



Window of Public Health
JOURNAL

Journal homepage : <http://jurnal.fkm.umi.ac.id/index.php/woph>



ARTIKEL RISET

URL artikel: <http://jurnal.fkm.umi.ac.id/index.php/woph/article/view/woph6401>

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN ANAK BALITA DI KELURAHAN BUNTU DATU PALOPO

^KMuthi'ah Sahra Fadillah Patangke¹, Andi Nurlinda², Wardiah Hamzah³

¹Peminatan Keselamatan dan Kesehatan Kerja, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Muslim Indonesia

²Peminatan Gizi, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Muslim Indonesia

³Peminatan Adminitrasi Kebijakan Kesehatan, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Muslim Indonesia

Email Penulis Korespondensi (^K): mutiasahra559@gmail.com

mutiasahra559@gmail.com¹, andinurlinda1210@gmail.com², wardiah.hamzah@gmail.com³

ABSTRAK

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari Bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam Bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai “acang”. Pertumbuhan (*growth*) adalah bertambahnya ukuran fisik dan struktur tubuh sebagian atau keseluruhan sehingga dapat diukur dengan satuan panjang dan berat. Perkembangan adalah meningkatnya kemampuan dalam tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak halus dan gerak kasar, bicara dan bahasa, serta sosialisasi dan kemandirian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan pertumbuhan dan perkembangan anak balita di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo. Jenis penelitian yang digunakan adalah observasional analitik dengan pendekatan *cross-sectional study*. Sampel sebanyak 160 balita usia 12-60 bulan. Instrument yang digunakan adalah kuesioner pra skrining perkembangan. Hasil penelitian menunjukkan sebanyak 100% balita menggunakan gadget. Terdapat hubungan perkembangan ($p=0.037$), dan pertumbuhan ($p=0.018$) dengan penggunaan gadget di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan gadget merupakan variabel yang paling berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak balita di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo. Disarankan untuk membatasi penggunaan gadget agar pertumbuhan dan perkembangan anak tetap normal.

Kata Kunci : Penggunaan Gadget; Pertumbuhan; Perkembangan.

PUBLISHED BY :

Pusat Kajian dan Pengelola Jurnal Fakultas Kesehatan Masyarakat UMI

Address :

Jl. Urip Sumoharjo Km. 5 (Kampus II UMI) Makassar, Sulawesi Selatan.

Email :

jurnal.woph@umi.ac.id

Article history :

Received : 4 Maret 2025

Received in revised form : 5 Maret 2025

Accepted : 15 Juli 2025

Available online : 30 Agustus 2025

licensed by [Creative Commons Attribution-ShareAlike4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



ABSTRACT

A gadget is a term derived from English, meaning a small electronic device with a specific function. In Indonesian, a gadget is called "acang". Growth is the increase in physical size and structure of part or all of the body so that it can be measured in units of length and weight. Development is the increase in more complex body abilities, such as fine and gross motor skills, speech and language, socialization, and independence. This study aims to determine the relationship between gadget use and the growth and development of toddlers in Buntu Datu Village, Palopo City. The type of research used is an observational analytic with a cross-sectional study approach. The sample was 160 toddlers aged 12-60 months. The instrument used was a pre-screening development questionnaire. The results showed that 100% of toddlers used gadgets. There was a relationship between development ($p = 0.037$) and growth ($p = 0.018$) with gadget use in Buntu Datu Village, Palopo City. This study concludes that gadget use is the most influential variable on the growth and development of toddlers in Buntu Datu Village, Palopo City. It is recommended that gadgets be limited so that children's growth and development remain normal.

Keywords: Gadget Usage; Growth; Development.

PENDAHULUAN

Pentingnya teknologi informasi di era globalisasi semakin hari semakin jelas, di mana keberadaan *gadget* telah menjadi pemandangan yang biasanya kita temukan di sekitar, dimana saja dan kapan saja. Diantara berbagai *gadget*, salah satu yang paling sering terlihat adalah ponsel, yang lebih terkenal sebagai *smartphone*. Perangkat ini memiliki fungsi utama sebagai sarana komunikasi dan informasi. Salah satu contoh dari teknologi yang berkembang dengan pesat saat ini adalah teknologi informasi. Sebenarnya, teknologi informasi sudah ada sejak lama, berabad-abad yang lalu, dan hingga kini masih terus mengalami perkembangan.¹

Penggunaan *gadget* telah menyebar ke berbagai kalangan masyarakat dan juga rentang usia. Tak hanya oleh para dewasa, *gadget* juga telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari aktivitas anak-anak. Memahami fase pertumbuhan dan perkembangan anak adalah hal yang harus dilakukan oleh setiap orang tua. Seiring dengan proses kemajuan mereka, akan muncul tantangan baik secara fisik maupun emosional.²

Sebanyak 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, emosional dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Secara global dilaporkan anak yang mengalami gangguan berupa kecemasan sekitar 9%, mudah emosi 11-15%, gangguan perilaku 9-15%.³

Menurut data yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia untuk periode tahun 2022-2023, jumlah penggunaan internet di Indonesia mencapai 215,63 juta orang. Terjadi peningkatan sebesar 1,17% dari jumlah sebelumnya yang mencapai 210,03 juta orang.⁴ Perlu dicermati bahwa fase pertumbuhan untuk anak-anak berusia 4-6 tahun disebut sebagai masa keemasan (*Golden Age*). Periode ini, semua segi perkembangan kognitif dan emosional mengalami kemajuan yang luar biasa, sehingga mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya hingga fase dewasa.⁵

Laporan Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022, sebanyak 33,44% usia 0-6 tahun di Indonesia menggunakan *gadget*. Rinciannya, 52,76% anak usia 5-6 tahun sudah menggunakan ponsel. Proporsi anak usia 0-4 tahun tercatat sebesar 25,5%. Data ini menunjukkan bahwa anak-anak, khususnya di *golden age*, tidak seharusnya memiliki atau menggunakan *gadget*, namun justru semakin memperjelas bahwa kecanduan *gadget* mengancam anak.⁶

Bagi ibu yang bekerja, keterbatasan waktu dan energi sering kali memaksa mereka untuk mengandalkan gadget sebagai alat yang dapat mengalihkan perhatian anak, sehingga ibu bisa menjalankan aktivitas profesionalnya. Namun, hal ini membawa konsekuensi yang tidak dapat diabaikan.⁷ Di sisi lain, meskipun gadget dapat memberikan akses cepat terhadap informasi dan pembelajaran, jika tidak dikelola dengan bijak, anak bisa terjebak dalam pola konsumsi media yang tidak sehat, seperti kecanduan layar dan kurangnya kreativitas. Dengan semakin banyaknya ibu yang bekerja, penting untuk mengeksplorasi dampak-dampak tersebut dan mencari solusi yang seimbang antara pemanfaatan teknologi dan perhatian yang diperlukan untuk pertumbuhan optimal anak-anak.⁸

Laporan Badan Pusat Statistika (BPS) mengenai anak balita yang mendapatkan pengasuhan tidak layak menurut status bekerja Ibu mengungkapkan bahwa tahun 2021 terdapat sebanyak 5,88% ibu yang bekerja, sedangkan ibu yang tidak bekerja sebanyak 2,14% ternyata persentase balita yang pernah mendapatkan pengasuhan tidak layak pada ibu bekerja lebih besar daripada ibu yang tidak bekerja.⁹ Hal ini dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak. Ketika anak lebih banyak berinteraksi dengan layar daripada dengan orang lain, mereka kehilangan kesempatan untuk belajar keterampilan sosial seperti berbicara, bekerja sama, dan mengenali ekspresi wajah atau bahasa tubuh yang penting dalam interaksi sosial.

Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan gadget juga dapat menyebabkan penurunan kemampuan komunikasi verbal, yang seharusnya berkembang pada usia dini melalui percakapan dengan orang tua atau teman sebayanya.¹⁰ Dampak lain yang tak kalah penting adalah pengaruh gadget terhadap kualitas tidur anak. Penggunaan gadget menjelang waktu tidur dapat mengganggu pola tidur anak, karena cahaya biru yang dipancarkan layar gadget dapat mengurangi produksi hormon melatonin, yang penting untuk tidur yang nyenyak.¹¹

Dalam konteks pendidikan, meskipun gadget dapat menjadi sarana yang efektif untuk menunjang pembelajaran anak, penggunaan yang tidak terkontrol dapat berdampak buruk bagi perkembangan kognitif mereka. Konten yang tersedia di gadget sering kali tidak sepenuhnya sesuai dengan tahap perkembangan anak dan bisa membuat mereka terpapar pada informasi yang belum seharusnya mereka terima. Selain itu, kecanduan gadget dapat mengurangi motivasi anak untuk belajar melalui cara-cara lain yang lebih aktif, seperti membaca buku, bermain dengan teman sebaya, atau melakukan eksperimen kreatif.¹²

Berdasarkan uraian tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa dalam jangka panjang, penting bagi orang tua, terutama ibu yang bekerja, untuk menciptakan keseimbangan yang baik antara penggunaan gadget dan interaksi langsung dengan anak. Meskipun gadget dapat memberikan manfaat dalam hal pendidikan dan hiburan, penggunaannya yang berlebihan dapat menghambat perkembangan fisik, kognitif, dan sosial anak. Ibu yang bekerja harus lebih kreatif dalam memanfaatkan waktu yang ada untuk memberikan perhatian kepada anak, sekaligus mengedukasi mereka mengenai penggunaan gadget yang sehat dan bijaksana. Dengan pendekatan yang tepat, anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, meskipun ibunya memiliki kesibukan di luar rumah. Maka peneliti tertarik mengambil penelitian mengenai “Hubungan Penggunaan Gadget dengan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Balita yang Ibunya Bekerja

di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo”

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah observasional analitik dengan pendekatan *cross-sectional study*. Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo dan pada bulan Februari 2025. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 274 balita dengan sampel sebanyak 160 balita usia 12-60 bulan. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *Purposive* sampling dengan mengambil sampel berdasarkan kriteria tertentu. Instrument yang digunakan adalah Kuesioner Pra Skrining Perkembangan.

HASIL

Karakteristik Responden

Tabel 1. Distribusi Responden berdasarkan Umur Anak Balita di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo

Umur	n	%
12 – 20 bulan	35	21.9
21 – 30 bulan	39	24.4
31 – 41 bulan	37	23.1
> 41 bulan	49	30.6
Total	160	100

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa dari 160 responden, yang paling banyak memiliki umur >41 bulan sebesar 49 balita (40.6%) dan yang paling sedikit memiliki umur 12 – 20 bulan sebesar 35 balita (21.9%).

Tabel 2. Distribusi Responden berdasarkan Jenis Kelamin Anak Balita di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo

Jenis Kelamin	n	%
Perempuan	75	46.9
Laki-Laki	85	53.1
Total	160	100

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa dari 160 responden, yang memiliki jenis kelamin laki-laki sebanyak 85 balita (46.9%) dan yang memiliki jenis kelamin Perempuan sebanyak 75 balita (46.9%).

Tabel 3. Distribusi Responden berdasarkan Pendidikan Ibu Anak Balita di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo

Pendidikan Ibu	n	%
SD	26	16.3
SMP	30	18.8
SMA	63	39.4
S1	30	18.8
S2	2	1.3
D1	1	0.6
D3	8	5.0
Total	160	100

Berdasarkan tabel 3. menunjukkan bahwa dari 160 responden, yang paling banyak pendidikan Ibu

SMA sebanyak 63 orang (39.4%) dan yang paling sedikit pendidikan Ibu D1 sebanyak 1 orang (0,6%).

Tabel 4. Distribusi Responden berdasarkan Pekerjaan Ibu Anak Balita di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo

Jenis Pekerjaan Ibu	n	%
Petani	18	11.3
Buruh Harian	14	8.8
Wiraswasta	6	3.8
PNS	6	3.8
Ibu Rumah Tangga	90	56.3
Honoror	14	8.8
Perawat	1	0.6
Pegawai Swasta	11	6.9
Total	160	100

Berdasarkan tabel 4. menunjukkan bahwa dari 160 responden, yang paling banyak memiliki pekerjaan Ibu Rumah Tangga sebanyak 90 orang (56.3%) dan yang paling sedikit memiliki pekerjaan perawat sebanyak 1 orang (0.6%).

Tabel 5. Distribusi Responden berdasarkan Diasuh Oleh Anak Balita di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo

Diasuh Oleh	n	%
Nenek	26	16.3
Ibu	101	63.1
Pengasuh	2	1.3
Keluarga	31	19.4
Total	160	100

Berdasarkan tabel 5. menunjukkan bahwa dari 160 responden, yang paling banyak diasuh oleh Ibu sebanyak 101 balita (63.1%) dan yang paling sedikit diasuh oleh pengasuh sebanyak 2 balita (1.3%).

Tabel 6. Distribusi Responden berdasarkan Pertumbuhan Anak Balita di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo

Pertumbuhan	n	%
Kurang	23	14.4
Baik	127	79.4
Lebih	10	6.3
Total	160	100

Berdasarkan tabel 6. menunjukkan bahwa dari 160 responden, yang paling banyak memiliki pertumbuhan baik sebanyak 127 balita (79.4%) dan yang paling sedikit memiliki pertumbuhan buruk sebanyak 10 balita (6.3%).

Tabel 7. Distribusi Responden berdasarkan Perkembangan Anak Balita di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo

Perkembangan	n	%
Normal	94	58.8

Meragukan	58	36.3
Menyimpang	8	5.0
Total	160	100

Berdasarkan tabel 7. menunjukkan bahwa dari 160 responden, yang paling banyak memiliki perkembangan normal sebanyak 94 balita (58.8%) dan yang paling sedikit memiliki perkembangan menyimpang sebanyak 8 balita (5.0%).

Tabel 8. Distribusi Responden berdasarkan Frekuensi Penggunaan Gadget Anak Balita di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo

Frekuensi Penggunaan Gadget	n	%
Rendah	101	63.1
Sedang	46	28.7
Tinggi	13	8.1
Total	160	100

Berdasarkan tabel 8. menunjukkan bahwa dari 160 responden, yang paling banyak penggunaan gadget dengan frekuensi rendah sebanyak 101 balita (63.1%) dan yang paling sedikit penggunaan gadget dengan frekuensi tinggi sebanyak 13 balita (8.1%).

Tabel 9. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Balita di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo

Penggunaan Gadget	Perkembangan						Total		Uji Statistik
	Normal		Meragukan		Menyimpang		N	%	
	n	%	n	%	n	%			
Rendah	67	66.3	30	29.7	4	4.0	101	100	0.037
Sedang	24	52.2	19	41.3	3	6.5	46	100	
Tinggi	3	23.1	9	69.2	1	7.7	13	100	
Total	94	58.8	58	36.3	8	5.0	160	100	

Berdasarkan uji statistik *chi-square* diperoleh nilai $p=0.037 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan anak balita di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo.

Tabel 10. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Pertumbuhan Anak Balita di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo

Penggunaan Gadget	Pertumbuhan						Total		Uji Statistik
	Lebih		Kurang		Baik		N	%	
	n	%	n	%	n	%			
Rendah	4	4.0	21	20.8	76	75.2	101	100	0.018
Sedang	4	8.7	1	2.2	41	89.1	46	100	
Tinggi	2	15.4	1	7.7	10	76.9	13	100	
Total	10	6.3	23	14.4	127	79.4	160	100	

Berdasarkan *chi-square* diperoleh nilai $p=0.018 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa ada hubungan penggunaan gadget dengan pertumbuhan anak balita di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo.

PEMBAHASAN

Penggunaan Gadget

Gadget adalah instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis tertentu untuk membantu dan memudahkan pekerjaan manusia. Contoh kategori *gadget* yang dering dijumpai antara lain *handphone*, *smartphone*, *tablet*, komputer atau laptop, *video game* dan sebagainya.

Dari hasil penelitian yang dilakukan di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo didapatkan hasil bahwa semua anak balita menggunakan gadget sebanyak 100% dengan frekuensi penggunaan gadget dalam kategori rendah sebanyak 63.1% balita. Hal ini disebabkan anak terlalu sering bermain dengan teman-teman sebayanya, serta pendidikan terakhir ibu yang rata-rata Sekolah Menengah Atas (SMA) yang mengetahui dampak buruk dari penggunaan *gadget* yang berlebihan, sehingga Ibu membatasi penggunaan *gadget* pada anak.

Penggunaan gadget dikalangan anak balita akan menimbulkan banyak pengaruh berupa pengaruh positif dan negatif. Pengaruh positif dari penggunaan gadget adalah hubungan antar jarak jauh tidak lagi menjadi persoalan karena kecanggihan aplikasi gadget. Dengan media sosial lebih memudahkan untuk berkomunikasi dengan orang serta menambah ilmu pengetahuan dan melatih kreativitas anak, edangkan dampak negatif penggunaan gadget yaitu, aplikasi di dalam gadget membuat anak-anak menjadi lebih egois, seringkali mengabaikan lingkungan sekitar. Menyebabkan gejala kecanduan pada anak-anak sehingga intensitas penggunaan gadget melampaui kegiatan aktivitas di luar rumah. Selain itu, masalah belajar anak menjadi terganggu karena mereka lebih cepat menerima dan menyerap hal-hal baru. Menghabiskan terlalu banyak waktu di dalam gadget dapat merusak karakter anak dan dapat terbawa ke kehidupan nyata hingga anak tumbuh dewasa.¹³

Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Balita

Pertumbuhan adalah suatu peningkatan ukuran dan jumlah sel serta jaringan intraseluler, berarti bertambahnya ukuran fisik dan struktur tubuh sebagian atau keseluruhan, sehingga dapat diukur dengan satuan panjang dan berat. Indeks Massa Tubuh (IMT) merupakan pengukuran antropometri untuk menilai komponen tubuh tersebut sesuai dengan standar normal atau ideal. IMT didapatkan dengan cara membagi berat badan dengan kuadrat tinggi badan. Namun, dalam menentukan pertumbuhan anak balita menggunakan Standar Deviasi Unit (*Z-score*).¹⁴

Data pertumbuhan dikumpulkan secara langsung yang dilihat dari buku Kartu Menuju Sehat (KMS) yang sudah terdapat tinggi badan dan berat badan balita kemudian menghitung IMT/U. Berdasarkan data yang dikumpulkan diperoleh data sebanyak 79.4% balita memiliki status gizi normal, serta sebanyak 6.3% balita memiliki status gizi lebih, dikarenakan pendidikan terakhir ibu rata-rata Sekolah Menengah Atas (SMA), sehingga mereka memberikan asupan makanan yang sesuai dan anak tidak memilih-milih makanan. Sedangkan, sebanyak 14.4% balita memiliki status gizi kurang, dikarenakan anak balita hanya suka mengonsumsi cemilan yang banyak mengandung MSG, sehingga anak hanya sedikit mengonsumsi makanan yang sehat.

Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam berbagai aspek perkembangan meliputi kemampuan motorik kasar, motorik halus, bicara dan bahasa, serta sosialisasi dan kemandirian. Pentingnya perkembangan yang sesuai untuk mendukung tumbuh kembang yang berlangsung secara teratur, saling berkaitan dan berkesinambungan yang dimulai sejak konsepsi sampai dewasa.¹⁵

Data perkembangan dikumpulkan langsung menggunakan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) yang terdiri atas 10 pertanyaan dan berisikan semua aspek perkembangan. Berdasarkan data yang dikumpulkan diperoleh data sebanyak 58.8% balita memiliki perkembangan normal. Sedangkan, sebanyak 36.3% balita memiliki perkembangan meragukan dan sebanyak 5.0% balita memiliki perkembangan menyimpang, dikarenakan anak belum bisa melakukan tugas perkembangan KPSP pada aspek gerak kasar serta sosialisasi dan kemandirian, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak belum secara optimal sesuai dengan perkembangan yang seharusnya.

Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Pertumbuhan Anak Balita di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo

Pertumbuhan adalah ukuran keberhasilan dalam memenuhi kebutuhan gizi yang diindikasikan dengan berat badan dan tinggi badan, serta hal penting yang harus diketahui oleh setiap orang agar dapat mencegah permasalahan gizi. Pertumbuhan menggambarkan keadaan gizi termasuk pada bayi dan balita, apakah kurang, optimal atau lebih.¹⁶ Penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi pertumbuhan. Pertumbuhan cenderung akan meningkat karena pengaruh dengan berbagai iklan/promosi makanan baik di televisi, internet, dan media lain yang dapat menarik perhatian anak untuk mengonsumsinya. Kebiasaan anak mengonsumsi makanan dan minuman secara bersamaan dengan penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi asupan makanan secara keseluruhan. Waktu untuk melakukan aktivitas fisik dapat mengalami penurunan jika penggunaan media elektronik sudah lebih dari rekomendasi.¹⁷

Data *chi-square* diperoleh nilai $p=0.018 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan pertumbuhan anak balita di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar tingkat pertumbuhan anak balita di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo adalah gizi baik dan sebagian kecil mengalami tingkat pertumbuhan gizi kurang dan gizi lebih.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri 2024 yang menyatakan adanya hubungan signifikan antara pertumbuhan dengan penggunaan *gadget* yaitu dengan nilai $p \leq 0.05$ dengan korelasi yang positif.¹⁸ Dalam hal ini, penggunaan *gadget* berhubungan pada pertumbuhan anak, bisa terjadi dikarenakan penggunaan *gadget* anak masih dalam kategori rendah, yang artinya rata-rata anak bermain *gadget* untuk menonton video dan bermain *game* dengan durasi ≤ 30 menit/hari. Anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi lebih cenderung mengalami kelebihan berat badan.

Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Anak Balita di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo

Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam berbagai aspek perkembangan, meliputi kemampuan motorik kasar, motorik halus, bahasa dan bicara serta

sosialisasi dan kemandirian. *The American Academy of Pediatric* (AAP) menyatakan bahwa harus ada batasa waktu ketika anak-anak menghabiskan di depan *gadget*. Starburgerv berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. Akan tetapi, faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan gadget 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan.¹⁹

Data uji statistik *chi-square* diperoleh nilai $p=0.037 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak balita di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar tingkat perkembangan anak balita di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo adalah normal dan sebagian kecil mengalami tingkat perkembangan meragukan dan menyimpang.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Triastutik dkk pada tahun 2020 yang menyatakan ada hubungan penggunaan *gadget* dengan Tingkat perkembangan anak usia dini dengan nilai $p\ value = 0.000 < 0.05$.²⁰ Hal yang sama juga dilakukan oleh Kusuma dkk 2022 yang menyatakan ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak dengan nilai $p\ value = 0.001$.²¹

Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam berbagai aspek perkembangan, meliputi kemampuan motorik kasar, motorik halus, bahasa dan bicara serta sosialisasi dan kemandirian. *The American Academy of Pediatric* (AAP) menyatakan bahwa harus ada batasa waktu ketika anak-anak menghabiskan di depan *gadget*. Starburgerv berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. Akan tetapi, faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan gadget 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan.²²

Penggunaan gadget memiliki lhubungan dengan perkembangan anak, namun dalam konteks ini tidak menunjukkan dampak negative yang signifikan. Hal ini disebabkan karena durasi penggunaan gadget oleh anak masih tergolong rendah, yaitu rata-rata ≤ 30 menit/hari. Durasi yang singkat tersebut belum cukup untuk memberikan pengaruh yang berarti terhadap aspek perkembangan kognitif, motorik, maupun soisal anak. Selain itu, penggunaan gadget yang terbatas cenderung masih berada dalam pengawasan orang tua, sehingga risiko penggunaan gadget yang berlebihan dapat diminimalkan. Oleh karena itu, pada Tingkat penggunaan gadget yang rendah belum menjadi faktor penghambat perkembangan anak secara umum.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan gadget merupakan variabel yang paling berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak balita di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo. Disarankan untuk membatasi penggunaan gadget agar pertumbuhan dan perkembangan anak tetap normal.

DAFTAR PUSTAKA

1. Marpaung J. Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. KOPASTA: Jurnal Program Studi

- Bimbingan Konseling. 2018;5(2):55–64.
2. Hilmy Z, Susilo T, Waidah DF, Adi FT, Ashari WS. Penyuluhan Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak di Era Digital bagi Orang Tua Desa Pongkar. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 2023;5(1):241.
 3. Mariyama M, Lestari IP, Sari IP. Pengaruh Intensitas dan Jenis Pemakaian dalam Penggunaan Gadget terhadap Tingkat Emosional pada Anak Usia Sekolah. *Indonesian Journal of Nursing and Health Sciences*. 2023;4(2):113–20.
 4. APJII. Survei APJII Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang. 2023.
 5. Sihabuddin S, Utama AAGES, Nugraha MHS, Dewi AANTN. Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Sulawesi Selatan. *Majalah Ilmiah Fisioterapi Indonesia*. 2023;11(3):235.
 6. Haningtyas DW, Arifin FH, Firdausi NV, Prasetyo YR. Literatur Riview: Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Emosi Anak di Masa Golden Age. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*. 2024;10(9):1–12.
 7. Nababan AP, Utami TA, Susilo WH. Dampak Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Kematangan Sosial Anak Prasekolah. *Wiraraja Medika : Jurnal Kesehatan*. 2021;11(1):30–5.
 8. Hifayatin N, Astuti NM, Faridah. Hubungan Penggunaan Gadget dan Pendampingan Orang Tua Dengan Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Prasekolah. *Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat STIKES Cendekia Utama Kudus*. 2024;13(2):139–49.
 9. BPS. Profil Anak Usia Dini 2023. Jakarta: Badan Pusat Statistik; 2023.
 10. Yumarni V. Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*. 2022;8(2):107–19.
 11. Miranti P, Putri LD. Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*. 2021;1(6):58–66.
 12. Hifayatin N, Astuti NM, Faridah. Hubungan Penggunaan Gadget dan Pendampingan Orang Tua Dengan Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Prasekolah. *Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat STIKES Cendekia Utama Kudus*. 2024;13(2):139–49.
 13. Novianti R, Garzia M. Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2020;4(2):1000.
 14. Putri Setyatama I, Masturoh, Siswati. Pemeriksaan Pertumbuhan Dan Perkembangan Pada Balita Di Desa Benge Kecamatan Talang Kabupaten Tegal. *JABI: Jurnal Abdimas Bhakti Indonesia*. 2023;4(2):77–86.
 15. Permatasari I, Tonyka Maharani F, Nurdiantami Y. Analisis Stimulasi Pertumbuhan Pada Anak Usia Early Childhood Menggunakan Aplikasi Sdidtk. *Jurnal Keperawatan Sriwijaya*. 2022;9(1):34–41.
 16. Kumala AM, Margawati A, Rahadiyanti A. Hubungan Antara Durasi Penggunaan Alat Elektronik (Gadget), Aktivitas Fisik Dan Pola Makan Dengan Status Gizi Pada Anak Usia 2-5 Tahun. *Journal of Nutrition College*. 2019;8(2):73.
 17. Elvie Febriani Dungga MK. Hubungan Pola Makan dan Aktivitas Fisik Dengan Kejadian Obesitas Pada Anak. *Jambura Nursing Journal*. 2020;2(3):103–11.
 18. Putri M, Humayrah W. Tingginya Durasi Screen Time Berhubungan Dengan Pola Konsumsi Dan

-
- Perilaku Makan Balita Usia 3-5 Tahun Di Jabodetabek. *Journal of Nutrition College*. 2024;13(2):139–51.
19. Elka Fitri D, Dwi Sagita M, Wahyuni F. Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Pustaka Keperawatan (Pusat Akses kajian Keperawatan)*. 2022;1(2):67–72.
 20. Triastutik Y, Nawangsari H, Maunaturrohmah A. Bermain Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun (Di TK Bina Insani Jombang). *Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan*; 2020.
 21. Kusuma A, Yunitasari E, Sugiyanto S, Anggraini R, Mukhlis H. Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Aisyah : Jurnal Ilmu Kesehatan*. 2022;7(S1):123–8.
 22. Elka Fitri D, Dwi Sagita M, Wahyuni F. Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Pustaka Keperawatan (Pusat Akses kajian Keperawatan)*. 2022;1(2):67–72.