

## HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN BALITA

Sulistya Oktaviani<sup>a</sup>, Juhrotun Nisa<sup>b</sup>, Umi Baroroh<sup>c</sup>

Email : [Oktavianis910@gmail.com](mailto:Oktavianis910@gmail.com)<sup>a</sup>, [nisa.jn20@gmail.com](mailto:nisa.jn20@gmail.com)<sup>b</sup>, [mid\\_umi@yahoo.co.id](mailto:mid_umi@yahoo.co.id)<sup>c</sup>

<sup>a,b,c</sup>Diploma III Kebidanan, Politeknik Harapan Bersama Tegal

Jl. Mataram No. 9 PesurunganLor Kota Tegal, Indonesia

---

### Abstrak

Penggunaan *gadget* pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Perkembangan anak meliputi aspek kemandirian, kemampuan bersosialisasi, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar merupakan hal yang penting untuk dimiliki anak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan balita di desa pendawa kecamatan lebaksiu kabupaten tegal. Jenis penelitian ini adalah survey analitik, dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel adalah seluruh anak balita umur 2-5 tahun di desa pendawa kecamatan lebaksiu kabupa tentegal yang berjumlah 45 balita. Pengumpulan data menggunakan KPSP. Analisis data menggunakan *chi square*. Hasil penelitian menunjukkan karakteristik tingkat pendidikan ibu sebagian besar tingkat pendidikan SD (37,8%), umur anak sebagian besar umur 0-48 bulan (51,1%), karakteristik berdasarkan jenis kelamin anak sebagian besar adalah laki-laki (51,1%), karakteristik berdasarkan penggunaan *gadget* sebagian besar menggunakan (55,6%), karakteristik berdasarkan jumlah aplikasi yang digunakan sebagian besar menggunakan 1 aplikasi (72,0%), dan perkembangan anak pada balita sebagian besar mengalami perkembangan normal (44,4%). Ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan balita ( $X^2_{hitung}=45,000$  dan  $p\ value=0,000$ ), anak yang menggunakan *gadget* akan mempengaruhi perkembangan anak. Anak yang menggunakan *gadget* maka akan mempengaruhi perkembangan anak balita di Desa Pendawa Kecamatan Lebaksiu Kabupaten Tegal. Orang tua agar tidak memberikan *gadget* pada anaknya supaya anak lebih banyak bersosialisasi dengan teman sebayanya di lingkungan sekitarnya.

Kata Kunci : Balita, *gadget*, pertumbuhan

### Abstract

*The use of gadgets in children will have a negative impact because it can reduce efficiency and increase child savings for the things they can do themselves. Independence, social ability, and ability with the environment around the important things for children to support. The purpose of this study was to study the relationship between the use of gadgets and the development of toddlers in the village of Pendawa in Lebaksiu District, Tegal Regency. This type of research is survey analytic, by studying cross sectional. The sample was all toddlers aged 2-5 years in the pendawa village in Lebaksiu district, Tegal regency, which took 45 toddlers. Data collection uses KPSP. Data analysis using chi square. The results of the study that showed the characteristics of maternal education were mostly elementary education level (37.8%), the age of children was mostly 0-48 months (51.1%), the characteristics based on the sex of the children were mostly men (51,1 %), the characteristics based on the use of gadgets mostly use (55.6%), the characteristics based on the number of applications used mostly use 1 application (72.0%), and the development of children in infants mostly increases normal development (44.4 %). There is a relationship between the use of gadgets and the development of toddlers ( $X^2\ count = 45,000$  and the value of  $p = 0,000$ ), children who use gadgets will affect children's development. Children who use the gadget will develop toddlers in Pendawa Village, Lebaksiu District, Tegal Regency. So that parents do not provide gadgets when passing children more socialize with their peers in the surrounding environment.*

**Keywords:** *Toddlers, gadgets, growth*

---

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi, bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi (Ameliona & Nugraha, 2013).

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) (Hadiwidjodjo, 2014).

Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2014, pengaksesan internet paling banyak dilakukan melalui Smartphone, yaitu sebesar 70,1%, personal notebook 45,4%, PC rumah 41%, personal netbook 5, 6%, tablet 3,4%, dan sisanya tidak memiliki perangkat pribadi sebanyak 1,3% (APJII, 2014).

Permasalahan yang terjadi pada generasi saat ini adalah pemberian gadget yang terlalu dini di era globalisasi dan menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak usia dini. Banyak anak yang mulai kecanduan *gadget* dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis kepercayaan diri, juga perkembangan pada fisik anak. Adapun yang perlu dipantau pada perkembangan anak meliputi motorik kasar, motorik halus, kemampuan bicara bahasa, dan personal social (Anjar, 2017; Ayubi, 2017; Depkes, 2006).

Menurut WHO tahun 2013 mencapai 8,1 % balita mengalami gangguan perkembangan, dan 1,92 % anak usia sekolah menyandang retardasi mental. Berdasarkan Depkes RI, 2014 bahwa 16% Balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan (DinkesJateng, 2014).

Penelitian yang dilakukan oleh Chikmah, dan Fitrianiingsih (2018) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara durasi penggunaan gadget dengan masalah mental emosional pada anak pra sekolah di TK Negeri Pembina Kota Tegal. ( $\alpha = 0,002$

$< 0,005$ ), anak yang berlebihan menggunakan gadget atau lebih dari 1 jam per hari maka akan mempengaruhi masalah mental emosional anak.

Salah satu upaya untuk melakukan deteksi dini perkembangan yaitu dengan menggunakan KPSP. Pada format KPSP terdapat macam-macam perkembangan yang akan diteliti berupa motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata dan tangan contohnya bermain puzzle, menyusun balok dan sebagainya, motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot besar-jh contohnya kemampuan duduk, menendang, berlari.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan balita di Pedukuhan Pendawa Kecamatan Lebaksiu Kabupaten Tegal”.

## II. LANDASAN TEORI

Seorang anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dipengaruhi oleh hasil interaksi antara faktor genetik, herediter, konstitusi, dan faktor lingkungan. Agar faktor lingkungan memberikan pengaruh yang positif bagi tumbuh kembang anak, maka perlu kebutuhan dasar (Susilaningrum, Nursalam, Utami, 2013).

### A. Penggunaan Gadget

Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia (Iswidharmajaya & agency, 2015).

Beberapa tanda kecanduan gadget pada anak antara lain, bermain gadget dalam waktu cukup lama, 1 jam lebih perhari, terobsesi dengan gadget., Marah, sedih dan frustrasi jika dilarang bermain gadget. Pola tidur terganggu akibat terlalu lama bermain gadget. Menolak bersosialisasi dan bermain dengan teman sebayanya. Tidak fokus terhadap sekolah. Rutinitas terganggu, bahkan sampai malas makan, mandi dan sebagainya (Wijayanti, 2017).

## B. Perkembangan Balita

Perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan (Manggiasih dan Jaya, 2016).

Menurut Departemen Kesehatan RI tahun 2006, ada 2 instrumen yang dapat digunakan dalam pelaksanaan deteksi tumbuh perkembangan ini, yaitu Denver II dan Kuisioner Pra-skrining Perkembangan (KPSP). Tujuannya untuk mengetahui perkembangan normal atau ada penyimpangan (Yuniarti, 2015).

## III. METODE PENELITIAN

Rancangan dan jenis penelitian ini menggunakan survey analitik dengan pendekatan crosssectional, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh balita di Pedukuhan Pendawa Kecamatan Lebaksiu Kabupaten Tegal yaitu berjumlah 45 balita.. Sampel dalam penelitian ini sejumlah 45 balita, untuk teknik pengambilan sampel menggunakan menggunakan teknik total sampling yaitu sejumlah 30 ibu nifas.

Cara pengambilan data menggunakan data primer dan data sekunder. Data yang diperoleh akan diolah dengan cara analisis univariate dan analisis bivariate.

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Analisis Univariat

Responden dalam penelitian ini adalah semua balita di Pedukuhan Pendawa Kecamatan Lebaksiu Kabupaten Tegal dan memenuhi kriteria yang telah ditentukan dalam penelitian ini. Setelah dilakukan identifikasi data didapatkan jumlah responden yaitu 45 responden.

karakteristik umur responden dibagi menjadi tiga kategori yaitu (24 bulan) dan (30-48 bulan) serta (5-60 bulan).

#### 1) Tingkat Pendidikan

**Tabel 1** Distribusi frekuensi responden berdasarkan tingkat pendidikan ibu anak balita di Pedukuhan Pendawa Kecamatan Lebaksiu Kabupaten Tegal.

Pendidikan Orang tua	Jumlah	Persentase (%)
Tidak Sekolah	6	13,3
SD	17	37,8
SMP	10	22,2
SMA	12	26,7
Jumlah	45	100

Sumber : data primer

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar pendidikan orang tua responden berpendidikan SD yaitu 17 responden (37,8%), pendidikan dan pengalaman orang tua dalam perawatan anak akan mempengaruhi persiapan mereka menjalankan pengasuhan. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menjadi lebih siap dalam menjalankan peran pengasuhan antara lain :terlibat aktif dalam setiap pendidikan anak, mengamati segala sesuatu dengan berorientasi pada masalah anak, selalu berupaya menyediakan waktu untuk anak-anak dan menilai perkembangan fungsi keluarga dan kepercayaan ananak.

Pendidikan tinggi akan cenderung untuk mendapatkan informasi, baik dari orang lain maupun dari media masa. Semakin banyak informasi yang masuk semakin banyak pula pengetahuan yang di dapat tentang kesehatan. Namun pada hasil penelitian ini presentase perkembangan anak yang normal banyak terdapat pada ibu yang tidak sekolah dikarenakan ibu tidak bekerja dan perhatian ibu hanya terfokus pada anaknya., perkembangan anak yang meragukan dan tidak normal banyak terdapat pada ibu yang berpendidikan SMP dan SMA mereka bekerja sebaga buruh dan tidak banyak waktu untuk mengurus dan memantau anaknya dirumah (Ameliona & Nugraha, 2013).

## 2) Umur Anak

**Tabel 2** Distribusi frekuensi responden berdasarkan umur balita di Pedukuhan Pendawa Kecamatan Lebaksiu Kabupaten Tegal.

Umur	Jumlah	Persentase (%)
24 bulan	8	17,8
30-48 bulan	23	51,1
54-60 bulan	14	31,1
Jumlah	45	100

Sumber : data primer

Dari hasil penelitian yang dilakukan mengenai kuesioner yang telah disebar ke desa pendawa Kecamatan Lebaksiu Kabupaten Tegal diketahui dari semua responden yang berjumlah 45 balita, yang terbanyak umur 30-48 bulan (51,1%).

Menurut Nursalam 2003 yang dikutip oleh Wawan (2010), usia adalah umur individu yang dihitung mulai saat dilahirkan sampai berulang sedangkan menurut Hurlock (1998) yang dikutip oleh Wawan (2010) semkincukupumurtingkatkematangand ankekuatan seseorang akan lebih matang dalam berlatih dan bekerja.

Hasil pada penelitian ini usia perkembangan anak yang normal terdapat pada usia 24 bulan dimana pada anak usia dini orang tua mengatakan tidak memberikan *gadget* karena takut kecanduan, khawatirakan bahaya sinar *gadget* serta adapula responden yang memang orang tuanya tidak mempunyai *gadget*, sedangkan perkembangan anak yang meragukan dan tidak normal terdapat pada anak usia 54-60 bulan dan 30-48 bulan dimana kebanyakan pada anak usia ini orang tuanya sibuk bekerja dan anak sudah diberikan *gadget*.

## 3) Jenis Kelamin

**Tabel 3** Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin anak di Pedukuhan Pendawa Kecamatan Lebaksiu Kabupaten Tegal.

JenisKelamin	Jumlah	Persentase (%)
Laki-laki	23	51.1
Perempuan	22	48.9
Jumlah	45	100

Sumber : Data primer

Berdasarkan hasil penelitian didapat sebagian responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 23 responden (51,1%). Laki-laki berperilaku atas dasar pertimbangan rasional atau akal, sedangkan perempuan atas dasar pertimbangan emosional atau perasaan (Qym, 2011).

Karakteristik lain yang mempengaruhi perilaku perkembangan anak adalah jenis kelamin. Jenis kelamin sering dihubungkan dengan peran, tingkah laku, preferensi, dan atribut lain. Jenis kelamin perempuan merupakan sosok yang memiliki kecenderungan di didik untuk lebih ekspresif, simpatik, memelihara kooperatif, mandiri dan senang membantu (Jaya, 2009; Putra dan Giantri, 2014; Santoso dan Putri, 2015).

Pada penelitian ini perkembangan anak yang normal terdapat pada anak yang berjenis kelamin laki-laki, dimana menurut hasil wawancara kepada orang tua anak tersebut beraktivitas seperti pagi sekolah dasar dan sore madrasah, malamnya anak lebih banyak dirumah untuk belajar dan tidur. Perkembangan anak yang meragukan terdapat pada anak laki-laki, dimana mayoritas anak ini lebih sering bermain dengan membawa *gadgetnya* saat bermain, sedangkan perkembangan anak yang tidak normal terdapat pada anak yang berjenis kelamin perempuan dimana kebanyakan anak ini lebih asik bersama *gadgetnya* di dalam kamar daripada harus bermain diluar dengan teman sebayanya.

## 4) Penggunaan gadget

**Tabel 4** Distribusi frekuensi responden berdasarkan penggunaan *gadget* di Pedukuhan Pendawa Kecamatan Lebaksiu Kabupaten Tegal.

Penggunaan <i>gadget</i>	Jumlah	Persentase (%)
Menggunakan	25	55,6
Tidak Menggunakan	20	44,4
Jumlah	45	100

Sumber : data primer

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian responden tidak menggunakan *gadget* yaitu 20 responden (44,4%) dan yang menggunakan *gadget* yaitu 25 responden (55,6%).

Kegunaan *gadget* di kehidupan sehari-hari sebenarnya relatif karena penggunaan *gadget* sendiri tergantung kepada orang yang memakainya (Pangestu, 2014). Berdasarkan sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, penggunaan *gadget* pada anak usia dini tidak disarankan, akibat hal ini anak tidak dapat belajar dengan cara alami bagaimana berkomunikasi dan sosialisasi. Anak juga tidak mampu mengenali dan berbagi aneka emosi maupun verbal. Terbatasnya respon anak akan mengganggu perkembangan kemampuannya untuk bergaul dan beradaptasi (Wiguna, 2013).

Adapun responden yang tidak menggunakan *gadget* (44,4) yang berarti responden lebih belajar secara alami dengan teman dilingkungan sekitarnya.

#### 5) Jumlah aplikasi yang digunakan

**Tabel 5** Distribusi frekuensi responden berdasarkan penggunaan aplikasi di Pedukuhan Pendawa Kecamatan Lebaksiu Kabupaten Tegal.

Penggunaan Aplikasi	Jumlah	Persentase (%)
1 Aplikasi	18	72
2 Aplikasi	7	28
Jumlah	25	100

Sumber : data primer

Karakteristik responden berdasarkan jumlah aplikasi yang digunakan sebagian besar anak menggunakan 1 aplikasi sebanyak 18 responden (72%) dimana dari hasil penelitian diketahui bahwa dari semua responden yang berjumlah 45 balita total aplikasi yang sering digunakan adalah Youtube.

Nurrachmawati (2014) menambahkan bahwa *gadget* tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran mengenai huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi

hiburan, seperti video, google, youtube dan game. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadgetnya* untuk menonton kartun-kartun pada *gadgetnya* daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya.

Pada penelitian ini perkembangan anak yang meragukan terdapat pada anak yang menggunakan 2 aplikasi yaitu ketika anak kalah dalam bermain game anak tersebut akan berhenti, namun untuk anak yang tidak normal mereka lebih memilih menonton youtube karena konten di youtube lebih menarik yang membuat anak tidak bosan bermain *gadget*.

#### 6) Perkembangan Balita

**Tabel 6** Distribusi frekuensi responden berdasarkan perkembangan balita di Pedukuhan Pendawa Kecamatan Lebaksiu Kabupaten Tegal.

Perkembangan Balita	Frekuensi	Presentase (%)
Normal	20	44,4
Meragukan	14	31,1
TidakNormal	11	24,5
Jumlah	45	100

Sumber : data primer

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan anak yang normal yaitu ada 20 responden (44,4%), perkembangan anak yang meragukan ada 14 responden (56%), sedangkan perkembangan anak yang tidak normal ada 11 responden (44%).

Seorang anak dapat mengembangkan berbagai kecerdasan pada masa tumbuh kembangnya. Karena faktor keturunan dan berbagai rangsangan dari dan oleh lingkungannya secara terus menerus. Diperlukan tiga kebutuhan pokok untuk mengembangkan kecerdasan anak, yaitu kebutuhan fisik, emosi, dan stimulasi dini. Ketiga kebutuhan pokok tersebut harus diberikan secara bersamaan. Salah satu caranya adalah dengan sering mengajak anak berbicara dan bermain. Mengajaknya

bercakap-cakap, membacakan cerita berulang-ulang, dan mengajari menyanyi, cara-cara tersebut efektif untuk dapat merangsang kecerdasan bahasa anak. Cara ini juga bertujuan untuk merangsang pikiran dan perasaan, motorik kasar serta motorik halus pada leher, tubuh, kaki, tangan dan jarinya (Adriana, 20113).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden yang meragukan kebanyakan adalah responden yang menggunakan 1 aplikasi dimana menurut hasil penelitian kebanyakan responden menggunakan aplikasi youtube, menurut hasil wawancara kepada orang tua responden mengatakan anaknya betah bermain youtube dikarenakan konten yang ada di youtube sangatlah menarik sehingga anak sangat betah bermain youtube.. Perkembangan anak yang tidak normal justru malah pengguna 2 aplikasi yaitu

youtube dan game dimana menurut hasil wawancara kepada orang tua responden ketika anaknya sudah bosan bermain game mereka akan berpindah ke konten youtube. Peneliti menyarankan kepada orang tua agar membatasi anak bermain *gadget* dan di perlukan pengawasan khusus dikhawatirkan anak tidak sengaja melihat konten-konten yang dibuat oleh pihak yang tidak bertanggung jawab, serta menghindari anak dai efek kecanduan *gadget* dan paparan sinar *gadget* yang menyebabkan gangguan kesehatan pada mata.

## B. Analisis Bivariat

Analisis bivariat dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel frekuensi yang terdiri dari variable independet yaitu penggunaan *gadget* dan variable dependent yaitu perkembangan balita.

**Tabel 8** Hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan balita di Pedukuhan Pendawa Kecamatan Lebaksiu Kabupaten Tegal.

Penggunaan <i>Gadget</i>	Perkembangan Balita						P Value	X <sup>2</sup>		
	Normal		Meragukan		Tidak Normal					
	N	%	N	%	N	%	Total	%		
Menggunakan	0	0	14	56	11	44	25	100		
Tidak Menggunakan	20	100	0	0	0	0	20	100	0,000	45,000
Total	20	44,4	14	31,1	11	24,5	30	100		

Sumber : data primer

Dari tabel 8 perkembangan anak berdasarkan penggunaan *gadget* dapat dilihat bahwa yang lebih banyak kelompok normal adalah yang tidak menggunakan 20 responden (100%), sedangkan perkembangan anak yang meragukan dan tidak normal lebih banyak pada kelompok anak yang menggunakan sebanyak 25 responden.

Hasil uji kolerasi *Chi Square* diperoleh *p* value 0,000, berdasarkan level signifikansi 0,05 hal ini menunjukkan bahwa *p* value <0,005 yang berarti  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima artinya ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan balita di Pedukuhan Pendawa Kecamatan Lebaksiu Kabupaten Tegal.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa responden yang tidak

menggunakan *gadget* sebagian besar memiliki perkembangan normal yaitu 20 responden (100%), sedangkan responden yang menggunakan *gadget* sebagian besar memiliki perkembangan yang yaitu 25 responden (100%).

Berdasarkan uji statistic *Chi Square* didapatkan bahwa ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan balita di Pedukuhan Pendawa Kecamatan Lebaksiu Kabupaten Tegal. Hal ini menunjukkan bahwa responden yang menggunakan *gadget* maka akan mempengaruhi perkembangan anak. Penggunaan *gadget* berakibat bahwa anak tidak dapat belajar dengan cara alami bagaimana berkomunikasi dan bersosialisasi, alhasil anak tidak dapat merespon hal yang ada di sekelilingnya baik

secara emosi maupun verbal. Terbatasnya respon anak akan mengganggu perkembangan kemampuannya untuk bergaul dan beradaptasi.

Penggunaan *gadget* yang salah seperti frekuensi penggunaan *gadget* yang berlebihan, posisi yang tidak benar dan intensitas pencahayaan yang tidak baik, akan berdampak terhadap penurunan tajam penglihatan. Penurunan tajam penglihatan pada anak-anak akan berakibat pada kesulitan anak untuk melakukan aktivitas sehari-harinya (Tiharyono dkk, 2009).

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Hidayati (2013), penggunaan *gadget* secara terus menerus dapat menghambat proses perkembangan anak usia dini. Apalagi jika orang tua juga membiarkan anak secara terus menerus menggunakan *gadget* yang akan menjadikan anak usia dini tersebut menjadi tidak konsentrasi dalam belajar, malas menulis, malas membaca buku dan menurunkan kualitas anak dalam bersosialisasi karena penggunaan *gadget* yang sudah tidak seimbang dengan efisien penggunaannya. .

Namun, penelitian ini bertentangan dengan penelitian yang dilakukan Sujinti, 2018 yaitu tidak ada hubungan yang bermakna secara statistic antara lama dan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah . setiap orangtua pasti menginginkan yang terbaik untuk anaknya. Namun, pengetahuan, latar belakang dan pengalaman mendorong setiap tindakan dan perbuatan. Pendidikan tinggi pada sebagian besar responden juga mendukung terbentuknya pola asuh yang mendukung perkembangan anak sesuai usia salah satunya adalah adanya aturan dalam menggunakan *gadget*. Tipe keluarga yang semuanya keluarga inti serta jumlah anak yang  $\leq 2$  orang dapat menambah kualitas interaksi antara anak dan orang tua selama di rumah. Orang tua lebih fokus dan terarah untuk mendampingi anaknya saat bermain *gadget* dan bermain bersama orang tua secara aktif di rumah sehingga perkembangan anak dapat tercapai sesuai usia dan maksimal.

Bisa disimpulkan dari penelitian Sujinti tidak hanya dampak negatif yang timbul

akibat penggunaan *gadget* tetapi banyak pula dampak positif dari penggunaan *gadget*. *Gadget* juga bisa digunakan sebagai sarana belajar, meningkatkan kemampuan berbahasa karena *gadget* mempunyai fitur bahasa masing-masing Negara, mengurangi tingkat stress dan sebagainya. Namun, pada anak balita yang menggunakan *gadget* perlu dilakukan pemantauan khusus oleh orang tua untuk menghindari anak dari efek kecanduan *gadget* dimana orang tua harus mampu membatasi anaknya dalam bermain *gadget* serta tidak membiarkan anak lalai dari tugasnya, seperti mandi, makan, belajar dan bermain dengan teman sebayanya supaya dapat bersosialisasi dengan baik.

## V. KESIMPULAN

Berdasarkan atas hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Ada hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan balita di Pedukuhan Pendawa Kecamatan Lebaksiu Kabupaten Tegal. orang tua diharapkan tidak memberikan gadget pada anak balita mengingat dampak negatif yang ditimbulkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S., Nugraha, D.H. (2013). Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. Malang
- Anjar. (2017). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial di TK PGRI 33 Sumurbroto Banyumanik.
- APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), 2014. Data Penggunaan Gadget
- Ayubi.(2017). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di PAUD dan TK Handayani Bandar Laampung.
- Chikmah, A.M, danFitrianingsih, D.(2018). Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah Di Tk Pembina Kota Tegal. Jurnal SIKLUS Volume 07 Nomor 02 Juni 2018.

- Depkes.(2006). Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak.
- Dinas Kesehatan Jawa Tengah(2014). Profil Kesehatan Jawa Tengah 2014. Semarang: Dinkes Jateng
- Hadiwidjodjo.(2014). Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak. <http://www.satuharapan.com/life/8-dampak-positifpenggunaangadget-bagi-anak>.
- Hidayati. (2013). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini
- Iswidharmanjaya& Agency.(2015). Bila Si Kecil Bermain Gadget. Yogyakarta :E-book.
- Islami(2018). Pengaruh Gadget Pada Anak. [https://kominformedia.go.id/sorotan\\_media](https://kominformedia.go.id/sorotan_media).
- Manggiyasi, dkk. (2016). Asuhan Kebidanan Pada Neonatus, Bayi, Balita Dan Anak
- Maryunani.(2013). Ilmu Kesehatan Anak Dalam Kebidanan. Jakarta : Trans Info Media
- Nursalam. (2009). Konsep dan penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan. Jakarta : Salemba Medika.
- Notoatmodjo.(2012). Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta : Rineka Cipta.
- Puspita.(2018). Faktor yang mempengaruhi pola asuh orang tua. [www.sarihusada.co.id](http://www.sarihusada.co.id).
- Sujianti.(2018). Hubungan Lama dan Frekuensi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah di TK Islam AL Irsyad 01 Cilacap.
- Sulistio.(2013). Konsep dan Proses Keperawatan Anak. Yogyakarta: Penerbit Arr-Ruzz Media
- Susilaningrum, dkk. (2013). Asuhan Keperawatan Bayi dan Anak. Jakarta : Salemba Medika
- Squilo.(2018). Kenali Tanda Kecanduan Gadget Pada Anak. <https://squilo.com/tanda-kecanduan-gadget-pada-anak/>
- Wiguna.(2013). Mengenali dan Memahami Tumbuh Kembang Anak. Jogjakarta: Kataha
- Wijayanti.(2017). ahaya gadget bagi anak. Palembang. E-book.
- Yuniarti.(2015). Asuhan Tumbuh Kembang Neonatus Bayi-Balita dan Anak Prasekolah. Refika Ditama. Bandung.