

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar belakang**

*Golden periode* merupakan periode lima tahun awal kehidupan, masa keemasan yang berlangsung satu kali dalam kehidupan manusia, sering dipahami juga sebagai *windows opportunity* atau *critical periode* (Setianingsih, 2018). Pada umur tersebut berlangsung perkembangan fisik, intelektual, mental serta emosional anak. Otak anak akan bertumbuh secara pesat, dimana sebagian besar jaringan sel-sel otak berperan sebagai pengendali aktivitas dan kualitas anak. Kecepatan merespon dan eksplorasi lingkungan sangat baik, dalam periode ini juga menentukan sikap, perilaku, dan kepribadian anak (Jafri & Defega, 2020). Apabila pada tahap ini kebutuhan anak diabaikan dikhawatirkan tumbuh kembang anak kurang optimal (Subarkah, 2019).

Perkembangan pada anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya lingkungan sosial dan peran orang tua dalam mendampingi proses perkembangan anak. Di masa pandemi COVID-19, penggunaan gadget menjadi jalan pintas bagi orang tua untuk menemani balita dalam bermain (Najwa, 2021). Fitur dan aplikasi yang menyenangkan di gadget membuat balita menjadi lebih tenang, hal tersebut dapat memudahkan orang tua untuk beraktivitas. Penggunaan gadget dapat mempengaruhi emosional dan proses perkembangan balita (Novianti & Garzia, 2020). Proses perkembangan yang terjadi pada anak meliputi, perkembangan motorik kasar, motorik halus, bahasa, personal sosial. (Mayenti&Sunita,2018). Intensitas penggunaan yang berlebihan dapat

menyebabkan balita mengalami ketergantungan, hal ini dapat memicu terjadinya potensi tantrum pada balita. Tantrum adalah sikap dan perilaku anak yang diekspresikan dengan marah-marah, mengamuk bahkan membanting barang yang disebabkan oleh sesuatu. Penggunaan perangkat terlalu dini dapat berdampak besar terhadap perkembangan balita (Putri, 2020).

Berdasarkan data Indonesia *Survey Center* tahun (2020), dari total populasi yakni 266,91 juta penduduk, terdapat 196,71 juta penduduk yang merupakan pengguna internet. Hal ini menunjukkan 73,3% penduduk Indonesia menggunakan internet aktif yang didukung dengan penggunaan gadget. Data *Survey* menyebutkan usia pengguna internet, usia 0-4 tahun sebanyak 8,23%, usia 5-9 tahun sebanyak 8,24%, usia 10-14 tahun sebanyak 8,31%, dan usia 15-74 tahun sebanyak 75,22%. Data Profil Anak Indonesia tahun (2020) menyebutkan konten yang paling banyak diakses oleh anak-anak adalah konten hiburan dengan presentase 75,80%.

Integrasi Susenas dan Riskesdas tahun 2018, dalam analisis perkembangan anak usia dini di Indonesia, menemukan dari 10 anak terdapat 6 sampai 7 anak yang telah mencapai perkembangan sesuai dengan tahapan perkembangan usianya. Demikian juga, dalam penelitian yang dilakukan oleh UNICEF pada tahun (2020), memperoleh hasil perkembangan anak yang menggunakan gadget terlalu lama menyebabkan perkembangan anak tidak sesuai, terdapat 12,7% perkembangan anak tidak sesuai. Dalam penelitian ini juga menyebutkan penggunaan gadget berdampak pada emosional anak, 14,2% anak mengalami gangguan perkembangan emosional akibat penggunaan gadget.

Hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan di Posyandu Melati Karbes yang terletak di Wilayah Kerja Puskesmas Mulyorejo, didapatkan cakupan jumlah balita 2.723 balita, Kelurahan Karang Besuki memiliki urutan terbanyak nomor dua dengan jumlah balita 620 balita dengan 9 posyandu, dimana balita terbanyak dengan jumlah 172 balita terdata di Posyandu Melati Karbes. Posyandu Melati di Kelurahan Karang Besuki merupakan posyandu yang terletak di pusat kota Malang, dimana akses teknologi pada wilayah kota lebih cepat dari pada wilayah perdesaan, dan penggunaan gadget oleh masyarakat sudah tidak asing. Status ekonomi masyarakat tergolong dalam kategori menengah ke atas, dengan rata-rata penghasilan masyarakat UMR, yang memungkinkan gadget lebih mudah dimiliki, dan menjadi salah satu kebutuhan sekunder yang wajib bagi masyarakat. Hal tersebut dapat menjadi pendukung kemudahan penggunaan gadget pada anak. Pengamatan yang dilakukan peneliti ketika pelayanan posyandu berlangsung didapatkan banyak orang tua yang memberikan gadget kepada anaknya, agar anak tenang dan tidak menangis ketika menunggu pemeriksaan yang dilakukan oleh bidan dan kader kesehatan.

Berdasarkan artikel penelitian *Influence of Gadget* (Srinahyanti et al., 2019), menjelaskan penggunaan gadget pada anak memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif dari gadget adalah dapat membantu mengasah kreativitas anak melalui tampilan video dari beberapa fitur yang telah tersedia. Penelitian ini juga menyebutkan dampak negatif dari penggunaan gadget yaitu kecanduan, kurangnya konsentrasi, keterlambatan bicara dan paparan radiasi. Penggunaan gadget pada balita memiliki dampak negatif yang cukup besar, dimana balita

menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain gadget, sehingga membuat mereka cenderung malas bergerak dan beraktivitas yang dapat mengganggu motorik kasar. Lambat tahun balita akan melupakan kesenangan bermain dengan teman-temannya, yang akan membuat interaksi sosial terganggu (Suri et al., 2021).

Pendampingan yang tepat dari orang tua sangatlah penting diberikan kepada anak, salah satunya dengan pembatasan penggunaan gadget, agar anak tidak mengalami keterlambatan perkembangan, kecanduan gadget hingga gangguan emosional. Anak memerlukan pengasuhan yang baik karena anak belum memiliki pengalaman untuk membimbing perkembangannya sendiri ke arah yang lebih matang. Arahan serta bimbingan orang tua menjadi kunci keberhasilan anak untuk dapat membentuk kepribadian yang mandiri dan kompeten secara sosial (Viandari & Susilawati, 2019). Sikap orang tua yang membimbing, membina, dan mendidik anak-anaknya dalam kehidupan sehari-hari diperlukan dalam hal ini. Pendampingan dan pengawasan yang diberikan orang tua akan mempengaruhi perkembangan dan emosional anak (Santy & Irtanti, 2018).

Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan, maka peneliti tertarik untuk mengetahui *“Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan dan Potensi Tantrum pada Balita di Posyandu Melati Karbes Wilayah Kerja Puskesmas Mulyorejo”*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan dan Potensi Tantrum pada Balita di Posyandu Melati Karbes Wilayah Kerja Puskesmas Mulyorejo?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Mengetahui hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan dan potensi tantrum pada balita di Posyandu Melati Karbes Wilayah Kerja Puskesmas Mulyorejo.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

- a) Identifikasi intensitas penggunaan gadget pada balita di Posyandu Melati Karbes Wilayah Kerja Puskesmas Mulyorejo.
- b) Identifikasi perkembangan pada balita di Posyandu Melati Karbes Wilayah Kerja Puskesmas Mulyorejo.
- c) Identifikasi potensi tantrum pada balita di Posyandu Melati Karbes Wilayah Kerja Puskesmas Mulyorejo.
- d) Analisis hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan balita di Posyandu Melati Karbes Wilayah Kerja Puskesmas Mulyorejo.
- e) Analisis hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap potensi tantrum di Posyandu Melati Karbes Wilayah Kerja Puskesmas Mulyorejo.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pilihan untuk menambah serta memperkuat wawasan keilmuan kebidanan, terkait dengan proses perkembangan dan emosional pada balita

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

a. Bagi institusi pendidikan

Hasil penelitian ini sebagai salah satu upaya untuk mengimplementasikan visi program studi Sarjana Terapan Kebidanan Malang untuk melakukan pemberdayaan perempuan untuk meningkatkan kesehatan ibu dan anak.

b. Bagi penulis

Menambah ilmu, pengalaman serta pengetahuan yang berkaitan dengan proses perkembangan dan emosional balita.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan dan potensi tantrum. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini menjadi lebih sempurna.

d. Bagi Subjek

Mendapatkan pemahaman dan ilmu yang dapat meminimalisir dan mengendalikan risiko, pada masalah proses perkembangan dan emosional pada balita.