

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat yang di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Salah satunya yaitu perkembangan *gadget* yang semakin meluas, hampir semua individu baik anak – anak hingga orang dewasa kini sudah memiliki handphone atau smartphone. Kebutuhan komunikasi dan informasi sangat dibutuhkan bagi semua kalangan masyarakat, ditambah sekarang semakin mudah mengakses informasi dan berbagai macam fitur – fitur menarik yang ditawarkan oleh jasa pelayanan *gadget/* smartphone itu sendiri sehingga anak – anak sering kali cepat akrab dengannya. <sup>1</sup>

Saat ini pengguna *gadget* dapat menggunakan *gadgetnya* untuk menambah informasi dan sebagai media hiburan . Hal ini dikarenakan saat ini pengguna *gadget* dapat dengan mudah mengakses segala informasi dari masa lalu atau dari negara lain dengan cepat menggunakan *gadget* dan berkembangnya fitur fitur *gadget* saat ini membuat *gadget* menjadi salah satu media hiburan yang murah bagi masyarakat karena dengan *gadget* dan aplikasi yang disediakan dalam satu perangkat seperti youtube, musik, kamera dan permainan dapat membuat semua orang merasa senang. Banyaknya manfaat dari *gadget* dan tuntutan zaman yang saat ini mengharuskan setiap manusia menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari- hari, membuat banyak orang tua mengenalkan *gadget* sejak anak usia dini.

Sehingga saat ini sebagian besar anak usia dini sudah tidak asing lagi saat menggunakan *gadget*. Anak-anak umumnya, menggunakan *gadget* untuk menonton video, bermain game edukatif atau petualangan. Pengenalan *gadget* sejak dini memang sangat baik, karena *gadget* memiliki banyak manfaat yang dapat membantu manusia menjalankan aktivitasnya. Namun Penggunaan *gadget* secara terus menerus akan berdampak buruk terhadap pola pikir dan perilaku anak dalam kehidupan kesehariannya, anak – anak yang cenderung terus menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang rutin dalam aktifitas sehari – hari, dalam hal ini sering kali anak – anak lebih memilih bermain *gadget* sehingga menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Hal ini tentu berdampak buruk bagi perkembangan dan kesehatan anak.<sup>2</sup> Permasalahan yang dapat ditimbulkan salah satunya adalah kegemukan.

Berdasarkan data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2013 menunjukkan di Indonesia persentase gemuk balita usia 0-5 tahun menurut BB/TB sebesar 11,9%, jenis kelamin laki-laki 22,3% dan 21,4% perempuan. Selain pola makan, faktor penting yang tidak dapat dilupakan sebagai penyebab kegemukan (*overweight*) adalah aktivitas fisik. Aktivitas fisik yang dilakukan sejak masa anak-anak hingga lansia akan mempengaruhi kesehatan seumur hidup. Kurangnya aktivitas fisik menyebabkan banyak energi tersimpan sebagai lemak, sehingga cenderung pada orang-orang yang kurang melakukan aktivitas menjadi gemuk.<sup>3</sup>

Prentice (2006) menyatakan bahwa kegemukan (*overweight*) disebabkan tingginya kandungan lemak pada peredaran makanan, minyak dan karbohidrat,

kemudahan teknologi, dan gaya hidup yang kurang aktivitas fisik termasuk aktivitas berbasis layar. Seiring perkembangan teknologi berupa alat elektronik seperti *video games, playstation, televisi, computer* maupun *gadget* menyebabkan anak malas untuk melakukan aktivitas fisik <sup>(4)</sup>.

Haughton *et al.* (2015) dalam penelitiannya yang berjudul *Cyber babies: The impact of emerging technology on the developing infant* mengemukakan keterpaparan anak terhadap media kemungkinan anak untuk menjadi lebih tertarik menghabiskan waktu untuk menyendiri. Sedangkan *American Academy of Pediatrics (AAP)* merekomendasikan durasi penggunaan media berbasis layar bagian anak tidak boleh lebih dari 1 sampai 2 jam per hari <sup>(5)</sup>

Anak usia dini merupakan periode dimana anak cepat bertumbuh dan cepat mengalami perubahan dalam pola kebiasaan sehari-hari. Kegemukan (*overweight*) masih banyak ditemukan pada rentang umur usia dini. Masa usia dini merupakan kesempatan yang tepat untuk memperkenalkan aktivitas fisik pada anak dan terdapat beberapa intervensi untuk anak usia dini dalam mengurangi risiko kegemukan (*overweight*).

Adanya peralihan zaman sudah sewajarnya mengalami perkembangan, tetapi memberi keleluasaan pada anak akan kemudahan teknologi juga dapat berdampak buruk bagi mereka <sup>(6)</sup>. Berdasarkan hasil survei *The Asian Parent Insights* di kawasan Asia Tenggara, pada 5 negara yaitu Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia dan Indonesia terdapat 2.417 orang tua yang memiliki *gadget*. Pada penelitian ini ditemukan sebanyak 98% anak-anak usia 3-8 tahun telah menggunakan *gadget*, 67% diantaranya menggunakan milik orang tua, 18%

milik saudara atau keluarga, dan 14% milik sendiri <sup>(7)</sup>. Interaksi anak dengan teknologi elektronik banyak mengurangi aktivitas gerak atau perilaku *sedentary* karena konsep dari teknologi adalah memudahkan kehidupan manusia sehingga akan membatasi aktivitas fisiknya<sup>(8)</sup>

Anak dengan status gizi lebih merupakan masalah global yang prevalensinya terus meningkat. Pada tahun 2013, secara global, jumlah anak usia di bawah lima tahun dengan status gizi lebih, diperkirakan jumlahnya lebih dari 42 juta, hampir 31 juta di antaranya hidup di negara-negara berkembang.<sup>(9)</sup> Di Indonesia berdasarkan data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2007, prevalensi kelompok usia balita yang menderita gizi lebih sebesar 12,2%. Pada kelompok usia 6-14 tahun (anak usia dini) sebesar 9,5% anak laki-laki dan 6,4% anak perempuan menderita gizi lebih, sedangkan pada kelompok usia  $\geq 15$  tahun cenderung lebih besar yaitu 19% menderita *overweight* dan kegemukan (*overweight*) yang ekuivalen dengan 43 juta orang. Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2010 memperoleh data prevalensi anak gemuk (kelebihan gizi dan kegemukan (*overweight*)) usia 6-12 tahun mencapai angka 9,2% pada angka nasional. Data hasil Riset Kesehatan Dasar tahun 2013 untuk angka nasional prevalensi anak gemuk pada rentang usia 5-12 tahun sebesar 18,8% yang terdiri dari gemuk 10,8% dan sangat gemuk (kegemukan (*overweight*)) 8,8%. Propinsi Jawa Tengah merupakan salah satu dari 15 propinsi yang memiliki prevalensi sangat gemuk atau kegemukan (*overweight*) di atas angka nasional.<sup>(10)</sup>

Berdasarkan data profil kesehatan kabupaten Tegal, memperlihatkan prosentase jumlah anak usia dini yang mengalami kegemukan (*overweight*)

sebesar 2,38%. Peningkatan jumlah anak usia dini yang menderita obesitas juga bisa terlihat dari data tahun 2016 yang cenderung bertambah menjadi 2.316 anak pada tahun 2017.

Studi pendahuluan yang penulis lakukan di dua sekolah Pendidikan Anak Usia Dini Kabupaten Tegal yaitu di PAUD IT Salimah dan PAUD Terpadu Al-Mustaghfirin Ceria juga menunjukkan adanya angka kegemukan (*overweight*) pada siswa di kedua PAUD tersebut, yaitu sebesar 0,06 % dan 0,1%. Sebanyak 75% siswa dari dua PAUD tersebut juga sudah berinteraksi dengan *gadget*.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Risiko Kegemukan (*Overweight*) pada Anak Usia Dini di Kabupaten Tegal Tahun 2019.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi dalam perumusan masalah sebagai berikut:

1. Kegemukan (*overweight*) merupakan masalah kesehatan dunia dengan jumlah prevalensi yang selalu meningkat setiap tahun, baik di negara maju maupun berkembang, hal ini akan meningkatkan kegemukan (*overweight*) pada masa dewasa. <sup>(1)</sup>
2. Tahun 2013, 42 juta anak (31 juta di negara berkembang) diperkirakan mengalami *overweight* dan kegemukan (*overweight*). Prevalensi *overweight* dan kegemukan (*overweight*) di seluruh dunia meningkat dari 4,2 % tahun

1990 meningkat menjadi 6,7 % tahun 2010. Kecenderungan ini diperkirakan meningkat menjadi 9,1% (60 juta anak) pada tahun 2020. <sup>(9)</sup>

3. Hasil Riskesdas 2007 menunjukkan prevalensi gizi lebih anak usia 6-14 tahun secara nasional untuk anak laki-laki sebesar 9,5% sedangkan anak perempuan sebesar 6,4 %. Hasil Riskesdas 2010 menunjukkan peningkatan prevalensi gizi lebih anak usia 6-12 tahun secara nasional menjadi 9,2 %. Hasil Riskesdas 2013 untuk angka nasional prevalensi anak gemuk pada rentang usia 6-12 tahun sebesar 18,8% yang terdiri dari gemuk 10,8% dan sangat gemuk (kegemukan (*overweight* )) 8,8%.<sup>(10)</sup>
4. Data profil kesehatan kabupaten Tegal, memperlihatkan prosentase jumlah anak usia dini yang mengalami kegemukan (*overweight* ) sebesar 2,38%. Peningkatan jumlah anak usia dini yang menderita obesitas juga bisa terlihat dari data tahun 2016 yang cenderung bertambah menjadi 2.316 anak pada tahun 2017.
5. Faktor risiko kegemukan (*overweight* ) merupakan multifaktorial, artinya tidak hanya disebabkan oleh faktor makanan saja tetapi bisa disebabkan dari faktor lain, seperti herediter (faktor keturunan), pola asuh orangtua, aktifitas fisik, suku/bangsa, pandangan masyarakat yang salah, anak cacat, umur orang tua yang sudah lanjut baru punya anak, dan meningkatnya keadaan ekonomi seseorang. <sup>(3)</sup>

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

## 1. Rumusan Masalah Umum

Apakah ada hubungan penggunaan *gadget* dengan risiko kegemukan (*overweight*) anak usia dini di Kabupaten Tegal Tahun 2019.

## 2. Rumusan Masalah Khusus

- a. Bagaimana hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap risiko kegemukan (*overweight*) anak usia dini.
- b. Bagaimana hubungan frekuensi penggunaan *gadget* terhadap risiko kegemukan (*overweight*) anak usia dini.

## C. Orisinalitas Penelitian

**Tabel.1.1.** Beberapa Judul Penelitian Terkait kegemukan (*overweight*) pada Anak

No	Judul dan peneliti	Desain dan variabel Penelitian	Hasil
1	<i>Television viewing, computer use, obesity, and adiposity in US preschool children</i> (Mendoza et al. (2007))	<b>Desain :</b> cross Sectional <b>Variabel :</b> - menonton TV/video - berat badan - Penggunaan <i>computer</i> - Penggunaan Media - ketebalan lipatan kulit	menonton TV/video > 2 jam/hari berhubungan dengan kelebihan atau risiko kelebihan berat badan (rasio prevalensi = 1,34, 95% CI [1,07, 1,66]; n = 1.340) dan ketebalan lipatan kulit lebih tinggi ( $\beta = 1,08$ , 95 % CI [0,19, 1,96]; n = 1.337). Penggunaan <i>computer</i> > 0 jam/hari dihubungkan dengan ketebalan lipatan kulit lebih tinggi ( $\beta = 0,56$ , 95% CI [0,04, 1,07]; n = 1.339). Penggunaan Media memiliki batas signifikansi dengan ketebalan lipatan kulit lebih tinggi ( $\beta = 0,85$ ,

			95% CI [-0,04, 1,75], P = 0,06; n = 1334)
2	Perilaku sedentari sebagai faktor risiko kegemukan ( <i>overweight</i> ) pada anak sekolah dini dini dasar di Kota Yogyakarta dan Kabupaten Bantul (Arundhana <i>et al.</i> (2016)	<b>Desain</b> : <i>case control</i>  <b>Variabel</b> : - perilaku sedentari - kegemukan ( <i>overweight</i> )	perilaku sedentari memiliki hubungan signifikan dengan kegemukan ( <i>overweight</i> ) dengan OR = 6,93 (95% CI: 4,56-10,54). Berdasarkan jenis perilaku sedentari, terdapat hubungan signifikan kategori <i>screen based</i> dan duduk-duduk ( $p < 0,05$ ).
3	Penggunaan <i>gadget</i> , aktivitas fisik, asupan, dan kaitannya dengan <i>overweight</i> pada siswa SD Marsudirini Matraman, Jakarta Timur Tahun 2013 (Sarah and Pujonarti (2013)	<b>Desain</b> : <i>cross sectional</i>  <b>Variabel</b> : - Penggunaan <i>gadget</i> , - aktivitas fisik, - asupan, - Kegemukan ( <i>overweight</i> )	Sebagian besar anak menggunakan <i>gadget</i> < 2 jam setiap hari dan tidak cukup aktif dalam melakukan aktivitas fisik. Terdapat peningkatan risiko kegemukan ( <i>overweight</i> ) 1,57 kali dan risiko <i>overweight</i> 1,43 kali pada anak-anak yang bermain <i>gadget</i> > 2 jam setiap hari.
4	<i>Combined influence of physical activity and screen tim recommendations on childhood overweight</i> (Laurson <i>et al.</i> (2008)	<b>Desain</b> : Kasus kontrol  <b>Variabel</b> : - Aktivitas fisik - kegemukan ( <i>overweight</i> )	anak yang tidak mengikuti aktivitas fisik sesuai rekomendasi berisiko 3-4 kali untuk terjadi kegemukan ( <i>overweight</i> ).
5	<i>Screen time, physical activity, and overweight in US youth: National Survey of Children's Health 2003</i> (Sisson <i>et al.</i> (2010)	<b>Desain</b> : kasus kontrol  <b>Variabel</b> : - Aktivitas fisik - Bertat Badan	perkiraan prevalensi pemuda yang berkecimpung dalam 7 hari Aktivitas minimal 20 menit per hari sebesar 25,5%, dan sekitar 44% menghabiskan waktu 2 jam atau lebih di layar harian-berbasis

---

LTSB lebih dari sepertiga  
(35,3%) kelebihan berat  
badan

---

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya secara spesifik terletak pada:

1. Desain penelitian menggunakan kasus-kontrol.
2. Variabel penelitian, ada beberapa variabel bebas baru yang ditambahkan yaitu: durasi penggunaan *gadget* dan frekuensi penggunaan *gadget*. Variabel terikat adalah risiko kehemukan pada anak usia dini.
3. Lokasi Penelitian di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Kabupaten Tegal belum pernah dilakukan penelitian tentang penggunaan *gadget* dan kegemukan (*overweight*).

#### **D. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan Umum

Menjelaskan hubungan penggunaan *gadget* dengan risiko kegemukan (*overweight*) anak usia dini di Kabupaten Tegal Tahun 2019.

2. Tujuan Khusus :

- a. Mendesripsikan penggunaan *gadget*, berat badan lahir, aktivitas fisik, dan persepsi Ibu pada anak usia dini di kabupaten Tegal tahun 2019.
- b. Menentukan berat badan pada anak usia dini.
- c. Menganalisis hubungan penggunaan *gadget* pada anak usia dini dengan kegemukan (*overweight*) di Kabupaten Tegal.

- d. Mengetahui hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan kegemukan (*overweight*) pada anak usia dini.
- e. Mengetahui hubungan Frekuensi penggunaan *gadget* dengan kegemukan (*overweight*) pada anak usia dini.

## **E. Manfaat Hasil Penelitian**

### **1. Bagi Pelayanan Kesehatan**

Data penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai tolak ukur/indikator keberhasilan pembangunan gizi dan dapat digunakan sebagai data awal untuk menentukan atau menyusun program terkait dengan pencegahan terjadinya kegemukan (*overweight*) pada anak usia dini dasar.

### **2. Bagi Sekolah Tempat Penelitian**

Dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan tentang faktor-faktor yang menyebabkan kegemukan (*overweight*) pada anak usia dini sehingga sekolah dapat membuat program untuk mengurangi faktor risiko yang menyebabkan kegemukan (*overweight*) pada anak usia dini.

### **3. Bagi Peneliti lain**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan penelitian selanjutnya tentang pengaruh salah satu faktor penyebab kegemukan (*overweight*) dengan metode penelitian yang berbeda.