

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterlambatan bicara atau *speech delay* adalah kondisi di mana kemampuan berbicara anak berada di bawah rata-rata anak seusianya (ASHA, 2022). Secara global, keterlambatan bicara merupakan salah satu gangguan perkembangan yang paling sering ditemukan pada anak usia dini. *World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa sekitar 5–10% anak usia prasekolah di dunia mengalami gangguan perkembangan bahasa dan bicara (WHO, 2021). Di Indonesia, Kementerian Kesehatan Republik Indonesia menyebutkan bahwa sekitar 10–15% anak usia prasekolah mengalami keterlambatan perkembangan, dengan keterlambatan bicara sebagai salah satu kasus yang paling banyak ditemukan (Kemenkes RI, 2022). Data ini menunjukkan bahwa keterlambatan bicara masih menjadi masalah tumbuh kembang anak yang cukup tinggi dan memerlukan perhatian serius dari tenaga kesehatan, termasuk bidan dalam upaya deteksi dini dan edukasi kepada orang tua.

Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) juga melaporkan bahwa sekitar 20% orang tua datang ke layanan kesehatan anak dengan keluhan utama keterlambatan bicara, terutama pada usia 2–5 tahun. Sebagian besar kasus tersebut berkaitan dengan kurangnya stimulasi verbal dan tingginya paparan media digital pada anak (IDAI, 2021). Kondisi ini menunjukkan bahwa keterlambatan bicara tidak hanya berdampak pada aspek komunikasi, tetapi juga berpotensi memengaruhi perkembangan sosial, emosional, dan kesiapan belajar anak di masa selanjutnya.

Menurut *American Speech-Language-Hearing Association*, anak dikatakan mengalami keterlambatan bicara bila belum mampu mengucapkan dua kata bermakna pada usia dua tahun atau memiliki kosakata kurang dari 50 kata (ASHA, 2022). Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2022) melaporkan bahwa sekitar 10 persen anak di Indonesia mengalami keterlambatan perkembangan bahasa dan bicara pada usia prasekolah. Kondisi ini menunjukkan pentingnya stimulasi verbal dan interaksi langsung dengan orang tua untuk mendukung perkembangan bahasa anak (Kemenkes RI, 2022).

Menurut *World Health Organization* (WHO, 2021), anak usia di bawah 5 tahun sebaiknya tidak memiliki waktu layar lebih dari satu jam per hari, dan untuk anak di bawah usia dua tahun disarankan tidak terpapar layar sama sekali. Pedoman ini dikeluarkan karena paparan layar yang berlebihan terbukti memengaruhi perkembangan otak, bahasa, dan sosial-emosional anak (WHO, 2021).

Di Indonesia, fenomena anak usia dini yang menggunakan *gadget* semakin marak. Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika, sekitar 37 persen anak berusia 1–4 tahun dan 52 persen anak usia 5–6 tahun di Indonesia sudah terbiasa menggunakan *gadget* setiap hari (Kominfo, 2024). Banyak orang tua yang memberikan *gadget* agar anak tenang ketika rewel tanpa mempertimbangkan dampak jangka panjangnya terhadap perkembangan anak (Yulinawati *et al.*, 2024).

Pada era digitalisasi yang semakin pesat, penggunaan *gadget* telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat, termasuk anak-anak usia dini. Perangkat digital seperti telepon pintar, tablet, dan televisi kini kerap digunakan oleh orang tua sebagai sarana hiburan, edukasi, bahkan sebagai alat untuk menenangkan anak ketika rewel (Suryawan, 2021). Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), kepemilikan ponsel di Indonesia terus meningkat dari tahun ke tahun. Sebanyak 68,27 persen penduduk Indonesia memiliki atau menguasai telepon seluler pada tahun 2023, meningkat dari 65,87 persen pada tahun sebelumnya (BPS, 2023). Peningkatan akses terhadap *gadget* ini turut memperluas kemungkinan anak-anak terpapar layar sejak usia dini (Kominfo, 2024).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berlebihan berkorelasi dengan keterlambatan bicara pada anak usia dini. Menurut Yulinawati *et al.* (2024), anak balita yang menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam per hari memiliki risiko 3 kali lebih besar mengalami keterlambatan bicara dibandingkan anak yang tidak menggunakan *gadget*. Hal ini diperkuat oleh Suryawan (2021) yang menjelaskan bahwa paparan *gadget* yang digunakan sebagai penenang ketika anak rewel dapat menghambat perkembangan komunikasi dua arah dan ekspresi verbal anak.

Hasil penelitian lain oleh Ramadhani dan Nurfadillah (2023) juga menemukan adanya hubungan signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan skor keterlambatan bicara pada anak usia 3–5 tahun di beberapa taman kanak-kanak di Indonesia. Fenomena ini menegaskan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkendali dapat menjadi salah satu faktor risiko keterlambatan bicara (Ramadhani & Nurfadillah, 2023).

Di tingkat lokal, fenomena pemberian *gadget* sebagai penenang juga terjadi di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini, termasuk di TK RA Islamiyah Siumbut Umbut, Kota Kisaran Timur. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti (2025), banyak orang tua yang mengaku memberikan *gadget* kepada anak mereka saat rewel agar anak menjadi tenang dan tidak menangis. Namun, guru di sekolah tersebut melaporkan adanya peningkatan jumlah anak yang terlambat berbicara atau kesulitan menirukan ucapan guru (Yulinawati *etal.*, 2024). Hal ini mengindikasikan adanya potensi hubungan antara kebiasaan pemberian gadget sebagai penenang dengan keterlambatan bicara pada anak balita (Ramadhani & Nurfadillah, 2023).

Berdasarkan hasil survei penelitian awal tahun 2025, peneliti melakukan observasi singkat kepada seluruh murid TK RA Islamiyah Siumbut-Umbut, Kota Kisaran Timur. Dari 63 murid yang menjadi populasi, ditemukan bahwa 100% atau seluruh murid menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Guru kelas juga melaporkan bahwa terdapat beberapa anak yang menunjukkan tanda-tanda keterlambatan bicara, seperti kesulitan mengucapkan kalimat sederhana, kurangnya respons verbal, serta minimnya interaksi saat kegiatan belajar berlangsung. Tingginya angka penggunaan *gadget* serta adanya indikasi keterlambatan bicara ini memperkuat urgensi penelitian untuk mengkaji hubungan pemberian gadget sebagai penenang dengan keterlambatan bicara pada anak balita di TK tersebut. Temuan awal ini menjadi landasan kuat mengapa penelitian ini perlu dilakukan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana hubungan pemberian *gadget* untuk penenang anak batita terhadap keterlambatan bicara?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan pemberian *gadget* sebagai penenang anak batita terhadap keterlambatan bicara di Tk RA Islamiyah Kel.Siumbut-umbut Kec.Kisaran Timur Kab.Asahan Tahun 2026.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui penggunaan *gadget* sebagai penenang anak batita.
- b. Untuk menilai pola keterlambatan bicara pada anak balita yang menerima *gadget* sebagai penenang.
- c. Untuk menganalisa hubungan penggunaan *gadget* sebagai penenang anak balita dengan keterlambatan bicara di TK Ra Islamiyah Kel.Siumbut-umbut Kec.Kisaran Timur Kab.Asahan Tahun 2026.

D. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini berada dalam bidang keilmuan Asuhan Kebidanan pada Bayi, Balita, dan Anak Pra Sekolah, khususnya terkait pemantauan tumbuh kembang dan deteksi dini keterlambatan perkembangan bahasa. Penelitian ini dibatasi pada kajian mengenai perilaku orang tua dalam memberikan *gadget* sebagai penenang (*soothing tool*) kepada anak balita, serta hubungannya dengan terjadinya keterlambatan bicara.

Penelitian ini tidak membahas seluruh aspek perkembangan anak, melainkan berfokus pada keterlambatan bicara sebagai salah satu indikator perkembangan bahasa. Selain itu, penelitian ini tidak menilai semua bentuk penggunaan *gadget*, tetapi secara khusus menilai pemberian *gadget* ketika anak rewel, menangis, atau tantrum. Subjek penelitian dibatasi pada batita usia 24-0 bulan (2-5 tahun) yang berada di TK RA Islamiyah Siumbut-Umbut Kota Kisaran Tahun 2026. Dengan demikian, ruang lingkup penelitian ini mencakup aspek perilaku pengasuhan, stimulasi perkembangan bahasa, dan upaya deteksi dini gangguan bicara pada balita dalam konteks asuhan kebidanan anak.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- Memberikan kontribusi terhadap teori perkembangan bahasa anak usia dini.
- Menambah referensi penelitian tentang dampak penggunaan *gadget*.
- Menjadi bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam bidang tumbuh kembang anak.

2. Manfaat Praktis

- Untuk institusi sebagai bahan kepustakaan, acuan perbandingan dan referensi.
- Untuk responden sebagai masukan informasi pada orang tua meningkatkan pengetahuan serta kesadaran orang tua agar lebih bijak dalam memberikan gadget kepada anak, terutama ketika digunakan sebagai alat penenang, serta mendorong orang tua untuk lebih banyak berinteraksi langsung dengan anak melalui komunikasi dua arah.
- Untuk guru dan lembaga anak usia dini dapat digunakan sebagai acuan bagi guru dan tenaga pendidik dalam merancang kegiatan belajar yang menstimulasi kemampuan bicara anak, serta membantu mendeteksi dini anak yang mengalami keterlambatan bicara.

F. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1
Keaslian Penelitian

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Metode & Sampel	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian Ini
1	Putri (2020)	Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 3–5 Tahun	Kuantitatif, cross-sectional; 60 anak	Durasi penggunaan <i>gadget</i> >2 jam/hari berhubungan dengan keterlambatan	Penelitian ini tidak menilai durasi, tetapi pemberian gadget sebagai penenang, dan outcome fokus pada keterlambatan bicara.

				perkembangan bahasa.	
2	Sari & Lestari (2021)	Hubungan Screen Time dengan Keterlambatan Bicara pada Balita	Kuantitatif; 70 balita	Screen time tinggi berhubungan signifikan dengan keterlambatan bicara	Penelitian ini tidak menilai screen time, tetapi fungsi gadget sebagai alat menenangkan anak.
3	Rahmawati (2019)	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterlambatan Bicara pada Anak Usia 2–4 Tahun	Observasional; 80 balita	Ditemukan faktor risiko: kurang stimulasi, lingkungan, dan penggunaan gadget	Penelitian ini mengukur hubungan spesifik antara pemberian gadget sebagai penenang terhadap keterlambatan bicara.

Sumber: Diolah dari berbagai penelitian (Putri, 2020; Sari & Lestari, 2021; Rahmawati, 2019; Dewi, 2022; Hapsari, 2023)