

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Tumbuh Kembang Balita

2.1.1 Pengertian Balita

Anak balita adalah anak yang telah menginjak usia diatas satu tahun atau lebih populer dengan pengertian usia anak dibawah lima tahun. Balita dapat diartikan sebagai individu atau sekelompok individu dari suatu penduduk dalam rentang usia tertentu. Menurut Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia yang dimaksud anak balita merupakan anak yang sudah berumur 12 – 59 bulan. Menurut pembagian kelompok umur balita dapat dibagi menjadi 2 kelompok yaitu batita (usia 1-3 tahun) dan pra sekolah (usia 3-6 tahun) (Damayanti dkk , 2017).

Anak usia dini adalah individu yang sedang dalam proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Menurut undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional anak usia dini adalah anak sejak lahir sampai usia enam tahun atau anak usia dini merupakan anak dengan rentang usia lahir sampai usia taman kanak-kanak.

2.1.2 Pengertian Perkembangan pada Balita

Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara, dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian. Perkembangan merupakan hasil interaksi kematangan susunan sistem saraf dengan organ yang dipengaruhinya.(Direktorat Kesehatan DEPKES, 2010). Perkembangan merupakan hasil interaksi antara kematangan

susunan saraf pusat dengan organ yang dipengaruhinya, sehingga perkembangan ini berperan penting dalam kehidupan manusia (Sri Utami,2016)

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dan struktur atau fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur, dapat diperkirakan, dan diramalkan sebagai hasil dari proses diferensi sel, jaringan tubuh, organ-organ dan sistemnya yang terorganisasi (IDAI,2010). Aspek perkembangan bersifat kualitatif, seperti kemampuan anak untuk tengkurap, duduk, berjalan, bicara, memungut benda sekelilingnya , serta kematangan emosi dan sosial anak. Tahap perkembangan awal akan menentukan tahap perkembangan selanjutnya.

Perkembangan merupakan perubahan yang bersifat progresif, terarah, dan terpadu atau koheren. Progresif mengandung arti bahwa perubahan yang terjadi mempunyai arah tertentu dan cenderung maju ke depan, tidak mundur ke belakang. Terarah dan terpadu menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang pasti antara perubahan yang terjadi pada saat ini, sebelumnya, dan berikutnya (Soetjiningsih,2015).

2.1.3 Tahapan Perkembangan anak

Menurut Santrock (2010) dalam Yusuf (2011), periode perkembangan terdiri atas tiga periode yaitu: anak (*childhood*), remaja (*adolescence*), dan dewasa (*adulthood*). Dari ketiga periode itu diklasifikasi lagi menjadi beberapa periode, anatara lain:

1. Periode sebelum kelahiran (dimulai dari masa konsepsi atau pembuahan sampai kelahiran, selama 9 bulan dalam kandungan)
2. Periode bayi (dimulai dari kelahiran sampai 12 bulan)

3. Periode awal anak (12 bulan sampai 5 atau 6 tahun)

Periode ini disebut juga dengan presekolah. Pada masa ini, anak belajar menjadi lebih mandiri, memperhatikan dirinya, mengembangkan kesiapan sekolah dan lebih sering bermain dengan teman sebaya. Pada masa ini otak bertumbuh secara maksimal, perkembangan otak pada usia dini (0-6 tahun) mengalami percepatan hingga 80% dari keseluruhan otak dewasa. Selain itu pada masa tersebut juga terjadi perkembangan kepribadian anak dan pembentukan pola perilaku, sikap dan ekspresi. Mengingat masa-masa keemasan ini, maka akan sangat baik bila semua stimulasi yang diberikan pada anak memiliki dampak positif bagi perkembangannya (Maulida, 2020)

4. Periode pertengahan dan akhir anak (6 tahun sampai 11 tahun).

Periode ini sering disebut tahun-tahun sekolah dasar. Pada masa ini, anak sudah menguasai keterampilan dasar membaca, menulis, dan matematika serta mengembangkan perkembangan pengendalian diri.

5. Periode remaja (12 tahun sampai 20 tahun)

Periode remaja adalah masa transisi dari masa anak-anak dan masa dewasa yang ditandai dengan perubahan dalam aspek biologis, kognitif, dan sosio-emosional, serta persiapan menghadapi masa dewasa.

6. Periode Dewasa

Periode ini terdiri atas tiga masa, antara lain:

a. Masa awal dewasa dimulai dari usia sekitar 20 tahun hingga 35 tahun.

Masa ini merupakan saat individu membangun independensi (kemandirian) pribadi, ekonomi, dan peningkatan pengembangan karir.

- b. Masa pertengahan dewasa, dimulai dari usia 35-45 tahun, dan berakhir pada usia 55 tahun. Pada masa ini merupakan peningkatan dalam menanamkan nilai-nilai ke generasi berikutnya, meningkatkan refleksi tentang makna kehidupan, dan meningkatkan perhatian terhadap tubuhnya.
- c. Masa akhir dewasa adalah rentang dari usia 60 atau 70 sampai meninggal. Pada masa ini diperlukan penyesuaian diri terhadap melemahnya kekuatan dan kesehatan fisik.

2.1.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan pada Balita

a. Faktor Genetik

Faktor genetik merupakan modal dasar dan mempunyai peran utama dalam mencapai hasil akhir proses tumbuh kembang anak. Dalam hal tersebut yang termasuk faktor genetik antara lain adalah berbagai faktor bawaan yang normal dan patologik, jenis kelamin, suku bangsa atau bangsa. Potensi yang baik bila berinteraksi dengan lingkungan yang positif maka akan memberikan hasil yang optimal.

b. Faktor Lingkungan

- Cuaca, musim, keadaan geografis, musim kemarau yang panjang, banjir, gempa bumi, atau bencana alam lainnya dapat berdampak tumbuh kembang anak, sebagai akibat kurangnya ketersediaan pangan dan meningkatnya wabah penyakit.
- Sanitasi, kebersihan baik perorangan maupun lingkungan memegang peranan penting dalam menimbulkan penyakit.

Sedangkan anak yang sering menderita sakit pasti tumbuh kembangnya terganggu.

- Keadaan rumah, keadaan rumah akan menjamin kesehatan penghuninya.
- Radiasi, tumbuh kembang anak dapat terganggu akibat adanya radiasi tinggi.

c. Faktor Psikososial

Stimulasi, anak dapat mendapatkan stimulasi yang terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang kurang/tidak mendapatkan stimulasi. Stimulasi juga akan mengoptimalkan potensi generik yang dimiliki anak.

2.1.5 Kebutuhan Dasar Anak Balita

Kebutuhan dasar yang harus dipenuhi agar perkembangannya optimal.

Kebutuhan dasar tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Kebutuhan fisik biomedis, berupa pangan, perawatan kesehatan dasar, sanitasi, kesegaran jasmani, rekreasi, dan sebagainya.
- b. Kebutuhan emosi/kasih sayang, yang berupa ikatan erat, mesra, dan selaras antara ibu dan anak.
- c. Kebutuhan akan stimulus mental, merupakan cikal bakal proses pembelajaran (pendidikan dan pelatihan).

2.1.6 Aspek Perkembangan

Aspek-aspek perkembangan yang perlu dipantau menurut Kemenkes(2016), antara lain:

a. Kemampuan bicara dan bahasa.

Merupakan aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk memberikan respon terhadap suara yang didengar, berbicara, berkomunikasi, mengikuti perintah yang diberikan.

Fungsi bahasa dalam tahap perkembangan merupakan tahap yang paling kompleks di antara tahap lainnya. Kemampuan bahasa bersama kemampuan pemecahan masalah berkoordinasi dengan tangan-mata merupakan indikator terbaik untuk mencegah terjadinya gangguan intelektual pada anak. Kemampuan ini berkembang menjadi kemampuan sosial dan adaptasi terhadap lingkungan sekitarnya. Kemampuan bahasa dibedakan menjadi dua fungsi, yaitu:

- i. Fungsi respektif, merupakan kemampuan untuk mengenal dan bereaksi terhadap seseorang, lingkungan, dan apa yang terjadi. Mengerti maksud mimik, suara, dan akhirnya mengerti arti kata-kata.
- ii. Fungsi ekspresif, kemampuan untuk mengungkapkan pikiran, dimulai dari komunikasi nonverbal (saat anak belum dapat bicara dengan menggunakan gerak tubuh, ekspresi wajah sampai dapat menggunakan kata-kata).

b. Motorik Halus.

Aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan anak dalam melakukan gerakan yang hanya melibatkan bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat untuk bisa melakukannya, seperti mengamati sesuatu, memegang pensil, menjimpit, menulis, menggambar, menumpuk kubus, dsb.

Setelah kemampuan ini meningkat anak akan mampu menggunakan tangan dan jari-jarinya, untuk melakukan aktivitas seperti bermain balok konstruksi, memindahkan halaman buku, menulis, menggambar, menyisir rambut, menggunakan sendok, dan lain-lain. Kemampuan ini perlu dipelajari, jadi orangtua harus memberi kesempatan pada anak untuk berlatih berulang kali (dr. Surinah, 2010).

c. Motorik kasar

Aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan anak dalam melakukan berbagai gerakan dan sikap tubuh yang melibatkan otot-otot besar, seperti duduk, berdiri, berjalan ke depan, berjalan mundur, melompat, naik tangga, menendang bola dan lainnya.

Beberapa anak lebih cepat bisa melakukan gerakan dan lebih terampil dalam kemampuan motorik seperti menendang atau melempar bola dibandingkan anak yang lain. Ingat setiap anak merupakan individu yang unik, semua tahap perkembangan memiliki pola yang sama pada setiap anak, namun kecepatannya berbeda. Apabila anak dicurigai mengalami beberapa

gangguan perkembangan pada tahap usianya, maka diperlukan konsultasi lebih mendalam kepada tenaga kesehatan.

d. Kemampuan bersosialisasi dan kemandirian (dr.Surinah,2010).

Aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak, seperti makan sendiri, membereskan mainan setelah selesai bermain, mencuci tangan setelah makan, dan berpakaian sendiri. Selain itu anak tidak menangis atau merengek ketika berpisah dengan orang tua dan pengasuh anak, mampu bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Kemampuan bersosialisasi dan tingkah laku penting pada balita sebagai individu mandiri, termasuk kemampuan bertemu, bergaul, dan berkomunikasi dengan orang lain, belajar bermain dengan anak lain, berbagi, menunggu giliran, dan mengikuti aturan. Kemampuan ini meningkatkan rasa percaya diri, menghargai diri sendiri, dan menghargai orang lain.

Menurut dr.Surinah (2010), aspek perkembangan ada lima yaitu kemampuan berbahasa, motorik halus, motorik kasar, kemampuan bersosialisasi dan kemandirian, serta kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif (intelektual/kecerdasan) merupakan kemampuan anak berpikir yang dibentuk dari setiap tahap-tahap perkembangan. Hal ini bertujuan untuk mengenal diri, lingkungan, dan berinteraksi anak membutuhkan semua tahap-tahap kemampuannya. Termasuk dalam kategori ini diantaranya adalah kemampuan berkomunikasi, menggunakan imajinasi, memori atau daya ingat, dan mempelajari hal baru (membaca, menggambar, berhitung, warna).

2.1.7 Gangguan Perkembangan pada Balita.

Menurut dr.Surinah (2010), gangguan perkembangan yang dapat terjadi pada balita, antara lain:

1. Gangguan komunikasi verbal dan nonverbal, diantaranya:
 - a. Keterlambatan bicara atau tidak bisa bicara.
 - b. Mengeluarkan kata-kata yang tidak dapat dimengerti oleh orang lain, yang sering disebut sebagai “bahasa planet”.
 - c. Tidak mengerti dan tidak menggunakan kata-kata dalam konteks yang sesuai.
 - d. Bicara tidak digunakan untuk berkomunikasi.
 - e. Meniru atau membeo, beberapa anak sangat pandai menirukan nyanyian, nada, maupun kata-kata, tanpa mengerti artinya.
 - f. Terkadang bicara monoton.
 - g. Mimik muka datar tanpa ekspresi, seperti orang tuli, akan tetapi apabila mendengar suara yang disukainya akan bereaksi dengan cepat.
2. Gangguan interaksi sosial, antara lain:
 - a. Menolak atau mengindar untuk bertatap muka.
 - b. Anak mengalami ketulian.
 - c. Merasa tidak senang dan menolak ketika dipeluk.
 - d. Tidak ada usaha untuk melakukan interaksi dengan orang lain
 - e. Keengganan untuk berinteraksi lebih nyata pada anak-anak sebaya dibandingkan terhadap orang tuanya.

3. Gangguan perilaku dan bermain, diantaranya:
 - a. Apabila sudah senang dengan satu mainan tidak mau mainan yang lain, dan cara bermainnya juga aneh.
 - b. Perilaku ritualistic sering terjadi.
 - c. Anak dapat terlihat hiperaktif, namun terkadang terlalu diam, dan hanya asik dengan dunianya sendiri.
4. Gangguan perasaan dan emosi, diantaranya:
 - a. Tidak ada atau kurangnya rasa empati. Misalnya ketika melihat anak lain menangis, dia tidak merasa kasihan. Anak bahkan merasa terganggu, sehingga anak yang sedang menangis akan didatangi dan dipukul.
 - b. Tertawa-tawa sendiri menangis, atau marah-marah tanpa sebab.
 - c. Sering mengamuk tidak terkendali (temper tantrum), terutama bila tidak mendapatkan apa yang diinginkannya, bahkan dapat menjadi agresif dan destruktif (merusak).
5. Gangguan persepsi sensoris
 - a. Mencium-cium, menggigit, atau menjilat mainan atau benda apa saja.
 - b. Apabila mendengar suara keras langsung menutup mata.
 - c. Tidak menyukai rabaan dan pelukan. Apabila digendong cenderung merosot atau melepaskan diri dari pelukan.

2.1.8 Deteksi Dini Perkembangan Balita.

Deteksi dini tumbuh kembang (DDTK) adalah kegiatan atau pemeriksaan yang bertujuan untuk menemukan secara dini adanya penyimpangan tumbuh kembang pada balita. Tujuan kegiatan ini yaitu dapat ditemukannya secara dini

penyimpangan atau masalah tumbuh kembang pada anak, maka intervensi yang akan dilakukan tentunya akan lebih mudah dan fokus dilaksanakan dan selain itu tenaga kesehatan juga mempunyai waktu yang cukup dalam membuat rencana tindakan/intervensi yang sesuai. Dalam kegiatan DDTK ada tiga jenis deteksi tumbuh kembang yang dapat dilakukan, diantaranya deteksi dini penyimpangan pertumbuhan, deteksi dini penyimpangan perkembangan, dan deteksi dini penyimpangan emosional (Direktorat Kesehatan Departmen Kesehatan Keluarga, 2010)

Deteksi dini penyimpangan perkembangan pada balita dilakukan agar perkembangan anak dapat berjalan seoptimal mungkin baik dari fisik, mental, dan sosial. Deteksi dini kelainan perkembangan dapat meminimalisir gangguan perkembangan pada anak, apabila ditemukan gangguan perkembangan pada balita, tenaga kesehatan dapat melakukan penanganan yang efektif dan komprehensif. Instrumen deteksi dini perkembangan pada balita ada dua yaitu, kuisioner pra skrining perkembangan (KPSP) dan *Denver Development Skringing Test* (DDST).

DDST adalah kegiatan atau pemeriksaan untuk menentukan secara dini adanya keterlambatan perkembangan pada balita dan anak prasekolah. DDST merupakan salah satu dari metode skrining terhadap kelainan perkembangan anak, tes ini bukan tes IQ, fungsinya digunakan untuk menafsirkan personal, sosial, motorik halus, bahasa, dan motorik kasar pada anak mulai dari 1-6 tahun (Soetjningsih, 2015). DDST adalah salah satu dari metode skrining terhadap

kelainan perkembangan bayi atau anak usia 0-6 tahun yang dilakukan secara berkala (Puji Surawiyah,2013)

Dalam pelaksanaannya, DDST ini mudah dan cepat untuk digunakan serta mempunyai validitas yang relative tinggi, setiap kemampuan atau tugas dari masing-masing aspek perkembangan digambarkan dalam bentuk kotak persegi yang berurutan sesuai dengan usia anak. Dari beberapa penelitian yang pernah dilakukan ternyata DDST secara efektif dapat mengidentifikasi antara 85%-100% balita dan anak prasekolah yang mengalami keterlambatan perkembangan. DDST juga dapat menilai tingkat perkembangan anak yang sehat serta tidak menunjukkan gejala kemungkinan adanya kelainan perkembangan serta dapat membandingkan performance anak-anak (Dian,2013).

1. Manfaat *Denver Development Skrining Test*.

Menurut Lydon Saputra manfaat dari *Denver Development Skrining Test*, antara lain:

- a. Menilai perkembangan anak sesuai dengan usia.
- b. Monitor anak dengan perkembangan.
- c. Memastikan apakah anak dengan prasangkaan pada kelainan perkembangan atau benar-benar ada kelainan.

2. Isi *Denver Development Skrining Test*.

Denver II terdiri atas 125 item tugas perkembangan yang sesuai dengan umur anak antara 0 samapi dengan 6 tahun dan dibagi kedalam beberapa aspek yaitu kepribadian/tingkah laku sosial (*personal sosial*), gerakan motorik halus (*fine motor adaptive*), perkembangan motorik kasar (*gross*

motor), dan perkembangan bahasa (*language*). Dalam perkembangan bahasa, anak diukur kemampuan untuk berbicara spontan, memberikan respon terhadap suara, dan mengikuti perintah. Bahasa meliputi segala bentuk komunikasi, baik secara lisan, isyarat, ekspresi, bahasa tubuh, tulisan atau seni. Bahasa merupakan aspek paling penting dan sering digunakan (Adriana, 2011)

3. Prinsip pelaksanaan *Denver Development Skringing Test*

- a. Bertahap dan berkelanjutan dimulai dari tahap perkembangan yang telah dicapai anak.
- b. Menggunakan alat bantu stimulasi yang sederhana.
- c. Suasana nyaman dan bervariasi.
- d. Memperhatikan gerakan spontan anak
- e. Dilakukan dengan wajar dan tanpa paksaan serta tidak menghukum.
- f. Memberikan pujian (*reinforcement*) apabila berhasil melakukan test.
Sebelum uji coba, semua alat diletakkan dulu diatas meja.
- g. Pada saat test hanya satu alat yang digunakan.

4. Penentuan Umur pada Kuisisioner *Denver Development Skringing Test*

Menentukan umur sebagai patokan sebagai berikut;

- a. 1 bulan = 30-31 hari.
- b. 1 tahun = 12 bulan.
- c. Umur kurang dari 15 hari dibulatkan kebawah.
- d. Umur lebih dari atau sama dengan 15 dibulatkan keatas.

- e. Apabila anak lahir premature maka dilakukan pengurangan umur, misal premature 6 minggu maka dikurangi 1 bulan 2 minggu
- f. Apabila anak lahir maju atau mundur 2 minggu tidak dilakukan penyesuaian umur
- g. Cara menghitung umur adalah sebagai berikut:
 - i. Tulis tanggal, bulan, dan tahun dilaksanakan tes.
 - ii. Kurangi dengan cara bersusun dengan tanggal, bulan, tahun kelahiran anak.
 - iii. Jika jumlah hari yang dikurangi lebih besar maka ambil jumlah hari yang sesuai dengan bulan yang didepannya (misal Oktober 31 hari, November 30 hari).
 - iv. Hasilnya adalah umur anak dalam tahun, bulan dan hari.

5. Prosedur *Denver Development Skringing Test*

- a. Tahap I : secara periodik dilakukan pada anak yang berumur 3-6 bulan, 9-12 bulan, 18-24 bulan, 3 tahun, 4 tahun, dan 5 tahun.
- b. Tahap II : dilakukan pada anak yang dicurigai mengalami hambatan perkembangan pada tahap I, kemudian dilakukan evaluasi diagnostik yang lengkap. (Lydon Saputra, 2014)

6. Sektor perkembangan pada pemeriksaan *Denver Development Skringing Test*

- a. Personal Sosial (perilaku sosial)
Aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya.

b. Aspek Motorik Halus (*fine motor adaptive*)

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil tetapi memerlukan koordinasi cepat.

c. Bahasa (*Lenguage*)

Kemampuan untuk memberikan respons terhadap suara, mengikuti perintah, dan berbicara spontan.

d. Perkembangan motorik kasar.

Aspek yang berhubungan dengan gerakan umum otot besar misalnya duduk, berjalan, dan sikap tubuh. (Lydon Saputra, 2014)

7. Alat yang digunakan dalam *Denver Development Skringing Test*

a. Alat peraga : benang wol merah, kismis atau manik, kerincing dengan pegangan, kubus warna merah, kuning, ungu, biru sebanyak 8-10 buah, lonceng kecil, botol kecil-kecil, bola tenis, bel kecil, kertas kosong, meja dan kursi.

b. Lembar *Denver Development Skringing Test*

8. Pelaksanaan tes

Hal yang harus diperhatikan saat tes adalah:

- a. Semua item diujikan dengan prosedur yang telah terstandarisasi.
- b. Kerjasama dengan anak, agar anak harus senang, tenang, dan aman.
- c. Tersedianya ruangan yang cukup luas dan berkesan santai dan menyenangkan.

- d. Dahulukan item yang lebih mudah dan berikan pujian ketika anak berhasil.
- e. Pelaksanaan test untuk semua sektor dimulai dari item sebelah kiri garis umur dilanjut ke item sebelah kanan garis.

9. *Scoring Penilaian Denver Development Skringing Test*

- a. Lulus (*pass*)

Apabila anak dapat melakukan uji coba dengan baik.

- b. Gagal (*failed*)

Apabila anak tidak dapat melakukan uji coba dengan baik.

Ibu atau pengasuh memberi laporan bahwa anak tidak dapat melakukan tugas dengan baik.

- c. Tidak ada kesempatan (*no opportunity*)

Apabila anak tidak mempunyai kesempatan untuk melakukan uji coba karena ada hambatan, seperti retardasi mental dan *down syndrome*.

- d. Menolak (*refusal*)

Anak menolak untuk melakukan uji coba biasanya disebabkan karena faktor sesaat seperti Lelah, menangis, sakit, mengantuk (Lyndon Saputra, 2014)

10. Interpretasi Penilaian

1. Penilaian per item

- a. *Advance* atau lebih

Apabila balita mampu melakukan tugas perkembangan "*pass*" pada uji coba item tugas perkembangan sebelah kanan garis usia, maka

dinyatakan perkembangan balita *Advance* atau lebih pada uji coba tersebut. Hasil interpretasi penilaian individual di tulis sebelah kanan dengan huruf A (*Advance*)

b. Normal

Balita "*fail*" (F) melakukan tugas dengan item disebelah kanan garis usia ko ndisi ini wajar karena item disebelah kanan garis usia pada dasarnya merupakan tugas untuk balita yang lebih tua.

c. *Caution* (peringatan atau perhatian)

Anak gagal atau menolak tugas item dimana garis hijau berada pada atau diantara 75%-90%

d. *Delayed* (D) atau keterlambatan (T)

Anak gagal atau menolak tugas pada item yang berada disebelah kiri garis umur.

e. *No opportunity* (No) atau tidak ada kesempatan.

Anak mengalami hambatan (Thomson Delmar Learning, 2007)

2. Interpretasi Tes Denver II

a. Normal

Dikatakan normal saat tidak ada penilaian *delayed* (keterlambatan), paling banyak 1 *caution* (peringatan), dan lakukan ulang pemeriksaan pada control berikutnya

b. *Suspect*

Dikatakan *suspect* saat terdapat 2 atau lebih *caution* (peringatan), terdapat 1 lebih *delayed* yang terjadi karena *fail* (kegagalan) bukan

karena menolak/*refuse*. Dilakukan uji ulang 1-2 minggu kemudian untuk menghilangkan rasa takut, sakit, dan lelah

c. *Untestable* (tidak dapat di uji)

Dikatakan *untestable* saat terdapat 1 atau lebih skor *delayed* (terlambat), dan atau terdapat 2 atau lebih *caution* (peringatan). Dalam hal ini *delayed* atau *caution* karena penolakan (*refuse*) bukan karena kegagalan (*fail*). Dilakukan uji ulang 1-2 minggu kemudian.

2.2 Temper Tantrum pada Balita

2.2.1 Pengertian Perilaku Tantrum

Menurut Wiyani dalam Esti Lusiana (2015), kata temper berasal dari bahasa Inggris yang berarti *tendency to be angry* atau mudah marah sedangkan tantrum berarti marah. Secara ilmiah temper tantrum berarti perilaku mudah marah dengan kadar marah yang berlebihan.

Mashar (2011) menyebutkan bahwa tantrum adalah suatu letupan kemarahan anak yang sering terjadi pada saat anak menunjukkan sikap negatif dan penolakan. Perilaku ini sering diikuti dengan tingkah seperti menangis dengan keras, berguling-guling dilantai menjerit, melempar barang, memukul-mukul, menendang dan berbagai kegiatan. Temper tantrum didefinisikan sebagai semprotan emosi frustrasi dan amarah yang ekstern dan tidak terkontrol pada anak-anak kecil yang tampak dari perilaku-perilaku tidak menyenangkan dan tidak sesuai dengan situasi (Daniels,2012).

Tantrum adalah luapan emosi anak, disertai dengan tindakan destruktif seperti, berguling-guling, menyepak, melempar, dan menendang. Tantrum terjadi

pada anak-anak yang belum mampu menggunakan kosa kata untuk mengekspresikan rasa frustrasi, karena keinginan mereka tidak terpenuhi. Temper tantrum sendiri biasanya mencapai titik terburuk pada masa awal anak usia dini (terjadi mulai usia 18 bulan), dan terkadang masih ditemui pada anak usia lima sampai enam tahun (Anjani et al., 2019). Anak yang melampiaskan amarahnya dapat menyakiti dirinya sendiri atau merusak benda yang ada disekitarnya. Jika benda-benda yang ada disekitar anak merupakan benda keras dan tajam, maka akan sangat berbahaya dan melukai dirinya.

2.2.2 Jenis Perilaku Tantrum pada Balita

Dalam Potegal Eileen 2015, mengidentifikasi dua jenis perilaku tantrum yang berbeda dengan landasan emosional dan tingkah laku yang berbeda sebagai berikut :

1. Tantrum amarah (*anger tantrum*), dengan cara menghentakkan kaki, menendang, memukul, dan berteriak.
2. Tantrum kesedihan (*distress tantrum*), dengan ciri menangis terisak-isak, membantingkan diri, dan berlari menjauh.

2.2.3 Faktor Penyebab Terjadinya Tantrum

Meggit, (2013) dalam terjemahan atas buku aslinya *Understanding Child Development*, menjelaskan temper tantrum dapat terjadi ketika seorang anak sedang sakit atau lelah, tetapi seringkali terjadi karena ada konflik mengenai sesuatu yang boleh dan tidak boleh dilakukan. Kondisi yang dapat memicu terjadinya tantrum pada anak yaitu, tidak mendapatkan cukup perhatian, keinginan untuk mandiri, ditolak, rasa lapar, lelah dan terlalu terstimulasi, serta

ingin mengetahui batasan atau aturan. Menurut Santi (2014:75), ada beberapa faktor yang menyebabkan tantrum diantaranya:

- a. Faktor anak yaitu terhalangnya keinginan anak mendapatkan sesuatu, ketidakmampuan anak mengungkapkan diri, tidak terpenuhinya kebutuhan, anak merasa lapar, lelah atau dalam kondisi sakit, anak sedang stress (merasa tidak aman).
- b. Faktor dari orang tua yaitu pola asuh. Cara orang tua mengasuh anak berperan untuk menyebabkan tantrum. Anak terlalu dimanjakan dan selalu mendapatkan apa yang diinginkan, anak akan tantrum apabila permintaannya ditolak.
- c. Pengetahuan orang tua mengenai perilaku tantrum juga berperan dalam hal ini, dalam penelitian (Souza et al., 2018) kesenjangan antara tingkat pengetahuan orang tua terhadap perilaku tantrum, menunjukkan bahwa perlu adanya pendidikan *parenting* mengenai perilaku temper tantrum. Pengetahuan ini akan membantu orang tua untuk mengelola atau memberikan manajemen tantrum pada anak.

Dalam penelitian (Manning et al., 2019) menjelaskan faktor penyebab temper tantrum pada balita salah satunya adalah kemampuan bahasa untuk berkomunikasi dalam memberikan ekspresi setiap kejadian, keterlambatan bicara pada balita usia 24-30 bulan memiliki skor temper tantrum yang lebih tinggi, dan hampir dua kali lebih tinggi dari teman sebaya yang tidak mengalami keterlambatan bahasa.

2.2.4 Manifestasi Tantrum berdasarkan Kelompok Usia

Berdasarkan kelompok usia tantrum dibedakan menjadi (Zaviera, 2008):

a. Di bawah 3 tahun

Anak dengan usia dibawah 3 tahun ini bentuk tantrumnya adalah menangis, menggigit, memukul, menendang, menjerit, memekik-mekik, melengkungkan punggung, melempar benda ke lantai, memukul-mukul tangan, menahan nafas, membenturkan kepala dan melempar barang.

b. Usia 3-4 tahun

Anak dengan rentang usia antara 3 tahun sampai 4 tahun bentuk tantrumnya meliputi perilaku pada anak usia di bawah 3 tahun ditambah dengan menghentak-hentakkan kaki, berteriak, meninju, membanting pintu, mengkritik dan merengek.

c. Usia 5 tahun ke atas

Bentuk tantrum pada anak usia 5 tahun ke atas semakin meluas yang meliputi perilaku pertama dan kedua ditambah dengan memaki, menyumpah, memukul, mengkritik diri sendiri, memecahkan barang dengan sengaja dan mengancam.

Menurut Purnamasari (2015), menyebutkan bahwa setiap anak yang setidaknya telah berusia 18 bulan hingga tiga tahun bahkan lebih akan menentang perintah dan menunjukkan individualitasnya sekali waktu. Hal ini merupakan bagian normal balita karena mereka terus menerus mengeksplorasi dan mempelajari batasan-batasan disekelilingnya. Anak akan menunjukkan berbagai macam tingkah laku, seperti keras kepala dan membangkang karena

sedang mengembangkan kepribadian dan otonominya. Tantrum juga merupakan cara normal untuk mengeluarkan semua perasaan yang menumpuk. Seorang anak pada usia ini akan menunjukkan beberapa atau semua tingkah laku sebagai berikut :

- a. Penolakan atas kontrol dalam bentuk apapun
- b. Keinginan untuk mandiri, lebih banyak menuntut dan menunjukkan tingkah laku yang membangkang.
- c. Berganti-ganti antara kemandirian dan bertingkah manja.
- d. Ingin mendapatkan kendali dan ingin mengendalikan.
- e. Pada umumnya menunjukkan perilaku tantrum.

2.2.5 Cara Penanganan Perilaku Temper Tantrum pada Balita.

Perilaku tantrum dapat diatasi dengan perilaku pendidik atau orang tua yang tetap mengontrol emosi dengan menunjukkan sikap yang tenang, lemah lembut, tidak terpancing untuk ikut marah, dan tegas. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menghadapi anak tantrum adalah sebagai berikut :

- a. Pencegahan dengan mengenali kebiasaan-kebiasaan anak, mengetahui secara pasti pada kondisi-kondisi seperti apa munculnya tantrum serta mengatur pola asuh dan pola didik yang baik bagi orang tua dan pendidik,
- b. Ketika tantrum terjadi maka hendaknya dipastikan bahwa lingkungan sekitar anak aman, orang tua dan pendidik harus tetap tenang dan berusaha menjaga emosinya sendiri agar tetap tenang, tidak mengacuhkan tantrum, setelah anak menunjukkan penurunan perilaku tantrum, maka orang tua dan pendidik perlu segera mendekati anak, memeluk, memberi ketenangan pada anak,

setelah anak tenang baru orang tua memberi pengertian tentang perilaku anak tanpa menyudutkan. Hindari upaya menenangkan dengan memberikan pelukan atau perhatian berlebihan dan dengan menuruti kemauan anak saat anak mengembangkan perilaku tantrum, karena hal ini akan menjadi penguat positif untuk perilaku negatif tersebut.

- c. Ketika tantrum telah berlalu maka jangan diikuti dengan hukuman, nasihat-nasihat, atau teguran maupun sindiran-sindiran, jangan memberikan hadiah apapun, berikanlah rasa cinta dan aman pada anak, orang tua perlu bekerja sama dengan guru dan melakukan evaluasi terhadap perilaku tantrum anak. (Mashar,2016)

2.3 Penggunaan Gadget

2.3.1 Pengertian Gadget

Gadget adalah sebuah istilah yang diadopsi dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur pembaruan. Dalam artian, hari kehari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia lebih praktis, contoh dari gadget diantaranya telepon pintar (*smarthphone*), *notebook*, *Ipad*, dan *laptop*.. Dimana didalamnya terdapat permainan-permainan yang membuat anak tertarik.

Gadget adalah suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi lebih mudah dan praktis dibandingkan teknologi sebelumnya. Keberadaan gadget merupakan salah satu wujud kemajuan dalam bidang teknologi baru membuat

seseorang mampu mengaplikasikannya merasa selangkah lebih maju. (Iswidharmanjaya, 2014)

Pada masa kini anak-anak sangat menyukai gadget, dahulu penggunaan gadget hanya digunakan untuk telfon dan mengirim pesan dengan desain yang tidak menarik, namun saat ini gadget berevolusi menjadi barang yang mempunyai desain menarik disertai *touchscreen* yang semakin menarik perhatian. Gadget sudah berkembang pesat dengan berbagai macam aplikasi yang menyertainya. Tidak menutup kemungkinan gadget berpengaruh dalam proses perkembangan dan emosional balita. (Rahmawati et al., 2019)

2.3.2 Faktor-Faktor Penggunaan Gadget pada Balita

Menurut Fadilah (2015), faktor-faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan gadget meliputi:

- a. Iklan yang terpapar di televisi dan media sosial

Perkembangan masa kini sangat dipengaruhi oleh terpaparnya iklan di televisi maupun media sosial, sehingga sering kali penasaran dengan hal baru terkait dengan produk yang diiklankan.

- b. Gadget menampilkan fitur-fitur yang menarik (kecanggihan gadget)

Di dalam gadget memiliki fitur-fitur yang canggih sehingga membuat ketertarikan pada setiap penggunaannya, sehingga membuat penasaran dalam mengoperasikan gadget.

Perkembangan zaman menjadikan beberapa balita tidak asing dengan penggunaan gadget. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Vitrianingsih et al., 2018) menjelaskan aplikasi yang di buka saat menggunakan gadget

mayoritas adalah video 57%, dan 52% aplikasi game. Aplikasi yang diakses anak Sebagian besar adalah menonton video atau film animasi serta bermain game dan hanya sedikit yang menggunakan untuk media pembelajaran.

c. Keterjangkauan harga gadget

Masyarakat dengan status ekonomi menengah ke atas sampai dengan status ekonomi menengah kebawah sudah banyak memiliki gadget.

d. Lingkungan, Sosial dan Budaya.

Faktor lingkungan, sosial dan budaya sangat mempengaruhi perilaku seseorang. Orangtua banyak mengikuti *trend* yang terjadi di dalam lingkungannya yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki gadget, sehingga enggan untuk meninggalkan gadget. Orangtua dengan mudah memberikan gadget pada anaknya.

Dalam hal ini Brooks (2011) mengungkapkan bahwa orang tua memberikan gadget pada anak karena beberapa alasan seperti, menenangkan anak saat rewel, membuat anak mudah tidur atau makan, dan memberikan waktu luang bagi orang tua agar dapat melakukan pekerjaan rumah tangga atau bersantai. Penggunaan gadget pada balita memiliki dua sisi yaitu, sisi positif dan negatif oleh karena itu penggunaan gadget pada balita perlu melibatkan pengawasan dari orang tua. Pengetahuan orang tua mengenai manfaat dan resiko berperan dalam proses perkembangan dan emosional balita.

2.3.3 Intensitas Penggunaan Gadget

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, intensitas adalah suatu keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Intensitas merupakan melakukan sesuatu dengan kadar yang berlebihan atau keseringan. Intensitas dapat dilihat dengan mengetahui tingkat lamanya (durasi) dan seringnya (frekuensi) ketika melakukan suatu kegiatan secara berulang-ulang.

Menurut (Loebis, 2016) ukuran yang menjadi dasar penilaian pemakaian gadget pada anak usia dini yang mengalami kecanduan yakni penggunaan gadget lebih dari satu jam. Starsbugers, (2011) berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar <1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh Sigman, (2010) bahwa waktu ideal lama anak usia dini dalam menggunakan gadget yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari. Fakta di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan gadget 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Pemakaian gadget yang terlalu lama dapat berdampak pada kesehatan anak, selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak.

Berdasarkan keterangan peneliti di atas, dapat disimpulkan kriteria penggunaan gadget oleh Vitrianingsih et al., 2018 pada balita, antara lain:

No	Kriteria	Durasi
1.	Rendah	Durasi 1-30 menit per hari dan frekuensi 1-3 hari per minggu.
2.	Sedang	Durasi 31-60 menit per hari dan frekuensi 4-6 hari per minggu
3.	Tinggi	Durasi >60 menit per hari dan frekuensi setiap hari.

Tabel 2.1 Intensitas Penggunaan Gadget pada Balita

Orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperoleh untuk anak usia dini dalam bermain gadget, karena total lama penggunaan gadget dapat mempengaruhi proses perkembangan dan emosional anak.

2.3.4 Dampak Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget mempunyai dampak tersendiri bagi penggunanya, baik orang dewasa maupun anak-anak, dampak tersebut tergantung dengan bagaimana menggunakan dan memanfaatkan gadget. Adapun beberapa dampak positif dan negatif dalam penggunaan gadget yaitu:

1. Dampak positif penggunaan gadget

Menurut Al-Ayouby, 2017 dampak positif penggunaan gadget antara lain:

a. Mengembangkan Imajinasi dan kreatifitas.

Melihat suatu objek dapat membantu menggambarkan imajinasi anak, dan melatih daya piker tanpa dibatasi oleh kenyataan. Selain itu, dalam gadget tersedia aplikasi game dengan tipe strategi ataupun bongkar pasang, anak dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Melatih Kecerdasan

Menggunakan gadget dengan pemanfaatan aplikasi video dengan baik, dapat membantu mengembangkan tulisan, angka, gambar yang melatih proses belajar anak. Kesempatan untuk bereksplorasi mengembangkan apa yang sudah ada dan banyak menemukan peluang untuk menghasilkan temuan yang baru.

2. Dampak negatif penggunaan gadget

Dampak negatif penggunaan gadget adalah sebagai berikut:

a. Kesehatan mata

Penggunaan gadget yang terlalu berlebihan dapat menimbulkan gangguan kesehatan pada organ mata. Semakin sering menggunakan gadget akan menyebabkan mata lelah, merah, penglihatan buram, mata kering dan iritasi ringan karena terpapar radiasi yang ada pada gadget.

Menurut dr. Devina, menggunakan gadget dalam kegiatan sehari-hari dengan jarak (30-40 cm) akan menyebabkan kontraksi otot *ciliaris* di dalam bola mata atau yang dikenal dengan istilah akomodasi. Akomodasi berlebihan pada mata akan merangsang timbulnya mata minus. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh *University of Toledo* di Amerika Serikat, mengungkapkan bahwa paparan sinar biru yang terlalu lama bisa memicu sel-sel fotoreseptor (peka cahaya) pada mata untuk menghasilkan molekul beracun yang membahayakan mata.

b. Kecanduan

Anak usia dini yang memiliki aktivitas menatap media berbasis layar dan gadget seperti *smartphone* dan tablet untuk bermain game lebih lama dan durasi yang meningkat setiap hari merupakan tanda-tanda kecanduan. Kecanduan ini terjadi karena hal-hal atau hal-hal yang membuat anak senang yang akan merangsang otak untuk memproduksi dopamin secara berlebihan. Jumlah dopamin yang berlebihan akan mengganggu kerja hipotalamus, bagian yang bertanggung jawab untuk

mengatur emosi dan suasana hati yang membuat kita merasa sangat bahagia dan terlalu percaya diri. (Srinahyanti et al., 2019)

c. Masalah Tidur.

Terlalu sering bermain gadget dapat membuat anak menjadi candu, dan pada akhirnya membuat rutinitas dan jam tidur terganggu (gangguan tidur). Gangguan tidur adalah suatu kondisi dimana seseorang mengalami resiko perubahan jumlah dan kualitas pola istirahat yang menyebabkan ketidaknyamanan. Kualitas tidur berhubungan erat dengan pola tidur pada anak.

Tidur normal pada anak-anak merupakan hal yang kompleks. Waktu tidur total bayi baru lahir yang sehat adalah 16-17 jam selama periode 24 jam, yang terdiri atas beberapa serangan tidur pendek. Pada usia 6-8 bulan waktu tidur total menurun hingga 13-14 jam per 24 jam, dengan periode tidur nocturnal yang lebih panjang dan satu atau dua periode tidur diurnal yang lebih singkat. Pola tidur di tahun pertama hingga tahun kelima ditandai dengan perbedaan antar aktifitas antar individu, umumnya waktu tidur yang bagus adalah 10-12 jam per 24 jam.

d. Kesulitan daya konsentrasi

Ketika terlalu banyak memainkan gadget dapat membuat anak menjadi tidak fokus dalam berbagai hal yang dikerjakan dan hanya teringat dengan gadget. Perilaku tersebut dapat menghambat proses perkembangan pada balita. (Srinahyanti et al., 2019)

e. Mengganggu perkembangan otak anak.

Gadget mengakibatkan lupa waktu, ketergantungan gadget menurunkan fokus anak-anak seperti malas menulis dan membaca, misalnya anak sering melihat aplikasi video, anak akan cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang dicari.

Pada usia 0-2 tahun, otak anak bertumbuh dengan cepat. Perkembangan otak dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan. Stimulasi berlebih dari gadget pada otak anak yang sedang berkembang dapat menyebabkan keterlambatan kognitif, gangguan dalam proses belajar, tantrum, meningkatkan sifat impulsive, serta menurunkan kemampuan mandiri pada anak.

f. Perkembangan fisik

Bahaya penggunaan gadget pada anak juga membatasi gerak fisiknya. Ketika anak-anak dengan asik bermain gadget akan sering lupa waktu. Anak mengalami kemudahan untuk mengakses berbagai media informasi dan teknologi berada pada fase nyaman. Mereka akan menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Hal ini, mengakibatkan pertumbuhan fisik akan terhambat. (Triastutik,2018)

g. Perkembangan sosial

Banyak anak yang mulai kecanduan dengan gadget dan lupa bersosialisasi misalnya anak kurang bermain di lingkungan sekitarnya ataupun dengan teman-temannya. Kecenderungan penggunaan gadget

yang berlebihan akan menjadikan anak bersikap tidak peduli pada lingkungan masyarakat (Novitasari & Khotimah, 2016).

Menurut Ismanto dan Onibala (2015), menyatakan anak akan lebih memilih bermain Bersama gadget dari pada bermain dengan lingkungan sekitarnya, sehingga interaksi sosial berkurang bahkan luntur. Hal ini dikarenakan ketika anak menggunakan gadget anak tetap merasa nyaman bersosialisasi dengan mengakses berbagai aplikasi yang ada, dalam hal ini juga berpengaruh pada anak, anak mengalami keterbatasan dalam membaca emosi orang lain.

h. Perkembangan kognitif

Pemikiran proses psikologis anak terhambat yang berkaitan dengan individu seperti mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya.

i. Perkembangan bahasa

Dalam penelitian (Srinahyanti et al., 2019) menjelaskan keterlambatan bicara merupakan salah satu penyebab gangguan perkembangan bahasa pada anak. Ketika anak terlalu lama bermain gadget dalam kegiatan sehari-harinya akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbahasa (anak cenderung diam, sering menirukan bahasa yang digunakan dan tidak lancar dalam berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya) serta menghambat kemampuan dalam mengekspresikan pikirannya.

Pernyataan tersebut didukung hasil penelitian dari *Pediatrics Academics Societies Meeting* di San Fransisco pada tahun 2015, menjelaskan bahwa setiap tambahan 30 menit waktu yang digunakan untuk bermain gadget dapat meningkatkan risiko keterlambatan bicara hingga 45%. Sejalan dengan penelitian tersebut dr Gary Small dari *University California* mengatakan bahwa, apabila anak-anak menghabiskan banyak waktu untuk teknologi dan lebih sedikit waktu dengan orang-orang, akan menghambat interaksi dan mengganggu perkembangan keterampilan komunikasi normal pada anak.

j. Perkembangan emosional

Kondisi anak dalam penggunaan gadget yang berlebihan akan mengakibatkan ketidakmampuan anak dalam mengolah emosinya karena tidak berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Anak akan meluapkan amarahnya ketika keinginannya tidak terpenuhi.

k. Mempengaruhi perilaku anak

Semakin terbukanya akses internet dalam penggunaan gadget yang menampilkan berbagai hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Misalnya konten yang tidak baik seperti adegan kekerasan yang anak lihat dalam game dan film, serta pornografi, hal ini dapat mempengaruhi pola perilaku yang negative dan anaka akan mencotuhkan karakter yang dapat menimbulkan Tindakan kekerasan terhadap teman.

1. Obesitas

Sudah menjadi kebiasaan anak untuk terus bergerak, lari-larian, melompat, menari, dan bermain untuk membantu pertumbuhan fisik yang sehat dan juga kuat. Namun anak-anak yang menggunakan gadget berlebihan sudah pasti hanya duduk diam (nyaman dengan gadget), dan ini memiliki dampak buruk bagi anak. Apabila hal ini terlalu sering terjadi maka bisa saja anak akan mengalami obesitas.

World Health Organization (WHO) juga menemukan bahwa salah satu faktor penyebab obesitas pada anak adalah meningkatnya perilaku *sedentary* (perilaku tidak banyak bergerak atau kurang aktivitas fisik). Mengambil tablet atau *smartphone* sepanjang waktu, yang menyebabkan seorang anak tidak dapat mengontrol asupan makanan normal. Anak-anak makan terlalu cepat atau terlalu banyak karena mereka hanya berkonsentrasi pada layar bukan pada makanan. Seperti yang kita ketahui, aktivitas fisik yang dilakukan secara rutin dapat bermanfaat untuk memperkuat jantung, pembuluh darah serta sistem tubuh dan otak yang lebih bugar. (Srinahyanti et al., 2019)

2.3.5 Peran Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Balita

Dewasa ini penggunaan gadget tidak dapat dihindarkan oleh karena itu orang tua dan orang dewasa disekitar anak mempunyai peran yang sangat penting. Di usia 0-2 tahun, sebenarnya gadget belum memiliki fungsi yang penting dan berdampak positif, namun jika kondisi tidak memungkinkan dan apabila anak terpapar media layar elektronik, orang tua harus bisa membantu agar tidak terjadi

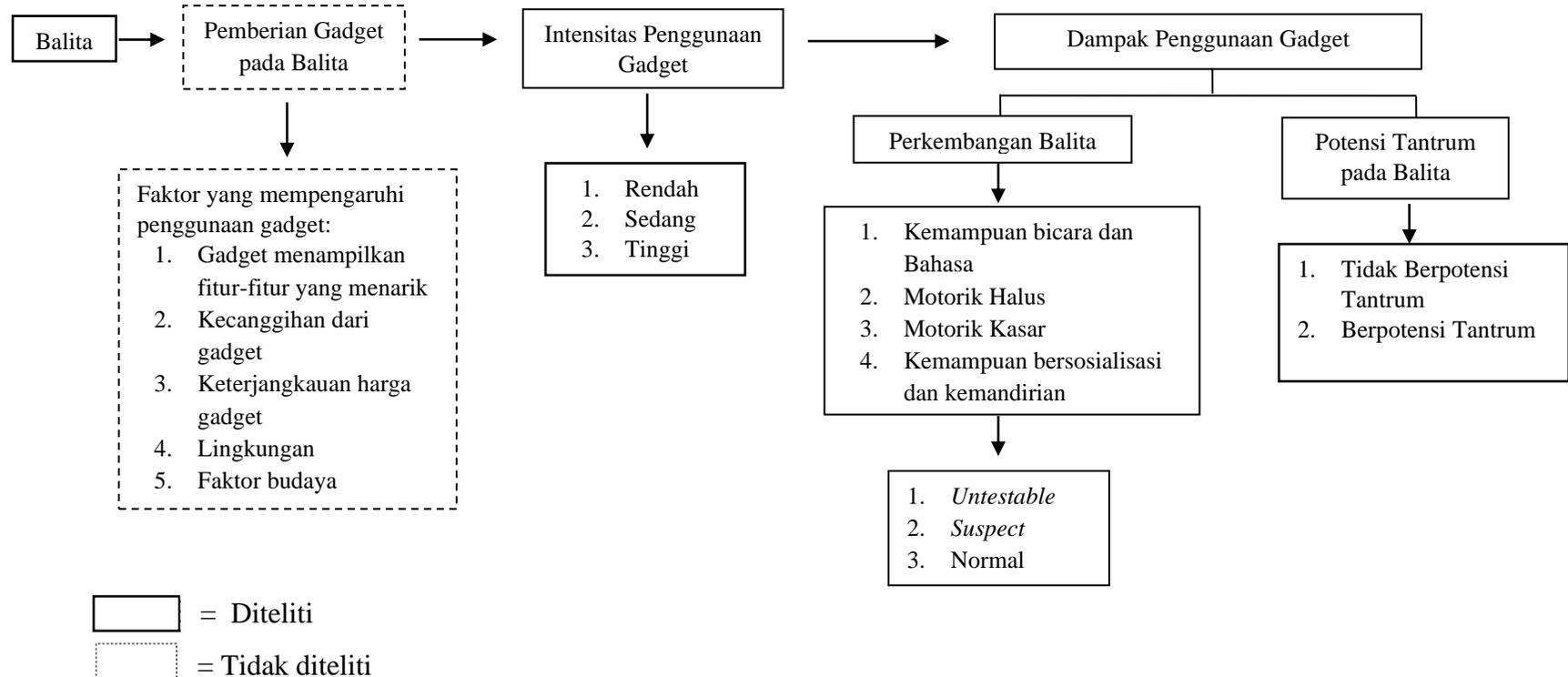
penyalahgunaan gadget dan berdampak negatif pada anak. Pendampingan dan peran orang tua dalam hal ini diperlukan.

Dalam penelitian (Ignasia, dkk 2019) menjelaskan konsistensi pola asuh orang tua terhadap pendampingan anak saat menggunakan gadget untuk mencegah terjadinya tantrum pada anak merupakan kunci utama untuk pencegahan kecanduan gadget. Berikut beberapa tips untuk orang tua dalam penggunaan gadget menurut (Srinahyanti et al., 2019) :

- a. Memastikan memiliki waktu cukup dalam mendampngi anak menggunakan gadget yaitu 5-30 menit tiap 1-3 hari.
- b. Orang tua harus menguasai gadget, termasuk penggunaan aplikasi yang ada.
- c. Pastikan posisi anak bermain atau menggunakan gadget sudah benar dengan durasi dan visibilitas yang tepat. Jangan biarkan mereka menggunakan gadget *smartphone* dalam gelap di bawah sinar matahari dan saat menggunakan *smartphone* atau perangkat pesonal lainnya, mata harus berjarak minimal 20 inci dari layar. Jangan biarkan anak-anak terlalu dekat dengan layar.
- d. Mengajak anak bermain di luar ruangan. Memfasilitasi kegiatan bermain di luar ruangan untuk anak-anak, bermain di luar dapat mengalihkan anak dari *smartphone* atau gadget. Bermain di luar ruangan dengan hewan peliharaan atau anak-anak lain lebih menyenangkan daripada menonton video atau game.

2.4 Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah sebuah model atau gambaran yang berupa konsep teori yang menjadi landasan dan menjelaskan mengenai hubungan antara variabel yang satu dengan variabel lainnya (Hardani,dkk, 2020)



Gambar 2.4 Kerangka Konsep Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan dan Potensi Tantrum pada Balita

2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan suatu konstruk atau suatu dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya melalui penyelidikan ilmiah (Muri Yusuf,2014).

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H1 : Ada Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan dan Potensi Tantrum pada Balita