BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan manusia adalah suatu proses terus menerus berlangsung sepanjang rentang kehidupan seseorang, mulai dari saat lahir, anak-anak, dewasa, lansia hingga akhir kehidupan (Maulana dan Eliasa, 2024). Dalam konteks tersebut, masa anak-anak awal sering di sebut sebagai masa "*Golden Age*" karena adanya percepatan proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada periode ini berbagai aspek perkembangan mengalami kemajuan yang signifikan, khususnya perkembangan fisik dan motorik, yang menjadi fondasi bagi kemampuan fungsional dan kesiapan anak pada tahap berikutnya (Ruliani *et al.,* 2025).

Perkembangan motorik mencakup kemampuan anak dalam mengendalikan gerakan tubuhnya, baik yang melibatkan otot besar (motorik kasar) seperti berjalan dan berlari, maupun otot kecil (motorik halus) seperti menulis dan menggambar. Motorik kasar memiliki peran yang sangat penting karena menjadi dasar bagi aktivitas fungsional anak, seperti mobilitas, eksplorasi lingkungan, dan partisipasi dalam aktivitas bermain. Kemampuan motorik kasar yang baik memungkinkan anak untuk berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya, yang selanjutnya berkontribusi terhadap perkembangan sosial, kognitif, dan emosional. Oleh karena itu, perkembanagan motorik kasar menjadi aspek penting dalam menunjang kemandirian dan aktivitas fungsional anak (Ruliani *et al.,* 2025).

Perkembangan motorik kasar pada anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain stimulasi lingkungan, aktivitas fisik, dan kesempatan anak untuk bergerak secara aktif. Anak yang kurang mendapatkan stimulasi gerak atau terlalu banyak terpapar aktivitas pasif berisiko mengalami hambatan perkembangan motorik kasar. Salah satu faktor lingkungan yang saat ini semakin mendapat perhatian adalah meningkatnya penggunaan perangkat berbasis layar atau *screen time* pada anak usia dini (Purwanti, 2025).

Perkembangan teknologi saat ini, dan kemudahan dalam mengakses internet khususnya pada perangkat berbasis layar, seperti televisi, telepon pintar, tablet, dan komputer, menunjukkan peningkatan yang signifikan, termasuk pada anak usia dini. Fenomena ini di kenal sebagai *screen time*. *Screen time* adalah waktu yang digunakan seseorang untuk menonton televisi, bermain game video, atau menggunakan perangkat elektronik seperti *smartphone* dan tablet (Manfaatin dan Aulia, 2024).

Berdasarkan data dari Direktorat Statistik Kesejahteraan Rakyat pada tahun 2023, sebanyak 32,17% anak usia dini mengakses internet, sedangkan 38,92% menggunakan telepon seluler. Angka ini menunjukan peningkatan yang signifikan di bandingkan data Subdirektorat Statistik Pendidikan dan Kesejahteraan Sosial tahun 2020, yang mencatat 29,03% penggunaan telepon seluler dan 12,04% akses internet, pada anak usia dini. Penggunaan yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat menurunkan respon anak terhadap lingkungan sekitar dan mengurangi partisipasi anak dalam kegiatan fisik. Kondisi ini berpotensi menghambat gerak aktif anak yang diperlukan untuk menunjang perkembangan motorik kasar (Pratama dan Naufa, 2023).

Hambatan perkembangan motorik kasar akan semakin berisiko pada anak dengan gangguan perkembangan, salah satunya adalah *Autism Spectrum Disorder* (ASD). *Autism Spectrum Disorder* adalah gangguan perkembangan pervasif yang terjadi pada anak usia dini yang dapat dilihat tanda dan gejalanya pada dua tahun pertama kehidupan. Gangguan ini di tandai defisit sensorik dan motorik, interaksi sosial, komunikasi serta perilaku. (Yuliati *et al.*, 2024).

Center for Disease Control and Prevention tahun 2020 melaporkan bahwa sekitar 1 dari 36 anak diketahui mengalami *Autism Spectrum Disorder* (ASD) (Lestari dan Sholichah, 2023). Selain itu, data dari *Surveillance Summaries* tahun 2023 melaporkan bahwa 1 dari 54 anak mengalami ASD, dengan prevalensi lebih tinggi pada anak laki-laki. Berdasarkan data *World Health Organization* , prevalensi autis di Indonesia mengalami peningkatan luar biasa, dari 1 per 1000 penduduk menjadi 8 per 1000 penduduk (Samara *et al.,* 2025). Menurut data Pusdatin Kemendikbud tahun 2021 mencatat bahwa

di Jawa Tengah memiliki anak autis berjumlah 530 anak.

Anak penderita ASD tidak hanya mengalami gangguan dalam komunikasi dan interaksi sosial, tetapi juga menunjukkan gangguan dalam pemprosesan sensorik dan gangguan motorik. Berdasarkan penelitian terbaru sekitar 42–95% anak dengan *Autism Spectrum Disorder* diketahui mengalami permasalahan dalam pemrosesan sensorik (Salah *et al.,* 2024). Sedangkan penelitian *multi-senter* di China melaporkan bahwa sekitar 39,6% anak prasekolah dengan ASD mengalami keterlambatan perkembangan motorik kasar (Long *et loal.,* 2025). Penelitian lainnya juga menunjukan bahwa anak-anak dengan ASD cenderung mengunakan teknologi digital lebih lama di bandingkan anak non-ASD, terutama perangkat tablet (Cardy *et al.,* 2023).

Beberapa studi sebelumnya telah mengeksplorasi keterkaitan antara *screen time* dan perkembangan motorik pada anak. Salah satunya, penelitian *cross-sectional* di Cina pada anak prasekolah yang menunjukkan hubungan negatif yang signifikan antara *screen time* dan kemampuan motorik kasar, di mana semakin lama waktu layar, semakin rendah skor pada gerakan motorik kasar (Yuan *et al.,* 2024). Temuan serupa juga diungkapkan dalam penelitian di Indonesia yang melibatkan anak usia 2 hingga 3 tahun di Posyandu Nagari Sungai Pulai, menunjukkan bahwa semakin banyak waktu layar, semakin menurun kemampuan motorik kasar anak-anak tersebut (Pratama dan Naufa, 2023).

Studi lain pada anak dengan *Autism Spectrum Disorder* menunjukkan bahwa anak dengan ASD biasanya menghabiskan waktu untuk *screen time* lebih lama, dengan rata-rata penggunaan layar sekitar 3,34 ± 2,64 jam per hari pada kelompok ASD, sedangkan anak berkembang tipikal hanya sekitar 0,91 ± 0,93 jam per hari yang berkorelasi dengan peningkatan gejala *autisme* serta keterlambatan dalam perkembangannya (Dong *et al.,* 2021). Meskipun beberapa penelitian telah membahas dampak *screen time* terhadap perkembangan anak secara umum maupun kaitannya dengan gejala ASD, namun penelitian yang secara spesifik mengkaji hubungan antara *screen time*

dan perkembangan motorik kasar pada anak dengan *Autism Spectrum Disorder* masih terbatas, khususnya di Indonesia.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di Klinik Intan Fisioterapi Anak Kabupaten Boyolali pada bulan Desember 2025, tercatat sebanyak 46 anak dengan diagnosis *Autism Spectrum Disorder* menjalani terapi. Serta hasil studi pendahuluan yang dilakukan di Klinik Fisioterapi Anak Karanganyar pada bulan Februari 2026 terhadap 10 anak ASD, diperoleh hasil bahwa sebagian besar anak menunjukkan gangguan perkembangan motorik. Sebanyak 6 anak (60%) berada pada kategori 80-89: dibawah rata-rata), (70-79: rendah) dan (<70: sangat rendah), yang mengindikasikan adanya keterlambatan atau gangguan motorik yang signifikan berdasarkan pemeriksaan TGMD 3. Sementara itu, hasil observasi awal dan wawancara singkat dengan beberapa orang tua menunjukkan bahwa sebagian anak memiliki durasi penggunaan perangkat berbasis layar (*screen time)* yang relatif tinggi dalam aktivitas sehari-hari.

Temuan awal tersebut mengindikasikan adanya potensi hubungan antara *screen time* dengan kemampuan motorik kasar pada anak dengan ASD, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut secara sistematis. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara *screen time* dan perkembangan motorik kasar pada anak dengan *Autism Spectrum Disorder* sebagai dasar dalam perencanaan intervensi serta upaya pencegahan sejak dini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang tersebut, maka penulis merumuskan masalah yang akan diteliti yaitu sebagai berikut:

a. Apakah ada hubungan *Screen time* dengan perkembangan motorik kasar pada anak *Autism Spectrum Disorder*?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis hubungan antara *Screen time* dengan perkembangan motorik kasar pada anak *Autism Spectrum Disorder*.

2. Tujuan Khusus

a. Untuk menganalisis gambaran *Screen time* pada anak *Autism Spectrum Disorder.*

b. Untuk menganalisis gambaran perkembangan motorik kasar pada anak *Autism Spectrum Disorder*

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada penulis dan pembaca. Adapun manfaat tersebut, diantaranya:

1. Bagi Peneliti

   Diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan mengenai hubungan *Screen time* dengan perkembangan motorik kasar pada anak *Autism Spectrum Disorder*

3. Bagi Fisioterapi

   Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi fisioterapis dalam memberikan edukasi kepada orang tua mengenai pengaturan *screen time* yang tepat guna mendukung stimulasi dan perkembangan motorik kasar pada anak dengan *Autism Spectrum Disorder.*

4. Bagi Orang Tua

   Diharapkan orang tua anak dengan *Autism Spectrum Disorder* dapat meningkatkan pemahaman mengenai pentingnya pengaturan *screen time* terhadap perkembangan motorik kasar anak.

5. Bagi IPTEK

   Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah kajian ilmiah mengenai hubungan antara *screen time* dan perkembangan motorik kasar pada anak

dengan *Autism Spectrum Disorder*, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya di bidang fisioterapi pediatri.

6. Bagi Instansi Pendidikan

   Diharapkan hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran yang berkaitan dengan hubungan *screen time* dan perkembangan motorik kasar pada anak dengan *Autism Spectrum Disorder* (ASD), serta dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan dan integrasi pembelajaran di institusi pendidikan.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

No	Penulis dan Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Yuan *et al.,* (2024)	*The relationship between screen time and gross motor movement: Across-sectional study of pre-school aged left-behind children in China*	Persamaan penelitian ini yaitu pada variabel independen dan dependen. sama-sama meneliti hubungan *screen time* dengan perkembangan motorik kasar anak usia *pre-school*	Perbedaan penelitian ini yaitu pada Subjek, Peneliti sebelumnya membahas pada anak *pre-school* sedangkan yang akan dilakukan peneliti yaitu pada subjek anak dengan *Autism Spectrum Disorder* (ASD)
2.	Pratama dan Naufa (2023)	Hubungan *Screen time* dengan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 2–3 Tahun di Posyandu Nagari Sungai Pulai	Persamaan penelitian ini yaitu pada variabel independen dan dependen. sama-sama meneliti hubungan *screen time* dan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini	Perbedaan penelitian ini yaitu pada Subjek, Peneliti membahas pada anak usia 2–3 tahun dengan perkembangan normal, sedangkan yang akan dilakukan peneliti yaitu pada subjek anak dengan *Autism Spectrum Disorder* (ASD)
3.	Páez-herrera *et al.,* (2025)	*Relationship Between the Use of Screens and the Motor Development of Children from 8 to 10 Years of Age*	Persamaan penelitian ini adalah pada variabel independen, peneliti sama-sama meneliti hubungan penggunaan layar dengan perkembangan motorik	Perbedaan penelitian ini yaitu pada subjek dan variabel dependen. Peneliti sebelumnya pada subjek usia 8–10 tahun dan meneliti tentang perkembangan motorik tidak spesfik ke motorik kasar, sedangkan yang akan di teliti ini subjeknya adalah anak dengan ASD dan meneliti

No	Penulis dan Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
				tentang perkembangan motorik kasar.
4.	Dong *et al.*, (2021)	*Correlation Between Screen time and Autistic Symptoms as Well as Development Quotients in Children With Autism Spectrum Disorder*	Persamaan penelitian ini adalah pada variabel independen yaitu *screen time* dan subjek yaitu anak dengan *Autism Spectrum Disorder*	Perbedaan penelitian ini adalah pada Variabel dependen, peneliti sebelumnya fokus pada korelasi *screen time* dengan gejala autis dan perkembangan umum (*development quotients*), sedangkan penelitian ini berfokus pada perkembangan motorik kasar.
5.	Nordin *et al* ., (2021)	*Motor Development in Children With Autism Spectrum Disorder*	Persamaan penelitian ini adalah pada variabel dependen yaitu perkembangan motorik dan subjek yaitu anak dengan *Autism Spectrum Disorder*	Perbedaan penelitian ini adalah pada Variabel independen dan tujuan penelitian, penelitian sebelumnya fokus pada gambaran dan karakteristik perkembangan motorik anak ASD , sedangkan penelitian adalah hubungan *screen time* dengan perkembangan motorik kasar pada anak dengan *Autism Spectrum Disorder*.