

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat dan memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia (Wiryany dkk., 2022). Teknologi tidak hanya dimanfaatkan oleh orang dewasa tetapi juga telah menjangkau anak-anak dari berbagai usia, yang kini semakin mudah mengakses berbagai perangkat digital seperti *smartphone*, televisi, tablet, komputer dan laptop (Arifin., 2022). Kondisi tersebut menyebabkan meningkatnya durasi penggunaan layar atau yang dikenal dengan istilah *screen time*. *Screen time* merujuk pada durasi waktu yang dihabiskan seseorang untuk menatap layar perangkat elektronik seperti menonton video, bermain game dan menggunakan media sosial (Aprilia dan Thaib, 2023).

Anak-anak berusia 3 hingga 6 tahun termasuk dalam anak usia prasekolah. Usia prasekolah adalah fase penting dari perkembangan manusia, di mana pertumbuhan dan perkembangan berlangsung dengan sangat cepat dan mendasar pada tahun-tahun awal kehidupan mereka. Oleh karena itu, stimulasi yang diterima anak sejak usia prasekolah sangat memengaruhi kualitas perkembangan mereka di kemudian hari. Perkembangan motorik kasar dan motorik halus, kemampuan kognitif, sosial emosional, kemampuan bicara dan bahasa dan kemandirian adalah semua bagian dari perkembangan anak usia dini (Putri dkk., 2024).

Dalam kehidupan modern saat ini aktivitas *screen time* menjadi hal yang wajar dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak sering menggunakan perangkat

digital untuk berpartisipasi dalam aktifitas hiburan dan berinteraksi sosial (Widiasanti dkk., 2025). Meskipun teknologi dapat memberikan manfaat edukatif, penggunaan yang berlebihan dan tidak terkontrol berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif bagi perkembangan anak. Dampak negatif tersebut dikhawatirkan dapat menimbulkan keterlambatan bicara (*speech delay*), gangguan tidur, obesitas karena kurangnya aktivitas fisik, hingga masalah perilaku seperti tantrum dan kesulitan bersosialisasi (Putri dkk., 2024).

Organisasi kesehatan dunia, *World Health Organization (WHO)* 2019 kemudian menegaskan rekomendasi *screen time* pada anak-anak berusia kurang dari 1 tahun tidak disarankan diberikan *screen time*. Untuk anak-anak berusia 2-4 tahun disarankan durasi *screen time* tidak lebih dari 1 jam setiap hari dan untuk anak-anak berusia 5-17 tahun disarankan untuk durasi *screen time* tidak lebih dari 2 jam setiap hari (Nurazka., 2022). Pedoman *American Academy Of Pediatrics* juga menegaskan bahwa anak-anak berusia 0-2 tahun sebaiknya tidak memiliki *screen time* sama sekali, anak-anak berusia 3-5 tahun disarankan hanya boleh memiliki *screen time* selama 1 jam setiap hari dan anak-anak berusia 6 tahun disarankan untuk memiliki *screen time* selama 2 jam setiap hari (Tristansyah dkk., 2025).

Menurut data yang dikumpulkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2024, (39,71%) anak usia dini di Indonesia telah menggunakan telepon seluler dan (35,57%) lainnya telah memiliki akses internet (Sumaila., 2024). BPS tahun 2024, sebanyak (91,06%) penduduk Kota Denpasar anak usia dini telah menggunakan internet dalam tiga bulan terakhir. Angka ini lebih tinggi dibandingkan Provinsi Bali, yang mencatat (77,56%) pada anak usia dini dalam menggunakan internet (Djelantik dkk., 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Aprilia dan Thaib (2023), Orang tua sering memberikan perangkat elektronik kepada anak-anak sebagai cara untuk menenangkan mereka. Anak-anak biasanya menonton perangkat tersebut saat mereka berangkat sekolah, makan atau bahkan menangis. Jumlah waktu yang dihabiskan anak-anak di perangkat elektronik telah meningkat karena orang tua menggunakannya sebagai cara untuk mengalihkan perhatian dari anak-anak mereka, terutama ketika orang tua lelah atau bekerja, menenangkan anak yang gelisah atau rewel dan mengantarkan mereka tidur.

Dari data Program Kesehatan Anak UPTD Puskesmas I Dinas Kesehatan Kecamatan Denpasar Selatan pemeriksaan Deteksi Dini Tumbuh Kembang (DDTK) yang dilakukan di wilayah kerja UPTD Puskesmas I Dinas Kesehatan Kecamatan Denpasar Selatan pada bulan februari 2026 dengan jumlah sasaran sebanyak 3195 anak, ditemukan data bahwa ada sejumlah 50 orang anak (1,56%) yang mengalami masalah penyimpangan seperti gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktifitas (GPPH) (0,91%), gangguan bicara bahasa (0,59%), gangguan autis (0,03%) dan gangguan Autis + GPPH (0,03%) namun gangguan perkembangan tersebut sudah mendapatkan penanganan terapi.

Berdasarkan data yang dikumpulkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2024, (39,71%) anak usia dini di Indonesia telah menggunakan telepon seluler dan (35,57%) lainnya telah memiliki akses internet (Sumaila., 2024). BPS tahun 2024, sebanyak (91,06%) penduduk Kota Denpasar anak usia dini telah menggunakan internet dalam tiga bulan terakhir. Angka ini lebih tinggi dibandingkan Provinsi Bali, yang mencatat (77,56%) pada anak usia dini dalam menggunakan internet (Wulandira dkk., 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Lailaturohmah (2024), mengatakan adanya korelasi signifikan antara waktu yang dihabiskan di depan layar dan perkembangan anak usia prasekolah di Puskesmas Wonodadi pada 2024. Anak-anak dengan *Low Screen Time (LST)* cenderung memiliki perkembangan yang lebih sesuai dibandingkan dengan anak-anak dengan *High Screen Time (HST)*, yang berisiko mengalami perkembangan yang meragukan. Hasil ini menunjukkan bahwa terlalu banyak menghabiskan waktu di depan layar dapat berdampak buruk pada perkembangan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk motorik, sosial, kognitif dan emosional.

Penelitian terdahulu oleh Tryastuthi (2025), yang dilakukan di UPTD Puskesmas I Dinas Kesehatan Kecamatan Denpasar Selatan menunjukkan sebanyak 76,3 % anak usia 1 sampai 3 tahun telah terpapar *screen time* > 1 jam sehari dan ditemukan hubungan *screen time* terhadap kemampuan bicara dan bahasa. Studi pendahuluan telah dilakukan di Taman Kanak-Kanak Kasih Sayang dimana salah satu Taman Kanak-Kanak wilayah kerja UPTD Puskesmas I Dinas Kesehatan Kecamatan Denpasar Selatan kepada 10 orang tua. Berdasarkan hasil wawancara 8 dari 10 orang tua mengatakan bahwa anaknya memiliki *screen time* dengan rentan waktu > 1 jam per hari baik dalam penggunaan *smartphone*, tablet dan televisi. Dimana alasan utama orang tua memberikan paparan gadget adalah sebagai hiburan.

Berdasarkan fenomena masalah yang terjadi pada anak prasekolah maka peneliti ingin untuk melakukan penelitian tentang “Gambaran *Screen Time*, Jenis Gadget Dan Konten Terhadap Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah di Taman Kanak-Kanak Kasih Sayang Denpasar Selatan”. Sebagai upaya memberikan dasar

ilmiah dalam pencegahan dampak negatif terhadap pertumbuhan anak usia dini terhadap penggunaan layar digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimanakah gambaran *screen time*, jenis gadget dan jenis tontonan serta pertumbuhan anak usia prasekolah di taman kanak-kanak Kasih Sayang Denpasar Selatan ?"

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui bagaimana gambaran *screen time*, jenis gadget dan jenis tontonan serta pertumbuhan anak usia prasekolah di taman kanak-kanak Kasih Sayang Denpasar Selatan.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi durasi *screen time* pada anak usia prasekolah di taman Kanak Kasih Sayang Denpasar Selatan.
- b. Mengidentifikasi jenis gadgat yang paling sering digunakan pada anak prasekolah di taman kanak-kanak Kasih Sayang Denpasar Selatan.
- c. Mengidentifikasi jenis tontonan yang sering ditonton pada anak usia prasekolah di taman kanak-kanak Kasih Sayang Denpasar Selatan.
- d. Mengidentifikasikan perkembangan anak usia prasekolah di taman kanak-kanak Kasih Sayang Denpasar Selatan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoristik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperkaya ilmu pengetahuan khususnya pada perkembangan anak usia prasekolah terkait gambaran *screen time*, jenis gadget dan jenis konten digital pada anak usia prasekolah . Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan paparan media digital pada anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi dan bahan evaluasi kritis bagi orang tua mengenai kebiasaan pemberian *screen time* yang berlebihan pada anak, sehingga dapat mendorong perubahan perilaku pengasuhan digital yang lebih sehat.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan guru sebagai tenaga pendidik dapat menyampaikan rekomendasi berbasis data kepada orang tua tentang pengelolaan *screen time* anak di rumah serta dalam mendukung stimulasi perkembangan anak secara optimal.

c. Bagi Peneliti

Sebagai bahan referensi dan dasar pengembangan penelitian lanjutan mengenai penggunaan media digital dan perkembangan anak prasekolah.