

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gangguan perkembangan pada anak usia 3–5 tahun merupakan salah satu permasalahan yang semakin sering dijumpai dalam bidang kesehatan anak dan tumbuh kembang. Anak yang mengalami gangguan perkembangan menunjukkan keterlambatan atau penyimpangan dalam pencapaian kemampuan sesuai tahapan usianya, seperti motorik kasar, motorik halus, bahasa, kognitif, sosial, dan emosional. Salah satu faktor yang saat ini banyak dikaitkan dengan gangguan tersebut adalah meningkatnya paparan *screen time* pada anak usia dini, di mana penggunaan media digital yang berlebihan dapat mengurangi kesempatan anak untuk mendapatkan stimulasi yang optimal dari lingkungan sekitarnya (Muppalla *et al.*, 2023).

Prevalensi gangguan perkembangan pada anak masih tergolong tinggi di berbagai negara, yaitu sebesar 12–16% di Amerika Serikat, 24% di Thailand, dan 22% di Argentina. Di Indonesia, prevalensi gangguan pertumbuhan dan perkembangan anak dilaporkan mencapai 28,7% di wilayah Asia Tenggara, serta sekitar 5–10% anak mengalami keterlambatan perkembangan menurut Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) (Setyarini *et al.*, 2023). Tingginya angka tersebut menunjukkan bahwa gangguan perkembangan anak masih menjadi masalah kesehatan masyarakat yang signifikan, khususnya dalam upaya deteksi dini dan pencegahan sejak usia prasekolah

Hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan di wilayah Kelurahan Kotakulon Kabupaten Bondowoso pada Desember 2025 melalui wawancara dengan pihak Puskesmas setempat menunjukkan bahwa kasus gangguan perkembangan anak masih ditemukan. Selain itu, saat melakukan observasi langsung di lapangan, peneliti juga menemukan adanya anak usia 3–5 tahun yang menunjukkan tanda-tanda keterlambatan perkembangan yang tidak sesuai dengan tahapan usianya.

Hal ini sejalan dengan data global dan nasional yang menunjukkan adanya tren peningkatan masalah tumbuh kembang seiring dengan digitalisasi pada anak usia dini. Fenomena ini diperkuat oleh hasil penelitian dari (Malik *et al.*, 2022) yang menyatakan bahwa paparan media layar dengan durasi yang tinggi sejak usia dini berkorelasi signifikan terhadap risiko keterlambatan perkembangan, terutama pada aspek komunikasi, motorik, dan interaksi sosial anak. Keterlambatan ini sering kali dipicu oleh berkurangnya stimulasi dua arah secara langsung akibat anak terlalu fokus pada layar gawai.

Masa balita merupakan periode emas (*golden age*) di mana perkembangan otak anak mencapai sekitar 80%. Pada masa ini, perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh kualitas stimulasi yang diterima dari lingkungan. Stimulasi yang optimal diperoleh melalui interaksi langsung antara anak dengan orang tua maupun lingkungan sekitar, seperti komunikasi dua arah, bermain aktif, serta eksplorasi. Namun, dalam beberapa tahun terakhir terjadi perubahan pola pengasuhan, di mana penggunaan *gadget* semakin sering diberikan kepada anak sejak

usia dini sebagai sarana hiburan maupun pengalihan perhatian anak (Yousaf *et al.*, 2025).

Intensitas *screen time* yang tinggi cenderung mengurangi waktu interaksi langsung antara anak dan orang tua, sehingga anak kehilangan kesempatan untuk mendapatkan stimulasi yang bersifat responsif dan timbal balik. Penggunaan *screen time* yang berlebihan juga berkaitan dengan rendahnya aktivitas fisik anak. Anak cenderung lebih banyak duduk diam saat menggunakan *gadget*, sehingga kesempatan untuk melatih keterampilan motorik menjadi berkurang.

Salah satu penelitian membahas mengenai program pencegahan berbasis stimulasi dan pembatasan gawai, yang menargetkan peran aktif keluarga dalam mengurangi risiko keterlambatan perkembangan pada anak usia dini. Mengingat anak usia prasekolah menghabiskan sebagian besar waktunya di lingkungan rumah, intervensi berbasis keluarga memiliki peluang besar untuk memperkuat perilaku pengasuhan yang positif dan menciptakan lingkungan yang mendukung stimulasi motorik, bahasa, serta sosial bagi anak (Muppalla *et al.*, 2023). Menurut penelitian (Xiao *et al.*, 2025) keberhasilan pencegahan gangguan perkembangan akibat paparan layar memerlukan keterlibatan aktif orang tua, di mana pendampingan interaktif dan pemilihan konten edukatif terbukti memberikan efek protektif bagi tumbuh kembang anak.

Berdasarkan panduan dari *American Academy of Pediatrics* (AAP), digagas rekomendasi pembatasan durasi *screen time* maksimal 1 jam per hari untuk anak usia 2–5 tahun guna memastikan anak tetap mendapatkan

stimulasi optimal melalui interaksi langsung dua arah (Alqifari *et al.*, 2024). Upaya pembatasan ini bertujuan menciptakan rutinitas harian yang sehat dan aman untuk mendukung perkembangan anak secara holistik.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *screen time* memiliki potensi besar dalam memengaruhi perkembangan anak, meskipun dampaknya dapat bervariasi tergantung pada durasi, jenis konten, serta keterlibatan orang tua. Secara umum, paparan layar yang berlebihan dan tidak terkontrol cenderung memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak usia dini.

Menurut gagasan Neil Postman, teknologi seperti media layar atau gawai bukanlah alat yang netral, melainkan sebuah lingkungan bentukan baru yang secara radikal dapat mengubah struktur kognitif, kebiasaan, hingga interaksi sosial anak sejak usia dini (Andrew, 2023). Paparan teknologi yang berlebihan tanpa kontrol dapat mengaburkan batasan dunia anak-anak dan mengikis kesempatan mereka untuk tumbuh secara alamiah. Dalam sudut pandang keperawatan, hal ini sejalan dengan Teori Model Adaptasi Sister Callista Roy, yang memandang anak sebagai sistem adaptif holistik yang terus berinteraksi dengan lingkungannya (Yunus *et al.*, 2022).

Intensitas *screen time* yang tinggi bertindak sebagai stimulus eksternal (stimulus fokal) yang kuat bagi anak. Ketika anak menerima paparan layar yang berlebih, sistem regulator dan kognator mereka dituntut untuk melakukan koping (mekanisme pertahanan). Jika stimulus teknologi ini melebihi kemampuan adaptasi anak, maka akan menghasilkan respons yang maladaptif. Respons maladaptif inilah yang memanifestasikan dirinya

di lapangan dalam bentuk gangguan perkembangan, baik pada mode fisiologis (motorik), fungsi peran, maupun interdependensi (sosial-komunikasi) (Wan *et al.*, 2025).

Upaya pencegahan gangguan perkembangan anak dapat dilakukan melalui pengaturan penggunaan *screen time* dan peningkatan stimulasi yang sesuai dengan usia anak. *American Academy of Pediatrics* (AAP) merekomendasikan agar anak usia di bawah 2 tahun tidak terpapar layar, sedangkan anak usia 2–5 tahun dibatasi maksimal 1 jam per hari dengan pendampingan orang tua. Rekomendasi ini menekankan pentingnya peran orang tua dalam mengontrol penggunaan media digital serta memastikan anak tetap mendapatkan stimulasi yang optimal melalui interaksi langsung (Alqifari *et al.*, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa intensitas *screen time* yang tinggi berpotensi memberikan dampak terhadap perkembangan anak usia 3–5 tahun melalui berbagai mekanisme, baik dari aspek kognitif, sosial, maupun motorik, serta didukung oleh berbagai hasil penelitian dalam lima tahun terakhir. Oleh karena itu, penting untuk dilakukan penelitian mengenai hubungan antara intensitas *screen time* dengan gangguan perkembangan anak usia 3–5 tahun, khususnya di Kelurahan Kotakulon Kabupaten Bondowoso, guna memperoleh gambaran kondisi nyata di masyarakat serta sebagai dasar dalam upaya pencegahan dan intervensi yang lebih tepat sasaran.

B. Perumusan Masalah

1. Pernyataan Masalah

Gangguan perkembangan pada anak usia balita masih menjadi masalah kesehatan yang serius dengan prevalensi yang tinggi, baik secara global maupun di Indonesia. Masa balita sebagai periode emas pertumbuhan otak membutuhkan stimulasi optimal, namun realitas menunjukkan banyak anak justru mengalami hambatan perkembangan. Salah satu faktor eksternal yang diduga berkontribusi signifikan adalah paparan *screen time* yang berlebihan.

2. Pertanyaan Masalah

- a. Bagaimanakah intensitas *screen time* pada anak usia 3-5 tahun di Kelurahan Kotakulon Kabupaten Bondowoso?
- b. Bagaimanakah gangguan perkembangan pada anak usia 3-5 tahun di Kelurahan Kotakulon Kabupaten Bondowoso?
- c. Apakah ada hubungan intensitas *screen time* dengan gangguan perkembangan pada anak usia 3-5 tahun di Kelurahan Kotakulon Kabupaten Bondowoso?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis hubungan intensitas *screen time* dengan gangguan perkembangan pada anak usia 3-5 tahun di Kelurahan Kotakulon Kabupaten Bondowoso.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi intensitas *screen time* pada anak usia 3-5 tahun di

Kelurahan Kotakulon Kabupaten Bondowoso

- b. Mengidentifikasi bagaimana gangguan perkembangan pada anak usia 3-5 tahun di Kelurahan Kotakulon Kabupaten Bondowoso
- c. Menganalisis hubungan intensitas *screen time* dengan gangguan perkembangan pada anak usia 3-5 tahun di Kelurahan Kotakulon Kabupaten Bondowoso

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Instansi Terkait

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi instansi terkait, seperti Posyandu di Kelurahan Kotakulon serta Dinas Kesehatan setempat, dalam merancang program promotif dan preventif terkait penggunaan *screen time* pada anak usia 3–5 tahun. Selain itu, data penelitian ini juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi dalam pelaksanaan program kesehatan anak di tingkat masyarakat, khususnya dalam upaya deteksi dini dan pencegahan gangguan perkembangan anak.

2. Tenaga Kesehatan

Penelitian ini memberikan informasi empiris mengenai hubungan intensitas *screen time* dengan gangguan perkembangan anak usia 3–5 tahun. Dengan demikian, tenaga kesehatan seperti perawat, ibu kader, bidan, dan tenaga promosi kesehatan setempat dapat mengembangkan strategi intervensi yang tepat sasaran, seperti edukasi kepada orang tua tentang batas aman *screen time*, pemantauan perkembangan anak menggunakan instrumen KPSP, serta pemberian stimulasi

perkembangan yang sesuai dengan usia anak.

3. Responden Penelitian (orang tua yang anaknya berusia 3-5 tahun)

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran orang tua di Kelurahan Kotakulon mengenai dampak penggunaan *screen time* yang berlebihan terhadap perkembangan anak. Pengetahuan ini diharapkan mampu mendorong perubahan perilaku orang tua dalam mengatur penggunaan *gadget* pada anak, seperti membatasi durasi *screen time* sesuai rekomendasi, meningkatkan interaksi langsung antara orang tua dan anak, serta memberikan stimulasi yang sesuai untuk mendukung perkembangan anak.

4. Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan data pembandingan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan anak usia dini, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan teknologi. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dasar dalam pengembangan intervensi atau model pencegahan gangguan perkembangan anak berbasis keluarga maupun berbasis komunitas di wilayah lain dengan karakteristik serupa.