kecenderungan hambatan pula. Dengan demikian, kita dapat memperkirakan pada umur berapa seseorang akan mulai berbicara, pada umur berapa seseorang akan mulai berhenti bertumbuh.¹¹

Perkembangan Anak Usia Dini diartikan sebagai perubahan yang continue dan sistematis dalam diri seseorang sejak tahap konsepsi sampai meninggal. Secara sederhana Seifert & Hoffnung

(1994) dalam Elfiadi (2018) mendefinisikan perkembangan sebagai *“Long-term changes in a person’s growth, feelings, patterns of thinking, social relationships, and motor skill.”* Selanjutnya Santrock (1998) dalam Elfiadi (2018) menjelaskan pengertian perkembangan sebagai : *“Development is the pattern of change that begins at conception and continues through the life span. Most development involves growth, although it includes decay (as in death and dying). The pattern of movement is complex because it is product of several processes—biological, cognitive, and socio-emotional.”* Perkembangan mengandung makna adanya pemunculan sifat-sifat yang baru, yang berbeda dari sebelumnya, yang berarti bahwa perkembangan merupakan perubahan sifat individu menuju kesempurnaan yang merupakan penyempurnaan dari sifat-sifat sebelumnya.⁶

Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian.²³

2.2.2 Ciri-Ciri Perkembangan Anak

Menurut Kemenkes RI (2015) proses tumbuh kembang anak mempunyai beberapa ciri yang saling berkaitan. Ciri ciri tersebut sebagai berikut ²³ :

- a. Perkembangan menimbulkan perubahan.

Perkembangan terjadi bersamaan dengan pertumbuhan. Setiap pertumbuhan disertai dengan perubahan fungsi. Misalnya

perkembangan intelegensia pada seorang anak akan menyertai pertumbuhan otak dan serabut saraf.

- b. Pertumbuhan dan perkembangan pada tahap awal menentukan perkembangan selanjutnya.

Setiap anak tidak akan bisa melewati satu tahap perkembangan sebelum melewati tahapan sebelumnya. Contoh, seorang anak tidak akan bisa berjalan sebelum ia bisa berdiri. Seorang anak tidak akan bisa berdiri jika pertumbuhan kaki dan bagian tubuh lain yang terkait dengan fungsi berdiri anak terhambat. Karena itu perkembangan awal ini merupakan masa kritis karena akan menentukan perkembangan selanjutnya.

- c. Pertumbuhan dan perkembangan mempunyai kecepatan yang berbeda. Sebagaimana pertumbuhan, perkembangan mempunyai kecepatan yang berbeda-beda, baik dalam pertumbuhan fisik maupun perkembangan fungsi organ dan perkembangan pada setiap anak.
- d. Perkembangan berkorelasi dengan pertumbuhan.

Pada saat pertumbuhan berlangsung cepat, perkembangan pun demikian, terjadi peningkatan mental, memori, daya nalar, asosiasi dan lain-lain. Anak sehat, bertambah umur, bertambah berat dan tinggi badannya serta bertambah kepandaiannya.

- e. Perkembangan mempunyai pola yang tetap.

Perkembangan fungsi organ tubuh terjadi menurut 2 hukum yang tetap

- 1) Perkembangan terjadi lebih dahulu di daerah kepala, kemudian menuju ke arah kaudal/anggota tubuh (pola sefalokaudal).
 - 2) Perkembangan terjadi lebih dahulu di daerah proksimal (gerak kasar) lalu berkembang ke bagian distal seperti jari-jari yang mempunyai kemampuan gerak halus (pola proksimodistal).
- f. Perkembangan memiliki tahap yang berurutan.

Tahap perkembangan seorang anak mengikuti pola yang teratur dan berurutan. Tahap-tahap tersebut tidak bisa terjadi terbalik, misalnya anak terlebih dahulu mampu membuat lingkaran sebelum mampu membuat gambar kotak, anak mampu berdiri sebelum berjalan.

2.2.3 Prinsip Perkembangan Anak

Proses tumbuh kembang anak juga mempunyai prinsip-prinsip yang saling berkaitan. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut ²² :

- a. Perkembangan merupakan hasil proses kematangan dan belajar. Kematangan merupakan proses intrinsik yang terjadi dengan sendirinya, sesuai dengan potensi yang ada pada individu. Belajar merupakan perkembangan yang berasal dari latihan dan usaha. Melalui belajar, anak memperoleh kemampuan menggunakan sumber yang diwariskan dan potensi yang dimiliki anak.
- b. Pola perkembangan dapat diramalkan.

Terdapat persamaan pola perkembangan bagi semua anak. Dengan demikian perkembangan seorang anak dapat diramalkan. Perkembangan berlangsung dari tahapan umum ke tahapan spesifik, dan terjadi berkesinambungan.

2.2.4 Periode Tumbuh Kembang Anak

Tumbuh kembang anak berlangsung secara teratur, saling berkaitan dan berkesinambungan yang dimulai sejak konsepsi sampai dewasa. Tumbuh kembang anak terbagi dalam beberapa periode sebagai berikut ²³ :

- a. Masa prenatal atau masa intra uterin (masa janin dalam kandungan) Masa ini dibagi menjadi 3 periode :
 - 1) Masa zigot/mudigah, sejak konsepsi sampai kehamilan 2 minggu.
 - 2) Masa embrio, sejak umur kehamilan 2 minggu - 8/12 minggu. Ovum yang telah dibuahi dengan cepat akan menjadi suatu organisme, terjadi diferensiasi yang berlangsung dengan cepat, terbentuk sistem organ dalam tubuh.
 - 3) Masa janin/fetus, sejak kehamilan 9/12 minggu - akhir kehamilan.
- b. Masa bayi (infancy) umur 0 sampai 11 bulan. Masa ini dibagi menjadi 2 periode, yaitu sebagai berikut :

- 1) Masa neonatal, umur 0 sampai 28 hari. Pada masa ini terjadi adaptasi terhadap lingkungan dan terjadi perubahan sirkulasi darah, serta mulai berfungsinya organ-organ.
 - 2) Masa post (pasca) neonatal, umur 29 hari - 11 bulan. Pada masa ini terjadi pertumbuhan pesat dan proses pematangan berlangsung secara terus menerus terutama meningkatnya fungsi sistem saraf.
- c. Masa anak di bawah lima tahun (anak balita, umur 12–59 bulan)
- Pada masa ini, kecepatan pertumbuhan mulai menurun dan terdapat kemajuan dalam perkembangan motorik (gerak kasar dan gerak halus) serta fungsi ekskresi. Periode penting dalam tumbuh kembang anak adalah pada masa balita. Pertumbuhan dasar yang berlangsung pada masa balita akan memengaruhi dan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Setelah lahir, terutama pada 3 tahun pertama kehidupan, pertumbuhan dan perkembangan sel-sel otak masih berlangsung; dan terjadi pertumbuhan serabut-serabut saraf dan cabang-cabangnya, sehingga terbentuk jaringan saraf dan otak yang kompleks. Jumlah dan pengaturan hubungan-hubungan antar sel saraf ini akan sangat memengaruhi segala kinerja otak, mulai dari kemampuan belajar berjalan, mengenal huruf, hingga bersosialisasi

e Masa anak prasekolah (anak umur 60–72 bulan)

Pada masa ini, pertumbuhan berlangsung dengan stabil. Terjadi perkembangan dengan aktivitas jasmani yang bertambah dan meningkatnya ketrampilan dan proses berpikir. Memasuki masa prasekolah, anak mulai menunjukkan keinginannya, seiring dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa ini, selain lingkungan di dalam rumah maka lingkungan di luar rumah mulai diperkenalkan. Pada masa ini anak dipersiapkan untuk sekolah, sehingga pancaindra dan sistem reseptor penerima rangsangan serta proses memori harus sudah siap sehingga anak mampu belajar dengan baik. Perlu diperhatikan bahwa proses belajar pada masa ini adalah dengan cara bermain. Orang tua dan keluarga diharapkan dapat memantau pertumbuhan dan perkembangan anaknya, agar dapat dilakukan intervensi dini bila anak mengalami kelainan atau gangguan.

e Masa anak-anak tengah (Middle Childhood)

Masa anak-anak tengah dialami oleh anak-anak usia 7-9 tahun, atau secara akademis anak-anak yang duduk di kelas awal SD (kelas 1, 2, dan 3). Kehidupan sosial anak pada masa ini diwarnai dengan kekompakan kelompok teman sebaya yang berjenis kelamin sejenis (homogen). Anak-anak mulai mengembangkan kepribadian seperti pembentukan konsep diri fisik, sosial, dan akademis untuk mendukung perkembangan harga diri, percaya diri dan efikasi diri. Anak-anak pada usia ini telah memperoleh kepercayaan diri, memecahkan masalah, mandiri dan bertanggung jawab. Hubungan pertemanan di sekolah akan

menjadi salah satu faktor yang paling penting dalam pertumbuhan anak-anak usia ini. Pada tahap ini biasanya anak umumnya sudah menguasai ketrampilan membaca, menulis dan berhitung anak juga terlibat dalam kegiatan akademis, interaksi sosial dengan teman sekolah, mulai memperhatikan pencapaian presentasi. Ketika di puji anak akan mengembangkan rasa bangga dan kompeten, namun jika gagal ia akan merasa rendah diri.

f Masa anak akhir (Late Childhood)

Masa anak-anak akhir (Late Childhood) berlangsung pada anak dengan usia 10-12 tahun atau pada anak yang sedang duduk di SD kelas atas (kelas 4, 5, dan 6) masa ini sering juga disebut sebagai masa bermain. Ciri-ciri anak pada masa ini adalah memiliki dorongan untuk masuk dalam kelompok sebaya, dengan kata lain pada usia ini anak-anak mulai membentuk geng karena anak-anak merasa nyaman berada dalam lingkungan sebayanya. Menurut Piaget pada masa ini cara berpikir anak masuk tahap konkrit.

g Masa remaja (Adolescence)

Masa remaja berlangsung antara usia 12-21 tahun, perkembangan anak pada masa ini sangat labil karena masa ini merupakan masa peralihan dari masa anak-anak menuju ke masa dewasa. Ciri-ciri seorang anak telah memasuki masa remaja adalah pertumbuhan fisik relatif cepat, organ-organ fisik telah mencapai taraf kematangan yang memungkinkan berfungsinya sistem reproduksi dengan sempurna.

h Masa dewasa muda (Young Adulthood)

Umumnya seseorang digolongkan sebagai dewasa muda saat individu berusia 22-40 tahun. Segala aspek perkembangan pada usia ini bisa dikatakan telah matang, tapi pada organ-organ tertentu masih tetap tumbuh dan berkembang walaupun berjalan dengan sangat lambat.

i Masa dewasa tengah (Middle Adulthood)

Masa dewasa tengah merupakan masa yang penuh tantangan karena kondisi fisik individu sudah mulai mengalami penurunan, untuk wanita ditandai dengan mulai terjadinya menopause. Masa dewasa tengah umumnya terjadi pada usia 40-60 tahun, pada beberapa orang tertentu pada masa ini muncul puber kedua dimana individu suka berdandan bahkan mungkin jatuh cinta lagi.

j Masa dewasa akhir (Late Adulthood)

Masa dewasa akhir lebih sering disebut sebagai masa tua, dimana masa ini merupakan masa terakhir dalam kehidupan manusia. Umumnya seseorang dikatakan sudah tua saat berusia lebih dari 60 tahun. Masa ini ditandai dengan semakin menurunnya berbagai fungsi fisik dan organ-organ tubuh, melemahnya otot-otot tubuh sehingga akan merasa cepat lelah dan semakin sering mendapat keluhan penyakit, selain itu fungsi ingatan juga semakin melemah atau sering disebut pikun. Berdasarkan penjelasan di atas mengenai tahap perkembangan manusia diharapkan orangtua mampu memahami bahwa tahap perkembangan merupakan suatu proses yang berjalan berurutan dan tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya. Melalui pembagian tahapan

perkembangan ini orangtua akan lebih mudah memahami perkembangan anak sesuai dengan usianya.

2.2.5 Faktor-Faktor yang mempengaruhi kualitas tumbuh kembang

Menurut Kemenkes RI (2015) faktor penyebab tumbuh kembang anak²³

a. Faktor dalam (internal)

1) Ras/etnik atau bangsa.

Anak yang dilahirkan dari ras/bangsa Amerika, maka ia tidak memiliki faktor herediteras/bangsa Indonesia atau sebaliknya.

2) Keluarga.

Ada kecenderungan keluarga yang memiliki postur tubuh tinggi, pendek, gemuk atau kurus.

3) Umur.

Kecepatan pertumbuhan yang pesat adalah pada masa prenatal, tahun pertama kehidupan dan masa remaja.

4) Jenis kelamin.

Fungsi reproduksi pada anak perempuan berkembang lebih cepat daripada laki-laki, tetapi setelah melewati masa pubertas pertumbuhan anak laki-laki akan lebih cepat.

5) Genetik.

Genetik (heredokonstitusional) adalah bawaan anak yaitu potensi anak yang akan menjadi ciri khas, misal kerdil.

6) Kelainan kromosom.

Kelainan kromosom disertai dengan kegagalan pertumbuhan seperti pada sindroma Down's dan sindroma Turner's.

b. Faktor luar (eksternal)

1) Faktor Prenatal

a) Gizi

Nutrisi ibu hamil terutama dalam trimester akhir kehamilan akan mempengaruhi pertumbuhan janin.

b) Mekanis

Posisi fetus yang abnormal bisa menyebabkan kelainan kongenital seperti club foot.

c) Toksin/zat kimia

Beberapa obat-obatan seperti Aminopterin, Thalidomide dapat menyebabkan kelainan kongenital seperti palatoskizis.

d) Endokrin

Diabetes melitus dapat menyebabkan makrosomia, kardiomegali, hiperplasia, adrenal.

e) Radiasi

Paparan radium dan sinar rontgen dapat mengakibatkan kelainan pada janin seperti mikroseli, spina bifida, retardasi mental dan deformitas anggota gerak, kelainan kongenital mata, kelainan jantung.

f) Infeksi

Infeksi pada trimester pertama dan kedua oleh TORCH (Toksoplasma, Rubella, Sitomegalo virus, Herpes simpleks) dapat menyebabkan kelainan pada janin, katarak, bisu tuli, mikrosefali, retardasi mental dan kelainan jantung kongenital.

g) Kelainan imunologi

Eritoblastosis fetalis timbul atas dasar perbedaan golongan darah janin dan ibu sehingga ibu membentuk antibody terhadap sel darah merah janin, kemudian melalui plasenta masuk dalam peredaran darah janin dan akan menyebabkan hemolisis yang selanjutnya mengakibatkan hiperbilirubinemia dan kern ikterus yang menyebabkan kerusakan jaringan otak

h) Anoksia embrio

Anoksia embrio disebabkan oleh gangguan fungsi plasenta menyebabkan pertumbuhan dan perkembangan terganggu.

i) Psikologi ibu

Kehamilan yang tidak diinginkan, perlakuan salah/kekerasan mental pada ibu hamil

2) Faktor persalinan

Komplikasi persalinan pada bayi seperti trauma kepala, asfiksia dapat menyebabkan kerusakan jaringan otak.

3) Faktor pascasalin

a) Gizi

Diperlukan zat makanan yang adekuat.

b) Penyakit kronis/kelainan kongenital

Tuberculosis, anemia, kelainan jantung bawaan mengakibatkan retardasi pertumbuhan jasmani

c) Lingkungan fisik dan kimia

Lingkungan sering disebut *melieu* adalah tempat anak tersebut hidup yang berfungsi sebagai penyedia kebutuhan dasar anak (*provider*). Sanitasi lingkungan yang kurang baik, kurangnya sinar matahari, paparan sinar radioaktif, zat kimia tertentu (Pb, Merkuri, rokok, dan lain-lain) mempunyai dampak yang negatif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak

d) Psikologis

Hubungan anak dengan orang sekitarnya. Seorang anak yang tidak dikehendaki orangtuanya atau anak yang selalu tertekan, akan mengalami hambatan di dalam pertumbuhan dan perkembangannya.

e) Endokrin

Gangguan hormon, misalnya pada penyakit hipotiroid akan menyebabkan anak mengalami hambatan tumbuh kembang.

f) Sosio-ekonomi

Kemiskinan selalu berkaitan dengan kekurangan makanan, kesehatan lingkungan yang jelek dan ketidaktahuan akan menghambat pertumbuhan dan perkembangan anak.

g) Lingkungan pengasuhan

Interaksi ibu dengan anak sangat mempengaruhi tumbuh kembang anak.

h) Obat-obatan

Pemakaian kortikosteroid jangka lama akan menghambat pertumbuhan, demikian halnya dengan pemakaian obat perangsang terhadap susunan saraf yang menyebabkan terhambatnya produksi hormone pertumbuhan

i) Stimulasi

Perkembangan memerlukan rangsangan/stimulasi khususnya dalam keluarga. Anak yang mendapatkan stimulasi yang terarah dan teratur lebih cepat berkembang daripada anak yang kurang/ tidak mendapatkan stimulasi. Contoh alat stimulasi :

(1) Penyediaan alat mainan

(2) Pendampingan / keterlibatan ibu dan anggota keluarga lain terhadap kegiatan anak.

(3) Gadget

Gadget merupakan salah satu jenis teknologi yang dapat mempengaruhi dan menstimulasi seluruh aspek perkembangannya, yang meliputi aspek kognitif, sosial-emosional, nilai agama dan moral, bahasa serta aspek fisik-motorik. Anak-anak yang mendapatkan stimulasi dengan tepat dan benar akan mampu mengembangkan perkembangannya secara optimal sesuai dengan tahapan perkembangan usianya. Begitu juga sebaliknya, anak yang mendapatkan stimulasi dengan hal-hal negatif juga akan berakibat fatal bagi perkembangannya dimasa mendatang.⁶

2.2.6 Aspek Perkembangan Anak yang dapat dipantau

Menurut Kemenkes RI (2015) ada 4 aspek perkembangan anak yang dapat dipantau antara lain ²³ :

1) Perkembangan motorik kasar

Motorik kasar atau gerak kasar adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan pergerakan dan sikap tubuh yang melibatkan otot besar seperti duduk, berdiri, dan sebagainya.

2) Perkembangan motorik halus

Motorik halus atau gerak halus adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan gerakan yang melibatkan

bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat seperti mengamati sesuatu, menjempit, menulis, dan sebagainya.

- 3) Perkembangan komunikasi/ berbahasa Kemampuan bicara dan bahasa adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan untuk memberikan respons terhadap suara, berbicara, berkomunikasi, mengikuti perintah dan sebagainya.

- 4) Perkembangan emosi – sosial kemandirian

Sosialisasi dan kemandirian adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak (makan sendiri, membereskan mainan selesai bermain), berpisah dengan ibu/pengasuh anak.

Dalam Elfiadi (2018) ada 5 aspek perkembangan anak yang dapat dipantau antara lain ⁶ :

- 1) Perkembangan Nilai Agama dan Moral

Aspek perkembangan nilai agama secara khusus dapat diukur dari indicator nilai-nilai agama, antara lain: mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya, meniru gerakan beribadah, membiasakan diri beribadah, serta mampu mengucapkan do'a-do'a harian. Dari sisi perkembangan moral anak ditandai dengan kemampuan untuk memahami aturan, norma, dan etika yang berlaku. Anak-anak akan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter apabila mereka berada di lingkungan yang berkarakter pula.

2) Perkembangan Fisik dan Motorik

Perkembangan fisik dan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot terkoordinasi. Motorik anak perlu dilatih agar dapat berkembang dengan baik. Perkembangan motorik anak berhubungan erat dengan kondisi fisik dan intelektual. Perkembangan ini terbagi menjadi dua jenis yaitu

- a. Motorik kasar : merupakan perkembangan gerak anak yang meliputi penggunaan otot-otot besar dan sebagian atau seluruh anggota tubuh dalam melakukan gerakan, seperti berlari, melompat, meloncat, melempar dan lain-lain
- b. Motorik halus : merupakan perkembangan gerak anak yang meliputi penggunaan otot-otot kecil dan sebagian anggota tubuh tertentu dalam melakukan gerakan.

3) Perkembangan Kognitif

Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf atau otak. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Perkembangan kognitif juga merupakan proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Aspek

kognitif yang dapat dikembangkan pada anak usia dini antara lain : mengenal warna, mengenal nama-nama anggota tubuh, mampu membandingkan dua objek atau lebih, mengidentifikasi masalah sederhana, mampu mengingat huruf dan angka dasar, dan lain-lain.

4) Perkembangan Bahasa

Aspek perkembangan bahasa merupakan kemampuan seorang anak dalam berbahasa, yaitu dalam kemampuan berbicara, mengolah kata, dan lain-lain. Pada usia dini, anak memiliki daya penyerapan yang luar biasa dalam kemampuan berbahasa. Bahasa merupakan media komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan, pendapat, perasaan dengan menggunakan simbol-simbol yang disepakati bersama, kemudian kata dirangkai berdasarkan urutan membentuk kalimat yang bermakna dan mengikuti aturan atau tata bahasa yang berlaku dalam suatu komunitas atau masyarakat. Bahasa dapat dibedakan menjadi 3 (tiga), yaitu bahasa lisan, bahasa tulis, dan bahasa isyarat.²⁴

5) Perkembangan Sosial dan Emosional

Emosi adalah perasaan intens yang ditujukan kepada seseorang atau sesuatu emosi dapat ditunjukkan ketika merasa senang mengenai sesuatu, marah kepada seseorang, ataupun takut terhadap sesuatu. Perkembangan emosional merupakan perkembangan dimana seorang anak belajar berinteraksi dengan

lingkungan sekitarnya dan belajar bagaimana mengekspresikan dan menyampaikan emosinya. Menurut Hurlock (2007) dalam Elfiadi (2018) menyampaikan pada masa kanak-kanak pola perilaku sosial yang terlihat antara lain :kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empat, ketergantungan, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri,meniru, perilaku kelekatan. Selanjutnya untuk perkembangan emosi anak mulai dapat mengenal dan mengelola jenis-jenis emosinya, misalnya marah, terkejut, kecewa, senang, sedih, takut dan lain-lain. Pada aspek sosial emosional ini, anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya, baik itu keluarga, sekolah, teman sebaya maupun lingkungan masyarakat. Jadi bukan hal yang mustahil tiap anak akan mengalami perkembangan sosial emosional yang berbeda, tergantung dengan siapa dan dimana anak berinteraksi.⁶

2.2.7 Alat penilaian / pengukur perkembangan

Alat yang sering dipakai untuk menilai perkembangan adalah :²⁵

1) *DDST (the Denver Development Screening Test)*

Metode skreening terhadap kelainan perkembangan anak baik perkembangan motorik halus, motorik kasar, sosial dan bahasa. Tes ini mudah dan cepat (15-20 menit), dapat diandalkan dan menunjukkan validasi yang tinggi digunakan mulai usia 1 bulan sampai 72 bulan.²⁵

2) KPSP (Kuesioner Pra Skrining Perkembangan)

Skrining Perkembangan dengan menggunakan KPSP adalah untuk mengetahui apakah perkembangan anak normal sesuai umur atau ada penyimpangan.²³

2.3 Konsep KPSP (Kuesioner Pra Skrining Perkembangan)

2.3.1 Pengertian KPSP

KPSP (Kuesioner Pra Skreening Perkembangan) merupakan suatu instrument deteksi dini dalam perkembangan anak usia 0 sampai 6 tahun.¹²

2.3.2 Tujuan Skrining

Tujuan skrining/pemeriksaan perkembangan menggunakan KPSP adalah untuk mengetahui perkembangan anak normal sesuai umur atau ada penyimpangan.²³

2.3.3 Jadwal Skrining

- Pemeriksaan dilakukan setiap 3 bulan untuk di bawah 2 tahun dan setiap 6 bulan hingga anak usia 6 tahun.
- Jadwal skrining/pemeriksaan KPSP rutin pada umur 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 30, 36, 42, 48, 54, 60, 66, dan 72 bulan. Misalnya, anak umur 4 tahun maka yang digunakan adalah formulir KPSP usia 48 bulan.²³

2.3.4 Petugas Skrining

Skrining/pemeriksaan dilakukan oleh tenaga kesehatan, guru TK, dan petugas PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) terlatih.²³

2.3.5 Alat/instrument

Alat/ instrument yang digunakan ²³ :

- a. Formulir KPSP menurut umur.
Berisi 9–10 pertanyaan tentang kemampuan perkembangan yang telah dicapai anak. Sasaran KPSP anak umur 0–72 bulan.
- b. Alat bantu pemeriksaan berupa pensil, kertas, bola sebesar bola tenis, kerincingan, kubus berukuran sisi 2,5 cm sebanyak 6 buah, kismis, kacang tanah, potongan biskuit kecil berukuran 0,5–1 cm

2.3.6 Cara Menggunakan KPSP

Menurut Kemenkes RI (2015) cara menggunakan KPSP adalah ²³ :

- a. Pada waktu pemeriksaan anak harus ada atau di bawa
- b. Tentukan usia anak dengan menanyakan tanggal lahir anak. Tanggal pemeriksaan dikurangi tanggal lahir. Jika usia sama atau lebih 16 hari dihitung 1 bulan. Contoh anak umur 4 tahun 5 bulan 16 hari dibulatkan menjadi 54 bulan.
- c. Pilih KPSP yang sesuai dengan usia anak
- d. KPSP terdiri dari 2 macam pertanyaan yaitu pertanyaan yang dijawab orang tua dan perintah pada anak untuk melakukan tugas perkembangan sesuai dengan lembar KPSP
- e. Jelaskan pada responden/orang tua murid agar tidak ragu atau takut dalam menjawab
- f. Tanyakan pertanyaan secara beruntun atau satu per satu dan setiap pertanyaan hanya ada satu jawaban “ya” atau “tidak”.
Catat jawaban tersebut pada formulir.

- g. Ajukan pertanyaan yang berikutnya setelah ibu/pengasuh anak menjawab pertanyaan terdahulu
- h. Teliti kembali apakah semua pertanyaan telah dijawab

2.3.7 Interpretasi hasil KPSP

Menurut Kemenkes RI (2015) interpretasi hasil KPSP adalah ²³ :

- a. Hitunglah berapa jumlah jawaban Ya.
 - Jawaban "Ya", apabila ibu/pengasuh anak menjawab : anak bisa atau pernah atau sering atau kadang-kadang melakukannya.
 - Jawaban "Tidak", bila ibu/pengasuh anak menjawab : anak belum pernah melakukan atau tidak pernah atau tidak tahu.
- b. Jumlah jawaban "Ya" = 9 atau 10, perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya (S).
- c. Jumlah jawaban "Ya" = 7 atau 8, perkembangan anak meragukan (M).
- d. Jumlah jawaban "Ya" = 6 atau kurang, kemungkinan ada penyimpangan (P).
- e. Untuk jawaban "Tidak", perlu diperinci jumlah jawaban "Tidak" menurut jenis keterlambatan (gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa, sosialisasi dan kemandirian).

2.3.8 Intervensi

Menurut Kemenkes RI (2015) intervensi yang bisa dilakukan adalah²³:

- a. Apabila perkembangan anak sesuai umur (S), lakukan tindakan

- 1) Beri pujian pada ibu karena telah mengasuh anaknya dengan baik.
 - 2) Sarankan meneruskan pola asuh sesuai dengan tahap perkembangan anak.
 - 3) Anjurkan stimulasi perkembangan anak setiap saat, sesering mungkin, sesuai dengan umur dan kesiapan anak.
 - 4) Sarankan melibatkan anak pada kegiatan penimbangan dan pelayanan kesehatan di posyandu secara teratur sebulan 1 kali dan setiap ada kegiatan Bina Keluarga Balita (BKB). Jika anak sudah memasuki usia prasekolah (36–72 bulan), anak dapat diikutkan pada kegiatan di Pusat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), kelompok Bermain dan Taman Kanak-kanak. Lakukan pemeriksaan/skrining rutin menggunakan KPSP setiap 3 bulan pada anak berumur kurang dari 24 bulan dan setiap 6 bulan pada anak umur 24 sampai 72 bulan.
- b. Apabila perkembangan anak meragukan (M), lakukan tindakan
- 1) Beri petunjuk pada ibu agar melakukan stimulasi perkembangan pada anak lebih sering lagi, setiap saat dan sesering mungkin.
 - 2) Ajarkan ibu cara melakukan intervensi stimulasi perkembangan anak untuk mengatasi penyimpangan/mengejar ketertinggalannya.

- 3) Lakukan pemeriksaan kesehatan untuk mencari kemungkinan adanya penyakit yang menyebabkan penyimpangan perkembangannya.
 - 4) Lakukan penilaian ulang KPSP 2 minggu kemudian dengan menggunakan daftar KPSP yang sesuai dengan umur anak.
 - 5) Jika hasil KPSP ulang jawaban "Ya" tetap 7 atau 8, kemungkinan ada penyimpangan (P).
- c. Apabila tahapan perkembangan terjadi penyimpangan (P), lakukan tindakan rujukan ke rumah sakit dengan menuliskan jenis dan jumlah penyimpangan perkembangan (gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa, sosialisasi dan kemandirian).

2.3.9 Formulir KPSP

Formulir KPSP yang bisa digunakan pada anak usia 4-6 tahun ²⁶:

A. KPSP pada Anak Usia 48 bulan

1	Dapatkah anak mengayuh sepeda roda tiga sejauh sedikitnya 3 meter?	Gerak Kasar	Ya	Tidak
2	Setelah makan, apakah anak mencuci dan mengeringkan tangannya dengan baik sehingga anda tidak perlu mengulanginya?	Sosialisasi dan Kemandirian	Ya	Tidak
3	Suruh anak berdiri satu kaki tanpa berpegangan. Jika perlu tunjukkan caranya dan beri anak anda kesempatan melakukannya 3 kali. Dapatkah ia mempertahankan keseimbangan dalam waktu 2 detik atau lebih?	Gerak Kasar	Ya	Tidak
4	Letakkan selebar kertas seukuran buku ini di lantai. Apakah anak dapat melompati panjang kertas ini dengan mengangkat kedua kakinya secara bersamaan tanpa didahului lari?	Gerak Kasar	Ya	Tidak
5	Jangan membantu anak dan jangan menyebut lingkaran. Suruh anak menggambar seperti contoh ini di	Gerak Halus	Ya	Tidak

	<p>kertas kosong yang tersedia. Dapatkah anak menggambar lingkaran?</p> <p>Ya</p>  <p>Tidak</p> 			
6	Dapatkah anak meletakkan 8 buah kubus satu persatu di atas yang lain tanpa menjatuhkan kubus tersebut? Kubus yang digunakan ukuran 2.5 – 5 cm	Gerak Halus	Ya	Tidak
7	Apakah anak dapat bermain petak umpet, ular naga atau permainan lain dimana ia ikut bermain dan mengikuti aturan bermain?	Sosialisasi dan Kemandirian	Ya	Tidak
8	Dapatkah anak mengenakan celana panjang, kemeja, baju atau kaos kaki tanpa di bantu? (Tidak termasuk memasang kancing, gesper atau ikat pinggang)	Sosialisasi dan Kemandirian	Ya	Tidak
9	Dapatkah anak menyebutkan nama lengkapnya tanpa dibantu? Jawab TIDAK jika ia hanya menyebutkan sebagian namanya atau ucapannya sulit dimengerti.	Bicara dan Bahasa	Ya	Tidak

B. KPSP pada Anak Usia 54 bulan

1	Dapatkah anak meletakkan 8 buah kubus satu persatu di atas yang lain tanpa menjatuhkan kubus tersebut? Kubus yang digunakan ukuran 2-5 – 5 cm.	Gerak Halus	Ya	Tidak
2	Apakah anak dapat bermain petak umpet, ular naga atau permainan lain dimana ia ikut bermain dan mengikuti aturan bermain?	Sosialisasi dan Kemandirian	Ya	Tidak
3	Dapatkah anak mengenakan celana panjang, kemeja, baju atau kaos kaki tanpa di bantu? (Tidak termasuk memasang kancing, gesper atau ikat pinggang)	Sosialisasi dan Kemandirian	Ya	Tidak
4	Dapatkah anak menyebutkan nama lengkapnya tanpa dibantu? Jawab TIDAK jika ia hanya menyebut sebagian namanya atau ucapannya sulit dimengerti	Bicara dan Bahasa	Ya	Tidak

5	<p>Isi titik-titik di bawah ini dengan jawaban anak. Jangan membantu kecuali mengulangi pertanyaan.</p> <p>"Apa yang kamu lakukan jika kamu kedinginan?"</p> <p>"Apa yang kamu lakukan jika kamu lapar?" "Apa yang kamu lakukan jika kamu lelah?" Jawab YA bila anak menjawab ke 3 pertanyaan tadi dengan benar, bukan dengan gerakan atau isyarat. Jika kedinginan, jawaban yang benar adalah "menggigil", "pakai mantel" atau "masuk ke dalam rumah". Jika lapar, jawaban yang benar adalah "makan". Jika lelah, jawaban yang benar adalah "mengantuk", "tidur", "berbaring/tidur-tiduran", "istirahat" atau "diam sejenak"</p>	Bicara dan Bahasa	Ya	Tidak
6	Apakah anak dapat mengancingkan bajunya atau pakaian boneka?	Sosialisasi dan Kemandirian	Ya	Tidak
7	Suruh anak berdiri satu kaki tanpa berpegangan. Jika perlu tunjukkan caranya dan beri anak kesempatan melakukannya 3 kali. Dapatkah mempertahankan keseimbangan dalam waktu 6 detik atau lebih?	Gerak Kasar	Ya	Tidak
8	<p>Jangan mengoreksi/membantu anak. Jangan menyebut kata "lebih panjang". Perlihatkan gambar kedua garis ini pada anak.</p> <p>Tanyakan: "Mana garis yang lebih panjang?" Minta anak menunjuk garis yang lebih panjang.</p> <p>Setelah anak menunjuk, putar lembar ini dan ulangi pertanyaan tersebut.</p> <p>Setelah anak menunjuk, putar lembar ini lagi dan ulangi pertanyaan tadi.</p> <p>Apakah anak dapat menunjuk garis yang lebih panjang sebanyak 3 kali dengan benar?</p>	Gerak Halus	Ya	Tidak
9	<p>Jangan membantu anak dan jangan memberitahu nama gambar ini, suruh anak menggambar seperti contoh ini di kertas kosong yang tersedia. Berikan 3 kali kesempatan. Apakah anak dapat menggambar seperti contoh ini?</p>	Gerak Halus	Ya	Tidak

	Jawaban: iya  Jawaban: tidak 			
10	Ikuti perintah ini dengan seksama. Jangan memberi isyarat dengan telunjuk atau mats pads saat memberikan perintah berikut ini: "Letakkan kertas ini di atas lantai". "Letakkan kertas ini di bawah kursi". "Letakkan kertas ini di depan kamu" "Letakkan kertas ini di belakang kamu" Jawab YA hanya jika anak mengerti arti "di atas", "di bawah", "di depan" dan "di belakang"	Bicara dan Bahasa	Ya	Tidak

C. KPSP pada Anak Usia 60 bulan

1	Isi titik-titik di bawah ini dengan jawaban anak. Jangan membantu kecuali mengulangi pertanyaan. "Apa yang kamu lakukan jika kamu kepinginan?" "Apa yang kamu lakukan jika kamu lapar?" "Apa yang kamu lakukan jika kamu lelah?" Jawab YA bila anak menjawab ke 3 pertanyaan tadi dengan benar, bukan dengan gerakan atau isyarat. Jika kepinginan, jawaban yang benar adalah "menggigit", "pakai mantel" atau "masuk kedalam rumah". Jika lapar, jawaban yang benar adalah "makan" Jika lelah, jawaban yang benar adalah "mengantuk", "tidur", "berbaring/tidur-tiduran", "istirahat" atau "diam sejenak"	Bicara dan Bahasa	Ya	Tidak
2	Apakah anak dapat mengancingkan bajunya atau pakaian boneka?	Sosialisasi dan Kemandirian	Ya	Tidak
3	Suruh anak berdiri satu kaki tanpa berpegangan. Jika perlu tunjukkan caranya dan beri anak kesempatan melakukannya 3 kali. Dapatkah ia mempertahankan keseimbangan dalam waktu 6 detik atau lebih?	Gerak Kasar	Ya	Tidak
4	Jangan mengoreksi/membantu anak. Jangan menyebut kata "lebih panjang". Perlihatkan gambar kedua garis ini pada anak. Tanyakan: "Mana garis yang lebih panjang?" Minta anak menunjuk garis	Gerak Halus	Ya	Tidak

	<p>yang lebih panjang. Setelah anak menunjuk, putar lembar ini dan ulangi pertanyaan tersebut.</p> <p>Setelah anak menunjuk, putar lembar ini lagi dan ulangi pertanyaan tadi.</p> <p>Apakah anak dapat menunjuk garis yang lebih panjang sebanyak 3 kali dengan benar?</p>			
5	<p>Jangan membantu anak dan jangan memberitahu nama gambar ini, suruh anak menggambar seperti contoh ini di kertas kosong yang tersedia. Berikan 3 kali kesempatan. Apakah anak dapat menggambar seperti contoh ini?</p> <p>Jawaban: iya </p> <p>Jawaban: tidak </p>	Gerak Halus	Ya	Tidak
6	<p>Ikuti perintah ini dengan seksama. Jangan memberi isyarat dengan telunjuk atau mats pads saat memberikan perintah berikut ini: “Letakkan kertas ini di atas lantai”. “Letakkan kertas ini di bawah kursi”. “Letakkan kertas ini di depan kamu” “Letakkan kertas ini di belakang kamu” Jawab YA hanya jika anak mengerti arti “di atas”, “di bawah”, “di depan” dan “di belakang”</p>	Bicara dan Bahasa	Ya	Tidak
7	<p>Apakah anak bereaksi tenang dan tidak rewel (tanpa menangis atau menggelayut pada anda) pada saat anda meninggalkannya?</p>	Sosialisasi dan Kemandirian	Ya	Tidak
8	 <p>Jangan menunjuk, membantu atau membetulkan, katakan pada anak : “Tunjukkan segi empat merah” “Tunjukkan segi empat kuning” “Tunjukkan segi empat biru” “Tunjukkan segi empat hijau” Dapatkah anak menunjuk keempat warna itu dengan benar?</p>	Bicara dan Bahasa	Ya	Tidak
9	<p>Suruh anak melompat dengan satu kaki beberapa kali tanpa berpegangan (lompatan dengan dua kaki tidak ikut dinilai). Apakah ia dapat melompat 2-3 kali dengan satu kaki?</p>	Gerak Kasar	Ya	Tidak

10	Dapatkah anak sepenuhnya berpakaian sendiri tanpa bantuan?	Sosialisasi dan Kemandirian	Ya	Tidak
----	--	-----------------------------	----	-------

D. KPSP pada Anak Usia 66 bulan

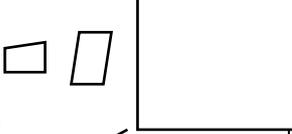
1	<p>Jangan membantu anak dan jangan memberitahu nama gambar ini, suruh anak menggambar seperti contoh ini di kertas kosong yang tersedia. Berikan 3 kali kesempatan. Apakah anak dapat menggambar seperti contoh ini?</p> <p>Jawaban: iya </p> <p>Jawaban: tidak </p>	Gerak Halus	Ya	Tidak
2	<p>Ikuti perintah ini dengan seksama. Jangan memberi isyarat dengan telunjuk atau mats pads saat memberikan perintah berikut ini: "Letakkan kertas ini di atas lantai". "Letakkan kertas ini di bawah kursi". "Letakkan kertas ini di depan kamu" "Letakkan kertas ini di belakang kamu" Jawab YA hanya jika anak mengerti arti "di atas", "di bawah", "di depan" dan "di belakang"</p>	Bicara dan Bahasa	Ya	Tidak
3	<p>Apakah anak bereaksi dengan tenang dan tidak rewel (tanpa menangis atau menggelayut pada anda) pada saat anda meninggalkannya?</p>	Sosialisasi dan Kemandirian	Ya	Tidak
4	<p>Jangan menunjuk, membantu atau membetulkan, katakan pada anak : "Tunjukkan segi empat merah" "Tunjukkan segi empat kuning" "Tunjukkan segi empat biru" "Tunjukkan segi empat hijau"</p>  <p>Dapatkah anak menunjuk keempat warna itu dengan benar?</p>	Bicara dan Bahasa	Ya	Tidak
5	<p>Suruh anak melompat dengan satu kaki beberapa kali tanpa berpegangan (lompatan dengan dua kaki tidak ikut dinilai). Apakah ia dapat melompat 2-3 kali dengan satu kaki?</p>	Gerak Kasar	Ya	Tidak

6	Dapatkah anak sepenuhnya berpakaian sendiri tanpa bantuan?	Sosialisasi dan Kemandirian	Ya	Tidak
7	Suruh anak menggambar di tempat kosong yang tersedia. Katakan padanya: "Buatlah gambar orang". Jangan memberi perintah lebih dari itu. Jangan bertanya/ mengingatkan anak bila ada bagian yang belum tergambar. Dalam memberi nilai, hitunglah berapa bagian tubuh yang tergambar. Untuk bagian tubuh yang berpasangan seperti mata, telinga, lengan dan kaki, setiap pasang dinilai satu bagian. Dapatkah anak menggambar sedikitnya 3 bagian tubuh?	Gerak Halus	Ya	Tidak
8	Pada gambar orang yang dibuat pada nomor 7, dapatkah anak menggambar sedikitnya 6 bagian tubuh?	Gerak Halus	Ya	Tidak
9	Tulis apa yang dikatakan anak pada kalimat-kalimat yang belum selesai ini, jangan membantu kecuali mengulang pertanyaan: "Jika kuda besar maka tikus "Jika api panas maka es "Jika ibu seorang wanita maka ayah seorang Apakah anak menjawab dengan benar (tikus kecil, es dingin, ayah seorang pria) ?	Bicara dan Bahasa	Ya	Tidak
10	Apakah anak dapat menangkap bola kecil sebesar bola tenis/bola kasti hanya dengan menggunakan kedua tangannya? (Bola besar tidak ikut dinilai)	Gerak Kasar	Ya	Tidak

D. KPSP pada Anak Usia 72 bulan

1	Jangan menunjuk, membantu atau membetulkan, katakan pada anak : "Tunjukkan segi empat merah" "Tunjukkan segi empat kuning" "Tunjukkan segi empat biru" "Tunjukkan segi empat hijau"  Dapatkah anak menunjuk keempat warna itu dengan benar?	Bicara dan Bahasa	Ya	Tidak
---	--	-------------------	----	-------

2	Suruh anak melompat dengan satu kaki beberapa kali tanpa berpegangan (lompatan dengan dua kaki tidak ikut dinilai). Apakah ia dapat melompat 2-3 kali dengan satu kaki?	Gerak Kasar	Ya	Tidak
3	Dapatkah anak sepenuhnya berpakaian sendiri tanpa bantuan?	Sosialisasi dan Kemandirian	Ya	Tidak
4	Suruh anak menggambar di tempat kosong yang tersedia. Katakan padanya: "Buatlah gambar orang". Jangan memberi perintah lebih dari itu. Jangan bertanya/ mengingatkan anak bila ada bagian yang belum tergambar. Dalam memberi nilai, hitunglah berapa bagian tubuh yang tergambar. Untuk bagian tubuh yang berpasangan seperti mata, telinga, lengan dan kaki, setiap pasang dinilai satu bagian. Dapatkah anak menggambar sedikitnya 3 bagian tubuh?	Gerak Halus	Ya	Tidak
5	Pada gambar orang yang dibuat pada nomor 7, dapatkah anak menggambar sedikitnya 6 bagian tubuh?	Gerak Halus	Ya	Tidak
6	Tulis apa yang dikatakan anak pada kalimat-kalimat yang belum selesai ini, jangan membantu kecuali mengulang pertanyaan: "Jika kuda besar maka tikus "Jika api panas maka es "Jika ibu seorang wanita maka ayah seorang Apakah anak menjawab dengan benar (tikus kecil, es dingin, ayah seorang pria) ?	Sosialisasi dan Kemandirian	Ya	Tidak
7	Apakah anak dapat menangkap bola kecil sebesar bola tenis/bola kasti hanya dengan menggunakan kedua tangannya? (Bola besar tidak ikut dinilai)	Gerak Kasar	Ya	Tidak
8	Suruh anak berdiri satu kaki tanpa berpegangan. Jika perlu tunjukkan caranya dan beri anak kesempatan melakukannya 3 kali. Dapatkah ia mempertahankan keseimbangan dalam waktu 11 detik atau lebih?	Gerak Kasar	Ya	Tidak
9	Jangan membantu anak dan jangan memberitahu nama gambar ini, Suruh anak menggambar seperti contoh ini di kertas kosong yang tersedia-	Gerak Halus	Ya	Tidak

	<p>Berikan 3 kali kesempatan. Apakah anak dapat menggambar seperti contoh ini?</p> <p>Jawaban ya </p> <p>Jawaban tidak </p>			
10	<p>Isi titik-titik di bawah ini dengan jawaban anak. Jangan membantu kecuali mengulangi pertanyaan sampai 3 kali bila anak menanyakannya. "Sendok dibuat dari apa?" "Sepatu dibuat dari apa?" "Pintu dibuat dari apa?" Apakah anak dapat menjawab ke 3 pertanyaan di atas dengan benar? Sendok dibuat dari besi, baja, plastik, kayu. Sepatu dibuat dari kulit, karet, kain, plastik, kayu. Pintu dibuat dari kayu, besi, kaca.</p>	Bicara dan Bahasa	Ya	Tidak

2.4 Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini

Anak Usia Dini adalah anak yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang pesat sehingga sangat menentukan bagi kehidupan selanjutnya. Menurut Hartati (2007:10), dalam Elfiadi (2018) mengatakan anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Dalam pendidikan anak usia dini sering disebut juga sebagai periode emas (the golden age) bagi perkembangan anak, dimana hasil penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama, yakni pada usia 0-4 tahun. Selanjutnya, pada 4 tahun kedua perkembangan otak sebesar 30 %, sehingga dalam rentang usia

0-8 tahun perkembangan otak dan kecerdasan seorang anak mencapai 80 %.⁶

Hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khususnya yang sesuai dengan tahapan yang sedang dialalui oleh anak tersebut. Potensi bawaan ini memerlukan pengembangan melalui bimbingan dan pemeliharaan yang mantap dan stimulasi.⁶

Anak-anak yang mendapatkan stimulasi dengan tepat dan benar akan mampu mengembangkan perkembangannya secara optimal sesuai dengan tahapan perkembangan usianya. Begitu juga sebaliknya, anak yang mendapatkan stimulasi dengan hal-hal negatif juga akan berakibat fatal bagi perkembangannya dimasa mendatang. Gadget merupakan salah satu jenis teknologi yang dapat mempengaruhi dan menstimulasi seluruh aspek perkembangannya, yang meliputi aspek kognitif, sosial-emosional, nilai agama dan moral, bahasa serta aspek fisik-motorik.⁶

Dari aspek perkembangan fisik dan motorik anak, penggunaan gadget memiliki dampak yang negatif terhadap perkembangannya. Anak yang menghabiskan sebagian besar waktu bermainnya hanya dengan gadget, menyebabkan mereka menjadi anak-anak yang cenderung malas bergerak dan beraktivitas fisik. Anak-anak seperti ini akan lebih memilih menghabiskan waktunya dengan duduk di depan gadget dan menikmati berbagai fitur aplikasi maupun permainan ada di

dalam gadget tersebut. Jika hal ini terjadi secara terus-menerus dapat menghambat pada perkembangan motoriknya. Anak yang seperti ini nantinya akan tumbuh dan berkembang menjadi anak yang obesitas/kegemukan. Mereka kurang menjalani aktivitas fisik dan kebiasaan sibuk menghabiskan makanan sambil menikmati gadget. Pada hakikatnya, anak yang hidup tanpa gadget akan menghabiskan sebagian besar waktunya dengan aktivitas motorik berupa melakukan gerakan-gerakan motorik kasar sederhana seperti, berjalan, melompat, dan berjinjit dan juga berlari-lari. Pada perkembangan motorik halus, anak dapat mengembangkan fisik dan motorik melalui kegiatan melipat, meronce, menyusun balok, serta aktivitas lainnya.⁶

Kemampuan motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan. Motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot besar. Motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini perlu diberikan rangsangan berupa latihan sehingga anak lebih terampil dalam melakukan gerakan-gerakan. Jika anak banyak bergerak maka akan semakin banyak manfaat yang dapat diperoleh anak ketika ia makin terampil menguasai gerakan motoriknya. Oleh karena itu, anak yang cenderung terlalu bermain gadget tidak mendapat adanya rangsangan untuk fisik motorik, artinya perkembangan fisik motoriknya terhambat, karena terlalu sering bermain gadget. Hal ini

sejalan dengan Hasil penelitian RN Agustin (2021), menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara intensitas menggunakan gadget dengan kemampuan motorik kasar siswa TK usia 4-5 Tahun se-kecamatan Bangkinang Kota, yaitu dibuktikan dengan nilai signifikansi $p < 0,05$, dan besarnya sumbangan intensitas menggunakan gadget terhadap kemampuan motorik kasar sebesar 7,2 %.⁸

Penelitian yang dilakukan oleh Triastutik (2018) menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara bermain gadget dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. Anak yang sudah kecanduan gadget lebih senang bermain sendiri dengan gadget-nya daripada dengan lingkungan sekitarnya. Kadangkala anak sudah tidak menghiraukan sekelilingnya karena terlalu asyik bermain gadget.⁷ Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh Aisyah Anggraini (2018) menunjukkan bahwa sejak menggunakan gadget, ketika di rumah anak menjadi susah di ajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang memberi respon pada saat orang tua mengajaknya berbicara. Pada saat anak menggunakan gadget anak juga tidak melakukan kontak sosial dan tidak mendapatkan stimulus karena anak hanya berfokus pada gadget.²⁷

Pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial dan bahasa pada anak usia dini salah satunya adalah mempengaruhi faktor lingkungan. Anak menjadi kurang bersosialisasi yang dapat menyebabkan anak terlambat bicara.¹² Menurut Suryawan (2012) penyebab anak mengalami keterlambatan perkembangan bicara dan bahasa 90% dikarenakan kurangnya pemberian stimulasi yang

diberikan orang tua kepada anak seperti kurangnya mengajak anak untuk bicara, berinteraksi dan bermain.¹⁰

Menurut hasil penelitian Anggun Pranessia (2020) menunjukkan bahwa ada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan bicara dan Bahasa pada anak usia 3-5 tahun. Hal ini terlihat dari. Dari hasil analisis diperoleh nilai p-value 0,001 ($p\text{-value} < 0,05$) yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perkembangan bicara dan bahasa pada anak usia 3-5 tahun. Hal ini mendasari bahwa pentingnya memberikan permainan edukasi kepada anak dan memberikan stimulasi selama mereka bermain.²⁸

Penelitian Widhianawati (2014) mengemukakan bahwa jika anak sudah diberikan mainan berupa gadget pada saat sekarang ini, maka itu akan berpengaruh terhadap proses perolehan bahasanya yang tidak sesuai dengan tingkat perkembangannya. Hal ini dapat terjadi akibat interaksi satu arah dan karena anak sudah kecanduan gadget. Padahal bahasa merupakan bagian yang penting dalam kehidupan. Dengan adanya bahasa satu individu dengan individu lainnya akan saling terhubung melalui proses berbahasa. Gangguan perkembangan bahasa adalah kemampuan untuk memberikan respon terhadap suara, mengikuti perintah dan berbicara spontan. Pada perkembangan bahasa diawali mampu menyebut hingga empat gambar, menyebut satu hingga dua warna, menyebutkan kegunaan benda, menghitung, mengartikan dua kata, meniru berbagai bunyi, mengerti larangan dan sebagainya.²⁹

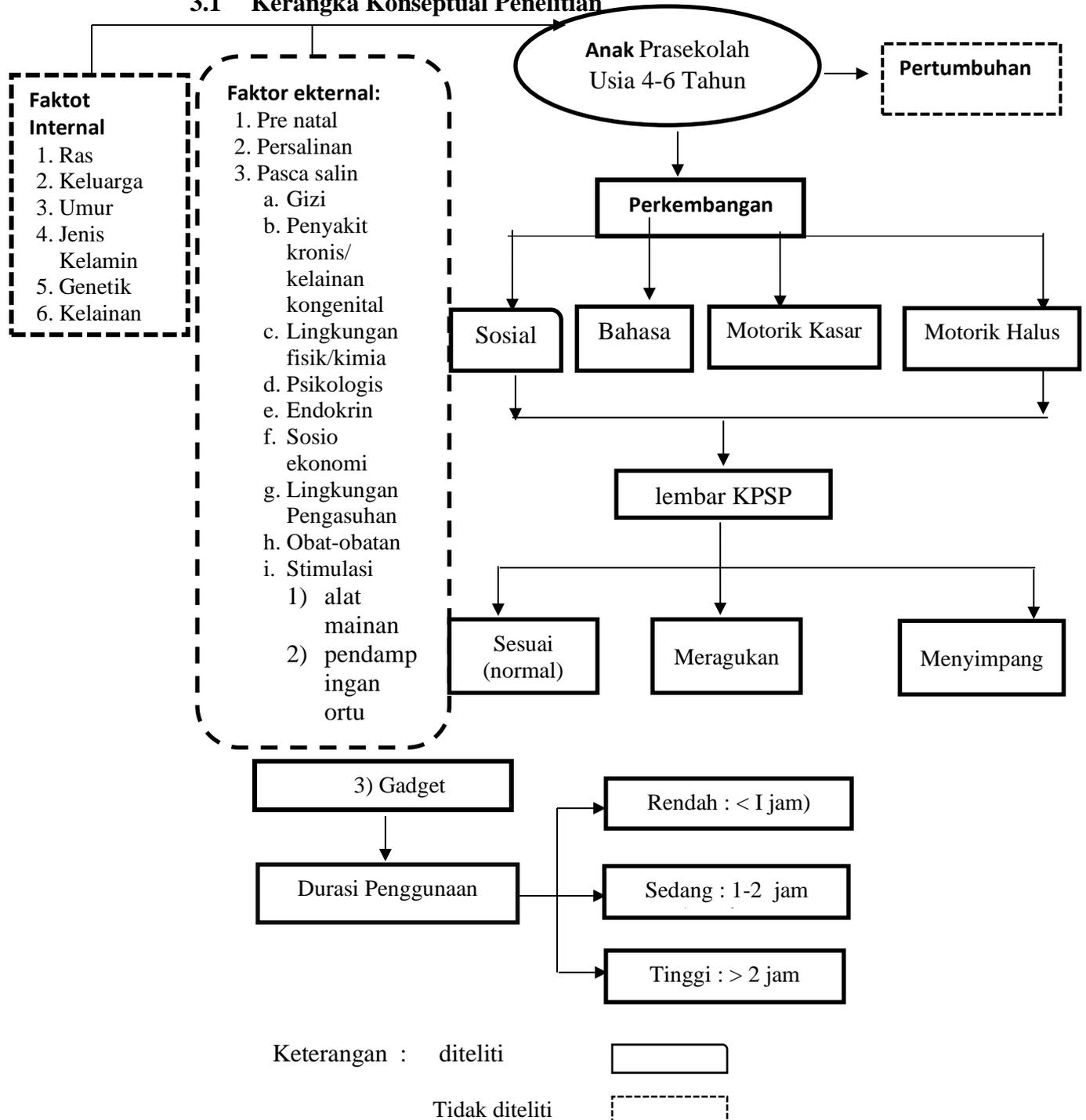
Menurut Cindy Febria (2021) didapatkan kesimpulan bahwa keterlambatan berbicara dapat dipengaruhi oleh penggunaan gadget. Lama menggunakan gadget dengan durasi 30 menit per hari atau 2 kali sehari dikatakan kategori rendah, penggunaan 40-60 menit per hari atau 2-3 kali setiap harinya dikatakan kategori sedang, sedangkan penggunaan 120 menit perhari 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. Semakin lama menggunakan gadget semakin beresiko anak mengalami keterlambatan dalam berbicara.³⁰

Hasil penelitian Shinta (2018) menunjukkan hasil yang berbeda dimana tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan aplikasi gadget dengan perkembangan sosial anak. Selain perkembangan sosial, gangguan perkembangan yang dapat ditimbulkan akibat kecanduan gadget adalah gangguan perkembangan bahasa.³¹

BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1 Kerangka Konseptual Penelitian



Bagan 3.1 Kerangka Konseptual Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun di TK Desa Bagorejo

Keterangan bagan kerangka konsep :

Perkembangan Anak di pengaruhi oleh berbagai faktor antara lain faktor internal dan faktor eksternal. Faktor eksternal terdapat faktor lingkungan yang didalamnya terdapat pola pengasuhan dan pemberian stimulasi yang dapat mempengaruhi perkembangan anak, pola pengasuhan yang salah jika dikaitkan dengan pemberian gadget sejak usia dini dampaknya sangat berpengaruh pada perkembangan anak. Penggunaan gadget pada balita sangat tergantung pada pengawasan orang tua karena balita belum dapat mengontrol diri mereka sendiri hal tersebut membutuhkan pengawasan orang tua, orang tua seharusnya memberi perhatian dan stimulasi pada anak sehingga anak tidak ketergantungan dengan gadget yang dapat mempengaruhi perkembangan anak.

3.2 Hipotesis Penelitian

Hipotesa Penelitian adalah jawaban sementara atas pertanyaan peneliti yang telah dirumuskan dalam perencanaan penelitian.

1. H1 (Hipotesis kerja) : Ada pengaruh Penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Desa Bagorejo Srono.
- 2 . H0 (Hipotesis nihil) : Tidak ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK desa Bagorejo Srono

Hipotesis penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Desa Bagorejo Srono Banyuwangi.

BAB 4

METODOLOGI PENELITIAN

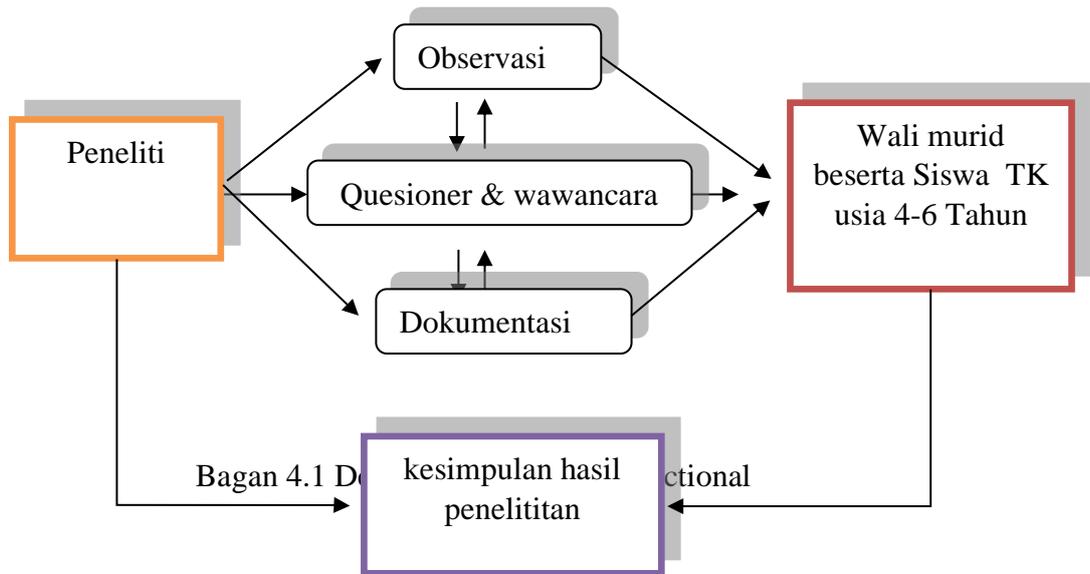
4.1 Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini menggunakan observasional analitik. Penelitian dengan analitik observasional merupakan suatu pengamatan atau pengukuran yang mencoba menggali bagaimana dan mengapa fenomena. Kesehatan itu terjadi tanpa dilakukan manipulasi atau intervensi apapun, kemudian dilakukan analisa. Metode penelitian kuantitatif adalah metode yang berlandaskan pada filsafat positifisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan.³²

4.2 Desain penelitian

Desain penelitian menggunakan rancangan pendekatan Cross sectional dimana pengambilan data di lakukan dalam kurun 1 kali pengambilan data pengukuran atau observasi data variabel dependen dan independent diukur pada waktu bersamaan.³²

4,1 Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



4.3 Populasi dan Sampel

4.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh orang tua /wali murid beserta murid TK usia 4-6 tahun yang berjumlah 280 orang yang sekolah di TK desa Bagorejo-Srono

4.3.2 Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah : Sebagian wali murid beserta murid usia 4-6 tahun yang sekolah di TK desa Bagorejo yang memenuhi kreteria inklusi dan eksklusi dimana yang di maksud kreteria inklusi dan eksklusi adalah :

a. Kriteria Inklusi

1. Orang tua murid beserta siswa yang usia anak 4-6 tahun yang bersekolah di TK desal Bagorejo

2. Orang tua murid beserta murid yang bersedia menjadi responden
3. Orang tua murid beserta murid yang menggunakan gadget

b. Kriteria Eksklusi

1. Anak yang usianya < 4 tahun dan > 6 tahun
2. Anak yang mengalami kecacatan baik cacat fisik maupun mentalnya
3. Anak yang baru pindahan dari sekolah lain sehingga dapat mempengaruhi hasil penelitian

4.3.3. Besarnya Sample

Besaran sampel pada penelitian ini adalah : 60 orang tua murid beserta murid yang berusia 4-6 tahun yang sekolah di TK desa Bagorejo Srono yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi dengan menggunakan teknik probability sampling atau teknik random Sampling.

3.3.4. Teknik Pengambilan Sampling

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan oleh peneliti dalam pengambilan sampling yaitu probability sampling atau random sampling. Probability sampling adalah teknik sampling yang memberikan peluang yang sama kepada semua anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.³¹ Cara nya adalah : Jumlah sekolah TK di desa Bagorejo ada 6 sekolah dan setiap sekolah mempunyai murid rata-rata sebanyak 40-50 anak, setiap sekolah TK diambil sampelnya sebanyak 10 murid beserta wali murid dengan

cara mengacak nomor absensi genap (kelipatan 4) untuk mewakili usia 4 tahun diambil 5 anak dari (kelas A / kelas 0 kecil) dan untuk mewakili usia 6 tahun di ambil juga sampel 5 anak dari kelas (kelas B /kelas 0 besar).

4.4 Lokasi dan Waktu Penelitian

4.4.1 Lokasi Penelitian

Di Sekolah TK yang ada di wilayah desa Bagorejo -Srono

4.4.2. Waktu penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan selama 1 bulan terhitung mulai tanggal 07 Januari sampai dengan 09 Februari 2022.

4.5 Variabel Penelitian, Definisi Operasional dan Cara Pengukuran Variabel

4.5.1 Variabel Penelitian

Yang dimaksud variabel penelitian disini adalah sifat atau karakteristik dari seorang obyek atau kegiatan yang mempunyai perbedaan nilai atau variasi tertentu yang kemudian dibandingkan antara variabel satu dengan variabel bebas lainnya.³¹

- a. Variabel Independen (variabel bebas) adalah variabel resiko, sebab dan mempengaruhi variabel dependen. Dalam penelitian ini variabel Independen adalah Penggunaan Gadget (X1)
- b. Variabel Dependen (variabel terikat) adalah akibat atau efek dan dipengaruhi oleh variabel independen. Dalam penelitian ini variabel dependen adalah perkembangan Anak (X2).

4.5.2 Definisi Operasional

Definisi operasional pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK desa Bagorejo

Tabel 4.1 Definisi operasional pengaruh gadget terhadap perkembangan anak usia 4-6 tahun

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat ukur	Skala	Skor
Independen Durasi penggunaan gadget	Durasi penggunaan gadget adalah Suatu keadaan lamanya sesuatu berlangsung atau rentan waktu penggunaan gadget	Durasi penggunaan Rendah = < 1 jam Sedang = 1-2 jam Tinggi = > 2 jam	Wawancara Dan Kuesioner penelitian	Ordinal	Rendah = 1 Sedang= 2 Tinggi= 3
Variabel Dependen Perkembang Anak	Perkembangan adalah bertambah struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian. ²²	Sesuai = Jika jawaban “ya” 9-10’ Meragukan = jika jawaban ya 7-8 Menyimpang/terla mbat = Jika jawaban “ya” 6 kebawah	Skrining dengan Lembar KPSP berisi 10 pertanyaan dengan pilihan jawaban Ya dan Tidak	Ordinal	Sesuai = 1 Meragukan = 2 Menyimpang = 3

4.6 Tehnik dan Prosedur Pengumpulan Data

4.6.1 Teknik Pengumpulan Data

Tehnik pengumpulan data dibagi ke dalam dua bagian, yaitu berdasarkan sumber data primer dan data sekunder.³³ Teknik pengumpulan data primer yang digunakan penulis dalam penelitian ini melalui tahapan

tahapan sebagai berikut :Meminta rekomendasi dari kampus Stikes Banyuwangi.

1. Meminta Ijin ke Instansi Pendidikan TK di desa Bagorejo dimana Penulis sebagai petugas Bidan desa yang bertugas di wilayah desa Bagorejo
2. Mendatangi setiap sekolah TK di desa Bagorejo yaitu ada 6 sekolah dan setiap sekolah mempunyai murid rata-rata sebanyak 40-50 anak, setiap sekolah TK diambil sampelnya sebanyak 10 anak beserta wali murid dengan cara mengacak nomor absensi genap (kelipatan 4) untuk mewakili usia 4 tahun diambil 5 anak dari (kelas A / kelas 0 kecil) dan untuk mewakili usia 6 tahun di ambil juga sampel 5 anak dari kelas (kelas B /kelas 0 besar) .
3. Memberikan penjelasan kepada responden tentang maksud dan tujuan penelitian dan bagaimana cara mengisi jawaban yang ada di lembar kuesioner
4. Meminta persetujuan responden (Informed Consent)
5. Pengambilan data tentang durasi penggunaan gadget
6. Pengukuran dan pemeriksaan perkembangan anak dengan menggunakan lembar KPSP
7. Mengolah data yang di peroleh
8. Menganalisa data
9. Membuat Kesimpulan

4.6.2 Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah : Kuesioner pra skrining perkembangan (KPSP)

Kuesioner pra skrining perkembangan (KPSP) digunakan untuk melakukan skrining terhadap kelainan perkembangan terhadap anak usia 4-6 tahun. Kuesioner KPSP berisi 10 pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban “ya “ atau “tidak” dengan memberi tanda centang (v) dari kedua jawaban pilihan yang sudah disediakan. Penilaian yang di gunakan ada dua, yaitu pertanyaan yang dijawab oleh orang tua/wali murid dan penilaian yang dilakukan oleh anak. KPSP yang digunakan antara lain adalah sebagai berikut :

- a. KPSP anak usia 48 bulan untuk anak usia 4 tahun
- b. KPSP anak usia 54 bulan untuk anak usia 4,5 tahun
- c. KPSP anak usia 60 bulan untuk anak usia 5 tahun.
- d. KPSP anak usia 66 bulan untuk anak usia 5,5 tahun
- e. KPSP anak usia 72 bulan untuk anak usia 6 tahun

Menurut Kemenkes RI (2015) interpretasi hasil KPSP sebagai berikut²³ :

1. Hitunglah berapa jumlah jawaban Ya.
 - a. Jawaban ”Ya”, apabila ibu/pengasuh anak menjawab : anak bisa atau pernah atau sering atau kadang-kadang melakukannya.
 - b. Jawaban ”Tidak”, bila ibu/pengasuh anak menjawab : anak belum pernah melakukan atau tidak pernah atau tidak tahu.
2. Jika jumlah jawaban ”Ya” = 9 atau 10, perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya (S).

3. Jika jumlah jawaban "Ya" = 7 atau 8, perkembangan anak meragukan.
4. Jika jumlah jawaban "Ya" = 6 atau kurang, kemungkinan ada penyimpangan (P).
5. Untuk jawaban "Tidak", perlu diperinci jumlah jawaban "Tidak" menurut jenis keterlambatan (gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa, sosialisasi dan kemandirian).

Gangguan perkembangan anak dikategorikan menjadi 3 yaitu

1. Sesuai
2. Meragukan
3. Menyimpang

4.7. Teknik Pengolahan dan analisis Data

4.7.1. Teknik Pengolahan Data

Langkah-langkah yang di tempuh dalam proses pengolahan data penelitian antara lain :

1. Editing

Editing adalah kegiatan untuk pengecekan dan perbaikan isian formular atau Kuesioner, hal tersebut di lakukan untuk meneliti kelengkapan kesalahan pengisian Kuesioner dan relevansi dari setiap jawaban yang di berikan oleh responden dalam mengisi Kuesioner.³⁴

- 1) Apakah semua jawaban Kuesioner sudah terisi lengkap
- 2) Apakah jawaban atau tulisan dari masing-masing pertanyaan cukup jelas.
- 3) Apakah jawabanya relevan dengan pertanyaan

- 4) Apakah jawaban dari pertanyaan Kuesioner sama dengan pertanyaan lain.

2. Coding

Setelah Kuesioner diedit, selanjutnya dilakukan peng"kodean" atau Coding yaitu mengubah data dalam bentuk kalimat atau huruf menjadi data angka atau bilangan.³⁵

A. Data Karakteristik Pasien

- a. Pendidikan orang tua
 1. Rendah = SD/SMP
 2. Tinggi = SMU/ Perguruan Tinggi
- b. Usia Anak
 1. Usia 4 -5 tahun
 2. Usia 5-6 tahun
- c. Jenis kelamin anak
 1. Laki-laki
 2. Perempuan
- d. Pekerjaan Orang Tua
 1. Bekerja di luar rumah
 2. Bekerja di dalam rumah /IRT

B. Variabel Penelitian

1. Variabel durasi penggunaan gadget :
 1. Kategori rendah = < 1 jam
 2. Kategori sedang = 1- 2 jam
 3. Kategori tinggi = > 2 jam

2. Variabel perkembangan Anak

1. Sesuai
2. Meragukan
3. Menyimpang

3. Tabulating

Tabulating dilakukan ketika semua masalah Editing dan Coding telah terselesaikan, Tabulating dalam penelitian ini menggunakan table distribusi frekwensi setelah data terkumpul melalui Kuesioner kemudian ditabulasi dan dikumpulkan sesuai dengan variabel³⁴

4. Data Entry

Data entry adalah kegiatan memasukkan data hasil penelitian ke dalam tabel distribusi frekwensi.³⁴

5. Cleaning Data (Pembersihan Data)

Pada tahap ini data yang ada di tandai dan di periksa kembali untuk mengoreksi kemungkinan ada suatu kesalahan.³⁵

4.7.2. Analisis Data

Analisa Data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Analisa Univariat

Dilakukan terhadap setiap variabel dari hasil penelitian pada umumnya, analisa ini hanya menghasilkan distribusi dan presentase dari tiap variable. Hasil Analisa data akan di sajikan dalam bentuk table distribusi frekuensi dan persentase, sedangkan interpretasi table menurut Arikunto (2010) sebagai berikut

Tabel : Interpretasi persentase

Interpretasi	Persentase
Seluruh	100 %
Hamper seluruh	76 % - 99 %
Sebagian besar	51 % - 75 %
Setengahnya	50 %
Hamper setengahnya	26 % - 49 %
Sebagian kecil	1 % - 25 %
Tidak satupun	0 %

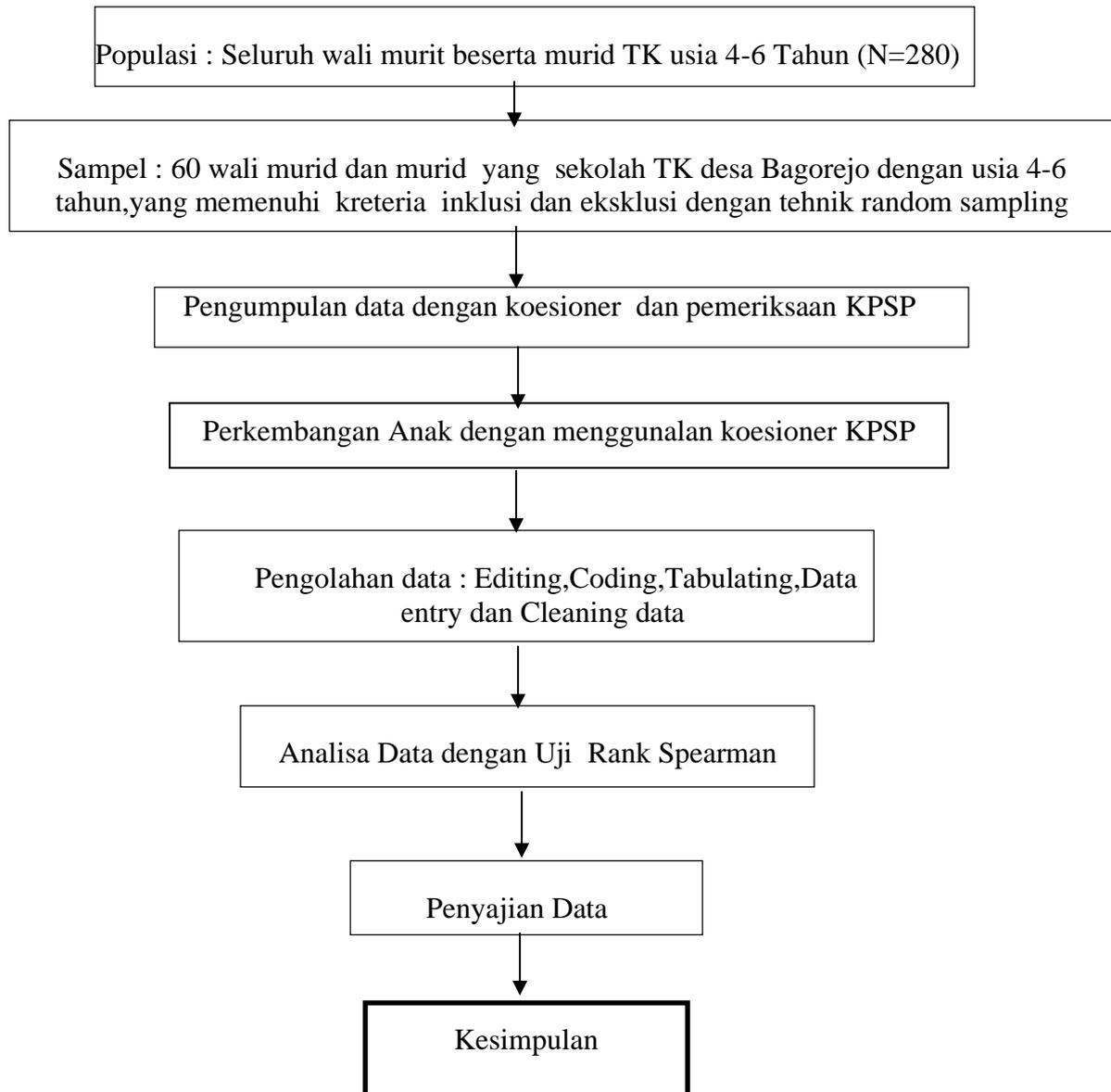
2. Analisa Bivariat

Analisa Bivariat dilakukan untuk menguji dan menjelaskan hubungan antara variabel dependen dan variabel independent,³² Analisis data yang digunakan dalam menganalisa masalah ini menggunakan Tehnik **Korelasi Rank Spearman**. Taraf signifikansi yang penulis tentukan adalah 0,05 atau taraf kepercayaan 5%, sehingga apabila ternyata harga nilai hitung lebih besar dari harga nilai tabel maka hipotesa nihil ditolak dan hipotesa kerja diterima. Perhitungan dalam menguji hipotesis menggunakan rank spearman akan dilakukan secara komputerisasi menggunakan aplikasi SPSS for Windows dan setelah didapatkan hasil uji hipotesis, kemudian dilihat koefisiensi korelasinya dengan klasifikasi hasil sebagai berikut.

Tabel : Pedoman Umum Dalam Menentukan Kreteria Korelasi

Nilai Korelasi Sampel (r)	Interpresentasi
0,001 – 0,09	hubungan korelasi diabaikan
0,010 – 0,29	hubungan korelasi rendah
0,30 – 0,49	hubungan korelasi moderat
0,50 – 0,70	hubungan korelasi sedang
> 0,70	hubungan korelasi sangat kuat

4.8. Kerangka Kerja



Bagan 4.2 Kerangka Kerja Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia 4-6 tahun di TK desa Bagorejo

4.9 Ethical Clearance

Ethical clearance adalah Kegiatan pengumpulan data dilakukan dengan menekankan pada masalah etik, antara lain :

4.9.1 Information for consent (penjelasa dan Informasi)

Informat for consent berisi lembar permohonan menjadi responden dengan menyertakan penjelasan mengenai prosedur yang akan dilakukan oleh responden serta resiko yang mungkin didapat dari keterlibatan responden dalam penelitian

4.9.2 Informed Consent (lembar persetujuan)

Sebelum penelitian dilaksanakan dan setelah responden mendapatkan informasi yang cukup tentang penelitian yang dilakukan. Lembar ini berisi tanda tangan responden sebagai bukti bahwa responden bersedia menjadi responden penelitian. Peneliti tidak melakukan pemaksaan dan tetap menghormati hak-hak responden yang menolak untuk menjadi responden penelitian

4.9.3 Anonymity (tanpa nama)

Nama responden tidak dicantumkan pada lembar pengumpulan data. Hal ini bertujuan untuk menjaga kerahasiaan identitas responden lembar pengumpulan data hanya diberikan kode tertentu

4.9.4 Confidentiality (kerahasiaan)

Semua informasi yang telah diberikan oleh responden dijamin kerahasiaanya oleh peneliti. Hanya kelompok data tertentu yang berhubungan dengan penelitian ini yang dilaporkan pada hasil penelitian