

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pengertian pendidikan anak usia dini tersebut mengacu pada Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14. Selanjutnya, pada Pasal 28 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal (taman kanak-kanak, raudatul athfal atau bentuk lain yang sederajat); jalur pendidikan nonformal (kelompok bermain, taman penitipan anak atau bentuk lain yang sederajat); dan/atau jalur informal yang berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan (Musbikin, 2010: 36).

Pendapat lain menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pendidikan yang memberikan pengasuhan, perawatan, dan pelayanan kepada anak usia lahir sampai enam tahun (Madyawati, 2016: 3). Secara umum maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah proses pemberian rangsangan pendidikan yang bertujuan untuk membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Upaya pengembangan potensi anak sebagaimana dijelaskan di atas akan sangat berarti jika dilakukan sejak dini. Masa usia dini merupakan usia emas (*golden age*) pertumbuhan dan perkembangan. Sebab, perkembangan berbagai aspek psiko-fisik yang terjadi pada masa ini akan menjadi peletak dasar yang sangat fundamental. Artinya, perkembangan aspek psiko-fisik pada masa usia dini akan menjadi dasar peletak bagi perkembangan selanjutnya. Pada masa ini, perkembangan jaringan otak anak mengalami peningkatan yang sangat pesat (Musbikin, 2010: 11).

Aspek-aspek perkembangan yang ada pada pendidikan anak usia dini mencakup : nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Adapun tugas-tugas perkembangan masa awal anak-anak yang dijalani di PAUD adalah : berkembang menjadi pribadi yang mandiri, belajar memberi, berbagi dan memperoleh kasih sayang, belajar bergaul, mengembangkan pengendalian diri, belajar bermacam-macam peran dalam masyarakat, belajar untuk mengenal tubuh masing-masing, mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar, belajar mengenal lingkungan fisik dan mengendalikannya, belajar menguasai kata-kata baru dan mengembangkan perasaan positif dalam berhubungan dengan lingkungan (Aisah, 2015: 6).

Tumbuh kembang anak akan melalui tahap-tahap sebagai berikut : pertama, tahap *infancy* I (0-1 tahun). Aspek yang perlu mendapat perhatian pada perkembangan tahap ini adalah : perkembangan fisik dan motorik, perkembangan psiko-sosial, perkembangan kognitif dan perkembangan bahasa. Kedua, tahap *infancy* II (1-3 tahun), aspek perkembangan pada tahap ini sama dengan tahap *infancy* I, hanya saja kematangannya yang berbeda. Ketiga, tahap anak umur 4-5 tahun. Aspek

yang perlu dipelajari pada tahap perkembangan ini sama dengan masa *infancy* (Suyadi, 2013: 58).

Perkembangan bahasa menjadi salah satu aspek terpenting dalam pendidikan anak usia dini karena bahasa akan memudahkan setiap individu dalam berkomunikasi. Bahasa adalah sarana berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat atau gerak dengan kata-kata, simbol, lambang, gambar atau lukisan. Melalui bahasa, setiap manusia dapat mengenal dirinya, sesamanya, alam sekitar, ilmu pengetahuan dan nilai-nilai moral atau agama (Yusuf, 2011: 62).

Secara spesifik perkembangan bahasa meliputi 3 aspek, yaitu menerima bahasa, mengungkap bahasa dan keaksaraan. Menerima bahasa itu mencakup pembelajaran menyimak. Menyimak adalah kegiatan memahami pesan. Menyimak dapat dipandang dari berbagai segi, sebagai suatu sarana, sebagai suatu keterampilan, sebagai suatu seni, sebagai suatu proses, sebagai suatu respon atau sebagai suatu pengalaman kreatif. Selanjutnya, mengungkap bahasa lingkupnya mencakup pembelajaran berbicara. Berbicara adalah kegiatan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Berbicara dapat diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Aspek terakhir yaitu keaksaraan, mencakup pembelajaran membaca dan menulis.

Pada hakikatnya, aktivitas membaca terdiri dari 2 bagian yakni membaca sebagai proses dan membaca sebagai produk. Membaca sebagai proses mengacu pada aktivitas fisik dan mental. Sementara itu, membaca sebagai produk mengacu pada

konsekuensi aktivitas saat membaca. Selanjutnya, pembelajaran menulis. Menulis dapat dipandang sebagai rangkaian aktivitas yang bersifat fleksibel. Rangkaian aktivitas yang dimaksud meliputi pra menulis, penulisan, *draft*, revisi, penyuntingan dan publikasi atau pembahasan meski dalam bentuk yang sederhana (Esti, 2012: 50).

Manusia adalah makhluk sosial yang tak pernah lepas dari interaksi dan komunikasi dengan manusia lain. Seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, manusia menciptakan sistem dan alat yang dapat mempermudah manusia saat berkomunikasi. Salah satu alat komunikasi yang paling berkembang pada saat ini adalah *gadget*. Di Indonesia, *gadget* merupakan barang yang hampir dimiliki oleh setiap orang baik tua maupun muda bahkan anak-anak usia pendidikan dasar sudah banyak yang menggunakannya. Fitur-fitur umum yang ada pada *gadget* adalah: internet, kamera, *video call*, telepon, *email*, sms, wifi, *bluetooth*, *games*, mp3, dan browser.

Kemajuan media informasi dan teknologi ini dirasakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat baik dari segi positif maupun negatif penggunaannya (Hikmah, 2013: 5). Hal ini karena mengakses media informasi dan teknologi ini tergolong sangat mudah, bahkan pada umumnya saat ini anak-anak usia 5-12 tahun menjadi pengguna yang paling banyak dalam memanfaatkan teknologi dan media informasi ini melalui *gadget*. Hal ini pun penulis temukan di lapangan. Saat ini banyak orangtua yang mengandalkan *gadget* untuk membuat anaknya menjadi “anteng” atau tidak rewel. Cukup dengan memberikan sebuah tablet atau *handphone* pada anak kemudian anak dibiarkan menggunakan *gadget* tersebut tanpa pengawasan. Kebanyakan anak-anak menggunakan *gadget* untuk melihat *video* atau bermain *game*. Namun tak dapat

dipungkiri, ketika anak menggunakan *gadget* tanpa pengawasan anak dapat mengakses sesuatu yang seharusnya tidak terakses oleh mereka, seperti gambar atau *video* porno dan ini merupakan salah satu dari dampak negatif penggunaan *gadget*.

Dampak dari penggunaan *gadget* ini diibaratkan dua sisi mata uang, yakni memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif dari penggunaan *gadget* yakni dapat bertambahnya ilmu pengetahuan serta dapat meningkatkan kecerdasan pada seorang anak. Salah satu kecerdasan yang dapat ditingkatkan adalah kecerdasan bahasa. Adanya berbagai aplikasi digital seperti belajar mengenal huruf melalui lagu, belajar membaca melalui cerita pendek dan belajar menulis melalui teknik menebalkan huruf. Melalui aplikasi-aplikasi tersebut pemerolehan bahasa anak akan semakin bertambah melalui kosa kata baru yang mereka temukan.

Berdasarkan uraian di atas dan fenomena yang ditemukan di lapangan, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian, melalui sebuah judul: “Hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan bahasa anak usia dini (Penelitian di kelompok B RA Al-Wafi Kecamatan Panyileukan Kota Bandung).”

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana realitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini di kelompok B RA Al-Wafi Kecamatan Panyileukan Kota Bandung?
2. Bagaimana realitas perkembangan bahasa anak usia dini di kelompok B RA Al-Wafi Kecamatan Panyileukan Kota Bandung?

3. Bagaimana hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan bahasa anak usia dini di kelompok B RA Al-Wafi Kecamatan Panyileukan Kota Bandung?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini diarahkan untuk mengetahui:

1. Realitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini di kelompok B RA Al-Wafi Kecamatan Panyileukan Kota Bandung.
2. Realitas perkembangan bahasa anak usia dini di kelompok B RA Al-Wafi Kecamatan Panyileukan Kota Bandung.
3. Realitas hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan bahasa anak usia dini di kelompok B RA Al-Wafi Kecamatan Panyileukan Kota Bandung.

### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat.

Secara rinci manfaat penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Peneliti dapat memperluas dan memperdalam ilmu pengetahuan dari bidang ilmu yang sedang diampu. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi sumbangan pemikiran dan dapat menjadi referensi untuk dapat mengembangkan penelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Peserta didik

- 1) Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik agar dapat mengoptimalkan perkembangan bahasanya melalui penggunaan *gadget*.
- 2) Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

### b. Guru

- 1) Memberikan pengetahuan agar senantiasa memberikan suatu inovasi dalam melaksanakan proses belajar-mengajar.

### c. Peneliti Lain

- 1) Menjadi bahan pertimbangan atau pengembangan lebih lanjut.
- 2) Menjadi referensi terhadap penelitian sejenis.

## E. Kerangka Pemikiran

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah maju. Hal ini ditandai dengan banyaknya model teknologi yang dapat memudahkan manusia dalam menjalankan aktivitasnya sehari-hari. Salah satu teknologi yang sangat maju saat ini adalah teknologi informasi dan komunikasi. *Gadget* menjadi salah satu teknologi informasi dan komunikasi yang hampir dimiliki oleh semua lapisan masyarakat. *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi (Novitasari, 2016: 1). *Gadget* umumnya digunakan untuk berkomunikasi, namun saat ini banyak fitur atau aplikasi yang bermunculan.

Aplikasi atau fitur tersebut biasanya dapat diakses dengan mudah. Sehingga saat ini anak-anak pun mulai banyak yang menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran maupun media hiburan. Anak-anak biasanya menggunakan *gadget* untuk bermain *game* atau melihat *video* di *youtube*. Hal ini terkadang tidak terawasi dengan baik oleh orangtua. Selain itu, intensitas penggunaan *gadget* juga tidak terkontrol. Oleh karena itu penggunaan *gadget* memiliki dampak yang berbeda yang disesuaikan dengan penggunaannya.

Indikator yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk dari penggunaan *gadget* yang meliputi: aplikasi yang biasa digunakan pada *gadget*, durasi atau intensitas penggunaan *gadget* dan dampak dari penggunaan *gadget*. Aplikasi yang biasa digunakan anak-anak ketika menggunakan *gadget* umumnya adalah aplikasi *game* ataupun *youtube* (Hafiz, 2017: 43). Durasi atau intensitas penggunaan *gadget* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu : penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari. Selanjutnya penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari. Terakhir adalah penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari (Judhita, 2011: 14).

Dampak dari penggunaan *gadget* sendiri terbagi ke dalam 2 hal yakni dampak negatif dan positif. Contoh dampak negatif dari penggunaan *gadget* adalah resiko menurunnya kesehatan mata dan resiko anak terpapar konten pornografi. Penggunaan *gadget* juga memiliki dampak positif, misalnya saat orangtua mendampingi anak-anak mengerjakan pekerjaan rumah atau saat mereka bertanya mengenai suatu hal



yang tidak dikuasai oleh orangtua, maka melalui gadget lah orangtua bisa mendampingi anak untuk mencari informasi bersama-sama (Ratuliu, 2018: 50).

Perkembangan bahasa pada manusia terjadi dalam empat tahapan. Pertama, pada masa enam bulan pertama dari masa bayi, individu berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungannya secara spontan dan instinkif secara positif (menerima, meraih, atau mendapat benda-benda atau suara yang menyenangkan). Kedua, pada masa enam bulan kedua dari masa bayi, bahasa sensor motorik tersebut berangsur berkurang sedangkan bahasa meraban (mengoceh) semakin terarah dan berbentuk dengan dapatnya meniru kata-kata tertentu yang diucapkan orang di sekitarnya. Ketiga, pada masa kanak-kanak, individu sudah mengenal dan sudah menguasai sejumlah perbendaharaan kata-kata, usia 3-4 tahun perbendaharaannya sekitar 300 kata dan pada usia sekitar 6-7 tahun mencapai 2500 kata. Keempat, pada masa anak sekolah, dengan dikuainya keterampilan membaca dan berkomunikasi dengan orang lain, maka periode 6-8 tahun, ia dengan senang hati sekali membaca atau mendengar dongeng fantasi.

Dapat disimpulkan bahwa pola urutan perkembangan bahasa pada manusia bersifat universal, yakni dimulai dengan meraban (mengoceh), lalu bicara monolog (pada dirinya atau benda mainannya), haus nama-nama, kemudian gemar bertanya (apa, mengapa, bagaimana dan sebagainya), membuat kalimat sederhana (satu, dua, tiga kata), bahasa ekspresif (dengan belajar menulis, membaca dan menggambar permulaan) (Juntika, 2011: 32).

Pada usia pra sekolah kemampuan bahasa anak berkembang dengan sangat cepat. Hal ini terjadi karena pada usia tersebut anak baru memasuki dunia sekolah

sehingga mereka memiliki keinginan besar untuk belajar kata-kata baru. Penguasaan perbendaharaan kata mulai berkembang pada usia pra sekolah (*golden age*) sehingga diperlukan upaya penanganan yang tepat agar kemampuan ini dapat berkembang dengan baik sedini mungkin.

Pemerolehan bahasa adalah proses yang digunakan oleh anak-anak dalam memiliki kemampuan berbahasa, baik berupa pemahaman ataupun pengungkapan, yang berlangsung secara alami, dalam situasi non formal, spontan dan terjadi dalam konteks berbahasa yang bermakna bagi anak. Indikator yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi 3 aspek. Pertama, strategi anak dalam memperoleh bahasa dapat melalui: peniruan, pengalaman langsung, mengingat, bermain dan penyederhanaan; kedua, faktor-faktor yang mempengaruhi pemerolehan bahasa anak diantaranya: faktor biologis, faktor lingkungan sosial, faktor *inteligensi* dan faktor motivasi; dan yang ketiga adalah tahap atau fase perkembangan bahasa anak terbagi atas: tahap *pra-linguistik*, tahap satu kata, tahap dua kata dan tahap banyak kata (Esti, 2012 : 14).

Penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini (Variabel X) dan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini (Variabel Y). Teori yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah teori menurut Maria Montessori dan teori belajar *behaviorisme*. Menurut Montessori, pada usia 0-6 tahun anak mengalami masa atau periode kepekaan bahasa (*sensitivity to language*) yang ditandai dengan adanya kemampuan menangkap makna atau simbol dan bahasa lengkap dengan gramatikalnya. Selain itu menurut Montessori, semua anak belajar dengan bermain. Bermain di kalangan anak-anak sama halnya dengan “kerja” pada

kalangan orang dewasa yang dilakukan dengan penuh kesungguhan (Suyadi, 2013: 98).

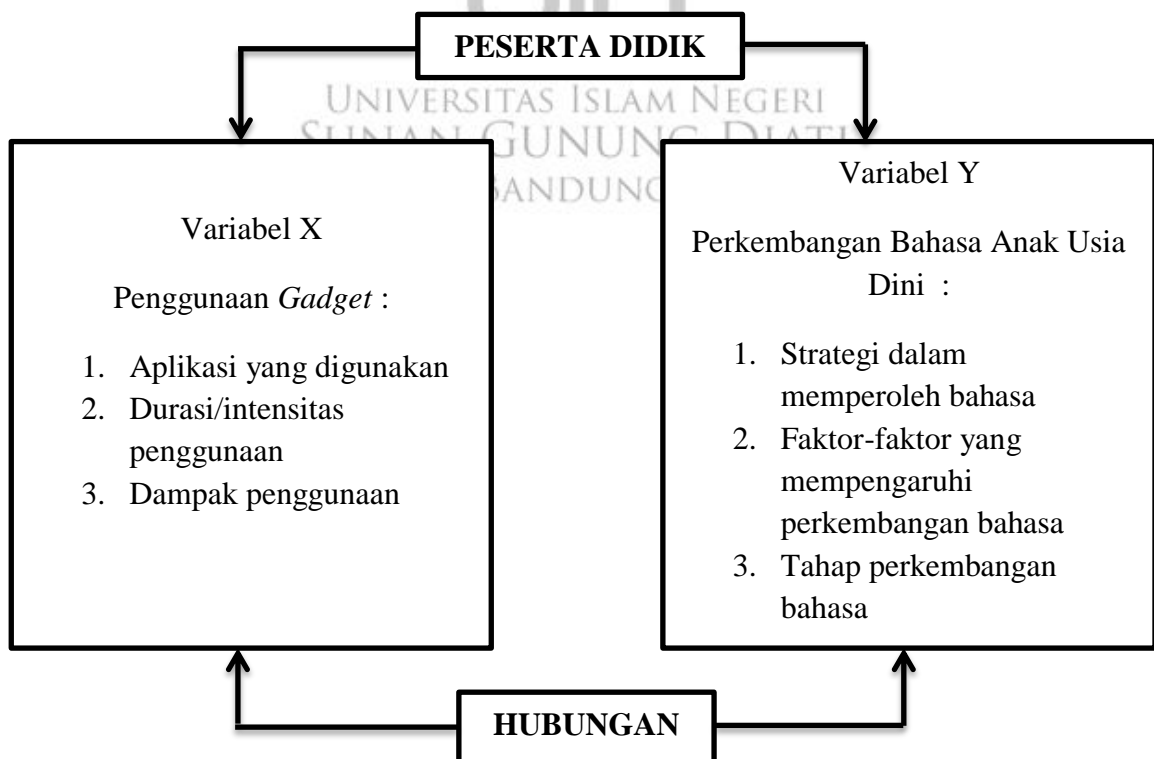
Sedangkan menurut teori belajar bahasa penganut *behaviorisme* menyatakan bahwa pembelajaran bahasa yang benar harus berhasil membentuk kebiasaan berbahasa yang secara *asosiatif* dilakukan dalam bahasa lisan (Esti Ismawati, 2012: 6). *Gadget* sendiri dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Misalnya *game* pembelajaran baca tulis huruf. Di dalam *game* tersebut berisi tombol-tombol *alphabet* berbentuk gelembung air dari A sampai Z. Ketika salah satu tombol *alphabet* ini dipilih maka akan muncul *video* cara penulisan *alphabet* yang dipilih beserta bunyi cara pelafalan atau pengucapan dari *alphabet* tersebut. Selain itu biasanya di dalam *game* terdapat petunjuk permainan sehingga penggunaanya dituntut untuk dapat membaca. Dari sinilah terjadi proses pembiasaan melihat dan membaca huruf.

Media pembelajaran dalam bentuk visual, dalam bentuk gambar, foto, audio dalam bentuk rekaman suara, bunyi-bunyi tertentu, demikian juga dalam bentuk gabungan keduanya seperti rekaman *video* yang mengandung unsur audio dan *video* telah mengubah paradigma hasil belajar (Ishak, 2013: 81). Selain itu, ada tiga tingkatan utama modus belajar. Tingkat pertama, pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata ‘anyaman’ dipahami dengan langsung membuat ‘anyaman’. Pada tingkatan kedua yaitu pengalaman piktorial/gambar (*iconic*) kata ‘anyaman’ dipelajari dari gambar, lukisan, foto atau film. Selanjutnya pada tingkatan ketiga yaitu simbol, siswa membaca atau mendengar kata ‘anyaman’ dan mencoba mencocokkannya dengan pengalamannya membuat ‘anyaman’. Ketiga pengalaman ini

saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan atau sikap) yang baru (Cecep, 2011 : 10).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dipahami bahwa penggunaan *gadget* diduga memiliki pengaruh terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. Maka dapat dirumuskan, indikator untuk penggunaan *gadget* diantaranya: aplikasi yang biasa digunakan pada *gadget*, durasi atau intensitas penggunaan *gadget* dan dampak dari penggunaan *gadget* (Hafiz, 2017: 43). Sementara itu, indikator perkembangan bahasa anak usia dini diantaranya: strategi dalam memperoleh bahasa, faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa, tahap perkembangan bahasa (Esti, 2012 : 14).

Uraian kerangka pemikiran di atas, secara skematis dapat digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 1.1**  
**Bagan Kerangka Pemikiran**

**F. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan kerangka pemikiran di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini diduga terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak usia dini di kelompok B RA Al-Wafi Kecamatan Panyileukan Kota Bandung.

Selanjutnya mengacu pada dugaan di atas, hipotesis statistik yang digunakan adalah hipotesis *asosiatif* yang dapat dinyatakan sebagai berikut :

$H_0$  = Penggunaan *gadget* tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan perkembangan bahasa anak usia dini di RA Al-Wafi Kecamatan Panyileukan Kota Bandung.

$H_a$  = Penggunaan *gadget* memiliki hubungan yang signifikan dengan perkembangan bahasa anak usia dini di RA Al-Wafi Kecamatan Panyileukan Kota Bandung.

Teknik pengujian hipotesis dilakukan dengan menghitung terlebih dahulu koefisien korelasi antar variabel dalam sampel, kemudian koefisien yang ditemukan itu diuji signifikansinya lalu diinterpretasikan dengan ketentuan jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_0$  (Hipotesis nol) ditolak dan  $H_a$  (Hipotesis alternatif) diterima. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  (Hipotesis nol) diterima dan  $H_a$  (Hipotesis alternatif) ditolak.

**G. Hasil Penelitian yang Relevan**

Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian penulis yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Citera Yusina (2012) yang berjudul “Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak TK Melalui Kegiatan Bercerita Berbantuan Teknologi Informasi dan Komunikasi.” Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa. Kemampuan bahasa anak menjadi berkembang, hal ini ditandai dengan adanya peningkatan pemerolehan bintang pada setiap siklusnya. Pada siklus I pemerolehan bintang tiga adalah 24%, sementara itu pada siklus II mendapatkan persentase 40% dan pada siklus III mendapatkan persentase 70%. Hal ini menandakan seberapa besar peningkatan yang terjadi pada kemampuan bahasa anak TK setelah dilakukan penelitian berbantuan TIK.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Yulia Trinika (2015) dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Pra Sekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015.” Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK Kristen Immanuel tahun ajaran 2014-2015. Hal ini ditunjukkan dengan Uji chi square yang menunjukkan nilai  $p=0,005$  ( $p < 0,05$ ). Nilai ini menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun).
3. Penelitian yang dilakukan oleh Antonius SM Simamora (2016) yang berjudul “Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling

Bandar Lampung. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa: pertama, persepsi orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar dari variabel dampak penggunaan *gadget* pada anak usia pendidikan dasar (komunikasi anak dengan orang tua berkurang) sebanyak 46% Kedua, kemampuan psikomotorik anak berkurang sebanyak 65,4%. Ketiga, anak kesulitan beradaptasi dengan materi 87 pelajaran sebanyak 46,1% . Keempat, kesulitan dalam bersosialisasi sebanyak 46%.

