

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi memiliki peran penting karena dapat memudahkan berbagai macam urusan kehidupan manusia. Berbagai jenis teknologi diciptakan, dan salah satu yang paling populer saat ini yaitu *gadget*. Saat ini *gadget* dapat dinikmati oleh kalangan usia berapapun, terutama pada anak usia golden periode (Sihabuddin et al., 2023). Anak usia dini atau tahap kanak-kanak biasa dikenal dengan sebutan golden age, yaitu waktu keemasan. Disebut dengan waktu emas sebab lebih dari 100 milyar sel otak sangat baik untuk dirangsang sehingga kemampuan yang ada pada anak tidak dapat terulang (Yusuf et al., 2023). Dengan mengasah kemampuan anak secara terus menerus perkembangan anak akan semakin meningkat. Anak yang mendapatkan stimulasi yang terarah dan teratur akan berkembang lebih cepat dibanding dengan anak yang kurang mendapat stimulasi (Deswita, 2023). Banyak orang tua yang belum mengetahui cara memberikan stimulasi bermain pada anak. Ketika di rumah, anak akan diberikan *gadget* supaya diam atau tidak mengganggu orang tuanya bekerja, serta tidak memberikan pengawasan saat anak bermain *gadget* (Karisma, 2023).

UNICEF pada tahun 2019 menyebutkan bahwa masih tingginya angka kejadian gangguan pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia balita khususnya gangguan perkembangan motorik di dapatkan 27,5% atau 3 juta anak mengalami gangguan. Data Nasional menurut Kementerian Kesehatan Indonesia bahwa pada tahun 2018, 11% anak balita di Indonesia mengalami gangguan

pertumbuhan dan perkembangan (Ariani & Noorratri, 2022). Menurut Kementerian Kesehatan RI, 13% dari 18% anak prasekolah mengalami gangguan pertumbuhan dan perkembangan motorik kasar pada tahun 2019. Menurut data Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Timur 35% anak usia prasekolah mengalami keterlambatan motorik kasar (Jenang, 2021). Menurut Badan Pusat Statistik tahun 2023, jumlah penduduk di kabupaten Blitar usia 0-4 tahun 81.649 dan untuk usia 5-9 tahun 84.576 jiwa (BPS, 2023).

Anak-anak dikenalkan pada *gadget* oleh orang tuanya saat mereka belum bisa berbicara dan membaca. Para orang tua memberikan tontonan yang menarik untuk anak-anaknya dikarenakan konten tersebut cocok dan supaya mereka diam atau tidak mengganggu kegiatan yang sedang dilakukan orang tuanya serta supaya anak tidak bermain keluar rumah. Hal ini jika terlalu sering maka anak akan mengalami kecanduan (Purwadi & Fitriyani, 2023). Anak yang menghabiskan sebagian waktunya hanya dengan bermain *gadget* dapat menyebabkan anak-anak cenderung malas bergerak dan beraktivitas. Anak yang belum mengenal *gadget* akan lebih banyak menggunakan waktunya untuk aktivitas motoriknya (Agustin et al., 2021).

Dampak penggunaan *gadget* akan semakin meningkat apabila faktor pemicunya tidak segera diatasi. Salah satu faktor risiko yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak menggunakan *gadget* dalam sehari-hari. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini dapat berdampak positif maupun negatif pada perkembangannya. Dampak positif yang diberikan oleh *gadget* adalah untuk kepentingan belajar dan menambah pengetahuan anak, mempermudah

komunikasi antar satu sama lain, dan dapat menambah pertemanan melalui bermain game bersama. Meskipun *gadget* memiliki dampak positif namun penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menimbulkan dampak negatif berupa, terhambatnya perkembangan motorik, menurunnya kemampuan kognitif anak, menurunnya kemampuan bersosialisasi, serta perilaku emosi anak yang tidak dapat terkendali (Putri et al., 2024).

Adanya pembatasan dalam penggunaan *gadget* dapat mencegah terjadinya dampak negatif yang bisa mengganggu perkembangan pada anak-anak. World Health Organization (WHO) menjelaskan bahwa terdapat batasan screen time untuk anak dibawah 5 tahun. Anak usia 1-4 tahun tidak diperbolehkan lebih dari satu jam (Purwadi & Fitriyani, 2023). Upaya dalam pembatasan penggunaan *gadget* pada anak usia dini masih belum dapat tertangani, penggunaan *gadget* pada anak usia 5 tahun di Indonesia terus bertambah setiap tahunnya (Oktafia et al., 2021).

Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 12 Oktober 2024 di TK Al-Hidayah Ngeni 02 Kecamatan Wonotirto Kabupaten Blitar. Dari total 55 murid peneliti mewawancarai 10 responden orang tua murid bahwa anak-anaknya sudah mengenal *gadget* sejak usia 2 tahun (100%). Berdasarkan hasil wawancara 10 responden, terdapat 4 anak (40%) sudah memiliki *gadget* sendiri, dan 6 lainnya milik orang tuanya (60%). Dari 10 responden, saat anak mereka dimintai handphone akan langsung marah dan menangis. Menurut pengakuan salah satu orang tua, jika anaknya bermain *gadget* saat bangun tidur, makan dan sebelum tidur. Hal ini dikarenakan orang tua nya sibuk dengan pekerjaan rumah sehingga

kurangnya komunikasi dan interaksi antara anak dan orang tua yang mengakibatkan anak-anak tersebut merasa jenuh di rumah. Terdapat pula beberapa anak yang jarang keluar rumah atau belum berani keluar rumah sehingga anak tersebut lebih suka bermain *gadget*.

Berdasarkan peristiwa tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-6 Tahun di TK Al-Hidayah Ngeni 02 Kecamatan Wonotirto Kabupaten Blitar, meskipun sudah ada peneliti yang melakukan hal yang serupa. Akan tetapi penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Widiana dkk. (2022) fokus terhadap penggunaan *gadget* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dengan hasil menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan, dimana semakin tinggi durasi penggunaan *gadget* pada anak maka kemampuan motorik kasar nya semakin kurang atau rendah, hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nisa (2024) bahwa terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan motorik halus dan kasar pada anak usia 2-5 tahun di posyandu kartini 12 d dan e kota surabaya. Sedangkan peneliti tertarik dikarenakan belum ada penelitian mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan motorik kasar di Kecamatan Wonotirto Kabupaten Blitar terutama di Desa Ngeni.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat disusun rumusan masalah ini adalah: "Adakah Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap

Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-6 Tahun di TK Al-Hidayah Ngeni 02 Kecamatan Wonotirto Kabupaten Blitar?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-6 tahun di TK Al-Hidayah Ngeni 02 Kecamatan Wonotirto Kabupaten Blitar.

2. Tujuan Khusus

- a) Mengidentifikasi penggunaan *gadget* pada anak usia 4-6 tahun di TK Al-Hidayah Ngeni 02 Kecamatan Wonotirto Kabupaten Blitar.
- b) Mengidentifikasi motorik kasar pada anak usia 4-6 tahun di TK Al-Hidayah Ngeni 02 Kecamatan Wonotirto Kabupaten Blitar.
- c) Menganalisis pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-6 tahun di TK Al-Hidayah Ngeni 02 Kecamatan Wonotirto Kabupaten Blitar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta sebagai informasi dan referensi bagi perkembangan ilmu keperawatan anak, terutama pada pengaruh perkembangan motorik kasar anak usia 4-6 tahun akibat dari penggunaan *gadget*.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru TK

Dengan adanya penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan acuan bagi guru TK dalam kegiatan belajar mengajar. Serta dapat menjadi bahan diskusi dengan para orang tua dalam penggunaan *gadget* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-6 tahun.

b) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penyusunan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-6 tahun.

c) Bagi Institusi

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi kepustakaan institusi Poltekkes Kemenkes Malang terutama mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-6 tahun.