



GAMBARAN PERKEMBANGAN ANAK USIA 2-4 TAHUN DENGAN KETERGANTUNGAN GADGET

Hani Nuraeny*, Ahmad Purnama Hoedaya, Dedah Ningrum, Popon Haryeti

Program Studi D3 Keperawatan, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Margamukti No. 93 Desa Licin, Cimalaka, Sumedang, Jawa Barat 45353, Indonesia

*haninuraeny@upi.edu

ABSTRAK

Teknologi dan informasi berkembang sangat pesat, diantaranya penggunaan gadget dikalangan anak – anak. Jika anak terlalu sering menggunakan gadget, dapat menjadi permasalahan yang mengganggu kemampuan untuk berkembang karena tidak dapat melakukan banyak hal. Perlu diketahui anak usia 2-4 tahun merupakan masa perkembangan yang sangat sensitif dan apabila anak diberi gadget, dapat berdampak signifikan pada perkembangannya sehingga mempengaruhi perkembangannya hingga dewasa. Selain itu, jika usia tersebut sudah ketergantungan gadget ditakutkan terjadi keterlambatan perkembangan. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan gambaran perkembangan anak usia 2-4 tahun dengan ketergantungan gadget. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan pengumpulan data menggunakan kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) yang sudah teruji validitas dan reliabilitas. Populasi dalam penelitian ini anak usia 2-4 tahun di RW 04 Desa Licin sebanyak 48 responden. Sampel ditetapkan dengan metode total sampling sehingga jumlah sampel menjadi 36 responden yang sesuai kriteria inklusi yaitu menggunakan gadget lebih dari 2 jam dalam sehari. Analisa data yang digunakan yaitu analisis univariat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki perkembangan sesuai sebanyak 23 responden (63,9%), meragukan 10 responden (27,8%), dan penyimpangan 3 responden (8,3%). Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar perkembangan anak usia 2-4 tahun dengan ketergantungan gadget mengalami perkembangan yang sesuai dengan usianya yaitu sebanyak 23 responden (63,9%).

Kata kunci: ketergantungan gadget; perkembangan anak; usia 2-4 tahun

DESCRIPTION OF THE DEVELOPMENT OF CHILDREN AGED 2-4 YEARS WITH GADGET ADDICTION

ABSTRACT

Technology and information are developing very rapidly, including the use of gadgets among children. If a child uses gadgets too often, it can become a problem that interferes with their ability to develop because they cannot do many things. It should be noted that children aged 2-4 years are a very sensitive period of development and if a child is given a gadget, it can have a significant impact on their development so that it affects their development into adulthood. In addition, if this age is already dependent on gadgets, it is feared that developmental delays will occur. The research aims to describe the description of the development of children aged 2-4 years with gadget addiction. This research is a quantitative descriptive study with data collection using the Developmental Pre Screening Questionnaire (KPSP) which has been tested for validity and reliability. The population in this study was 2-4 year old children in RW 04 Licin Village, consisting of 48 respondents. The sample was determined using the total sampling method so that the total sample was 36 respondents who fit the inclusion criteria, namely using gadgets for more than 2 hours a day. Data analysis used is univariate analysis. The results showed that most of the respondents had appropriate developments of 23 respondents (63.9%), doubted 10 respondents (27.8%), and deviations of 3 respondents (8.3%). So it can be concluded that most of the development of children aged 2-4 years

with gadget dependence experienced developments according to their age, namely as many as 23 respondents (63.9%).

Keywords: age 2-4 years; child development; gadget addiction

PENDAHULUAN

Teknologi dan informasi berkembang semakin pesat. Sebagai contoh gadget sangat populer dan semakin meluas, hampir setiap individu dari kalangan anak hingga dewasa kini sudah memiliki gadget dengan teknologi modern. (Jafri & Defega, 2020). Saat ini, tercatat 5, 11 miliar orang yang menggunakan gadget di dunia, sekarang ada 4,39 miliar orang menggunakan internet dan 3,38 miliar pengguna media sosial. Di Indonesia, sekitar 89% penduduknya menggunakan gadget dan 71% anak balita yang bermain gadget (Setiawan et al., 2020). Pengenalan gadget kepada anak-anak merupakan cara orang tua untuk mengalihkan anak dengan memperlihatkan video yang ada pada gadget yang bertujuan agar anak berhenti menangis dan tidak rewel (Sulastrri & Rini, 2022).

Menurut Asosiasi Dokter Anak Amerika, mengatakan bahwa anak berusia 0-2 tahun lebih baik jika tidak terpapar gadget, perlu batasan waktu bermain gadget selama 1 jam/hari untuk usia 3-5 tahun, dan pada usia 6-18 tahun selama 2 jam/hari. Namun, kenyataannya mayoritas anak-anak di Indonesia menggunakan gadget 4-5 kali lebih lama dari waktu yang disarankan (Sukmawati & Psi, 2019). Jika terlalu sering menggunakan gadget, anak mulai bergantung dan tidak dapat melakukan banyak hal. Sehingga dapat menjadi masalah karena mengganggu kemampuan untuk belajar dan berkembang (Arnani & Husna, 2021). Tidak hanya orang dewasa yang kecanduan gadget, tapi anak-anak. Biasanya anak tidak dapat mengontrol keinginannya untuk bermain gadget, karena mereka belum mengerti jika penggunaan gadget yang berlebih akan berdampak buruk terhadap tubuhnya (Rahayu & Mulyadi, 2021).

Gadget memiliki banyak manfaat antara lain sebagai hiburan dan informasi. Akan tetapi, gadget berdampak negatif pada keterampilan motorik anak, kemampuan kognitif, dan paparan radiasi. Selain itu, gadget dapat berdampak pada aspek bicara dan bahasa, karena anak cenderung tidak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Arnani & Husna, 2021). Perlu diketahui bahwa anak usia 1-5 tahun berada pada masa perkembangan yang sangat sensitif yang disebut *The Golden Age*. Ini berarti kecerdasan, kemampuan emosional dan spiritual mereka semua tumbuh dan berkembang dengan cepat. Jika seorang anak diberi gadget, itu dapat berdampak signifikan pada pertumbuhan dan perkembangannya sehingga mempengaruhi perkembangan selanjutnya sampai dewasa (Nafaida et al., 2020). Pada usia 2-4 tahun, mereka mulai belajar bagaimana menggunakan otot untuk menggerakkan benda. Ini penting, karena dapat membantu mengembangkan kemampuan motoriknya secara optimal. Selain itu, usia 2-4 tahun sebagian besar anak belum mengikuti aktivitas belajar dan bermain seperti di taman bermain, paud, TK dan tempat edukasi lainnya. Oleh sebab itu, anak pada usia tersebut tidak memiliki aktivitas rutin yang dapat mengalihkan perhatiannya dari penggunaan gadget (Mirawati & Rahmawati, 2019).

Terdapat 4 aspek perkembangan yang dapat digunakan untuk menilai perkembangan anak, termasuk sikap tubuh dan kemampuan motorik kasar, yang berhubungan dengan kemampuan mereka untuk bergerak, motorik halus yaitu kemampuan melakukan gerakan yang memerlukan koordinasi, keterampilan bicara dan bahasa terkait dengan kemampuan untuk memahami kata dan suara, serta aspek sosialisasi dan kemandirian berhubungan dengan kemampuan mandiri seperti pada usia 4 tahun, anak bisa bermain dengan teman dan

mengikuti aturan main (Kemenkes RI, 2016). Pada penelitian Oktaviani et al. (2019) diperoleh hasil bahwa adanya hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan balita. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil analisis data dan menunjukkan bahwa sebagian besar anak tidak menggunakan gadget hingga berusia sekitar 24 bulan dengan alasan bahaya sinar gadget dan takut kecanduan. Serta hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan anak yang normal ada 20 responden (44,4%), meragukan ada 14 responden (31,1%), dan perkembangan anak tidak normal ada 11 responden (24,5%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir setengah dari responden mengalami perkembangan yang normal.

Berdasarkan studi pendahuluan kepada lima ibu yang memiliki anak usia 2-4 tahun di Desa Licin, serta data rekapitulasi deteksi dini tumbuh kembang anak di Puskesmas didapatkan data 3 orang anak mengalami gangguan perkembangan. Setelah dilakukan wawancara, semuanya mengatakan bahwa anaknya sangat ketergantungan gadget. Kebiasaan memainkan gadget itu sangat sulit dihentikan, karena jika anak tidak diberi gadget anak menjadi tidak mau makan, menangis dan sampai mengamuk. Empat dari lima orang ibu mengatakan bahwa anaknya sangat sulit jika diajak melakukan aktivitas atau bermain dengan teman sebaya karena anaknya hanya fokus pada gadget. Sedangkan satu ibu mengatakan jika anak selalu menonton video yang ada pada gadget sehingga sulit untuk diajak berbicara dan mengalami keterlambatan dalam berbicara. Tanpa disadari banyak anak yang kecanduan gadget, terlalu sering menggunakannya dapat membuat anak kurang komunikatif dan kurang aktif. Ini dapat berdampak negatif pada perkembangan anak terutama pada usia 2-4 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perkembangan anak usia 2-4 tahun dengan ketergantungan gadget.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang mana dilakukan untuk menggambarkan bagaimana perkembangan anak usia 2-4 tahun dengan ketergantungan gadget. Penelitian dilakukan di RW 04 Desa Licin pada tanggal 12 April 2023. Populasi pada penelitian ini adalah anak usia 2-4 tahun dengan jumlah 48 orang dan teknik pengambilan sampel yaitu total sampling karena jumlah populasi kurang dari 100 orang. Dari 48 anak yang ada, terpilih sebanyak 36 anak yang memenuhi kriteria inklusi yaitu anak usia 2-4 tahun dengan penggunaan gadget lebih dari 2 jam dalam sehari yang diketahui melalui penjarangan sampel. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian yang sudah baku sehingga tidak dilakukan uji validitas dan reliabilitas karena peneliti menggunakan kuesioner standar dari Kemenkes yaitu Kuesioner Pra-Skrining Perkembangan (KPSP). Analisa data menggunakan analisa univariat yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan narasi.

HASIL

Tabel 1 dapat diketahui bahwa distribusi responden berdasarkan usia menunjukkan bahwa jumlahnya hampir seimbang dengan sebagian kecil adalah usia 30 bulan dan 48 bulan dengan jumlah yang sama yaitu 8 orang (22,2%). Sedangkan distribusi responden berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan sejumlah 20 orang (55,6%).

Tabel 1.

Distribusi karakteristik responden berdasarkan usia sesuai KPSP dan jenis kelamin (n=36)

Karakteristik	f	%
Usia		
24 bulan	7	19,4
30 bulan	8	22,2
36 bulan	7	19,4
42 bulan	6	16,7
48 bulan	8	22,2
Jenis Kelamin		
Laki – laki	16	44,4
Perempuan	20	55,6

Tabel 2.

Distribusi frekuensi hasil interpretasi KPSP (n=36)

Hasil interpretasi KPSP	f	%
Sesuai	23	63,9
Meragukan	10	27,8
Penyimpangan	3	8,3

Tabel 2 dapat diketahui bahwa dari 36 orang anak usia 2-4 tahun dengan ketergantungan gadget dilakukan skrining perkembangan menggunakan KPSP, bahwa sebagian besar perkembangannya sesuai yaitu sejumlah 23 orang (63,9%), perkembangan meragukan yaitu sejumlah 10 orang (27,8%), dan perkembangan anak yang mengalami penyimpangan yaitu 3 orang (8,3%). Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas anak usia 2-4 tahun dengan ketergantungan gadget mengalami perkembangan yang sesuai dengan usianya.

Tabel 3.

Interpretasi KPSP berdasarkan aspek perkembangan (motorik kasar, motorik halus, bicara dan bahasa, dan sosialisasi dan kemandirian) usia 2-4 tahun dengan ketergantungan gadget (n=36)

Aspek Perkembangan	Hasil Interpretasi KPSP							
	Sesuai		Meragukan		Penyimpangan		Jumlah	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Motorik Kasar	30	83,4	3	8,3	3	8,3	36	100,0
Motorik Halus	25	69,5	8	22,2	3	8,3	36	100,0
Bicara dan Bahasa	33	91,7	1	2,7	2	5,6	36	100,0
Sosialisasi dan Kemandirian	26	72,2	8	22,2	2	5,6	36	100,0

Tabel 3 dapat dilihat dari hasil analisis lebih lanjut mengenai perkembangan anak usia 2-4 tahun dengan ketergantungan gadget sesuai aspek perkembangan yaitu dari 36 responden terdapat 30 orang (83,4%) yang perkembangan motorik kasar sesuai, 3 orang (8,3%) meragukan dan 3 orang (8,3%) mengalami penyimpangan. Pada perkembangan motorik halus 25 orang (69,5%) sesuai, 8 orang meragukan, dan 3 orang (8,3%) penyimpangan. Sedangkan pada perkembangan bicara dan bahasa terdapat 33 orang (91,7%) sesuai, 1 orang (2,7%) meragukan dan 2 orang (5,6%) penyimpangan. Pada aspek perkembangan sosialisasi dan kemandirian menunjukkan bahwa 26 orang (72,2%) sesuai, 8 orang (22,2%) meragukan, dan 2 orang (5,6%) mengalami penyimpangan. Hal ini mengindikasikan bahwa hampir seluruhnya anak usia 2-4 tahun dengan ketergantungan gadget perkembangan motorik kasar dengan bicara dan bahasa berada pada kategori sesuai, sedangkan motorik halus serta sosialisasi dan kemandirian menunjukkan angka cukup tinggi pada hasil yang meragukan dan penyimpangan.

PEMBAHASAN

Gambaran perkembangan anak usia 2-4 tahun dengan ketergantungan gadget

Penambahan struktur dan fungsi fisik yang lebih kompleks dianggap sebagai komponen kunci perkembangan dalam berbagai aspek, termasuk kemampuan bersosialisasi, kemandirian, bicara dan bahasa, keterampilan motorik halus dan kasar (Kemenkes RI, 2016). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar perkembangan anak usia 2-4 tahun dengan ketergantungan gadget sudah sesuai. Anak yang ketergantungan gadget beresiko mengalami keterlambatan perkembangan karena anak akan fokus pada gadget dan cenderung tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya (Arnani & Husna, 2021). Selain itu, menurut Nafaida et al., (2020) Anak usia 2-4 tahun berada pada masa perkembangan yang sangat sensitif yang disebut *The Golden Age*. Karena masa ini adalah masa perkembangan yang sangat cepat dan jika seorang anak telah ketergantungan gadget, dapat berdampak pada perkembangannya. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Entoh dkk., (2020) tentang deteksi perkembangan anak usia 3-72 bulan menggunakan kuesioner pra skrining perkembangan (KPSP) yang memperoleh hasil bahwa hamper seluruh responden perkembangannya sudah baik yaitu berada pada kategori sesuai dengan persentase 95,7%. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Oktaviani et al., (2019b) mengenai hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan balita yaitu menunjukkan adanya hubungan antara anak yang menggunakan gadget itu akan mempengaruhi perkembangannya.

Perkembangan anak dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya lingkungan, lingkungan sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak dimulai dari pola asuh orang tua, cara bermain dengan teman sebaya dan stimulasi yang kurang terhadap proses perkembangan (Oktaviani, et al., 2019b). Anak merupakan cerminan masa depan bangsa, maka sangat penting untuk mulai memikirkan proses perkembangan anak sedini mungkin. Anak yang berkualitas sangat dibutuhkan untuk masa depan yang lebih baik. Dari 36 responden diantaranya 3 orang anak mengalami penyimpangan perkembangan dimana hal tersebut dilihat berdasarkan hasil observasi bahwa yang menyimpang memang tidak dapat melakukan beberapa item yang seharusnya dapat dilakukan oleh seusianya yaitu tidak dapat mengenakan sepatu sendiri, tidak dapat mengayuh sepeda, tidak dapat berbicara dengan 2 kata, tidak dapat membuat garis, dan tidak bisa berdiri dengan satu kaki. Terjadinya penyimpangan tersebut dapat diakibatkan oleh ketergantungan gadget karena anak sulit melakukan aktivitas dan tidak peduli dengan lingkungan disekitarnya serta kurang merespon jika diajak berkomunikasi. Dari pembahasan ini dapat disimpulkan bahwa upaya deteksi dini penyimpangan perkembangan pada anak sangatlah penting. Selain itu, peran orang tua ternyata sangat penting dalam membantu membatasi dan memantau penggunaan gadget anak-anak untuk mencegah efek negatif pada perkembangan mereka. (Mayenti & Sunita, 2018).

Perkembangan motorik kasar anak usia 2-4 tahun dengan ketergantungan gadget

Motorik kasar merupakan aspek perkembangan yang membantu seorang anak menggerakkan tubuhnya dengan menggunakan otot – otot besar seperti duduk, berdiri, berjalan, dan melompat (Kemenkes RI, 2016). Didapatkan sebagian besar anak usia 2-4 tahun dengan ketergantungan gadget di RW 04 Desa Licin tidak bisa melakukan beberapa item perkembangan seperti melompat dan mengayuh sepeda. Balita dengan kemampuan motorik kasar yang tertunda dapat dipengaruhi oleh neurologis yang menghambat kemandirian dan aktivitas sehari-hari. Kemudian, stimulasi yang kurang dapat berpengaruh karena anak yang kurang mendapatkan stimulasi dirumah akan menimbulkan gejala penyimpangan perkembangan. Diantaranya orang tua lebih memilih membiarkan anak terus menerus menggunakan gadget dibandingkan dengan mengajak anak beraktivitas atau bermain di luar rumah sehingga dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar anak. Sedangkan

berdasarkan hasil penelitian 83,4% perkembangannya sesuai karena orang tua memiliki peran penting dalam pengaturan waktu anak ketika bermain (Nursasmita, 2022). Faktor lingkungan tempat tinggal menjadi stimulasi yang mendukung perkembangan motorik kasar pada anak, karena anak cenderung akan belajar sekaligus bermain. Selain itu, pemberian stimulasi sedini mungkin dengan teratur dan terarah, maka fungsi motorik akan berkembang lebih baik dan cepat (Nursasmita, 2022).

Perkembangan motorik halus anak usia 2-4 tahun dengan ketergantungan gadget

Kemampuan seorang anak untuk menghasilkan gerakan yang melibatkan bagian tubuh tertentu, digerakkan oleh otot-otot kecil, membutuhkan koordinasi dan observasi yang cermat disebut sebagai perkembangan motorik halus, karena hal tersebut membantu anak belajar melakukan beberapa hal seperti memegang pensil, menumpuk kubus, dapat makan sendiri, menggambar, dan menulis rapi (Kemenkes RI, 2016). Sesuai dengan data yang didapatkan bahwa anak dengan perkembangan berada pada kategori meragukan dan penyimpangan tidak dapat melakukan beberapa item pada KPSP seperti membuat garis lurus, menumpukan kubus, dan melepaskan pakaian. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Munawaroh, dkk (2019) yang menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah sebagian besar normal sebanyak 30 responden. Perkembangan motorik halus dapat berpengaruh pada aspek perkembangan lainnya, oleh karena itu untuk memastikan kapasitas anak berkembang secara efektif, diperlukan stimulasi dan perlunya pembatasan waktu dalam bermain gadget agar anak memiliki kemampuan pengamatan dan koordinasi yang baik. Sehingga tidak ada lagi yang mengalami penyimpangan dalam perkembangan motorik halus (Meidina et al., 2020).

Perkembangan bicara dan bahasa anak usia 2-4 tahun dengan ketergantungan gadget

Kemampuan bicara dan bahasa berkaitan dengan kemampuan anak menanggapi perintah, kemampuan mereka untuk menanggapi suara dan menggunakan bahasa (Kemenkes RI, 2016). Perkembangan bicara dan bahasa anak mengikuti perkembangan biologisnya, yaitu teori yang digunakan untuk menjelaskan mengapa beberapa anak dapat berbicara pada usia tertentu sementara yang lainnya tidak dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti kondisi kesehatan, intelegensi dan jenis kelamin (Nursasmita, 2022). Penelitian ini menunjukkan bahwa hampir seluruhnya perkembangan bicara dan bahasa berada pada kategori sesuai. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jafri & Defega, (2020) mengenai Gadget dengan perkembangan sosial dan bahasa pada anak usia 3-6 tahun yang menunjukkan bahwa 77,1 % anak perkembangan bicara dan bahasanya berada pada kategori normal. Berdasarkan data yang didapatkan bahwa 2 orang anak yang mengalami penyimpangan tidak dapat melakukan beberapa item yang ada pada lembar KPSP seperti tidak bisa berbicara menggunakan 2 kata atau lebih, tidak dapat menyebutkan gambar yang ditunjukkan, dan tidak dapat menyebutkan nama lengkapnya sendiri. Penyimpangan tersebut dapat disebabkan oleh kurangnya kegiatan bermain dengan teman sebaya karena anak lebih suka memainkan gadget, maka cenderung tidak mendapatkan motivasi dalam belajar berbicara. Selain itu, anak dengan ketergantungan gadget cenderung diam, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan orang lain. Sehingga perkembangan bicara dan bahasa menjadi terlambat (Sukmawati & Psi, 2019). Berbeda dengan hampir seluruhnya anak usia 2-4 tahun dengan ketergantungan gadget yang memiliki perkembangan bicara dan bahasa sesuai, mereka melakukan kebiasaan yang baik serta dengan bantuan peran orang tua yang menstimulasi anak agar dapat diajak berkomunikasi, serta mengawasi atau memilih tontonan yang bisa menstimulasi bicara dan bahasa anak sehingga meskipun anak dengan ketergantungan gadget tetapi tetap dapat mengikuti perkembangan dengan baik sesuai dengan usianya (Jafri & Defega, 2020).

Perkembangan sosialisasi dan kemandirian anak usia 2-4 tahun dengan ketergantungan gadget

Perkembangan sosialisasi dan kemandirian merupakan aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak seperti makan sendiri, membereskan mainan setelah bermain, berpisah dengan ibu/pengasuh, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya (Kemenkes RI, 2016). Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa sebagian besar responden yaitu 26 orang (72,2%) berada pada kategori perkembangan sosialisasi dan kemandirian sesuai serta 8 orang pada kategori meragukan, sedangkan 2 orang lainnya mengalami penyimpangan pada aspek perkembangan sosialisasi dan kemandirian. Hal tersebut karena anak tidak bisa mengenakan sepatunya sendiri dan tidak bisa mengenakan celana panjang ataupun kemeja tanpa bantuan. Anak dapat mengalami penyimpangan tersebut karena memiliki kebiasaan malas bersosialisasi dengan orang lain dan sulit jika diajak melakukan aktivitas, anak cenderung hanya ingin bermain gadget. Selain itu, orang tua tidak membiarkan anak-anak mereka bertindak secara mandiri sehingga anak mengalami penyimpangan pada aspek perkembangan sosialisasi dan kemandirian (Mayenti & Sunita, 2018). Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Irmayani et al., (2021) mengenai gambaran perkembangan sosial dan kemandirian pada anak prasekolah menunjukkan bahwa perkembangan sosialisasi dan kemandirian anak prasekolah masih kurang yaitu sebanyak 53,6%, hal tersebut disebabkan karena anak masih manja dan sangat bergantung pada orang tua dan tidak dapat melakukan aktivitas secara mandiri.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai gambaran perkembangan anak usia 2-4 tahun dengan ketergantungan gadget di RW 04 Desa Licin Kecamatan Cimalaka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar perkembangan anak usia 2-4 tahun dengan ketergantungan gadget berada pada kategori sesuai yaitu 23 orang (63,9%), meragukan 10 orang (27,8%), dan penyimpangan 3 orang (8,3%). Perkembangan yang mengalami penyimpangan tidak dapat melakukan beberapa item perkembangan seperti pada motorik kasar, motorik halus, bicara dan bahasa, lalu sosialisasi dan kemandirian. Perkembangan yang sudah sesuai dapat dipengaruhi oleh adanya peran orang tua yang membatasi dan memilih tontonan untuk anaknya, meskipun ketergantungan gadget anak tetap berkembang dengan baik. Akan tetapi, meskipun perkembangan anak sebagian besar sudah sesuai, perlu adanya edukasi kepada ibu balita untuk tidak mengenalkan gadget terlalu dini kepada anak, supaya anak tidak menjadi ketergantungan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, F., Hamsah, I. A., Darmiati, D., & Mirnawati, M. (2020). Deteksi Dini Tumbuh Kembang Balita di Posyandu. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v12i2.441>
- Arnani, N. P. R., & Husna, F. H. (2021). Perbedaan Kecenderungan Adiksi Gadget Siswa Sekolah Dasar Ditinjau Dari Jenis Kelamin. *Psycho Idea*, 19(1), 57. <https://doi.org/10.30595/psychoidea.v19i1.7489>
- Diana, F. M. (2020). Pemantauan Perkembangan anak Balita. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 4(2).
- Entoh, C., Noya, F., & Ramadhan, K. (2020). Deteksi Perkembangan Anak Usia 3 Bulan – 72 Bulan Menggunakan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP). *Poltekita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 8–14. <https://doi.org/10.33860/pjpm.v1i1.72>

- Irmayani, Sunarti, & Alam, R. I. (2021). Gambaran Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah Berdasarkan Tingkat Ketergantungan Gadget. *Window of Nursing Journal*, 2(1), 228–236. <https://doi.org/10.33096/won.v2i1.565>
- Jafri, Y., & Defega, L. (2020). Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Bahasa Anak Usia 3 – 6 Tahun. 3(1).
- Kemendes RI. (2016). Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak.
- Lestari, P. W., Srimati, M., & Istianah, I. (2021). Peningkatan Pengetahuan Dosen Rumpun Ilmu Kesehatan Tentang Pengajaran Etik Penelitian.
- Mayenti, Ns. F., & Sunita, I. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru. *Photon: Jurnal Sain dan Kesehatan*, 9(1), 208–213. <https://doi.org/10.37859/jp.v9i1.1092>
- Meidina, N. F., Sulistyorini, L., & Juliningrum, P. P. (2020). Gambaran Perkembangan Motorik Kasar pada Balita Usia 1-3 Tahun dengan Stunting di Wilayah Kerja Puskesmas Sumberjambe, Jember. *Pustaka Kesehatan*, 7(3), 164. <https://doi.org/10.19184/pk.v7i3.10942>
- Mirawati, M., & Rahmawati, E. (2019). Permainan Modifikasi Untuk Stimulasi Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Anak Usia 2-4 Tahun. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 1(2), 38–50. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v1i2.119>
- Nafaida, R., N., & N. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57–61. <https://doi.org/10.30743/best.v3i2.2807>
- Nursasmita, R. (2022). Gambaran Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah Menggunakan Metode Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP).
- Oktaviani, S., Nisa, J., & Baroroh, U. (2019a). Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Balita. *Indonesia Jurnal Kebidanan*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.26751/ijb.v3i2.738>
- Oktaviani, S., Nisa, J., & Baroroh, U. (2019b). Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Balita. *Indonesia Jurnal Kebidanan*, 3(2), 44. <https://doi.org/10.26751/ijb.v3i2.738>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Puspita, L., & Umar, M. Y. (2020). Perkembangan motorik kasar dan motorik halus ditinjau dari pengetahuan ibu tentang pertumbuhan dan perkembangan anak usia 4-5 tahun. *Wellness And Healthy Magazine*, 2(1), 121–126. <https://doi.org/10.30604/well.80212020>
- Rahayu, N. S., & Mulyadi, S. (2021a). Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. 2.

- Rahayu, N. S., & Mulyadi, S. (2021b). Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. 2.
- Raihana, R. (2018). Urgensi Sekolah Paud Untuk Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), Article 1. [https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(1\).2251](https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(1).2251)
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin. 13.
- Sejati, Y. G. (2020). Meminimalisir Penggunaan Gadget Yang Menghambat Perkembangan Motorik Anak Usia Dini. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 1(1), 38. <https://doi.org/10.30587/jieec.v1i1.1597>
- Setiawan, M., Sulastri, E., & Khodijah, U. P. (2020). Pengaruh Perkembangan Anak Terhadap Ketergantungan Gadget (Smartphone) Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Medikes (Media Informasi Kesehatan)*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.36743/medikes.v7i1.216>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. www.cvalfabeta.com
- Sukmawati, B., & Psi, M. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Bicara Anak Usia 3 Tahun Di Tk Buah Hati Kita. 3(1).
- Sulastri, S., & Rini, S. H. S. (2022). Hubungan Jenis Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah Di Kecamatan Weleri. *Jurnal Surya Muda*, 4(2), 118–132. <https://doi.org/10.38102/jsm.v4i2.201>
- Widianingrum, T. R. (2017). Hubungan Pengetahuan dan Motivasi dengan Kepatuhan Minum Obat Anti Tuberkulosis Pada Pasien TB di Wilayah Kerja Puskesmas Perak Timur Surabaya.
- Zaidah, L. (2020a). Pengaruh Baby Gym Terhadap Motorik Kasar Pada Anak Delayed Development Usia 3-12 Bulan Di Posyandu Melati Purbayan Kotagede Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Fisioterapi*, 3(1), 8–14. <https://doi.org/10.36341/jif.v3i1.974>

