



**PENGGUNAAN GADGET DINI PADA ANAK USIA 1-3 TAHUN
TERHADAP PERKEMBANGAN DI DESA ASMOROBANGUN
KECAMATAN PUNCU KABUPATEN KEDIRI
EARLY GADGET USE IN CHILDREN AGED 1-3 YEARS ON
DEVELOPMENT IN THE VILLAGE ASMOROBANGUN PUNCU DISTRICT
KEDIRI REGENCY**

Wahyu Nuraisya¹, Lenia Murni Kondo²

¹Program Studi Pendidikan Profesi Bidan, STIKES Karya Husada Kediri

²Program Studi Sarjana Kebidanan STIKES Karya Husada Kediri

Email: w.nuraisya@gmail.com

INFO

ARTIKEL

Sejarah artikel:
Menerima
19September2024
Revisi 19
September 2024
Diterima 18
Oktober 2024
Online 30 Oktober
2024

Kata kunci:
*Penggunaan
Gadget,
Perkembangan,
Anak 1-3 tahun*

Keywords:
*Gadget use, child
development*

ABSTRAK

Perkembangan zaman mengharuskan pengenalan gadget sejak dini, sehingga anak menjadi kurang bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain. Menyebabkan anak kurang optimal mendapatkan stimulus yang tepat sehingga mengalami keterlambatan dalam aspek perkembangan gerak motorik maupun sosialisasi anak. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisa hubungan penggunaan gadget dini pada anak usia 1-3 tahun. Jenis penelitian yaitu analitik korelasional pendekatan crossectional. Variabel independent penelitian ini yaitu penggunaan gadget serta variable dependent perkembangan anak. Penelitian dilaksanakan pada 13-26 Mei 2024 di Posyandu Desa Asmorobangun. Populasi 98 responden dengan teknik simple random sampling didapatkan sampel sebanyak 79 responden. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner KPSP. Uji statistik spearman rho. Hasil penelitian menunjukkan kategori penggunaan gadget kategori sedang dengan perkembangan anak meragukan sebanyak 21 (26,6%), berdasarkan hasil nilai ($p=0.000$) dan nilai $r = -0.706$, ($p<0,05$) yang menunjukkan ada hubungan penggunaan gadget dini terhadap perkembangan anak usia 1-3 tahun. Penggunaan gadget dengan intensitas yang tinggi pada anak usia dini dapat memberikan berbagai macam dampak atau pengaruh tidak baik itu terhadap fisik maupun psikis individu pada perkembangan anak baik kemampuan motorik kasar, gerak motorik halus, bahasa, maupun sosialisasi dan kemandirian.

ABSTRACT

The development of the times requires a person to introducing gadgets from an early age. Children become less social and communicate with other people. This causes children to receive the right stimulus less than optimally, resulting in delays in aspects of motor development and child socialization. The aim of this research is to analyze the relationship between early gadget use in children aged 1-3 years. This type of research is analytic correlation uses the method crossectional. Variable independent This research is the use of gadgets and variables dependent child development. The research was carried out on May 13-26 2024 at Posyandu Asmorobangun Village. Population of 98 respondents using simple random sampling technique obtained a sample of 79 respondents. The research used the KPSP questionnaire. used the Spearman rho statistical test. Results showed that the category of gadget use was in the moderate category with doubtful child development as many as 21 (26.6%), the results, it showed a value of ($p=0.000$) This shows that ($p<0,05$) which shows that there is a relationship between early gadget use and the development of children aged 1-3 years. Use of gadgets with high intensity in early childhood can have various kinds of impacts or negative influences on the individual's physical and psychological well-being on the child's development, including gross motor skills, fine motor skills, language, as well as socialization and independence.

1. PENDAHULUAN

Fenomena penggunaan gadget pada anak usia dini bisa menjadi masalah terbesar di era globalisasi ketika orang tua memiliki inisiatif memberi dan membeli gadget untuk anak-anak dikarenakan sibuk bekerja sehingga orang tua menganggap tanpa kehadiran orang tua anak-anak tidak akan merasa kesepian. Namun demikian dalam penggunaannya tanpa ada arahan dan batasan secara terus menerus maka akan berdampak pada perkembangan anak. Penggunaan gadget sebagai salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak yakni intesitas anak dalam menggunakan ponsel atau gadget. Gadget merupakan salah satu perkembangan teknologi yang pemakaiannya merata hampir pada semua usia, termasuk anak-anak usia di bawah 5 tahun. Penggunaan gadget untuk anak usia dibawah 5 tahun sebaiknya hanya untuk pengenalan sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak (Milana, 2019).

Berdasarkan pendapat para ahli, terdapat sejumlah karakteristik perkembangan pada anak usia dini. Karakteristik meliputi, perkembangan fisik – motorik, kognitif, sosio emosional, dan perkembangan bahasa. Motorik kasar merupakan gerakan yang melibatkan otot-otot besar dalam melakukan aktivitas (Eka & M. Ansar, 2020). Karakteristik perkembangan motorik kasar dapat dilihat dari perkembangan anak yang sudah mulai berjalan, berjalan jinjit, berjalan naik turun tangga dengan kaki saling bergantian, berlari tanpa rintangan, berlari dengan rintangan, meloncat tanpa rintangan, meloncat dengan rintangan,

memanjat, melompat beberapa kali tanpa terjatuh, melompat dengan satu kaki, melempar benda dan menangkap benda. Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik akan membuatnya menjadi lebih gesit dan sigap, serta gerakannya menjadi lebih terkoordinasi dan membuat anak tampil lebih percaya diri (Anggi, dkk, 2020).

Permasalahan tentang perkembangan motorik kasar pada anak usia dini yang

mengalami kesulitan dalam melakukan koordinasi antara gerakan visual (pandangan mata) dan motorik (gerakan tangan, gerakan jari tangan atau kaki) umumnya disebabkan karena lemahnya koordinasi gerak visual motorik (Sopiyati, 2021). Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak yakni intesitas anak dalam menggunakan gadget. Gadget sebagai salah satu perkembangan teknologi yang pemakaiannya merata hampir pada semua usia, termasuk anak-anak usia di bawah 5 tahun (Ranny, dkk, 2021). Penggunaan gadget untuk anak usia dibawah 5 tahun sebaiknya hanya untuk pengenalan sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak. Mengingat penggunaan gadget dapat memudahkan anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasannya, seperti adanya aplikasi edukatif yang mendukung pembelajaran anak. Namun demikian penggunaan gadget juga memiliki pengaruh yang kurang baik, yaitu mengakibatkan anak malas beraktivitas dan bergerak, karena anak dapat dengan mudah mengakses berbagai informasi, malas beraktivitas dan bergerak dapat memberikan kontribusi pada terganggunya perkembangan motorik kasar anak (Nanang, 2019).

Jumlah anak pra-sekolah di Indonesia sekitar 21.990 ribu jiwa. Namun, dari jumlah tersebut, Indonesia tidak terlepas dari permasalahan kesehatan yaitu 56,34 % anak prasekolah mengalami keterlambatan perkembangan. Hasil skrining perkembangan anak di 30 provinsi diperoleh data gangguan perkembangan anak dengan persentase 45,12% (Rivo, et al, 2022). Pernyataan diatas didukung oleh laporan Departemen Kesehatan Republik Indonesia (Depkes RI) menunjukkan sebanyak 0,4 juta atau sebesar 16% balita di negara Indonesia terjadi gangguan perkembangan motorik kasar, motorik halus, gangguan pendengaran, penurunan kecerdasan serta keterlambatan bicara (Adevia & Desy, 2018).

Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) menyatakan bahwa di Indonesia sekitar 5-10% anak diperkirakan mengalami keterlambatan perkembangan. Data angka kejadian

keterlambatan perkembangan umum belum diketahui dengan pasti, namun diperkirakan sekitar 1-3% anak di bawah usia 5 tahun mengalami keterlambatan perkembangan umum (Septi, 2019). Berdasarkan data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2020 menunjukkan bahwa hanya 65,9% balita yang mempunyai buku KIA, sedangkan di Jawa Timur sendiri sekitar 81% balita yang mempunyai buku KIA (Sujiati, 2018). Data SDIDTK Kota Kediri tahun 2018 menunjukkan bahwa jumlah balita 12-59 bulan sebanyak 16.673 anak (Sujiati, 2018).

Jumlah balita di Kota Kediri terdapat 52 anak yang mengalami penyimpangan perkembangan yang terdiri dari 24 anak dengan gangguan perkembangan motorik kasar, 21 anak dengan gangguan motorik halus, dan 18 anak dengan gangguan bahasa dan bicara. Penyimpangan perkembangan yang terjadi di wilayah kerja Puskesmas Puncu yaitu 12 anak dengan gangguan perkembangan motorik kasar, 14 anak dengan gangguan motorik halus, dan 12 anak dengan gangguan bicara dan bahasa.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada bulan 31 Januari 2023 di Desa Asmorobangun Kecamatan Puncu didapatkan data jumlah total anak usia 1-3 tahun sebanyak 98 anak, lebih lanjut peneliti menggali informasi pada 10 ibu yang memiliki anak usia 1-3 tahun sebagai studi awal didapatkan 6 anak (60%) memiliki kebiasaan menggunakan gadget 1-2 jam setiap hari sebagai hiburan bagi anak, 4 anak (40%) tidak diberikan gadget karena menurut ibu masih terlalu dini, ibu membiasakan menghibur anaknya dengan permainan konvensional contohnya main balok, mobil mobilan atau boneka, yang masih tetap bertahan. Dan interaksi orang tua keanak penting, contohnya *family fun* tidak bisa dimainkan sendiri, biasanya minimal harus berdua seperti mainan balok susun dan cilukba, melompat dan sebagainya. Ibu yang anaknya menggunakan gadget mengaku dari sektor motorik kasar anak belum mampu berdiri satu kaki, belum mampu melompat ada juga yang memiliki keterlambatan motorik kasarnya. Hal ini menggambarkan adanya masalah gangguan

motorik kasar pada anak karena pemberian gadget secara dini dan dimungkinkan juga orang tua kurang memberikan stimulasi.

Selain itu, hasil riset anak yang telah terbiasa dengan gadget akan mengalami penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya, dan cenderung lebih pendiam. Sedangkan pada usia dini seharusnya menjadi usia dimana anak mampu mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik dilingkungan sosialnya. Kurangnya interaksi sosial pada anak dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan bicara dan bahasa anak (Widiana, 2022).

Keterlibatan orang tua dalam pengontrolan penggunaan gadget anak juga sangat dibutuhkan, baik dalam bentuk motivasi, kasih sayang, maupun tanggung jawab. Orang tua harus lebih berhati-hati terhadap resiko yang diakibatkan dari pemakaian gadget yang berlebihan (Najmarani, dkk, 2018). Gadget bisa menjadi masalah terbesar di era globalisasi ketika orang tua memiliki inisiatif memberi dan membeli gadget untuk anak-anak dikarenakan sibuk bekerja sehingga orang tua menganggap tanpa kehadiran orang tua anak-anak tidak akan merasa kesepian (IDAI, 2019). Penggunaan gadget tanpa arahan dan batasan secara terus menerus maka akan berdampak pada perkembangan anak (Meiuta, 2019).

Daya kembang otak pada usia anak – anak begitu pesat, sangat optimal bila pada masa ini orangtua dapat mengoptimalkan kemampuan anaknya. Antusias anak terhadap berbagai rangsangan cukup tinggi, ditambah lagi dengan adanya keingintahuannya terhadap sesuatu, dan kesukaannya dalam meniru apa yang dilihatnya. Tidak hanya itu, daya ingat anak juga masih sangat tinggi. Sel – sel otak manusia sudah terbentuk sebanyak 70 – 80 persen pada anak usia tiga tahun. Pada usia periode ini pertumbuhan otak berjalan sangat cepat, dimana bagian kulit (cortex cerebri) keadaanya sangat peka terhadap segala macam rangsangan dari luar. Informasi positif dan bermutu yang diterimanya memberikan reaksi yang sangat baik bagi proses tumbuh kembang perkembangan yang anak. Saat

lahir otak bayi mengandung sekitar 100 milyar neuron yang siap melakukan sambungan antar sel. Aktivitas diintegrasikan sensomotorik menjadi dikoordinasi. Misalnya aktivitas pada dapat yang waktu mencontoh sebuah gambar atau benda. Apa yang dilihat dengan mata harus dipindah dengan motoriknya menjadi sebuah pola tertentu. Sekitar tahun ketiga, semua pola lokomotoriknya sudah dapat dikuasai. Aktivitas – aktivitas tersebut tidak luput dari peran media informasi dan teknologi bersamaan dengan perkembangan anak. Pada masa ini berbagai potensi yang ada dalam diri manusia berkembang dengan pesat. Usia dini merupakan masa emas dimana perkembangan fisik, motorik, intelektual, emosional, bahasa dan sosial berlangsung dengan cepat

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dikarenakan permasalahan kesehatan terutama tentang perkembangan anak yang dikaitkan penggunaan gadget dini, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan penggunaan gadget dini pada anak usia 1-3 tahun terhadap perkembangan di Desa Asmorobangun Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri.

2. METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah analitik korelasional yaitu mencari hubungan antara dua variabel independen dan dependen dengan menggunakan pendekatan cross-sectional. variabel independen adalah penggunaan gadget dan variabel dependen adalah perkembangan motorik kasar. Populasi adalah seluruh ibu yang memiliki anak usia 1-3 tahun di Desa Asmorobangun Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri 98 responden. sampel adalah sebagian ibu yang memiliki anak usia 1-3 tahun sebanyak 79. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah simple random sampling. Waktu penelitian dilaksanakan pada 13-26 Mei 2024. Instrument yang digunakan kuesioner untuk variabel independen yang di isi oleh orang tua dan KPSP untuk variabel dependen. Uji statistik menggunakan analisa uji Spearman Rho. Etika penelitian meliputi *informed consent* yang di tanda tangani oleh orang tua, *anonymity* dan

confidentiality, sedangkan nomor etik yaitu 0138/EC/LPPM/STIKES/KH/V/2024.

3. DISKUSI

Tabel.1 Distribusi frekuensi berdasarkan penggunaan gadget terhadap perkembangan di Desa Asmorobangun Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri

Penggunaan gadget	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Rendah	16	20,3
Sedang	40	50,6
Tinggi	23	29,1
Total	79	100

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa dari 79 responden, setengah dari 40 (50,6%) dengan penggunaan gadget sedang.

Tabel 2 Distribusi frekuensi berdasarkan perkembangan sesuai KPSP di Desa Asmorobangun Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri

Perkembangan	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Penyimpangan	10	12,7
Meragukan	36	45,6
Sesuai	33	41,7
Total	79	100

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa hampir setengah 36 (45,6%) responden dengan perkembangan meragukan.

Tabel 3. Distribusi Silang Penggunaan Gadget Pada anak Usia 1-3 tahun Terhadap Perkembangan di Desa Asmorobangun Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri

Penggunaan Gadget	Perkembangan Berdasarkan KPSP							
	Menyimpang		Meragukan		Sesuai		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Rendah	0	0	1	1,3	15	19,0	16	20,3
Sedang	1	1,3	21	26,6	18	22,8	40	50,6
Tinggi	9	11,4	14	17,7	0	0	23	29,1
Total	10	12,7	36	45,6	33	41,7	79	100

Nilai uji statistik *Spearman Rho p-value* = 0,000

Nilai R= -0,706 (kolerasi kuat)

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa dari 79 responden, setengah dari 40 (50,6%) dengan penggunaan gadget kategori sedang, 23

(29,1%) dengan penggunaan gadget kategori tinggi, serta 16 (20,3%) dengan penggunaan gadget kategori rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar yang mengalami penggunaan gadget pada anak dalam kategori sedang yang didominasi usia anak 24-35 bulan. Berdasarkan hasil tabulasi silang bahwa usia ibu 20-35 tahun dengan penggunaan gadget kategori tinggi sebanyak 17 (21,5%) responden, pendidikan ibu SMA dengan penggunaan gadget kategori sedang sebanyak 23 (29,1%) responden, dan penggunaan gadget dengan kategori sedang pada ibu IRT sebanyak 23 (29,1%) responden.

Latar belakang pendidikan orang tua juga berpengaruh terhadap kontrol yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya. Seperti hasil penelitian bahwa kontrol orang tua terutama dari kontrol yang diberikan oleh seorang ibu. Seorang ibu yang memiliki pendidikan tinggi akan menemukan cara-cara yang menarik untuk menjaga anaknya supaya tidak bermain dengan gadgetnya dan untuk ibu yang memiliki pendidikan rendah, sulit menemukan cara-cara yang menarik supaya anaknya tidak bermain gadget.

Berdasarkan penelitian ini didapatkan dari kuesioner penggunaan gadget berdasarkan durasi dan intensitas responden dominan menggunakan gadget lebih dari 1 jam /hari dengan intensitas penggunaan 2-3 kali/hari dengan kategori sedang. Sebagian responden mengaku memberikan gadget anak lebih dari 120 menit/hari dikarenakan anak rewel dan jika tidak diberikan hp anak menangis selain itu ibu mengatakan anak ditinggal pergi bekerja dan dirumah Bersama dengan neneknya. Pada penggunaan gadget dalam kategori rendah anak masih menggunakan gadget dengan durasi < 30menit dan intensitas kadang 2 kali sehari.

Penggunaan gadget sangat mempermudah komunikasi. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi. Membangun kreatifitas anak (gadget memberikan beragam informasi yang juga bisa mendorong anak menjadi lebih kreatif). Anak akan lebih mudah dalam mencari segala

informasi dan berita yang dibutuhkan olehnya, terutama dalam hal belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Sesuai dengan teori pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar >75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget. Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali /hari setiap penggunaan. Kemudian, penggunaan gadget yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit /hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian (Kemenkes, 2019).

Sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa pengenalan atau penggunaan gadget terlalu dini pada anak dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti frekuensi, durasi, dan pengawasan orang tua. Penggunaan gadget sebagai bahan dasar pembelajaran pada anak akan berdampak positif seperti meningkatkan kreativitas dan daya pikir anak. Hal tersebut dapat muncul apabila orang tua pandai mengontrol dan mengarahkan anak, serta tegas dalam memberikan batasan-batasan waktu kepada anak dalam bermain gadget. Begitupun sebaliknya, apabila pengawasan orang tua kurang serta tidak ada upaya tegas dalam memberikan batasan waktu bermain gadget pada anak, dapat menimbulkan sisi negative (Arum, dkk, 2019).

Sejalan dengan penelitian orang lain Pengaruh Media Gadget pada perkembangan anak. mengemukakan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, diantaranya yaitu pendidikan ibu, pekerjaan ibu, pendidikan bapak, stimulasi perkembangan dan faktor lingkungan dari anak. Salah satu stimulus yang diduga mampu mempengaruhi perkembangan anak,

terutama perkembangan sosial yaitu pengenalan gadget terlalu dini pada anak (Vitrianingsih, 2018).

Peneliti berasumsi bahwa anak usia dini yang diberikan gadget berlebihan maka anak semakin susah berhenti ketika sudah menggunakan gadget dan dikhawatirkan anak menjadi kecanduan dalam penggunaan gadget serta dapat mengganggu perkembangan anak. Selain mengalami kecanduan dampak dari penggunaan gadget anak mengalami keterlambatan bahasa, pada anak usia 2-3 tahun kebanyakan anak belum bisa mengucapkan 2 kata. Penting bagi orang tua untuk membatasi penggunaan gadget pada anak usia dini.

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa dari 79 responden terdapat 36 (45,6%) responden dengan perkembangan meragukan, perkembangan anak sesuai KPSP sebanyak 33 (41,8%), serta perkembangan anak dengan kategori menyimpang sebanyak 10 (12,7%). Berdasarkan hasil tabulasi silang bahwa dari usia ibu 20-35 tahun yang memiliki anak dengan perkembangan sesuai hampir setengahnya 24,1% yaitu 19 responden. Berdasarkan tingkat pendidikan ibu SMA sebanyak 19 (24,1%) dengan perkembangan yang sesuai. Berdasarkan pekerjaan ibu IRT sebanyak 18 (22,8%) responden dengan perkembangan meragukan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak seperti usia ibu, pendidikan dan pekerjaan ibu. Berdasarkan hasil penelitian perkembangan anak usia 1-3 tahun didominasi dengan keterlambatan pada aspek bahasa dan gerak kasar. Pada saat dilakukan penelitian bagian pernyataan bahasa anak usia 36 bulan belum bisa mengucapkan 2 kata. Pada aspek perkembangan motorik kasar seperti anak belum mampu untuk berdiri dengan satu kaki dalam batas waktu yang ditentukan, belum bisa menangkap bola dengan baik.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa hasil analisis data didapat $p\text{-value } 0,00 < 0,5$ hal ini menunjukkan penggunaan gadget memiliki hubungan atau berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar. Selain itu, nilai korelasi $-0,785$ menunjukkan terdapat pengaruh negatif yang berarti semakin tinggi penggunaan

gadget maka semakin rendah perkembangan motorik kasar (Widiana, 2022).

Sejalan dengan penelitian orang lain bahwa usia dapat mempengaruhi kedewasaan seseorang dalam arti pada usia 20-35 tahun merupakan usia yang sangat baik untuk menjalankan fungsi pengasuhan anak (Milana, 2019). Pendidikan orang tua merupakan salah satu faktor yang penting dalam tumbuh kembang anak. Karena dengan pendidikan yang baik, maka orang tua dapat menerima segala informasi dari luar terutama tentang cara pengasuhan anak yang baik, bagaimana menjaga kesehatan anaknya, pendidikannya dan sebagainya. Seorang ibu dengan pendidikan rendah tidak mudah mengerti dan memahami kebutuhan anak dalam mendukung perkembangan anak sesuai tahapan usianya (Septi, 2019).

Sejalan dengan penelitian orang lain bahwa tingkat pendidikan ibu juga mempengaruhi kemampuannya dalam merawat anak sehingga perkembangan anak berjalan dengan optimal karena hal ini berkaitan dengan tingkat pengetahuan ibu tentang tahapan tumbuh kembang dan cara menstimulasinya. Semakin tinggi tingkat pendidikan semakin mudah menerima dan mengembangkan pengetahuan sehingga produktivitas akan meningkat dan berdampak pada kesejahteraan keluarga (Arum, 2019).

Pada kuesioner perkembangan praskrining (KPSP) pernyataan perkembangan terdiri dari pernyataan mengenai motorik kasar, motorik halus, dan kemampuan bahasa dan berbicara berdasarkan dengan usia anak. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti ditemukan sebanyak 9 responden usia 36 bulan (3 tahun) mengalami keterlambatan dalam bicara dan bahasa karena pada kuesioner, anak cenderung menjawab tidak pada pernyataan tersebut. Selain itu 13 anak mengalami keterlambatan pada motorik kasar, dan 9 anak mengalami keterlambatan bahasa atau bicara.

Pekerjaan ibu adalah salah satu faktor yang berpengaruh pada perkembangan anak. Ibu dengan status bekerja memiliki peran ganda dimana selain bekerja keluar rumah ibu juga

memiliki tanggungjawab untuk mengurus suami dan anak-anaknya. Ibu yang bekerja harus pandai mengatur waktu. Anak usia dini masih sangat bergantung pada ibunya karena anak tersebut belum mampu melakukan tugas pribadi seperti mandi makan dsb. Demikian juga pada ibu yang tidak bekerja atau IRT harus mampu , mengatur waktu dan memanfaatkan waktunya dengan baik maka perkembangan anak akan meningkat sesuai dengan usianya.

Perkembangan merupakan bertambah sempurnanya fungsi alat tubuh yang dapat dicapai melalui tumbuh kematangan belajar (Soetjiningsih, 2018). Perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai sejak pembuahan dan terus menerus berlanjut disepanjang rentang kehidupan individu (Basri & Azwar, 2022).

Peneliti berasumsi bahwa ketika menggunakan gadget gadget anak kurang mendapatkan stimulasi untuk mencapai perkembangan motorik kasar yang sesuai. Ketika menggunakan gadget anak jarang jarang melakukan aktivitas lain seperti memegang benda, menulis, mewarnai, menggambar, berjalan, berlari, bermain bola, dan menyusun balok anak terlalu lama duduk dan diam pada satu tempat saat menggunakan gadget. Maka peran orang tua sangat diperlukan dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anaknya. orang tua dapat melakukan skrining dini dengan menggunakan kuesioner KPSP sesuai usia anak.

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan berdasarkan KPSP pada anak usia 1-3 tahun didapatkan hasil bahwa dari 79 anak yang dikategorikan penggunaann gadget tinggi dengan perkembangan sesuai tidak ada kategori penggunaan gadget tinggi dengan perkembangan meragukan dengan aspek bahasa dan gerak kasar sebanyak 14 (17,7%) responden, kategori penggunaan gadget tinggi dengan perkembangan anak penyimpangan sebanyak 9 (11,4%), kategori penggunaan gadget sedang dengan perkembangan anak sesuai sebanyak 18 (22,8%), kategori penggunaan gadget sedang dengan perkembangan anak meragukan sebanyak 21 (26,6%), kategori penggunaan gadget sedang dengan perkembangan anak

menyimpang sebanyak 1 (1,3%) dengan keterlambatan motorik kasar, kategori penggunaan gadget rendah dengan perkembangan anak sesuai sebanyak 15 (19%) responden, kategori penggunaan gadget rendah dengan perkembangan meragukan sebanyak 1 (1,3%) dengan aspek bahasa serta kategori penggunaan gadget rendah tidak ada penyimpangan pada perkembangan anak usia 1-3 tahun. Berdasarkan hasil uji statistik Spermman Rho menunjukkan nilai ($p=0.000$) hal ini menunjukkan bahwa ($p<0,05$) yang menunjukkan ada hubungan penggunaan gadget dini terhadap perkembangan anak usia 1-3 tahun, dengan nilai $\alpha=-0.706$ berarti hubungan penggunaan gadget dini dengan perkembangan anak usia 1-3 tahun dengan kategori kuat.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat 18 (22,8%) penggunaan gadget kategori sedang dengan perkembangan anak yang sesuai. Hal ini dikarenakan saat seorang anak diberikan gadget dengan pengawasan orang tua dan adanya pembagian waktu antara penggunaan gadget dengan waktu interaksi dan aktivitas lain anak dengan orang lain dilingkungan sekitarnya maka perkembangan anak akan berkembang dengan baik.

Sejalan dengan penelitian orang lain bahwa Anak yang bermain gadget kurang dari 2 jam memiliki tingkat perkembangan suspect ada 5 anak (6,9%) sedangkan pada anak yang bermain gadget lebih dari sama dengan 2 jam memiliki tingkat perkembangan suspect ada 9 anak (29%). Nilai p value 0,005 yang artinya $p<0,05$ menunjukkan adanya hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan pada anak (Soetjiningsih, 2018).

Tingginya intensitas menggunakan gadget memberikan berbagai macam dampak atau pengaruh tidak baik itu terhadap fisik maupun psikis individu pada kemampuan motorik kasar (Jafri & Defega, 2020). Dampak fisik dapat berupa kelelahan pada anggota tubuh karena terlalu lama bermain gadget yang menyebabkan kesehatan badan menurun sehingga mudah sakit (Sujiono, 2020).

Kemudian, pada penelitian ini uji hipotesis membuktikan bahwa intensitas penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak, dimana $p < 0,000$ bahwa lingkungan juga mempengaruhi perkembangan motorik kasar. Hal ini dikarenakan adanya stimulasi dari lingkungan, misalnya sarana dan prasarana yang menarik maka anak akan bergerak menuju ke arah benda tersebut (Soetjiningsih, 2018).

Penggunaan gadget yang berlebihan secara umum dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan balita. Oleh karena itu, orang tua mempunyai peran aktif dalam membatasi anak anak dalam menggunakan gadget. Penggunaan gadget bisa dibagi beberapa tahap sesuai usia anak, jika anak dibawah 5 tahun sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk dan suara. Artinya jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain gadget pada anak usia 1-3 tahun. Terlebih di usia ini yang utama bukan gadget tapi fungsi orang tua yang berperan aktif dalam menstimulasi anak agar perkembangannya sesuai.

4. SIMPULAN

Peran orang tua sangat diperlukan dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anaknya. orang tua dapat melakukan skrining dini dengan menggunakan kuesioner KPSP sesuai usia anak. Penggunaan gadget yang berlebihan secara umum dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan balita. Oleh karena itu, orang tua mempunyai peran aktif dalam membatasi anak anak dalam menggunakan gadget. Penggunaan gadget bisa dibagi beberapa tahap sesuai usia anak, jika anak dibawah 5 tahun sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk dan suara. Artinya jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain gadget pada anak usia 1-3 tahun. Terlebih di usia ini yang utama bukan gadget tapi fungsi orang tua yang berperan aktif dalam menstimulasi anak agar perkembangannya sesuai.

5. REFERENSI

- Agustin, Ranny Nur; Novianti, Ria; Puspitasari, Enda. 2021. Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Se- Kecamatan Bangkinang Kota Kabupaten Kampar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(1), 31-39. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v4i1.1667>.
- Anggraeni, Septi. 2019. Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64-68. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>.
- Chikmah, Adevia Maulidya; Fitriainingsih, Desy. 2018. Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah Di Tk Pembina Kota Tegal. *Siklus: Journal Research Midwifery Politeknik Tegal*, 7(2), 295. <https://doi.org/10.30591/siklus.v7i2.896>
- Damayanti, Eka; Nasrul, M. Ansar. 2020. Capaian Perkembangan Fisik Motorik Dan Stimulasinya Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 67-80. <https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v5i2.2699>
- Dewi, Arum Kusuma; Yuyun Yulianingsih; Tuti Hayati. "Hubungan Antara penggunaan gadget dengan perkembangan bahasa anak usia dini." *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)* 2.1 (2019): 83-92.
- Firdaus, Najmarani Devi; Burhanudin Ichsan; M. Med. Hubungan Tingkat Pendapatan Keluarga, Tingkat Pengetahuan Ibu Tentang Stimulasi Perkembangan Anak, dan Sysca Syaputry, Asmariyah, Linda Yusanti, Dara Himalaya, Novianti | 12 JMK: *JURNAL MEDIA KESEHATAN VOL. 16 Nomor 2 Desember 2023 Tingkat Pendidikan Ibu Dengan Perkembangan Sosial Anak Balita di Kota Madiun*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018.
- Haryanti, Anggi Eka; Kustiawan, Usep; Wulandari, Retno Tri. 2020. Efektivitas Permainan Flower Circuit Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Trenggalek. *Jurnal PAUD: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Anak*



- Usia Dini, 2(2), 44. <https://doi.org/10.17977/um053v2i2p44-52>.
- IDAI. 2019. Mengenal Keterlambatan Perkembangan Umum pada Anak.
- Jafri & Defega, 2020. Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Bahasa Anak Usia 3 - 6 Tahun. Prosiding Seminar Kesehatan Perintis, 3(1), 76-83.
- Kemendes. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Profil Kesehatan : 2019
- Nugroho, Rivo. et al. 2022. Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(5), 5425-5436. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2980>.
- Prastiwi, Meiuta Hening. "Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun." Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada 8.2 (2019): 242-249.
- Rahmiati, Basri Aramico; Eddy Azwar. "Hubungan Perkembangan Karakter Anak Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Usia 3-6 Tahun Di Desa Bener Pepanyi Kecamatan Permata Kabupaten Bener Meriah Tahun 2022." Journal of Health and Medical Science (2022): 118-129
- Sahriana, Nanang. 2019. Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. Jurnal Smart Paud, 2(1), 60. <https://doi.org/10.36709/jspaud.v2i1.5922>.
- Soetjningsih, Perkembangan motoric kasar Anak Usia Dini, Metro Lampung: CV LadunyAlifatama, 2018
- Sopiyati. 2021. Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar. Journal of Industrial Engineering & Management Research, 2(6). <https://doi.org/10.7777/jiemar.v2i6.230>.
- Subarkah, Milana Abdillah. 2019. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan, 15(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>.
- Sujianti. 2018. Hubungan Lama dan Frekuensi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah di TK Islam AL Irsyad 01 Cilacap.
- Sujiono. Konsep-konsep motoric kasar, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020
- Vitrianingsih. Hubungan Peran Orang Tua Dan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Gugus Ix Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta. 2018
- Wika, Widiyana. 2022. Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha Volume 10, Nomor 3, Tahun 2022, E-ISSN: 2613-9650. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.51352>