



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 4863-4877

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tumbuh Kembang Balita Di Desa Kepala Sungai Kec. Secanggang Kab. Langkat Tahun 2022

Dede Maysarah^{1✉}, Mardiah²

Akademi Kebidanan Langkat

Email: deedee.maysarah@gmail.com^{1✉}

Abstract

Continuous use of gadgets will have a negative impact on children's thought patterns and behavior in their daily lives, children who tend to continuously use gadgets will be very dependent and become a routine activity in their daily activities, in this case children are often more choosing to play with gadgets causes children to become lazy about moving and doing activities. The use of gadgets among children is increasingly worrying and certainly has a negative impact on growth and development. The aim of this research is to determine the relationship between gadget use and the growth and development of toddlers in Head Sungai Village, Kec. Secanggang District. Langkat 2022. This type of research uses correlational methods. Population of 30 children in Head River Village, Kec. Secanggang district. Step up. Sample of 30 respondents with total sampling method. The independent variable is the use of gadgets and the dependent variable is the growth and development of toddlers. Measured by questionnaire and child DDST. The data analysis technique uses the chi-square test. The results of the research showed that of the 30 respondents studied, it was found that the majority of the respondents were 10 children who often used gadgets with normal growth and development, while there were 2 minority children who often used gadgets with normal growth and development (2). 6.6%). Based on the majority of children who sometimes play with gadgets with growth and development, approximately 5 people (16.6%), while minority children sometimes use gadgets with growth and development, there are approximately 1 person (3.3%). Based on the majority of children who never use gadgets with normal growth and development, there are 3 people (10%), while the minority children who use gadgets never have sufficient growth and development and the number is less than 0 (0%). It is hoped that parents can limit children's use of gadgets and can supervise the activities carried out by children when playing with gadgets.

Keywords: *Gadget Use, Growth and Development*

Abstrak

Penggunaan gadget secara terus menerus akan berdampak buruk terhadap pola pikir dan perilaku anak dalam kehidupan kesehariannya, anak – anak yang cenderung terus menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang rutin dalam aktifitas sehari – hari, dalam hal ini sering kali anak – anak lebih memilih bermain gadget sehingga menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Penggunaan gadget dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan tumbuh kembang balita di Desa Kepala Sungai Kec. Secanggang Kab. Langkat Tahun 2022. Jenis penelitian ini menggunakan metode corelational. Populasi 30 anak di desa kepala sungai kec. Secanggang kab. Langkat. Sampel 30 responden dengan metode total sampling. Variabel independen yaitu penggunaan gadget dan variabel dependen yaitu tumbuh kembang balita. Diukur dengan kuesioner dan DDST anak. Teknik analisa data menggunakan uji chi-square. Hasil penelitian terhadap 30 responden yang diteliti dapat diketahui bahwa sebagian besar dari responden mayoritas anak yang sering menggunakan gadget dengan tumbuh kembang cukup sebanyak 10 orang (33,3%), sedangkan minoritas anak yang sering menggunakan gadget dengan tumbuh kembang normal sebanyak 2 orang (6,6%). Berdasarkan mayoritas anak yang kadang bermain gadget dengan tumbuh kembang kurang sebanyak 5 orang (16,6%), sedangkan minoritas anak yang kadang menggunakan gadget dengan tumbuh kembang cukup sebanyak 1 orang (3,3%). Berdasarkan mayoritas anak yang tidak pernah menggunakan gadget dengan tumbuh kembang normal sebanyak 3 orang (10%), sedangkan minoritas anak yang menggunakan gadget tidak pernah dengan tumbuh kembang cukup dan kurang berjumlah 0 (0%). Di harapkan kepada orang tua dapat membatasi anak dalam menggunakan gadget dan dapat mengawasi kegiatan yang dilakukan pada anak saat bermain gadget.

Kata Kunci: *Penggunaan Gadget, Tumbuh Kembang*

PENDAHULUAN

Menurut WHO 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 (Dinkes Jateng, 2014).

Data Riskesdes, (2018) menyebutkan bahwa perbandingan indeks perkembangan anak usia 36 hingga 59 bulan di Indonesia mencapai 88,3%. Sekitar 9,5% sampai 14,2% anak prasekolah memiliki masalah perkembangan psikososial yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya (Brauner & Stephens, 2016).

Berdasarkan hasil penelitian Triastutik, 2018 dengan judul Hubungan bermain gadget dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 Tahun menunjukkan bahwa terdapat 35 responden dengan keterlambatan perkembangan. Anak yang bermain gadget terdapat 19 responden (70,4%), dan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun terlambat

terdapat 16 responden (40,7%). Banyak anak yang menggunakan gadget dengan durasi >1 jam perhari terdapat 51,2%, dan terdapat 52,4% memiliki perkembangan sosialnya kurang dari rata-rata.

Hubungan durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak terdapat 5- 25% yang menderita gangguan perkembangan, dan tercatat 8 sampai 9% anak prasekolah mengalami masalah psikososial khususnya masalah sosial emosional seperti kecemasan, susah beradaptasi, susah bersosialisasi, susah berpisah dari orang tua, anak sulit diatur dan perilaku agresif. Berbagai stimulasi mampu mempengaruhi perkembangan anak, di antaranya yaitu gadget.

Jumlah penduduk yang semakin banyak tentu akan membawa berbagai macam masalah yang tidak dapat dihindari. Salah satu dari masalah tersebut berasal dari bidang kesehatan yaitu masalah kesehatan gizi berupa stunting. Stunting adalah suatu kondisi gagal tumbuh yang terjadi pada anak balita karena kekurangan gizi kronis sehingga anak terlalu pendek untuk usianya (WHO, 2018).

Berdasarkan hasil survey awal yang telah dilakukan di Desa Kepala Sungai melalui hasil wawancara orang tua anak terdapat 5 anak di usia 3-5 tahun yang mengalami keterlambatan perkembangan, kemudian 25 anak di usia 2-5 tahun menghabiskan waktu maksimum selama 30 menit sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam. Kejadian seperti ini harus menjadi perhatian bagi berbagai pihak untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap anak-anak dalam penggunaan gadget sebagai media komunikasi dan bermain. Khususnya dari lingkungan keluarga yaitu orang tua sebagai institusi dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak, peran orang tua harus selalu dilakukan, dengan cara mengontrol setiap fitur- fitur yang ada didalam gadget/smartphone, orang tua harus selalu berkomunikasi dengan anak- anaknya dan membatasi penggunaan gadget dengan batas-batasan waktu untuk anak menggunakan gadget, misalnya sehari anak hanya di perbolehkan bermain gadget selama satu jam dengan fitur-fitur yang mendukung perkembangannya (Ahmad, 2011).

METODE PENELITIAN

Desain penelitian berdasarkan karakteristik yang diamati, memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cermat terhadap suatu objek atau fenomena (Hidayat, 2011). Menurut Arikunto (2013), populasi adalah keseluruhan subyek penelitian yang akan diteliti, dalam penelitian ini adalah anak di desa kepala sungai.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh anak balita yang menggunakan Gadget 30 orang. Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan diteliti

atau sebagian jumlah dari karakteristik yang diambil dari populasi. Sampel dari penelitian ini menggunakan rumusan total populasi dimana seluruh populasi dijadikan sampel.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode corelational. Metode correlational untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih. Penulis menggunakan metode penelitian crossectional untuk mengetahui "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tumbuh Kembang Balita Di Desa Kepala Sungai Kec. Secanggang Kab. Langkat".

Analisa data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode analisa data secara deskriptif sehingga menghasilkan table distribusi frekuensi dan presentase dari penelitian, dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{fx100\%}{n}$$

Keterangan:

P : Presentase

F : Frekuensi

N : Jumlah responden

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Karakteristik Responden

Hasil penelitian mengenai hubungan penggunaan gadget dengan tumbuh kembang balita didesa kepala sungai kec. Secanggang kab. Langkat tahun 2022, diperoleh sebanyak 30 responden yang merupakan keseluruhan dari sampel. Data diolah dan di analisis sesuai dengan tujuan penelitian, maka di dapat hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Karakteristik Responden Ibu di Desa Secanggang Kab. Langkat Tahun 2022

No	Sosio demografi	Frekuensi	Persentase
1.	Umur		
	< 20 Tahun	4	13,3
	21 – 35 Tahun	21	70
	> 35 Tahun	5	16,7
JUMLAH		30	100
2.	Pendidikan		

	SD	5	16,7
	SMP	7	23,3
	SMA	14	46,7
	Perguruan Tinggi	4	13,3
JUMLAH		30	100
3.	Pekerjaan		
	IRT	11	36,7
	Petani	8	26,7
	Buruh	7	23,3
	Guru	4	13,3
JUMLAH		30	100

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat kita lihat bahwa dari 30 orang mayoritas berumur 21 – 35 tahun yaitu 21 (70,0%), dan minoritas umur < 20 tahun sebanyak 4 orang (13,3%). Berdasarkan Pendidikan ibu mayoritas pendidikan SMA sebanyak 14 orang (46,7%), dan minoritas pendidikan Perguruan Tinggi sebanyak 4 orang (13,3%). Sedangkan berdasarkan Pekerjaan ibu mayoritas pekerjaan IRT sebanyak 11 orang (36,7%), dan minoritas pekerjaan Guru sebanyak 4 orang (13,3%).

Tabel 2. Distribusi Karakteristik Responden Anak di Desa Kepala Sungai Kec. Secanggang, Kab. Langkat Tahun 2022

No	Sosio demografi	Frekuensi	Persentase
1.	Umur		
	< 20 Tahun	4	13,3
	21 – 35 Tahun	21	70
	>35 Tahun	5	16,7
JUMLAH		30	100
2.	Pendidikan		
	SD	5	16,7
	SMP	7	23,3
JUMLAH		30	100

Berdasarkan tabel 2, dapat dilihat dari 30 orang responden untuk umur anak mayoritas 4 tahun sebanyak 13 orang (43,3%), dan minoritas umur anak 2 tahun sebanyak 4 orang (13,3%). Sedangkan berdasarkan Jenis Kelamin anak mayoritas jenis kelamin Laki-laki sebanyak 17 orang (56,7%), dan minoritas jenis kelamin Perempuan sebanyak 13 orang (43,3%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Lama Penggunaan Bermain Gadget di Desa Kepala Sungai Kec. Secanggang, Kab. Langkat Tahun 2022

No	Lama Penggunaan	Frekuensi	Persentase%
1.	Tidak Pernah: 0 Menit	5	16,7
2.	Rendah : 5-30 Menit	3	10
3.	Sedang : 40-60 Menit	6	20
4.	Tinggi : 75-120 Menit	16	53,3
JUMLAH		30	100

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat dilihat dari 30 responden Mayoritas berdasarkan lama penggunaan gadget Tinggi: 75-120 menit sebanyak 16 orang (53,3%), dan berdasarkan minoritas lama penggunaan gadget Rendah: 5-30 menit sebanyak 3 orang (10%).

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Berat Badan dan Tinggi Badan di Desa Kepala Sungai Kec. Secanggang, Kab. Langkat Tahun 2022

No	Tumbuh Kembang	Frekuensi	Persentase
1.	Tinggi Badan		
	79-92 cm	8	26,7
	92- 102 cm	11	36,7
	102-111 cm	9	30
	111-118 cm	2	6,7
Jumlah		30	100
2.	Berat badan		
	9-14 kg	21	70
	14-18 kg	5	16,7
	18-21 kg	3	10
	21-24 kg	1	3,3
Jumlah		30	100

Berdasarkan tabel 4 dengan jumlah responden 30 orang menunjukkan bahwa berdasarkan Mayoritas Tinggi badan anak 92-102 cm sebanyak 11 orang (36,7%), dan minoritas Tinggi Badan 111-118 cm sebanyak 2 orang (6,7%). Sedangkan berdasarkan mayoritas berat badan 9- 14 kg sebanyak 21 orang (70%), dan minoritas berat badan anak 21-24 sebanyak 1 orang (3,3%).

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Perkembangan Balita Di Desa Kepala Sungai Kec. Secanggang Kab. Langkat Tahun 2022

No	Perkembangan	Frekuensi	Persentase%
1.	Normal	8	26,7
2.	Terlambat	22	73,3
JUMLAH		30	100

Berdasarkan tabel 5 di atas dengan jumlah responden 30 orang menunjukkan bahwa berdasarkan mayoritas perkembangan terlambat sebanyak 22 orang (73,3%), dan berdasarkan minoritas perkembangan normal sebanyak 8 orang (26,7%).

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Penggunaan Gadget Pada Balita Di Desa Kepala Sungai Kec. Secanggang Kab. Langkat Tahun 2022

No	Penggunaan Gadget	Frekuensi	Persentase %
1.	Sering	19	63,3
2.	Kadang	8	26,7
3.	Tidak Pernah	3	10
JUMLAH		30	100

Berdasarkan tabel 6 diatas dengan jumlah 30 responden dapat dilihat bahwa berdasarkan mayoritas penggunaan gadget yang sering yaitu sebanyak 19 orang (63,3%), sedangkan minoritas penggunaan gadget tidak pernah yaitu sebanyak 3 orang (10%).

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pola Asuh Nutrisi Terhadap Pola Asuh Orang Tua Di Desa Kepala Sungai Kec. Secanggang Kab. Langkat Tahun 2022

No	Pola Asuh	Frekuensi	Persentase %
1.	Baik	5	16,7
2.	Kurang	25	83,3
JUMLAH		30	100

Berdasarkan tabel 7 diatas dengan jumlah 30 responden dapat dilihat bahwa berdasarkan mayoritas pola asuh kurang yaitu sebanyak 25 orang (83,3%), sedangkan minoritas pola asuh baik yaitu sebanyak 5 orang (16,7%).

Tabel 8. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tumbuh Kembang Balita Di Desa Kepala Sungai Kec. Secanggang Kab. Langkat Tahun 2022

Penggunaan gadget	Tumbuh Kembang						N	Jumlah %	P Value
	Normal		Cukup		Kurang				
	F	%	F	%	F	%			
Sering	2	6,6	10	33,3	7	23,3	19	63,3	0.005
Kadang	2	6,6	1	3,3	5	16,6	8	26,7	
Tidak pernah	3	10,0	0	0	0	0	3	10,0	
Jumlah							30	100	

Berdasarkan tabel 8 dapat diketahui bahwa sebagian besar dari responden mayoritas anak yang sering menggunakan gadget dengan tumbuh kembang cukup sebanyak 10 orang (33,3%), sedangkan minoritas anak yang sering menggunakan gadget dengan tumbuh kembang normal sebanyak 2 orang (6,6%). Berdasarkan mayoritas anak yang kadang bermain gadget dengan tumbuh kembang kurang sebanyak 5 orang (16,6%), sedangkan minoritas anak yang kadang menggunakan gadget dengan tumbuh kembang cukup sebanyak 1 orang (3,3%). Berdasarkan mayoritas anak yang tidak pernah menggunakan gadget dengan tumbuh kembang normal sebanyak 3 orang (10%), sedangkan minoritas anak yang menggunakan gadget tidak pernah dengan tumbuh kembang cukup dan kurang berjumlah 0 (0%).

Tabel 9. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Lama Penggunaan Balita Di Desa Kepala Sungai Kec. Secanggang Kab. Langkat Tahun 2022

Penggunaan gadget	Lama Penggunaan								n	Jumlah %	P Value
	Tidak Pernah		Rendah		Sedang		Tinggi				
	F	%	F	%	F	%	F	%			
Sering	2	6,6	3	10	1	3,3	13	43,3	19	63,3	0.004
Kadang	1	3,3	0	0	5	16,6	2	6,6	8	26,7	
Tidak pernah	2	6,6	0	0	0	0	1	3,3	3	10,0	
Jumlah									30	100	

Berdasarkan tabel 9 dapat diketahui bahwa sebagian besar dari responden mayoritas anak yang sering menggunakan gadget dengan lama penggunaan tinggi sebanyak 13 orang (33,3%), sedangkan minoritas anak yang sering menggunakan gadget dengan lama penggunaan sedang sebanyak 1 orang (3,3%). Berdasarkan mayoritas anak yang kadang menggunakan gadget dengan lama penggunaan sedang sebanyak 5 orang (16,6%), sedangkan minoritas anak yang kadang menggunakan gadget dengan lama penggunaan rendah sebanyak 0 orang (0%). Berdasarkan mayoritas anak yang tidak pernah menggunakan gadget dengan lama penggunaan tidak pernah sebanyak 2 orang (6,6%), sedangkan minoritas anak yang menggunakan gadget tidak pernah dengan lama penggunaan sedang dan rendah berjumlah 0 (0%).

Tabel 10. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tinggi Badan Balita Di Desa Kepala Sungai Kec. Secanggang Kab. Langkat Tahun 2022

Penggunaan gadget	Tinggi Badan						N	Jumlah %	P Value
	79-92 cm		92-102 cm		102-111 cm				
	F	%	F	%	F	%			
Sering	2	6,6	14	46,6	3	10,0	19	63,3	0.003
Kadang	7	23,3	1	3,3	5	0	8	26,7	
Tidak pernah	2	6,6	1	3,3	0	0	3	10,0	
Jumlah							30	100	

Berdasarkan tabel 10 dapat diketahui bahwa sebagian besar dari responden mayoritas anak yang sering menggunakan gadget dengan tinggi badan 92-102cm sebanyak 14 orang (46,6%), sedangkan minoritas anak yang sering menggunakan gadget dengan tinggi badan 79-92cm sebanyak 2 orang (6,6%). Berdasarkan mayoritas anak yang kadang bermain gadget dengan tinggi badan 79-92cm sebanyak 7 orang (23,3%), sedangkan minoritas anak yang kadang menggunakan gadget dengan tinggi badan 102-111cm sebanyak 0 orang (0%). Berdasarkan mayoritas anak yang tidak pernah menggunakan gadget dengan tinggi badan 79-92cm sebanyak 2 orang (3,3%), sedangkan minoritas anak yang menggunakan gadget tidak pernah dengan tinggi badan 102-111cm berjumlah 0 (0%).

Tabel 11. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Berat Badan Balita Di Desa Kepala Sungai Kec. Secanggang Kab. Langkat Tahun 2022

Penggunaan gadget	Berat Badan								n	Jumlah %	P Value
	9-14 kg		14-18 kg		18-21 kg		21-24 kg				
	F	%	F	%	F	%	F	%			
Sering	15	50	4	13,3	0	0	0	0	19	63,3	0.005
Kadang	6	20	0	0	2	6,6	0	0	8	26,7	
Tidak pernah	0	0	1	3,3	0	0	1	3,3	3	10,0	
Jumlah									30	100	

Berdasarkan tabel 11 dapat diketahui bahwa sebagian besar dari responden mayoritas anak yang sering menggunakan gadget dengan berat badan 9-14kg sebanyak 15 orang (50%), sedangkan minoritas anak yang sering menggunakan gadget dengan berat badan 18-21kg dan 21-24kg sebanyak 0 orang (0%). Berdasarkan mayoritas anak yang kadang menggunakan gadget dengan berat badan 9-14kg sebanyak 6 orang (20%), sedangkan minoritas anak yang kadang menggunakan gadget dengan berat badan 14-18kg dan 21-24kg sebanyak 0 orang (0%). Berdasarkan mayoritas anak yang tidak pernah menggunakan gadget dengan berat badan 14-18kg, 18-21kg, 21-24kg sebanyak 1 orang (3,3%), sedangkan minoritas anak yang menggunakan gadget tidak pernah dengan berat badan 9-14kg berjumlah 0 (0%).

Tabel 12. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Balita Di Desa Kepala Sungai Kec. Secanggang Kab. Langkat Tahun 2022

Penggunaan gadget	Perkembangan Balita				N	Jumlah %	P Value
	Normal		Cukup				
	F	%	F	%			
Sering	2	6,7	17	56,7	19	63,3	0.004
Kadang	3	10	5	16,7	8	26,7	
Tidak pernah	3	10	0	0	3	10,0	
Jumlah					30	100	

Berdasarkan tabel 12 dapat diketahui bahwa sebagian besar dari responden mayoritas anak yang sering menggunakan gadget dengan perkembangan balita cukup sebanyak 17 orang (56,7%), sedangkan minoritas anak yang sering menggunakan gadget dengan perkembangan balita normal sebanyak 2 orang (6,7%). Berdasarkan mayoritas anak yang kadang menggunakan gadget dengan perkembangan balita cukup sebanyak 5 orang (16,7%), sedangkan minoritas anak yang kadang menggunakan gadget dengan perkembangan balita normal sebanyak 3 orang (10%). Berdasarkan mayoritas anak yang tidak pernah menggunakan gadget dengan perkembangan balita normal sebanyak 3 orang (10%), sedangkan minoritas anak yang menggunakan gadget tidak pernah dengan perkembangan balita cukup berjumlah 0 (0%).

Tabel 13. Hubungan Pola Asuh Nutrisi Terhadap Pola Asuh Orang Tua Dengan Tumbuh Kembang Balita Di Desa Kepala Sungai Kec. Secanggang Kab. Langkat Tahun 2022

Pola Asuh Nutrisi	Tumbuh Kembang						N	Jumlah %	P Value
	Normal		Cukup		Kurang				
	F	%	F	%	F	%			
Baik	4	13,3	1	3,3	0	0	5	16,7	0.004
Kurang	3	10	10	33,3	12	40	25	83,3	
Jumlah							30	100	

Berdasarkan tabel 13 dapat diketahui bahwa sebagian besar dari responden mayoritas pola asuh nutrisi baik dengan tumbuh kembang normal sebanyak 4 orang (13,3%), sedangkan minoritas pola asuh nutrisi kurang dengan tumbuh kembang normal sebanyak 3 orang (10%). Berdasarkan mayoritas pola asuh nutrisi kurang dengan tumbuh kembang cukup sebanyak 10 orang (33,3%), sedangkan minoritas pola asuh nutrisi baik dengan tumbuh kembang cukup sebanyak 1 orang (3,3%). Berdasarkan mayoritas pola asuh nutrisi dengan tumbuh kembang kurang sebanyak 12 orang (10%), sedangkan minoritas pola asuh nutrisi baik dengan tumbuh kembang cukup berjumlah 0 (0%).

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk melihat adanya hubungan penggunaan gadget dengan tumbuh kembang balita didesa kepala sungai kec. Secanggang kab. Langkat dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 30 responden sebagian besar responden dalam penelitian ini yang mengalami keterlambatan tumbuh kembang yaitu sebanyak 22 orang (73,3%).

Lama penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah merupakan hal yang tidak bisa dihindari lagi karena adanya perkembangan ilmu dan teknologi, namun yang perlu diperhatikan adalah batas lama penggunaan gadget perharinya. Penggunaan gadget ada anak dibatasi hanya selama kurang dari 2 jam setiap harinya, untuk menghindari kerusakan mata, mengurangi efek akibat sinar radiasi layar gadget, (Tedjasaputra, 2012).

Tinggi badan adalah jarak vertical dari lantai keujung kepala(vertex). Berat badan adalah ukuran masa tubuh testi. Bidang antropometri meliputi berbagai ukuran tubuh manusia seperti berat badan, posisi ketika berdiri, ketika merentangkan tangan, lingkar tubuh, panjang tungkai, dan sebagainya Siswantoyo dkk (2014).

Perkembangan adalah bertamb- ahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam berbagai aspek perkembangan, meliputi kemampuan motorik kasar, motorik halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian Kemenkes RI (2013).

Penggunaan gadget dapat dilihat dari beberapa seringnya anak menggunakan gadget dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari berapa hari dalam seminggu seorang anak menggunakan gadget. Berdasarkan uraian-uraian tersebut terlihat jelas bahwa penggunaan gadget memang harus memiliki batasan-batasan dan kriteria tertentu dalam pemakaian gadget untuk menghindari tingkat kecanduan anak dalam menggunakan gadget (Hadrianto 2013).

Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi gadget. Tapi harus di perhatikan durasi pemakaiannya misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan gadget seminggu sekali, misalnya hari sabtu dan minggu. Lewat dari itu ia harus berinteraksi dengan orang lain ferliana (2016).

Mengatakan bahwa salah satu aspek kunci dalam pola asuh gizi meliputi pemberian makan, kebersihan dan sanitasi lingkungan serta perawatan kesehatan. Oleh karena itu pola asuh dalam pemberian makan sangat penting bagi anak karena orang tua berperan penting bagi pemenuhan gizi, sehingga jika orang yang kurang memperhatikan anaknya dalam hal pemberian makan akan terjadi masalah status gizi Amy Prahesti (2006).

Hasil penelitian di Desa Kepala Sungai menunjukkan bahwa dari 30 responden yang diambil, banyak anak yang menggunakan gadget.

Berdasarkan hasil penelitian di Desa Kepala Sungai menunjukkan bahwa responden yang menggunakan gadget dengan mengalami keterlambatan sebanyak 22 responden dan tidak mengalami keterlambatan sebanyak 8 responden.

SIMPULAN

1. Distribusi Karakteristik Responden Ibu Di Desa Kepala Sungai Kec. Secanggang Kab. Langkat Tahun 2022 berdasarkan umur, pendidikan, pekerjaan Berdasarkan mayoritas berumur 21 – 35 tahun yaitu 21 (70,0%), dan minoritas umur < 20 tahun sebanyak 4 orang (13,3%). Berdasarkan Pendidikan ibu mayoritas pendidikan SMA sebanyak 14 orang (46,7%), dan minoritas pendidikan Perguruan Tinggi sebanyak 4 orang (13,3%). Sedangkan berdasarkan Pekerjaan ibu mayoritas pekerjaan IRT sebanyak 11 orang (36,7%), dan minoritas pekerjaan Guru sebanyak 4 orang (13,3%).
2. Distribusi penggunaan gadget dengan jumlah 30 responden dapat dilihat bahwa berdasarkan mayoritas penggunaan gadget yang sering yaitu sebanyak 19 orang (63,3%), sedangkan minoritas penggunaan gadget tidak pernah yaitu sebanyak 3 orang (10%).
3. Distribusi frekuensi berdasarkan lama penggunaan dengan jumlah 30 responden dapat dilihat bahwa berdasarkan mayoritas berdasarkan lama penggunaan gadget Tinggi: 75-120 menit sebanyak 16 orang (53,3%), dan berdasarkan minoritas lama penggunaan gadget Rendah: 5-30 menit sebanyak 3 orang (10%).
4. Distribusi frekuensi berdasarkan tinggi badan dengan jumlah 30 responden dapat dilihat bahwa berdasarkan Mayoritas Tinggi badan anak 92-102 cm sebanyak 11 orang (36,7%), dan minoritas Tinggi Badan 111-118 cm sebanyak 2 orang (6,7%). Sedangkan

- berdasarkan mayoritas berat badan 9-14 kg sebanyak 21 orang (70%), dan minoritas berat badan anak 21-24 sebanyak 1 orang (3,3%).
5. Distribusi frekuensi berdasarkan perkembangan dengan jumlah 30 responden dapat dilihat bahwa berdasarkan mayoritas perkembangan terlambat sebanyak 22 orang (73,3%), dan berdasarkan minoritas perkembangan normal sebanyak 8 orang (26,7%).
 6. Distribusi frekuensi berdasarkan pola asuh nutrisi dengan jumlah responden dapat dilihat bahwa berdasarkan mayoritas pola asuh nutrisi kurang sebanyak 25 orang (83,3%), sedangkan minoritas pola asuh nutrisi baik sebanyak 5 orang (13,7%).
 7. Terdapat hubungan yang signifikan antara hubungan penggunaan gadget dengan tumbuh kembang balita di desa kepala sungai dengan hasil uji chi- square di peroleh $p - value 0,005$.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ma'ruf. 2015. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Alex Sobur, M.Si. 2013. Psikologi Umum dalam Lintas Sejarah. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Alimul Hidayat A.A., (2010). Metode Penelitian Kesehatan Paradigma Kuantitatif, Jakarta: Heath Books
- Ameliola, S, Nugraha. 2013. Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. Malang: Universitas Brawijaya.
- Arif Gunawan. 2011. Remaja dan Permasalahannya. Yogyakarta: Hanggar Kreator.
- Arikunto, S. 2013. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Ari Kusuma Sulyandari, 2019. "Pengaruh Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini".
- Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Tengah. 2014. Profil Kesehatan Provinsi Jawa Tengah 2014: Dinkes Jateng.
- Elizabeth, Hurlock. (1998). Perkembangan Anak Jilid I. Jakarta: Erlangga
- Handrianto, P. (2013). Dampak Smartphone.
- Harfiyanto, Doni, dkk. 2015. Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hariyono Suyitno, Edisi Pertama Tahun 2002. "Pertumbuhan Fisik Anak." CV. Sagung Seto.
- KEMENKES RI. (2018). ini penyebab Stunting pada anak.
- Nurhaeda. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu. Early Childhood Education Indonesian Journal, 1 (2), 70-78.

- O, Sulistya (2019). "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Balita".
- Rozalia, M.F. (2017). Hubungan pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas v sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*. 5(2): halaman 722-731.
- Suganda Tanuwidjay, Edisi Pertama Tahun 2002. "Konsep Tumbuh Dan Kembang". CV. Sagung Seto.
- Supriasa. 2012. Pendidikan Dan Konsultasi Gizi. Jakarta: EGC
- Supriasa, 2012. "Perkembangan anak dipengaruhi oleh faktor internal". UNICEF (United Nations Children's fund). Unicef.Org.
- UU Kesehatan No. 23, 1992. Kesehatan di selenggarakan mewujudkan pertumbuhan dan perkembangan anak.
- Sulistyaningsih. 2011. Metodologi Penelitian Kebidanan, Kuantitatif & Kualitatif. Edisi Pertama, Yogyakarta: Graha Ilmu
- Syafrudin, dkk. 2011. Himpunan Penyuluhan Kesehatan Pada Remaja, Keluarga, Lansia, Dan Masyarakat. Jakarta: TIM
- Triastutik, Y. (2018). Hubungan bermain gadget dengan tingkat perkembangan usia 4-6 tahun. Jombang: Insan Cendakia Medika.
- Titik Mukarromah, (2015/2016). "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini."
- Undang-Undang Nomor 23 tahun 1992, Tentang Kesehatan, Penerbit Ariloka, Surabaya: 2000 SDKI 2017 "Survei Demografi dan Kesehatan Indonesia 2017."
- V. Seprianty, S. Tjekyan, and A. Thaha, "Status Gizi Anak Kelas III SDN 1 Sungaililin," *J. Kedokt dan Kesehat.*, vol. 2, no. 1, pp. 129-134, 2015.
- Windiarto, Yanto. Profil Anak Indonesia Ilmu Pendidikan. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Dan Badan Pusat Statistik. 2018.