

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak merupakan aset berharga suatu bangsa. Hal ini dikarenakan anak merupakan generasi penerus, sehingga dibutuhkan anak yang berkualitas untuk mencapai masa depan bangsa yang baik. Masa lima tahun pertama kehidupan merupakan masa yang sangat peka terhadap lingkungan dan masa ini berlangsung sangat pendek serta tidak dapat diulang lagi, maka masa balita disebut sebagai “masa keemasan” (*golden period*), “jendela kesempatan” (*window of opportunity*), dan “masa kritis” (*critical period*) (Kadi, Garna, dan Fadlyana, 2018).

Jumlah Balita di Indonesia sangat besar yaitu sekitar 10% dari seluruh populasi, maka sebagai calon generasi penerus bangsa, kualitas tumbuh kembang balita di Indonesia perlu mendapat perhatian serius yaitu mendapat gizi yang baik, stimulasi yang memadai serta terjangkau oleh pelayanan kesehatan berkualitas termasuk deteksi dan intervensi dini gangguan tumbuh kembang. Selain hal-hal tersebut, berbagai faktor lingkungan yang dapat mengganggu tumbuh kembang anak juga perlu dieliminasi (Kemenkes RI, 2013).

Periode penting dalam tumbuh kembang anak adalah masa balita karena pada masa ini pertumbuhan dasar yang mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Pada masa balita ini

perkembangan kemampuan berbahasa, kreativitas, kesadaran sosial, emosional, dan intelegensia berjalan sangat cepat dan merupakan landasan perkembangan berikutnya. Perkembangan moral serta dasar-dasar kepribadian juga dibentuk pada masa ini. Sehingga setiap kelainan/penyimpangan sekecil apapun apabila tidak terdeteksi apalagi tidak ditangani dengan baik, akan mengurangi kualitas sumber daya manusia kelak kemudian hari (Soetjiningsih, 2012).

World Health Organization (WHO) tahun 2016 melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Angka kejadian di Amerika Serikat berkisar 12-16%, Thailand 24%, dan Argentina 22%, di Indonesia antara 13%-18%. Perkembangan seorang anak spesifik dan berbeda. Perkembangan anak merupakan maturasi organ tubuh terutama sistem saraf pusat (SSP). Tahapan yang terpenting pada perkembangan anak adalah pada 3 tahun pertama, karena perkembangan berlangsung dengan pesat dan menentukan masa depan anak kelak (Narendra, Tanuwidjaja, 2012).

Apabila seorang anak mengalami gangguan pada perkembangan sosialnya, dikhawatirkan anak akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian dirinya, terutama dengan tuntutan-tuntutan kelompok, kemandirian anak dalam berpikir dan berperilaku, serta yang terpenting

adalah gangguan dalam pembentukan konsep diri dari seorang anak (Hurlock, 2012). Dampak tersebut akan semakin bertambah apabila dari segi faktor pencetusnya tidak segera diatasi. Sedangkan menurut hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Novitasari dan Khotimah (2016), salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *gadget*.

Pengenalan anak terhadap *gadget* biasanya berawal dari cara pengalihan yang salah dari orang tua ataupun keluarga dengan cara memperlihatkan game atau video yang ada di *gadget* dengan harapan agar anak tidak rewel atau berhenti menangis. Berawal dari pengalihan yang salah tersebut, secara tidak langsung telah mengenalkan anak dengan *gadget* yang nantinya dapat memicu rasa keingintahuan anak yang lebih terhadap *gadget* (Rahma.2014).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rideout diketahui bahwa terjadi peningkatan penggunaan media dan *gadget* pada anak yaitu 38% pada tahun 2011 dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013 (Rideout V. 2013). Salah satu faktor yang mendasari meningkatnya persentase anak prasekolah yang menggunakan *gadget* yaitu karena semakin berkembangnya teknologi. Seiring berkembangnya teknologi, maka *gadget* tampil dengan sistem *touch screen* yang membuat siapapun lebih mudah untuk menggunakannya, terutama anak kecil yang belum bisa membaca sekalipun (Iswidharmanjaya D. 2014).

Menurut Suryawan (2012), penyebab anak mengalami keterlambatan perkembangan, yakni motorik kasar dan halus serta bicara dan bahasa dikarenakan pemberian *gadget* pada anak sehingga kurangnya pemberian stimulasi yang diberikan orang tua kepada anak, seperti kurangnya mengajak anak bicara, berinteraksi dan bermain. Pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti frekuensi, durasi, dan pengawasan orang tua (Manumpil dan Ismanto, 2015). Observasi yang dilakukan oleh Anggrahini (2013) menunjukkan bahwa sejak menggunakan *gadget*, ketika di rumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara. *Gadget* yang digunakan secara berlebihan dan tidak terkontrol dapat berakibat buruk dalam hal psikologi dan anak tidak dapat dengan lancar bersosialisasi atau berkomunikasi dengan sekitarnya (Santoso, dkk, 2013).

Data awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum mengangkat judul ini di klinik dzaki didapatkan hasil bahwa 8 dari 10 responden orang tua/wali yang diambil secara acak mengatakan bahwa anaknya sudah mengenal *gadget* dan bermain *gadget* sejak berumur 2 tahun. Untuk durasinya berbeda-beda, mulai dari yang 30 menit hingga ada yang lebih dari 5 jam dalam waktu satu hari ketika berada di rumah. Hampir semua responden mengatakan bahwa anaknya suka bermain game,

menonton video, ataupun hanya melihat foto-foto yang ada di *handphone*.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Intensitas penggunaan gadget dengan gangguan perkembangan pada balita usia 3-5 tahun di Klinik Dzaki Kota Kendari Tahun 2019”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:” Apakah ada hubungan Intensitas penggunaan gadget dengan gangguan perkembangan pada balita usia 3-5 tahun di Klinik Dzaki Kota Kendari Tahun 2019.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Adapun tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan gadget dengan gangguan perkembangan pada balita usia 3-5 tahun di Klinik Dzaki Kota Kendari Tahun 2019.

2. Tujuan khusus

- a. Mengidentifikasi intensitas penggunaan gadget pada balita usia 3-5 tahun di Klinik Dzaki di Kota Kendari Tahun 2019.
- b. Mengidentifikasi gangguan perkembangan pada balita usia 3-5 tahun di Klinik Dzaki di Kota Kendari Tahun 2019.

- c. Menganalisis hubungan intensitas penggunaan gadget dengan gangguan perkembangan di Klinik Dzaki di Kota Kendari Tahun 2019.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan bacaan yang bermanfaat bagi peneliti lain, khususnya mengenai adanya hubungan intensitas penggunaan gadget dengan gangguan perkembangan pada balita 3-5 tahun di Klinik Dzaki Kota Kendari Tahun 2019.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Institusi

Untuk menambah informasi/data dan masukan bagi peneliti selanjutnya.

b. Manfaat bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat menambah informasi kepada masyarakat secara umum dan kepada orang tua/wali tentang dampak penggunaan *gadget* pada balita.

E. Keaslian Penelitian

1. Penelitian Aula Nurmasari (2016) dengan judul Hubungan intensitas penggunaan gadget dengan keterlambatan perkembangan pada aspek bicara dan bahasa pada balita di Kelurahan Tambakrejo Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah analitik dengan rancangan penelitian *cross*

sectional dengan teknik random sampling. Perbedaan penelitian adalah pada variabel terikat. Variabel terikat penelitian Aula adalah keterlambatan perkembangan pada aspek bicara dan bahasa pada balita, sedangkan pada penelitian ini adalah gangguan perkembangan balita usia 3-5 tahun.

2. Penelitian Afadh (2017) dengan judul hubungan penyimpangan perkembangan balita dengan intensitas penggunaan *gadget* di kecamatan woliokota baubau. Metode penelitian yang digunakan adalah analitik dengan rancangan penelitian *cross sectional* dengan teknik random sampling. Perbedaan penelitian adalah pada variabel bebas dan terikat. Variabel terikat penelitian Afadh adalah intensitas penggunaan *gadget*, sedangkan pada penelitian ini adalah gangguan perkembangan balita usia 3-5 tahun. Variabel bebas penelitian Afadh adalah hubungan penyimpangan perkembangan balita, sedangkan pada penelitian ini adalah intensitas penggunaan *gadget* pada balita usia 3-5 tahun.