

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Gerak halus atau motorik halus adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat seperti mengamati sesuatu, menjimpit, menulis, dan sebagainya (Kemenkes RI, 2016). Pertumbuhan dan perkembangan pada tahap awal menentukan perkembangan selanjutnya. Pada tiap usia, anak memiliki tugas perkembangan motorik halus yang harus diselesaikan. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak salah satunya adalah penggunaan gadget (Parenting Indonesia, 2015). Ketika anak menghabiskan waktu untuk bermain gadget maka aktivitas fisik anak akan berkurang sehingga menyebabkan hambatan pencapaian perkembangan motorik halus seperti kemampuan memegang pensil, menulis, menggambar, dan mewarnai (Parenting Indonesia, 2015 dan Munawaroh dkk,2019).

Akademi Dokter Anak Amerika merekomendasikan bahwa anak umur 0-2 tahun seharusnya tidak boleh terpapar teknologi termasuk gadget sama sekali. Anak umur 3-5 tahun dibatasi hanya satu jam per hari dan anak umur 6-18 tahun dibatasi 2 jam saja per hari (*American Academy of Pediatrics*, 2016). Namun fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan hal yang berbeda, banyak balita sudah terpapar gadget dan waktu penggunaannya melebihi

batas waktu yang direkomendasikan. Hasil survei tahun 2014 terhadap 2.500 orang tua di Asia Tenggara menunjukkan 41% anak memainkan gadget sekali duduk > 1 jam. Untuk tempat penggunaannya 99% di rumah, 71% saat bepergian, dan 70% di rumah makan. Harapan orang tua 85% penggunaan gadget adalah untuk aplikasi buku, 81% aplikasi pendidikan, 62% video, 50% aplikasi terkenal, 29% aplikasi hiburan. Namun kenyataan penggunaannya oleh anak adalah lebih banyak untuk bermain game (72%) dan video (60%). Sedangkan aplikasi pendidikan sebesar 57% dan aplikasi buku 14% (*the Asian parent Indonesia*, 2018). Sekitar 5 hingga 10% anak diperkirakan mengalami keterlambatan perkembangan. Data angka kejadian keterlambatan umum belum diketahui pasti namun diperkirakan 1—3% anak dibawan usia 5 tahun mengalami keterlambatan perkembangan umum. (IDAI, 2013). Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan pada 27 September 2020 pada 10 orang ibu yang memiliki anak usia 2-5 tahun didapatkan data 5 orang anak menggunakan gadget berlebihan (>1jam/hari) dan 5 anak lainnya tidak diperbolehkan menggunakan gadget oleh orang tuanya, setelah dilakukan pemeriksaan pada 5 anak yang menggunakan gadget, didapati hasil dari 3 anak yaitu pada 1 anak pada usia 16 bulan dia tidak bisa melakukan kegiatan menaruh kubus, menolak untuk mengambil manik-manik dan menata 2 kubus. 1 anak lainnya pada usia 14 bulan gagal dalam memegang kubus dan gagal saat di suruh coret-coret di kertas. Dan 1 anak lainnya gagal dalam menata menara kubus. 1 anak masih normal dan 1 lainnya pada usia 25 bulan tidak dapat di tes atau menolak saat ingin

dilakukan pemeriksaan perkembangan.

Gadget memiliki banyak manfaat dalam kehidupan manusia jika digunakan dengan baik dan tepat, tetapi gadget juga memberikan dampak negatif bagi manusia khususnya bagi perkembangan anak jika digunakan tanpa pengawasan dan pengarahan dari orang tua (Sunita, 2018). Bahaya penggunaan gadget pada anak dapat membatasi gerak fisiknya, yang dapat membuat anak mengalami keterlambatan perkembangan. Ketika sudah memegang gadget, biasanya anak akan fokus pada gadget dan menjadi kurang bergerak. Pemakaian gadget yang cukup dengan sentuhan juga bisa membuat motorik halus anak tidak bekerja, seperti kemampuannya menggengam atau mencengkram (Maharani, 2015).

Anak yang mengalami keterlambatan perkembangan motorik halus cenderung akan kesulitan dalam menulis atau tidak tepat dalam penulisan huruf. Perkembangan motorik anak yang tidak tuntas di masa kecil bisa menyebabkan kontrol tubuh anak terhadap pergerakan otot dan sendi menjadi tidak terkendali. Seperti pegangan tangannya kurang kuat padahal sudah dipegang terlalu erat. Dampak tersebut akan semakin bertambah apabila dari segi faktor pencetusnya tidak segera diatasi dimana salah satu pencetusnya adalah kebiasaan dalam bermain gadget (Ani, 2019).

Ibu seharusnya membatasi penggunaan gadget sesuai usia anak, harus menyiapkan kegiatan alternatif lain agar anak tidak bosan dan beralih ke gadget lagi, tidak memberikan akses gadget penuh, menetapkan wilayah-wilayah bebas gadget, mengajarkan anak pentingnya menahan diri untuk

tidak bermain game dan memberikan pujian jika anak berhasil menahan diri, dan yang terpenting memberikan contoh yang baik dengan meletakkan HP serta bermain dengan anak (Kemenkes RI, 2016 dan theAsianparent Indonesia, 2018).

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk meneliti “Gambaran Perkembangan motorik halus pada balita yang menggunakan gadget berlebih (>1 jam) di wilayah posyandu Nusa Indah dan Permata Hati kelurahan Madyopuro Malang”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana gambaran perkembangan motorik halus pada balita yang menggunakan gadget berlebih (>1 jam) di wilayah posyandu Nusa Indah dan Permata Hati kelurahan Madyopuro Malang ?

## **1.3 Tujuan**

Mengetahui perkembangan motorik halus pada balita dengan yang menggunakan gadget berlebih (>1 jam) di wilayah posyandu Nusa Indah dan Permata Hati kelurahan Madyopuro Malang

## **1.4 Manfaat**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Mengembangkan teori ilmu keperawatan anak di masyarakat terutama tentang gambaran perkembangan motorik halus pada balita yang menggunakan gadget berlebih (>1jam) di wilayah posyandu Nusa Indah dan Permata Hati.

## 1.4.2 Manfaat Praktis

### 1. Bagi orang tua

Sebagai motivasi diri orang tua untuk konsisten menstimulasi perkembangan anak dan membatasi penggunaan gadget anak di rumah.

### 2. Bagi Wilayah Posyandu Nusa Indah dan Posyandu Permata Hati

Penelitian ini dapat digunakan untuk membantu program posyandu dalam mendeteksi keterlambatan perkembangan motorik halus di wilayah kerjanya.

### 3. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat menjadi pedoman peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian kearah pengaruh pemberian promosi Kesehatan untuk mencegah keterlambatan perkembangan akibat penggunaan gadget berlebih.

