

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi berkembang dengan sangat cepat dan memiliki berbagai macam kegunaan dalam membantu pekerjaan manusia sehari-hari. Jenis teknologi berupa perangkat media yang memiliki layar seperti *gadget* diyakini hampir dimiliki oleh setiap orang, termasuk anak-anak. Kemajuan media informasi dan komunikasi ini sangat dirasakan dampaknya baik dari segi positif maupun negatif yang dikarenakan akses media informasi dan teknologi tergolong mudah, bahkan umumnya anak-anak usia 5-12 tahun menjadi pengguna yang paling banyak dalam memanfaatkan teknologi informasi ini melalui layar media.¹

Periode balita disebut sebagai masa keemasan (*golden period*), jendela kesempatan (*window of opportunity*), dan masa kritis (*critical period*). Periode emas ini merupakan periode kritis yang terjadi hanya satu kali dalam kehidupan seorang anak, karena pada masa ini milyaran sel otak siap untuk distimulasi agar kecerdasan individu berkembang optimal. Anak-anak merespon dan cepat belajar hal-hal baru dalam mengeksplorasi sekitarnya.^{2,3} Periode ini merupakan periode kondusif proses perkembangan berbagai macam kemampuan, kecerdasan, kognitif, bahasa serta sosio-emosional. Pada masa ini stimulasi sangat penting untuk mengoptimalkan fungsi organ tubuh, sekaligus memberi rangsangan terhadap perkembangan otak. Stimulasi merupakan proses pemberian rangsangan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan dasar yang dimiliki anak terutama dalam meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan.⁴

Menurut Bloom, perkembangan kecerdasan anak meningkat sebesar 50% pada usia 0-4 tahun dan 80% pada usia 4-8 tahun. Perkembangan anak pada tahun awal kehidupan sangat penting dalam menentukan kualitas anak di masa depan. Di masa prasekolah terdapat berbagai tugas perkembangan yang harus dikuasai anak sebelum mencapai tahap perkembangan selanjutnya, adanya hambatan dalam mencapai tugas perkembangan tersebut akan menghambat proses perkembangan selanjutnya.⁵

Perkembangan anak merupakan perubahan psikofisik hasil proses pematangan fungsi psikis dan fisik anak yang ditunjang oleh faktor lingkungan dan proses belajar dalam kurun waktu menuju kedewasaan.⁶ Pada dasarnya, setiap anak akan melewati proses tumbuh kembang sesuai dengan tahapan usianya, akan tetapi banyak faktor yang memengaruhinya.⁷ Anak yang memiliki awal tumbuh kembang yang baik akan tumbuh menjadi dewasa yang lebih sehat, hal ini dipengaruhi oleh hasil interaksi faktor genetik dan faktor lingkungan.⁸

Gangguan perkembangan masih merupakan permasalahan serius bagi seluruh negara di dunia. *World Health Organization* (WHO) melaporkan 5-25% balita mengalami gangguan perkembangan.⁹ Prevalensi gangguan perkembangan pada anak di seluruh dunia masih tergolong tinggi yaitu di Amerika Serikat 12-16%, Thailand 24%, Argentina 22%, dan Indonesia 13-18%.^{10,11}

Berdasarkan Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan RI tahun 2013 menunjukkan bahwa persentase anak yang mengalami gangguan perkembangan secara nasional di Indonesia adalah; 9,8% mengalami perkembangan motorik halus, 12,4% mengalami perkembangan motorik kasar, 11,2% mengalami gangguan perkembangan sensorik, dan sebesar 7,5% mengalami gangguan perkembangan bahasa.¹²

Data Dinas Kesehatan Kota (DKK) Padang memaparkan pada tahun 2016 dengan total sasaran 64.945 balita yang telah dideteksi melalui deteksi dini tumbuh kembang, dilaporkan 10,4% balita mengalami penyimpangan perkembangan. Elemen penyimpangan yang dideteksi melalui KPSP yaitu gerak kasar, gerak halus, kemampuan bahasa dan sosialisasi kemandirian.¹³

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rideout, diketahui Indonesia merupakan negara sebagai pengguna media sosial paling aktif se-Asia diikuti Filipina, Malaysia dan Cina. Pada anak, diketahui penggunaan layar media pada tahun 2011 adalah sebesar 38%, meningkat menjadi 72% di tahun 2013, dan meningkat menjadi 80% di tahun 2015. Anak usia 2 sampai 4 tahun menghabiskan waktu di depan layar selama 1 jam 58 menit per harinya. Sedangkan anak usia 5 sampai 8 tahun terpapar layar media 2 jam 21 menit per harinya.^{14,15} Hal ini bertentangan dengan anjuran *American Academy of Pediatrics* (AAP) 2016 bahwa anak perlu dibatasi terpapar *screen time* maksimal satu jam saja per harinya, bahkan

anak dibawah usia dua tahun tidak dibenarkan berada di depan layar secara menetap.¹⁶⁻¹⁸

Tingginya paparan *screen time* memiliki banyak efek yang merugikan terhadap kesehatan dan perkembangan anak. Anak dapat berisiko mengalami iritasi mata ataupun kesulitas fokus.¹⁹ Tingginya paparan *screen time* pada masa kanak-kanak juga memunculkan dampak negatif dari segi akademis dan sosial pada jangka panjang.²⁰

Layar *gadget* memancarkan sinar biru yang pada paparan lama dapat memengaruhi fungsi kornea, lensa dan retina. Hal ini dapat berujung pada kondisi mata lelah, pemicu katarak serta degenarasi makula. Sinar biru juga sangat memengaruhi melatonin sebagai pengatur waktu tidur manusia.²²

Balita yang terpapar layar media cenderung untuk meniru “mimikri” hal yang ditonton sehingga kadang disalah artikan dengan proses belajar. Padahal perkembangan otak balita yang berkembang signifikan di usia ini menurut para peneliti masih membutuhkan interaksi langsung dengan orangtua ataupun pengasuh sebagai model belajar.²¹ Perkembangan seorang anak membutuhkan stimulus dan model yang baik untuk ditiru. Interaksi dengan orang tua beserta lingkungan merupakan hal penting yang mendasari hal ini. Jika paparan *screen time* anak lebih lama dibanding interaksi langsung dengan orang lain ataupun orangtua, maka dapat mempengaruhi perkembangan itu sendiri.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk meneliti mengenai hubungan paparan *screen time* dengan perkembangan balita usia 24-60 Bulan.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah terdapat hubungan intensitas paparan *screen time* dengan perkembangan balita usia 24-60 bulan di Wilayah kerja Puskesmas Andalas Kota Padang.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan intensitas paparan *screen time* dengan perkembangan balita usia 24-60 bulan di Wilayah kerja Puskesmas Andalas Kota Padang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui intensitas paparan *screen time* pada balita usia 24-60 bulan di Wilayah kerja Puskesmas Andalas Kota Padang
2. Mengetahui perkembangan balita usia 24-60 bulan di Wilayah kerja Puskesmas Andalas Kota Padang
3. Menganalisis hubungan intensitas paparan *screen time* terhadap perkembangan balita usia 24-60 bulan di Wilayah kerja Puskesmas Andalas Kota Padang

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan pengetahuan khususnya ilmu kesehatan anak mengenai hubungan paparan *screen time* dengan perkembangan anak.

1.4.2 Praktis

Penelitian ini bermanfaat bagi orangtua serta masyarakat dalam meningkatkan pengetahuan mengenai pengaruh paparan *screen time* terhadap perkembangan anak sehingga dapat memberi perhatian dan pengawasan lebih ketat mengenai durasi paparan layar media pada anak.

