

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dalam era kontemporer menunjukkan percepatan yang signifikan. *Gadget*, sebagai salah satu produk utama dalam perkembangan ini, mengalami pertumbuhan yang luar biasa. Penggunaan *Gadget* tidak hanya terbatas pada kalangan remaja (dengan usia berkisar antara 12-21 tahun) dan dewasa hingga lansia (dengan usia mencapai 60 tahun), namun juga telah merambah pada segmen anak-anak Sekolah Dasar (dengan usia 5-12 tahun), bahkan prasekolah (dengan usia 3-6 tahun) hingga balita (dengan usia 1-3 tahun). (Kemenkes, 2023).

Pada era modern ini manusia cenderung mengalami perubahan dan perkembangan khususnya perkembangan teknologi *gadget*, saat ini *gadget* memberikan dampak yang cukup besar bagi seluruh kalangan mulai dari orang tua hingga anak usia dini. Pemberian *gadget* pada anak dapat berdampak negatif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak.

Berdasarkan data statistik penggunaan *gadget* di Indonesia berada di urutan ke empat dengan jumlah 69%. Fenomena pemberian *gadget* pada anak-anak dengan rentan usia kurang dari 1 tahun sebesar 3,46% dan usia 1 hingga 3 tahun sebesar 25,6%, *gadget* pada anak diberikan agar anak dapat mengakses games dan untuk menonton video kartun (BPS,2022).

Menurut hasil *Common Sense Media* di negara Inggris 72% anak usia 0-8 tahun menggunakan alat digital pada tahun meningkat dibandingkan dengan tahun 2011 sebanyak 38%, penggunaan *gadget* pada anak-anak signifikan anak usia 2 tahun sebanyak 38% dengan rata-rata waktu penggunaan *gadget* 1jam/hari (Chang, 2018). Menurut *Active Healthy Kids Canada* melaporkan pada tahun 2014 *Screen time* anak

usia 3-5 tahun menghabiskan waktu rata-rata 2 jam/hari. Pada negara Amerika tingkat penggunaan *gadget* pada anak usia 2 hingga 4 tahun meningkat dari 39% menjadi 80% antara tahun 2011 ke tahun 2013 (Pediatri Canada, 2017).

Menurut dinas kesehatan, 2024 pemberian gadget menurut *World Health Organization* (WHO) dalam pedoman *screen time* pada anak dibawah satu tahun tidak direkomendasikan diberikan *gadget* dan pada anak usia 2-3 tahun diperbolehkan memiliki *screen time* hanya 1jam/hari dengan pengawasan orang tua.

Menurut Syifa, 2019 dampak positif sebagai sarana hiburan pada anak dan perkembangan motorik serta kognitif pada anak jika pemberian *gadget* disertai dengan kontrol orang tua dan tidak berlebihan dalam pemilihan konten yang ditonton, konten yang ditonton harus memuat hal positif seperti memberikan informasi-informasi yang memberikan pengetahuan baru pada anak.

Berdasarkan Pediatri Canada, 2017 manfaat penggunaan *gadget* pada anak dapat meningkatkan aktivitas fisik khususnya pada anak usia 3 tahun dimana anak meniru video menari, penggunaan *gadget* juga dapat mendukung permainan yang aktif dan imajinatif.

Menurut Yumarni, 2022 dampak positif dari pemberian *gadget* pada anak dapat memberikan edukasi pada anak tentang nutrisi dan makanan sehat, seperti mengajarkan anak makan buah dan sayur, pemberian *gadget* pada anak juga dapat digunakan untuk mengetahui asupan nutrisi anak sesuai dengan keseimbangan gizi dan pemberian *gadget* pada anak juga dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang olahraga ringan untuk membantu menjaga keseimbangan energi.

Menurut Health Hub, 2023 Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak dapat menyebabkan postur tubuh buruk ketika bermain *gadget*, dapat mengganggu

pertumbuhan tinggi badan karena anak cenderung lebih sering tiduran atau duduk ketika main gadget sehingga terjadi penurunan aktivitas fisik pada anak, meningkatnya intensitas bermain *gadget* juga dapat menyebabkan obesitas karena kurangnya aktivitas sehingga energi lebih diubah menjadi lemak.

Berdasarkan *Word Vision*, 2018 Pada sebuah penelitian seorang anak kemungkinan besar akan mengalami kelebihan berat badan dan gangguan penglihatan jika terlalu banyak menggunakan *gadget*, pada wilayah Filipina penelitian *Nutrition Council* (NNC) melaporkan bahwa 3% anak-anak mengalami kelebihan berat badan atau obesitas karena penggunaan *gadget* yang berlebihan. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengurangi waktu yang dihabiskan untuk bermain dan beraktivitas fisik. Aktivitas fisik tidak hanya penting untuk mencegah obesitas, tetapi juga penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga berat badan dan tinggi badan anak dapat tumbuh sesuai usia.

Menurut DP3AP, 2022 Pemberian *gadget* pada anak berpotensi merusak otak anak jika dibiarkan terlalu lama menatap layar *gadget*, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di usia 2 tahun sembilan dari 10 anak telah terpapar *gadget* secara rutin yang berpotensi untuk mengganggu tumbuh kembang fisik anak seperti berat badan justru naik dan turun secara drastis, tinggi badan yang lambat bertambah akibat dari penggunaan *gadget* yang mengurangi aktivitas fisik anak.

Pemberian *gadget* pada anak usia 1-5 tahun dapat menimbulkan efek kecanduan sehingga menyebabkan pengaruh terhadap perkembangan anak, pemberian *gadget* dapat menyebabkan anak mengalami gangguan kesehatan seperti obesitas karena anak menjadi jarang beraktivitas fisik serta mengganggu asupan makanannya. (Carla, 2023).

Trias (2021) menyimpulkan bahwa pemanfaatan perangkat *gadget* menunjukkan korelasi yang signifikan dengan status gizi. Temuan ini didasarkan pada penelitian

yang mengindikasikan bahwa prevalensi kelebihan berat badan dan obesitas pada anak-anak cenderung tinggi pada individu yang menggunakan *gadget* selama 120 menit per hari, yang pada gilirannya dapat mengakibatkan pola hidup tidak sehat karena kurangnya aktivitas fisik. Penggunaan *gadget* pada jangka panjang dan sedikit aktivitas fisik menyebabkan penurunan pengeluaran energi tubuh dan lebih banyak energi yang disimpan sebagai lemak

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Siska (2021), pemberian *gadget* kepada anak balita dalam rentang usia 1-5 tahun memiliki implikasi terhadap status gizi mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi waktu yang dihabiskan anak dalam menggunakan layar *gadget*, semakin tinggi kemungkinan mereka mengalami masalah gizi, dengan sebanyak 14,4% anak mengalami obesitas ketika waktu penggunaan *gadget* melebihi 60 menit per hari.

Demikian pula, menurut temuan yang diungkapkan dalam jurnal oleh Bella (2022), pemberian *gadget* kepada anak prasekolah dalam rentang usia 3-5 tahun juga terkait dengan status gizi mereka, khususnya dalam konteks kejadian obesitas. Dalam studi ini, tercatat bahwa 83,3% dari anak-anak tersebut menerima *gadget* dari orang tua mereka.

Menurut *Pediatric Canada*, 2017 Pada penelitian tahun 2010 yang dilakukan pada anak balita menemukan bahwa penggunaan *screen time* berkorelasi signifikan dengan BMI anak. Berdasarkan jurnal Saudi, 2016 penggunaan *gadget* pada anak-anak dalam rentang usia 2-18 tahun terkait dengan peningkatan berat badan atau Indeks Massa Tubuh (BMI), dimana sebanyak 68,4% kasus menunjukkan hubungan tersebut.

Dalam konteks yang serupa, berdasarkan temuan yang diungkapkan dalam jurnal oleh Santy (2019), pemberian *gadget* kepada anak balita dalam rentang usia 2-5 tahun juga

menunjukkan korelasi dengan status gizi, dimana 95% dari kasus menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan *gadget* dan kondisi gizi anak.

Hasil penelitian melalui observasi dan wawancara terhadap sepuluh orang tua di wilayah gas alam menunjukkan bahwa semua orang tua tersebut memberikan perangkat *gadget* kepada anak-anak dalam rentang usia 1-3 tahun.

Pemberian *gadget* pada anak dilakukan agar anak tidak mengganggu orang tua ketika akan bekerja, menurut orang tua pemberian *gadget* juga dilakukan ketika anak meminta untuk bermain *gadget*, orang tua mengatakan anak yang diberikan *gadget* makan dengan normal 2-3x/hari tetapi anak makan dengan lambat karena fokus pada *gadget* mereka, anak-anak yang diberikan *gadget* jarang beraktivitas fisik dan bersosialisasi. Pemberian *screen time* pada anak adalah 4 jam/hari dengan tontonan video kartun atau menonton video melalui aplikasi *Youtube*. Hal tidak sesuai dengan minimal pemberian *gadget* menurut WHO dimana pemberian *gadget* pada anak usia dibawah 2 tahun cukup 1 jam/hari.

1.2. Rumusan Masalah

Perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang signifikan sejalan dengan perubahan zaman. Fenomena yang tampak saat ini adalah peningkatan pemberian *gadget* kepada anak-anak, terutama bagi anak usia toddler (1-3 tahun). Secara umum, disarankan agar pemberian *gadget* kepada anak tidak melebihi 2 jam setiap hari, pemberian *gadget* yang berlebihan dapat berdampak negatif seperti pada penelitian *Nutrition Council* melaporkan bahwa pada anak yang menggunakan *gadget* berlebihan dapat mengalami obesitas hal ini dikarenakan menurunnya aktivitas fisik pada anak. Dengan demikian, studi ini bertujuan untuk menyelidiki apakah terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan status gizi pada anak-anak balita. Hasil observasi dan wawancara terhadap sepuluh orang tua di wilayah yang terkenal dengan industri gas alam mengungkapkan bahwa semua orang tua memberikan waktu layar yang tinggi kepada anak-anak dalam rentang usia 1-3 tahun.

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut maka didapatkan kesimpulan “Apakah terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan status gizi pada *toddler* di RW 26 Kampung Gas Alam Gunung Putri Bogor.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Studi dilakukan dengan tujuan untuk mengeksplorasi korelasi antara penggunaan gadget dan status gizi pada anak usia *toddler* yang tinggal di kampung Gas Alam, Gunung Putri, Bogor.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan Khusus Proposal Ini antara lain :

- a. Diketahui distribusi frekuensi karakteristik anak berdasarkan jenis kelamin anak di Rw 26 Kampung Gas Alam Gunung Putri Bogor
- b. Diketahui distribusi durasi penggunaan *gadget* pada anak usia *toddler* di RW 26 Kampung Gas Alam Gunung Putri Bogor
- c. Diketahui distribusi frekuensi status gizi pada anak usia *toddler* di RW 26 Kampung Gas Alam Gunung Putri Bogor
- d. Diketahui hubungan penggunaan *gadget* dengan status gizi anak usia *toddler* di RW 26 Kampung Gas Alam Gunung Putri Bogor

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Bagi Pendidikan

Temuan dari penelitian ini bertujuan untuk memperluas ilmu dalam bidang ilmu pengetahuan, serta menyediakan tambahan bahan ajar yang bermanfaat bagi mahasiswa dan mahasiswi yang sedang mengikuti proses pembelajaran Keperawatan Anak, khususnya dalam konteks hubungan antara penggunaan *gadget* dan status gizi anak usia *toddler*.

1.4.2 Manfaat Bagi Profesi

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan ilmu baru dalam keperawatan anak bagi profesi keperawatan sehingga mampu memberikan edukasi tentang dampak penggunaan *gadget* pada status gizi anak usia *toddler*.

1.4.3 Manfaat Bagi Universitas MH. Thamrin

Hasil penelitian ini dapat dijadikan literatur di keperawatan anak dan menjadi tambahan informasi materi keperawatan anak tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan status gizi pada anak usia *toddler*.