

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Balita termasuk dalam kategori anak usia dini dan sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Anak balita di Indonesia ditujukan kepada anak yang berusia 12-59 bulan, sesuai permenkes nomor 6 tahun 2024. Anak balita adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan (Kementerian Kesehatan RI, 2024). Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda.

Anak balita biasanya cenderung senang dengan hal-hal yang baru yang didapatnya melalui aktivitas bermain. Tidak jarang pula anak bermain gadget, karena gadget merupakan hal yang menarik bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasi *game online* yang terdapat pada gadget, sehingga kebanyakan dari mereka menghabiskan waktu seharian untuk bermain gadget. Penggunaan gadget pada anak usia dini meliputi bermain *game*, menonton video di youtube, dan lain-lain. Padahal anak seusia mereka harus bermain dan berbaur dengan teman-teman sebayanya. Gadget sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak. Gadget tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga berperan penting dalam mempermudah berbagai aktivitas sehari-hari kita. Anak-anak tentunya sangat senang jika memperoleh gadget dari orang tuanya. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial mereka (Liza et al., 2023).

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), anak usia dini yang menggunakan gadget di Indonesia pada tahun 2022 sebanyak 33,44% dan terjadi kenaikan angka penggunaan gadget pada tahun 2023 sebanyak 38,92%. Pada tahun 2022 di Provinsi Jawa Tengah jumlah anak usia dini yang menggunakan gadget sebanyak 38,48% dengan klasifikasi untuk daerah perkotaan sebanyak 39,37% dan daerah pedesaan sebanyak 37,51% (Direktorat Statistik Kesejahteraan Rakyat, 2022). Pada tahun 2023, terjadi kenaikan angka penggunaan gadget anak usia dini di Provinsi Jawa Tengah menjadi 43,63%

dengan klasifikasi untuk daerah perkotaan sebanyak 43,82% dan daerah pedesaan sebanyak 43,41% (Direktorat Statistik Kesejahteraan Rakyat, 2023).

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Chikmah (2018) yang meneliti "Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah Di TK Pembina Kota Tegal" menunjukkan bahwa 73 yang menjadi subjek terdapat 43 atau 60,6% anak durasi penggunaan gadget tergolong berlebih, terdapat 28 atau 39,4% anak yang durasi penggunaan gadget tergolong normal dan didapatkan pula data masalah mental emosional anak terdapat 39 atau 54,9% anak mengalami gangguan masalah mental emosional, sebanyak 32 atau 45,1% anak masalah mental emosionalnya tergolong normal. Dari hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan masih ada anak yang belum optimal dalam setiap aspek dan indikator kecerdasan emosional. Durasi penggunaan gadget yang baik adalah kurang dari 1 jam perhari (Chikmah & Fitriyaningsih, 2018).

Gadget memiliki dampak positif dan negatif bagi perkembangan anak. Gadget dapat membantu anak mengatur kecepatan bermain, mengembangkan strategi dalam permainan, dan meningkatkan fungsi otak kanan mereka. Namun, ada juga dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan radiasi yang merusak jaringan syaraf dan otak anak. Selain itu, gadget juga dapat mengurangi aktivitas fisik anak dan menghambat kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak-anak menjadi kurang komunikatif dan lebih memilih berlama-lama dalam zona nyaman mereka bersama gadget. Hal ini dapat memunculkan sikap individualis dan menurunkan kepedulian mereka terhadap orang lain, baik terhadap orang tua, teman, maupun lingkungan sekitar (Yumarni & Ma'arif Jambi, 2022) .

Di Posyandu Putri Sejati rata-rata anak balita sudah menggunakan gadget setiap harinya dengan durasi yang berbeda-beda. Alasan orang tua memberikan gadget kepada anak balita mereka adalah untuk memberikan tontonan yang menarik dan disukai anak-anak mereka. Selain itu, ketika anak-anak mereka menangis orang tua memberikan gadget agar diam. Akan tetapi karena itu

berulang kali dilakukan orang tua, makin lama anak menjadi ketagihan untuk melihatnya lagi. Selain itu, kebanyakan orang tua juga memberikan gadget pada anaknya agar anak tidak mengganggu aktivitas yang sedang dilakukan oleh orang tua atau agar anak tidak bermain ke luar rumah.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 26 April 2025 kepada 10 anak balita di posyandu Putri Sejati terkait durasi penggunaan gadget dan aplikasi yang sering digunakan oleh anak balita, didapatkan hasil sebanyak 9 anak balita menggunakan gadget lebih dari 1 jam dan rata-rata anak balita menggunakan gadget untuk menonton video di Youtube dan bermain *game*. Rata-rata orang tua dari anak balita tersebut juga mengeluhkan anak balita mereka sering mengabaikan waktu untuk mandi, dan tidur bahkan anak balita mereka meminta menonton Youtube di gadget ketika makan. Selain itu juga ditemukan kondisi anak tantrum saat tidak diberikan gadget.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “Gambaran Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Balita di Posyandu Putri Sejati di Desa Prupuk Kecamatan Margasari”.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah penelitian yang dirumuskan berdasarkan latar belakang di atas adalah: “Bagaimana Gambaran Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak di Posyandu Putri Sejati?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui gambaran dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak balita di Posyandu Putri Sejati.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengetahui karakteristik responden (usia balita, jenis kelamin balita).
- b. Mengetahui gambaran penggunaan gadget anak balita di posyandu Putri Sejati.

- c. Mengetahui distribusi frekuensi tingkat perkembangan balita di posyandu Putri Sejati.
- d. Mengetahui gambaran tingkat perkembangan anak balita sesuai usia.
- e. Mengetahui gambaran durasi penggunaan gadget pada anak balita sesuai usia.
- f. Mengetahui gambaran dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak balita di posyandu Putri Sejati.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Kader

Memberikan tambahan informasi bagi kader untuk mensosialisasikan dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan balita.

1.4.2 Bagi Orang tua:

Memberikan informasi bagi orang tua tentang gambaran dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan balita.

1.4.3 Bagi Tenaga Kesehatan:

Sebagai tambahan informasi bagi tenaga kesehatan dalam rangka perbaikan pelayanan kesehatan terkait “Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan balita.”

1.4.4 Peneliti Selanjutnya:

Memberikan masukan untuk menambah pengetahuan khususnya tentang “Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan balita”.