

Paparan Gadget pada Usia Dini sebagai Faktor yang Berhubungan dengan Perkembangan Anak Usia Dini

Brivian Florentis Yustanta^{1*}, Dwi Ertiana², Dewi Taurisiawati Rahayu³

¹ Program Studi S1 Kebidanan STIKES Karya Husada Kediri, brivianflorentis@gmail.com, 082231175367

² Program Studi Pendidikan Profesi Bidan STIKES Karya Husada Kediri, ertiana.dwi@gmail.com, 081331969498

³ Program Studi S1 Kebidanan STIKES Karya Husada Kediri, deetaurisia@gmail.com, 082301110990

Abstrak

Penggunaan gadget pada anak usia dini terus meningkat seiring perkembangan teknologi digital. Data menunjukkan bahwa sekitar 60–70% anak usia dini sudah terpapar gadget dan lebih dari 30% mengalami durasi penggunaan yang melebihi rekomendasi WHO yaitu 1 jam per hari. Penggunaan gadget yang berlebihan berpotensi mengurangi interaksi sosial dan kesempatan anak memperoleh stimulasi yang optimal, sehingga dapat memengaruhi perkembangan motorik, bahasa, sosial, dan kemandirian anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan paparan gadget pada usia dini dengan perkembangan anak usia 1–3 tahun.

Penelitian menggunakan desain analitik korelasional dengan pendekatan cross-sectional. Penelitian dilaksanakan di Posyandu Desa Asmorobangun Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri pada tanggal 13–26 Mei 2025. Populasi penelitian berjumlah 98 anak usia 1–3 tahun. Sampel sebanyak 79 responden dipilih menggunakan teknik simple random sampling. Data penggunaan gadget dan perkembangan anak dikumpulkan menggunakan kuesioner dan instrumen Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP). Analisis data dilakukan menggunakan uji Spearman Rho dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$.

Sebagian besar responden memiliki tingkat penggunaan gadget kategori sedang. Anak dengan perkembangan kategori meragukan ditemukan sebanyak 21 responden (26,6%). Hasil uji Spearman Rho menunjukkan nilai $p = 0,000$ dan koefisien korelasi $r = -0,706$. Temuan ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia 1–3 tahun, dengan kekuatan korelasi kuat dan arah hubungan negatif.

Anak dengan tingkat penggunaan gadget yang lebih tinggi cenderung mengalami lebih banyak perkembangan yang meragukan dan menyimpang dibandingkan anak dengan penggunaan gadget yang lebih rendah. Oleh karena itu diperlukan pengawasan dan pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak.

Kata Kunci : Paparan Gadget, Usia Dini, Perkembangan Anak

Abstract

Gadget use in early childhood continues to increase with the development of digital technology. Data shows that approximately 60–70% of preschool-aged children use gadgets daily, and more than 30% experience usage durations exceeding recommendations. Excessive gadget use has the potential to reduce social interaction and opportunities for optimal stimulation, thus impacting motor, language, social, and independence development. This study aims to analyze the relationship between gadget exposure at an early age and the development of children aged 1–3 years. The study used a correlational analytical design with a cross-sectional approach. The study was conducted at the Asmorobangun Village Integrated Health Post (Posyandu) from May 13–26, 2025. The study population consisted of 98 children aged 1–3 years. A sample of 79 respondents was selected using a simple random sampling technique. Data on gadget use and child development were collected using questionnaires and the Pre-Screening Development Questionnaire (KPSP). Data analysis was performed using the Spearman Rho test with a significance level of $\alpha = 0.05$. Most respondents had moderate levels of gadget use. Twenty-one children (26.6%) were found to have questionable development. The Spearman's Rho test results showed a p-value of 0.000 and a correlation coefficient of $r = -0.706$. These findings indicate a significant relationship between gadget use and the development of children aged 1–3 years, with a strong correlation and a negative direction. Children with higher levels of gadget use tend to experience more questionable and deviant development than children with lower levels of gadget use. Therefore, parental supervision and guidance are necessary regarding children's gadget use.

Keywords: Gadget Exposure, Early Childhood, Child Development

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 intensitas 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.

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⁽¹⁾. 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⁽²⁾.

Permasalahan perkembangan motorik kasar pada anak usia dini yang ditandai dengan kesulitan melakukan koordinasi antara fungsi visual (penglihatan) dan gerakan motorik, seperti gerakan tangan, jari, maupun kaki, umumnya disebabkan oleh rendahnya kemampuan koordinasi visual-motorik⁽³⁾. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak adalah intensitas penggunaan gadget. *Gadget* sebagai salah satu perkembangan teknologi yang pemakaiannya merata hampir pada semua usia, termasuk anak-anak usia di bawah 5 tahun⁽⁴⁾. 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⁽⁵⁾.

Jumlah anak usia dini di Indonesia sekitar 13,5 juta jiwa. Namun, dari jumlah tersebut, Indonesia tidak terlepas dari permasalahan kesehatan yaitu 56,34 % anak mengalami keterlambatan perkembangan. Hasil skrining perkembangan anak di 30 provinsi diperoleh data gangguan

Alamat Korespondensi Penulis:
Brivian Florentis Yustanta
Email : brivianflorentis@gmail.com

Alamat: STIKES Karya Husada Kediri Jl. Soekarno Hatta
No.7 Pare-Kediri Telp./Fax. (0354) 395 20

perkembangan anak dengan persentase 45,12%.⁽⁸⁾ Pernyataan diatas didukung oleh laporan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia 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⁽⁹⁾.

Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) tahun 2025 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⁽¹⁰⁾. Berdasarkan data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2023 menunjukkan bahwa hanya 65,9% balita yang mempunyai buku KIA, sedangkan di Jawa Timur sendiri sekitar 81% balita yang mempunyai buku KIA⁽¹¹⁾. Data SDIDTK Kota Kediri tahun 2023 menunjukkan bahwa jumlah balita 12-59 bulan sebanyak 16.673 anak⁽¹¹⁾.

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 Kabupaten Kediri 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.

Keterlibatan orang tua dalam pengontrolan penggunaan *gadget* anak juga sangat dibutuhkan, baik dalam bentuk motivasi, kasih sayang, maupun tanggung jawab⁽⁴⁾. Orang tua harus lebih berhati-hati terhadap resiko yang diakibatkan dari pemakaian *gadget* yang berlebihan⁽¹²⁾. *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⁽¹³⁾. Penggunaan *gadget* tanpa arahan dan batasan secara terus menerus maka akan berdampak pada perkembangan anak⁽¹⁴⁾.

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*) keadaannya 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. Sementara itu bahwa 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 paparan gadget pada anak usia dini terhadap perkembangan anak usia 1-3 tahun di Desa Asmorobangun Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu analitik korelasional. Penelitian ini menggunakan metode *crosssectional*. Variabel *independent* penelitian ini yaitu penggunaan gadget serta variabel *dependent* perkembangan anak (motorik kasar, motorik halus, sosial kemandirian dan bahasa). Penelitian dilaksanakan pada 13 - 26 Mei 2025 di Posyandu Desa Asmorobangun Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri. Populasi adalah anak usia 1-3 tahun di Posyandu Desa Asmorobangun sejumlah 98 responden dengan teknik simple random sampling didapatkan sampel sebanyak 79 responden. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner KPSP. Analisa data menggunakan uji statistik *spearman rho*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data ini meliputi karakteristik responden yang terdiri dari distribusi frekuensi berdasarkan usia anak, usia ibu, pendidikan ibu, dan pekerjaan ibusebagai berikut :

Tabel1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden

Usia anak	(f)	(%)
12-23 bulan	15	19,0
24-35 bulan	50	63,3
36 bulan	14	17,3
Total	79	100

Usia Ibu		
< 20 tahun	6	7,6
20-35 tahun	45	57,0
>35 tahun	28	35,4
Total	79	100
Pendidikan Ibu		
SD	8	10,1
SMP	19	24,1
SMA	42	53,2
Perguruan Tinggi	10	12,7
Total	79	100
Pekerjaan Ibu		
Swasta	15	19,0
Wiraswasta	14	17,7
Buruh/petani	7	8,9
IRT	40	50,6
PNS	3	3,8
Total	79	100

Berikut merupakan data khusus meliputi : penggunaan gadget dan perkembangan sesuai KPSP.

Tabel 2 Distribusi frekuensi berdasarkan penggunaan gadget terhadap perkembangan

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

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui bahwa dari 79 responden, setengah dari 40 (50,6%) dengan penggunaan gadget sedang.

Tabel 3 Distribusi frekuensi berdasarkan perkembangan sesuai KPSP

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

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa hampir setengah 36 (45,6%) responden dengan perkembangan meragukan.

Tabel 4 Distribusi Silang Hubungan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 1-3 tahun Terhadap Perkembangan Anak

Paparan gadget	Perkembangan Anak							
	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	41,8	79	100

Nilai uji statistik *Spearman Rho p-value* = 0,000
Nilai R= -0,706 (kolerasi kuat)

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan berdasarkan KPSP pada anak usia 1-3 tahun didapatkan hasil bahwa dari 79 anak yang dikategorikan penggunaan gadget rendah dengan perkembangan anak sesuai sebanyak 15 (19%) responden, kategori penggunaan gadget sedang dengan perkembangan anak meragukan sebanyak 21 (26,6%), kategori penggunaan gadget tinggi dengan perkembangan meragukan sebanyak 14 (17,7%) responden.

Berdasarkan hasil uji statistik *Spearman 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.

PEMBAHASAN

A) Penggunaan gadget dini pada anak usia 1-3 tahun di Desa Asmorbangun Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri

Berdasarkan tabel 2 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 ⁽¹⁵⁾.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh ⁽¹⁶⁾ 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 negatif.

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⁽¹⁷⁾. Salah satu stimulus yang diduga mampu mempengaruhi perkembangan anak, terutama perkembangan sosial yaitu pengenalan gadget terlalu dini pada anak. 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

B) Perkembangan anak usia 1-3 tahun di Desa Asmorbangun Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri

Berdasarkan tabel 3 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 gerka 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 mengungkapkan 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⁽⁷⁾.

Usia dapat mempengaruhi kedewasaan seseorang dalam arti pada usia 20-35 tahun merupakan usia yang sangat baik untuk menjalankan fungsi pengasuhan anak. 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⁽⁶⁾. Seorang ibu dengan pendidikan rendah tidak mudah mengerti dan memahami kebutuhan anak dalam mendukung perkembangan anak sesuai tahapan usianya.⁽¹⁰⁾

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 ⁽¹⁶⁾.

Pada kuesioner praskrining perkembangan (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 ⁽¹⁹⁾.

Perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai sejak pembuahan dan terus menerus berlanjut disepanjang rentang kehidupan individu ⁽¹⁸⁾. Peneliti berasumsi bahwa ketika menggunakan gadget gadget anak kurang mendapatkan stimulasi untuk mencapai perkembangan motorik kasar yang sesuai. Ketika menggunakan gadget anak 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.

C) Hubungan penggunaan gadget dini pada anak usia 1-3 tahun di Desa Asmorobangun Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri

Berdasarkan tabel 4 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 Sperman 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 di lingkungan sekitarnya maka perkembangan anak akan berkembang dengan baik.

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⁽¹⁹⁾. Tingginya intensitas menggunakan gadget

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget pada usia dini dengan perkembangan anak usia 1–3 tahun. Arah hubungan yang negatif menunjukkan bahwa semakin tinggi penggunaan gadget, semakin

memberikan berbagai macam dampak atau pengaruh tidak baik itu terhadap fisik maupun psikis individu pada kemampuan motorik kasar. Dampak fisik dapat berupa kelelahan pada anggota tubuh karena terlalu lama bermain gadget yang menyebabkan kesehatan badan menurun sehingga mudah sakit⁽²⁰⁾. Kemudian, pada penelitian ini uji hipotesis membuktikan bahwa intensitas penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak, 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⁽¹⁹⁾.

Peneliti berasumsi bahwa 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.

rendah status perkembangan anak. Dengan demikian, penggunaan gadget pada usia dini berhubungan dengan perkembangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

[1]. Damayanti, E., & Nasrul, M. A. 2020.

- Capaian Perkembangan Fisik Motorik Dan Stimulusnya 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>
- [2]. Haryanti, A. E., & Qolistiani, Q. 2019. *Efektivitas Permainan Flower Circuit Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal PAUD: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 44. <https://doi.org/10.17977/um053v2i2p44-52>.
- [3]. Sopiayati. 2021. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar*. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 2(6). <https://doi.org/10.7777/jiemar.v2i6.230>.
- [4]. Puspitasari et al. 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>.
- [5]. Sahriana, N. 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>.
- [6]. Subarkah, M. A. 2019. *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak*. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>.
- [7]. Wika Widiana. 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>
- [8]. Nugroho 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>.
- [9]. Chikmah, A. M., & Fitrianiingsih, D. 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>
- [10]. Anggraeni, S. 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>.
- [11]. Sujianti.(2018). *Hubungan Lama dan Frekuensi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah di TK Islam AL Irsyad 01 Cilacap*.
- [12]. Firdaus, Najmarani Devi, Burhanudin Ichsan, and 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.
- [13]. IDAI. 2019. *Mengenal Keterlambatan Perkembangan Umum pada Anak*.
- [14]. Prastiwi, Meiuta Hening. "Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun." *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada* 8.2 (2019): 242-249.
- [15]. Kemenkes. *Kementrian Kesehatan Republik Indonesia. Profil Kesehatan : 2019*
- [16]. Dewi, Arum Kusuma, Yuyun Yulianingsih, and Tuti Hayati. "Hubungan Antara penggunaan gadget dengan perkembangan bahasa anak usia dini." *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)* 2.1 (2019): 83-92.
- [17]. Vitrianingsih. *Hubungan Peran Orang Tua Dan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Gugus Ix Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta*. 2018
- [18]. Rahmiati, Basri Aramico, and 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

[19]. Soetjningsih, *Perkembangan motoric kasar Anak Usia Dini*, Metro Lampung: CV LadunyAlifatama, 2018

[20]. Nursalam.. *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pedoman Skripsi, Tesis, dan Instrumen Penelitian Keperawatan*. 2011. Jakarta: Salemba Medika