

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era digital, penggunaan *gadget* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia, termasuk anak-anak usia dini. Berbagai perangkat seperti smartphone, tablet, dan televisi kini mudah diakses oleh anak-anak dan sering digunakan untuk hiburan, pendidikan, serta komunikasi (Abdullah et al., 2022). Studi menunjukkan bahwa anak-anak usia dini cenderung terpapar *gadget* sejak usia yang sangat muda, dengan rata-rata waktu penggunaan melebihi dua jam per hari (Liza et al., 2023).

Laporan dari American Academy of Pediatrics (AAP) merekomendasikan bahwa anak usia 2-5 tahun tidak boleh menghabiskan lebih dari satu jam per hari untuk penggunaan media berbasis layar, kecuali untuk keperluan edukatif yang didampingi oleh orang tua (Raje dan Mohite, 2024). Namun, survei menunjukkan bahwa sebagian besar anak menghabiskan waktu lebih dari yang direkomendasikan (Abdullah et al., 2022). Sebuah penelitian menemukan bahwa lebih dari 90% anak usia dini menggunakan *gadget* secara rutin, dengan rata-rata durasi pemakaian yang terus meningkat setiap tahunnya (Liza et al., 2023).

Fenomena penggunaan *gadget* di kalangan anak usia prasekolah di Indonesia menunjukkan angka yang cukup besar dan ada tren peningkatan.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2020, sekitar 47,7% anak usia prasekolah di Indonesia telah menggunakan *gadget* (BPS, 2020). Selain itu, data dari Komisi Perlindungan Anak menunjukkan bahwa untuk kelompok usia 0-4 tahun sekitar 25,5% menggunakan *gadget*, sedangkan untuk 5-6 tahun mencapai sekitar 52,76% (Kemdikbud LLDIKTI V, 2023).

Proporsi penggunaan *gadget* ini lebih tinggi di daerah dengan akses internet yang baik, termasuk wilayah peri-urban yang berbatasan langsung dengan kota. Moncongloe sebagai wilayah peri-urban di Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan, yang berbatasan dengan Kota Makassar, mengalami pertumbuhan populasi dan perkembangan teknologi cukup cepat, sehingga anak prasekolah di wilayah ini juga berpotensi tinggi terpapar *gadget* (Arruda de Abreu, 2024).

Namun, pola asuh orang tua dan fasilitas stimulasi perkembangan anak sering kali masih beragam, sehingga risiko munculnya gangguan perkembangan dapat lebih besar dibanding di wilayah urban yang lebih terkontrol. Fakta-fakta ini memperkuat bahwa ada masalah nyata untuk diperhatikan lebih lanjut di konteks lokal, terutama wilayah peri-urban seperti Moncongloe (Mirajsul dan Mariyani, 2024).

Eksposur terhadap *gadget* yang berkepanjangan dapat berdampak negatif terhadap perkembangan anak. Beberapa penelitian menemukan bahwa penggunaan *gadget* yang tinggi dikaitkan dengan gangguan pada keterampilan sosial, regulasi emosi, serta keterlambatan dalam perkembangan kognitif dan bahasa (Massaroni et al., 2024). Selain itu,

anak-anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* cenderung memiliki masalah dalam keterampilan motorik dan aktivitas fisik (Abdul Hadi et al., 2022).

Mekanisme yang diduga menyebabkan dampak negatif ini adalah pengurangan interaksi sosial langsung dan aktivitas fisik. Ketika anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan *gadget*, mereka kehilangan kesempatan untuk berinteraksi dengan lingkungan, bermain secara aktif, serta mengembangkan keterampilan komunikasi yang baik (Huang et al., 2024).

Beberapa penelitian sebelumnya telah meneliti dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak. Studi menunjukkan bahwa anak-anak yang sering menggunakan *gadget* memiliki skor lebih rendah dalam keterampilan bahasa dan perkembangan sosial dibandingkan dengan mereka yang menggunakan *gadget* dalam durasi terbatas (Karani et al., 2022). Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan berhubungan dengan gangguan kognitif dan kemampuan regulasi emosi yang lebih rendah (Lakicevic et al., 2025).

Namun, masih terdapat kesenjangan dalam penelitian yang mengkaji secara spesifik hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak usia 3-6 tahun dalam konteks lokal atau spesifik. Sebagian besar penelitian yang ada masih fokus pada anak usia lebih tua atau hanya mencakup satu aspek perkembangan tertentu tanpa melihat dampak secara holistik (Yang et al., 2024).

Penelitian ini akan melengkapi ringkasan dalam literatur dengan meneliti hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dan perkembangan anak usia 3-6 tahun dari berbagai aspek, termasuk kognitif, sosial-emosional, dan motorik (Huang et al., 2024). Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi orang tua dan pendidik dalam menentukan batasan dan strategi penggunaan *gadget* yang sehat bagi anak-anak (Abdullah et al., 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan motorik anak usia 3-6 tahun. Selain itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi faktor-faktor yang memoderasi dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak dan memberikan rekomendasi berdasarkan bukti bagi orang tua serta tenaga pendidik mengenai penggunaan *gadget* yang optimal bagi anak-anak (Liza et al., 2023).

Secara teoritis, penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang dampak teknologi terhadap perkembangan anak (Massaroni et al., 2024). Secara praktis, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam pembuatan kebijakan atau rekomendasi penggunaan *gadget* yang lebih sehat untuk anak-anak usia dini (Lakicevic et al., 2025).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak usia prasekolah di wilayah Peri-urban, berdasarkan persepsi dan pengamatan orang tua serta pendidik yang dinilai melalui instrumen angket dan lembar observasi perkembangan anak. Aspek perkembangan anak yang diamati mencakup lima domain utama, yaitu perkembangan motorik kasar, motorik halus, bahasa, kognitif, dan sosial-emosional.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Teridentifikasinya hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak usia prasekolah di wilayah Peri-urban

2. Tujuan Khusus

- a. Teridentifikasinya hubungan intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah
- b. Teridentifikasinya perkembangan anak usia prasekolah
- c. Diketuinya hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak usia prasekolah

D. Kesesuaian Penelitian dengan Roadmap Program Studi

Penelitian ini mengkaji hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dan perkembangan anak usia prasekolah di wilayah Peri-urban. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar dalam upaya promotif dan preventif untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak. Penelitian ini sesuai dengan roadmap Program Studi Ilmu Keperawatan pada Domain 2, yaitu optimalisasi pengembangan insani melalui upaya promosi, pencegahan, pengobatan, dan rehabilitasi kesehatan pada individu, keluarga, kelompok, dan masyarakat.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Akademik

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu keperawatan, khususnya pada bidang keperawatan komunitas dan keperawatan anak. Temuan mengenai hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dan perkembangan anak usia 3–6 tahun relevan sebagai referensi ilmiah dalam pengembangan kurikulum pendidikan keperawatan, terutama pada materi tumbuh kembang anak dan intervensi keluarga berbasis teknologi digital.

2. Manfaat Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam praktik keperawatan komunitas, terutama sebagai dasar edukasi kepada orang tua dan keluarga terkait penggunaan *gadget* yang bijak pada anak usia dini.

Temuan ini juga dapat digunakan untuk menyusun program penyuluhan, materi edukasi keluarga, dan pendekatan komunikasi yang efektif guna meminimalkan dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak di wilayah Peri-urban

3. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengembangkan kemampuan analisis dan penelitian dalam bidang kesehatan anak dan keperawatan komunitas. Selain itu, penelitian ini menjadi dasar bagi studi lanjutan yang lebih mendalam, seperti intervensi keperawatan dalam mengatur durasi penggunaan *gadget* atau penelitian lintas disiplin terkait pengaruh teknologi terhadap tumbuh kembang anak.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum Tentang *Gadget*

1. Definisi *Gadget*

Gadget merupakan salah satu produk teknologi modern yang sangat populer dan digunakan secara luas oleh berbagai kalangan, mulai dari orang dewasa hingga anak-anak karena kemampuan mempermudah berbagai aktivitas manusia (Rahayu et al., 2021). Perangkat ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan praktis pengguna dengan kecanggihan fitur-fitur yang selalu diperbarui, menjadikannya berbeda dari teknologi sebelumnya (Hidayat, A. 2020). Di Indonesia, *gadget* bahkan telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam aktivitas bermain, belajar, hingga komunikasi berani anak-anak (Safitri et al., 2025).

2. Jenis – Jenis *gadget*

Anak-anak usia 3–6 tahun umumnya menggunakan *gadget* seperti smartphone dan tablet yang telah dilengkapi dengan aplikasi edukatif, video animasi, dan permainan interaktif. Menurut Yadav dan Chakraborty (2021), perangkat yang paling umum digunakan oleh anak-anak yang diprediksi adalah tablet dan smartphone karena bentuknya yang portabel serta desain antarmuka yang ramah anak. Selain itu, konsol permainan genggam dan televisi interaktif juga dapat dipecah

menjadi *gadget* jika digunakan secara aktif dalam proses interaksi digital (Dhir, 2020).

3. Fungsi dan Manfaat *Gadget*

Gadget dapat memberikan manfaat bagi anak-anak jika digunakan secara bijak dan sesuai dengan tujuan edukatif. Aplikasi pembelajaran digital dapat membantu perkembangan kognitif, kemampuan bahasa, serta keterampilan literasi awal. Maitra (2024) menyebutkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pendidikan anak usia dini dapat merangsang perkembangan kognitif dan mendukung proses belajar melalui visualisasi yang menarik dan interaktif. Selain itu, Zilka (2020) mengungkapkan bahwa *gadget* yang digunakan untuk pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar, terutama jika didampingi oleh orang tua atau guru.

4. Risiko dan Dampak Penggunaan *Gadget*

Di sisi lain, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif, baik secara fisik maupun psikososial. Anak-anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* cenderung mengalami gangguan tidur, keterlambatan bicara, serta kurang interaksi sosial, paparan layar yang berlebihan dapat mengganggu ritme tidur anak dan menurunkan kualitas komunikasi interpersonal. Anak-anak yang menghabiskan lebih dari dua jam per hari dengan *gadget* cenderung menunjukkan gejala hiperaktif, mudah marah, dan kurang mampu mengelola emosi (Astria et al., 2024).

B. Tinjauan Umum Tentang Perkembangan Anak

1. Definisi Perkembangan

Perkembangan mengacu pada peningkatan kompleksitas struktur dan fungsi tubuh, yang tercermin dalam kemajuan kemampuan motorik kasar dan halus, keterampilan berbicara serta berbahasa, dan aspek-aspek sosial serta kemandirian individu. Proses ini berlangsung seiring dan beriringan dengan pertumbuhan fisik, namun keduanya memiliki karakteristik yang berbeda. Tidak seperti pertumbuhan yang lebih bersifat kuantitatif dan diukur secara fisik, perkembangan bersifat kualitatif dan merupakan hasil dari interaksi dinamis antara kematangan sistem saraf pusat dengan organ-organ yang berada di bawah pengaruhnya. Misalnya, perkembangan pada sistem neuromuskular, kemampuan komunikasi verbal, aspek emosional, dan kemampuan bersosialisasi merupakan manifestasi dari kerja sama antara kematangan biologi dan pengalaman belajar yang diperoleh individu (Kemenkes RI, 2022).

2. Aspek – Aspek Perkembangan

Terdapat beberapa aspek perkembangan pada anak yang perlu dipantau, yaitu (Kemenkes RI, 2022):

a). Gerak kasar atau motorik kasar

Aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan anak dalam melakukan berbagai gerakan dan sikap tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti, duduk, berdiri,

berjalan ke depan, berjalan mundur, melompat, naik tangga, menendang bola dan lainnya

b). Gerak halus atau motorik halus

Aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan anak dalam melakukan gerakan yang hanya melibatkan bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat untuk bisa melakukannya seperti, mengamati sesuatu, memegang pensil, menjimpit, menulis, menggambar, menyusun kubus dan sebagainya.

c). Kemampuan bicara dan Bahasa

Aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk memberikan respon terhadap suara yang didengar, berbicara, berkomunikasi, mengikuti perintah yang diberikan, dan sebagainya.

d). Sosialisasi dan kemandirian

Aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak seperti, makan sendiri, membereskan mainan setelah selesai bermain, mencuci tangan setelah makan, dan berpakaian sendiri.

3. Faktor yang mempengaruhi Perkembangan

Pada dasarnya, pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung secara normal sebagai akibat dari interaksi berbagai faktor yang saling

berkaitan. Beberapa faktor yang berkontribusi dalam proses tersebut di antaranya Adalah :

a). Internal

Faktor internal yang memengaruhi tumbuh kembang anak berasal dari dalam diri anak itu sendiri. Hal ini meliputi ras, etnik, dan keluarga yang menentukan ciri fisik dasar seperti postur tubuh dan warna kulit. Selain itu, umur juga berpengaruh karena masa pertumbuhan tercepat terjadi pada periode prenatal, tahun pertama kehidupan, dan masa remaja yang dikenal sebagai masa emas perkembangan (Ghatan et al., 2024).

Jenis kelamin dan faktor genetik juga berperan penting. Anak perempuan biasanya lebih cepat matang dalam fungsi reproduksi dibandingkan laki-laki, meski setelah pubertas pertumbuhan anak laki-laki lebih pesat. Sementara itu, faktor genetik menentukan potensi dasar dan ciri khas anak, namun juga dapat menimbulkan hambatan, misalnya pada kelainan bawaan seperti kerdil (Intan et al., 2023).

b). Eksternal

Faktor eksternal yang memengaruhi tumbuh kembang anak meliputi gizi, penyakit, dan kondisi sosial ekonomi. Pemenuhan gizi yang cukup sangat penting untuk mendukung pertumbuhan optimal, sedangkan penyakit kronis atau kelainan bawaan dapat menghambat proses tersebut (Santana et al., 2024). Selain itu, keadaan sosial

ekonomi juga berperan, di mana kemiskinan, lingkungan tidak sehat, serta kurangnya pengetahuan orang tua tentang kesehatan dapat menjadi hambatan bagi perkembangan anak (Kemenkes RI, 2022).

Lingkungan pengasuhan dan stimulasi juga berpengaruh besar. Hubungan yang baik antara orang tua dan anak, terutama melalui perhatian, kasih sayang, dan dukungan emosional, akan mendukung perkembangan psikologis anak. Stimulasi berupa permainan, aktivitas belajar, atau interaksi sosial yang sesuai usia membantu anak mengembangkan keterampilan, kemandirian, serta kesiapan menghadapi tahap tumbuh kembang berikutnya (Alifatur dan Pradita, 2023).

C. Tinjauan Wilayah Peri-Urban Kec. Moncongloe Kab. Maros

1. Pengertian Wilayah Peri Urban

Wilayah peri-urban merupakan kawasan peralihan antara wilayah perkotaan dan pedesaan yang memiliki ciri hibrida, yaitu memadukan unsur agraris sekaligus unsur urban. Secara geografis, kawasan ini berada sekitar 30 km dari pusat kota, yang ditandai dengan mobilitas tinggi penduduk penglaju, konversi lahan, serta munculnya fungsi-fungsi perkotaan di wilayah agraris (Surya et al., 2021).

Dalam konteks Metropolitan Mamminasata, Kecamatan Moncongloe Kabupaten Maros ditetapkan sebagai kota satelit kawasan strategis nasional (KSN) perkotaan Mamminasata bagian timur. Fungsi

utama kawasan ini meliputi permukiman, perdagangan, jasa, transportasi, serta ruang terbuka hijau (RTRW Kabupaten Maros 2012–2032) (Prawira et al., 2024). Dengan demikian, Moncongloe berperan sebagai wilayah peri-urban yang menampung limbah aktivitas dan pertumbuhan penduduk dari Kota Makassar.

2. Karakteristik Wilayah Peri Urban Kec. Moncongloe Kab. Maros

a. Transisi dari Desa ke Kota

Kecamatan Moncongloe menunjukkan ciri transisi agraris ke perkotaan. Pada awalnya, Moncongloe merupakan wilayah pertanian yang dominan, namun perkembangan kawasan Kota Baru Moncongloe menyebabkan terjadinya alih fungsi lahan pertanian menjadi permukiman, perdagangan, hingga industry. Fenomena ini sejalan dengan pola *rural-urban fringe* yang ditandai oleh konversi lahan dari pertanian ke non-pertanian akibat dorongan urbanisasi dan pertumbuhan kota inti Makassar jasa (Prawira et al., 2024).

b. Penggunaan Lahan Campuran dan Mobilitas Tinggi

Moncongloe memperlihatkan penggunaan lahan yang bercampur, meliputi kawasan perumahan, tambang galian golongan C, ruang terbuka hijau, hingga sektor perdagangan dan jasa (Prawira et al., 2024). Mobilitas masyarakat cukup tinggi, terutama pekerja yang berkomuter ke Kota Makassar untuk bekerja dan mengakses fasilitas publik. Hal ini sesuai dengan analisis Model Lowry yang menunjukkan interaksi kuat antara sektor dasar (basic sector) dan

sektor jasa (service sector) di kawasan peri-urban Mamminasata, termasuk Monconglloe

c. Perubahan Sosial dan Ekonomi

Transformasi spasial di Monconglloe berdampak pada perubahan sosial dan ekonomi masyarakat. Lahan pertanian yang dahulu menjadi sumber penghidupan kini banyak dikonversi, sehingga sebagian masyarakat beralih pekerjaan ke sektor jasa, perdagangan, maupun pertambangan (Prawira et al., 2024). Kehadiran investor dan pembangunan kawasan permukiman baru juga meningkatkan harga lahan dan mengubah pola sosial-ekonomi masyarakat lokal.

Selain itu, peningkatan kepadatan permukiman serta perubahan tipologi hunian di kawasan peri-urban seperti Monconglloe juga menggambarkan proses densifikasi permukiman. Perubahan spasial-fisik ini mendorong munculnya pusat layanan skala kecil di sekitar permukiman, mengikuti pola aglomerasi perkotaan (Amri et al., 2023).

D. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1. Tinjauan Penelitian Terdahulu

No	Judul, Author, dan Tahun	Tujuan	Metode, Sampel, dan Instrumen	Hasil
1	Screen time: Implications for early childhood cognitive development Luiza Morrone Gastaud et al., 2023	Mengevaluasi hubungan antara waktu penggunaan layar pada anak usia 18 bulan dan perkembangan kognitif	Metode : Studi cross-sectional dari kohort berbasis populasi Sampel : 470 anak usia 18 bulan di Pelotas, Brazil Instrumen : Bayley Scales of Infant Development - Third Edition (BSID-III), kuesioner penggunaan layar	Anak yang terpapar layar ≥ 2 jam/hari menunjukkan perkembangan kognitif lebih rendah dibandingkan yang kurang dari 2 jam/hari
2	Interventions and their efficacy in supporting language development among preterm children aged 0-3 years – A systematic review Anna Markkula et al., 2024	Mengidentifikasi intervensi untuk anak prematur usia 0-3 tahun dengan setidaknya satu variabel hasil bahasa	Metode : Kajian sistematis dari 28 studi Sampel : 3344 anak prematur dari berbagai studi Instrumen : Berbagai instrumen termasuk Bayley-III, PPVT-R, GMDS	61% intervensi efektif dalam mendukung perkembangan bahasa anak prematur
3	Association of screen use trajectories from early childhood with cognitive development in late childhood Shuai Yang et al., 2024	Mengkaji hubungan antara pola penggunaan layar sejak usia 2 tahun dengan kemampuan intelektual anak usia 11-12 tahun	Metode : Studi longitudinal dalam kohort EDEN Sampel : 459 anak dari Prancis Instrumen : Wechsler Intelligence Scale for Children, Peabody Picture Vocabulary Test	Tidak ditemukan hubungan signifikan antara penggunaan layar dan kecerdasan umum, tetapi penggunaan TV saat makan dikaitkan dengan penurunan kemampuan intelektual non-verbal