
HUBUNGAN ANTARA DURASI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR DAN PERKEMBANGAN BAHASA PADA ANAK UMUR 3-5 TAHUN

Citra Aulia Alwi^{1*}, Nurhikmawaty Hasbiah¹

¹Program Studi Sarjana Fisioterapi, Fakultas Keperawatan, Universitas Hasanuddin, Indonesia

*Email korespondensi: ctr.auliaalwi@gmail.com

No.Hp : 082261108540

ABSTRAK

Latar Belakang: Usia dini merupakan masa *golden age period* pada anak, ditandai dengan perkembangan otak mencapai 80% dengan pertumbuhan sekitar 100 – 200 *milyard* sel otak. Sehingga pada masa keemasan ini potensi yang ada pada anak harus dikembangkan dengan baik, memperkenalkan serta menggunakan gadget pada anak sejak dini pasti akan berdampak terhadap tumbuh kembang anak, belum pernah ada penelitian ini di Wonomulyo membuat peneliti ingin melakukan pengkajian lebih lanjut khususnya pada anak umur 3 – 5 tahun. **Metode:** Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif korelatif yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara durasi penggunaan gadget terhadap kemampuan motorik kasar dan perkembangan bahasa pada anak umur 3 – 5 tahun di Posyandu Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar. Melibatkan 51 anak yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Durasi penggunaan gadget diukur melalui wawancara orang tua, sementara kemampuan motorik kasar dan perkembangan bahasa diukur menggunakan *Denver II Test*. **Hasil:** Uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji *Spearman*, Menunjukkan hubungan signifikan ($p < 0.05$) antara durasi penggunaan gadget dengan kemampuan motorik kasar dan perkembangan bahasa. Sehingga diperoleh **Kesimpulan:** Bahwa terdapat korelasi antara durasi penggunaan gadget terhadap kemampuan motorik kasar dan perkembangan bahasa pada anak umur 3 – 5 tahun di posyandu Wonomulyo

Kata kunci: anak, bahasa, gadget, motorik kasar.

ABSTRACT

Early childhood is a critical period of development (the "golden age"), marked by significant brain growth (80% of brain development occurs during this time, with the growth of approximately 100-200 billion brain cells). Therefore, nurturing the child's potential during this period is crucial. Introducing and using gadgets from an early age is likely to impact a child's development. Given the absence of similar research in Wonomulyo, this study aims to investigate the effects of gadget use on children aged 3-5 years. Methods: This descriptive correlational study aimed to determine the relationship between gadget usage duration and gross motor skills and language development in 3-5-year-old children at the Wonomulyo Subdistrict Posyandu, Polewali Mandar Regency. Fifty-one children meeting the inclusion and exclusion criteria were involved. Gadget usage duration was measured through parental interviews, while gross motor skills and language development were assessed using the Denver II Test. Results: Spearman's correlation test showed a significant ($p < 0.05$) relationship between gadget usage duration and both gross motor skills and language development. Conclusion: This study demonstrates a correlation between the duration of gadget use and both gross motor skills and language development in 3-5-year-old children at the Wonomulyo Posyandu.

Keywords: children, gadgets, gross motor skills and laguage

PENDAHULUAN

Anak pada usia dini merupakan anak yang sedang berada pada golden ditandai perkembangan otak yang pesat (80% perkembangan otak, dengan pertumbuhan sekitar 100-200 milyar sel otakn age period, masa ini sangat penting untuk anak (Rihlah *et al.*, 2021).

Masa pandemi Covid-19 telah berdampak pada berbagai aspek kehidupan termasuk pendidikan. Kebijakan belajar dari rumah sehingga mengubah pola interaksi anak, meningkatkan penggunaan *gadget* dan risiko kecanduan, yang berpotensi mempengaruhi perkembangan kognitif, pemusatan perhatian, dan aktivitas anak (Maria & Novianti, 2020).

Memperkenalkan serta menggunakan *gadget* pada anak sejak dini pasti akan berdampak terhadap tumbuh kembang anak (Putriana *et al.*, 2019). *Gadget* memiliki beberapa dampak positif bagi pola pikir anak seperti mengetahui cara mengolah strategi dalam permainan dan membantu dalam meningkatkan kemampuan pada otak kanan, namun dampak negatifnya juga tidak bisa diabaikan, terutama jika penggunaannya berlebihan dan dapat merusak jaringan saraf otak akibat radiasi (Yumarni, 2022), adapun dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap anak antara lain, terutama penggunaan berlebihan, meliputi penurunan konsentrasi, hambatan perkembangan motorik, penurunan kemampuan bersosialisasi, dan gangguan perkembangan bahasa (Putriana *et al.*, 2019).

Menurut Kemenkes pada tahun 2023 menyatakan orang tua perlu membatasi penggunaan *gadget* mengingat resiko yang akan ditimbulkan, adapun durasi penggunaan *gadget* yaitu : bayi 0 – 6 bulan tidak boleh diperkenalkan *gadget*, bayi usia 1 – 6 tahun boleh diperkenalkan tapi tidak boleh lebih dari 1 jam dan harus diawasi orang tua dan usia > 6 tahun tidak lebih dari 3 jam dan menggunakan program yang aman untuk usianya. Selain itu, Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada merekomendasikan agar anak-anak yang berusia 2 tahun ke bawah tidak diperkenalkan dengan *gadget*. Untuk anak-anak usia 3-5 tahun, disarankan untuk membatasi penggunaan *gadget* hingga 1 jam per hari.

Sedangkan, untuk anak-anak usia lebih dari 6 tahun disarankan untuk membatasi penggunaan *gadget* hingga 2 jam per hari. Dengan pengawasan yang tepat dapat membantu mencegah dampak negatif yang mungkin timbul akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan (Purwadi & Fitriyani, 2023).

Menurut World Health Organization (WHO) pada tahun 2014, diperkirakan bahwa sekitar 5 – 10% anak mengalami keterlambatan perkembangan. Di Amerika Serikat, angka anak-anak yang terdeteksi mengalami gangguan perkembangan sebelum usia sekolah mencapai 20 – 30%, sementara di Indonesia sekitar 45,12%. Di Amerika Serikat, ditemukan bahwa 12 – 16% populasi anak mengalami gangguan perkembangan. Sebuah penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa sekitar 20 – 30% anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan dengan sebagian besar mengalami keterlambatan pada aspek motorik kasar dan perkembangan bahasa atau bicara, yang sebagian besar disebabkan oleh kurangnya stimulasi (Afrida & Aryani, 2022).

Hasil riset kesehatan dasar 2018 menunjukkan bahwa persentase anak yang mengalami gangguan perkembangan motorik kasar di Indonesia adalah sebesar 12,4%. Meskipun angka ini mengalami penurunan dibandingkan dengan hasil riset kesehatan dasar pada tahun 2013, serta sebesar 8,8% menunjukkan bahwa perkembangan motorik masih menjadi masalah kesehatan masyarakat yang utama di Indonesia (Livoine dkk., 2022).

Anak membutuhkan motorik kasar untuk bisa melakukan berbagai aktifitas seperti: duduk, berlari, serta naik turun tangga. Motorik kasar anak berkembang lebih cepat dibandingkan dengan motorik halus, misalnya seorang anak mungkin akan lebih tertarik dalam memegang benda yang berdimensi besar terlebih dahulu dibandingkan benda yang berukuran kecil. Hal ini disebabkan karena anak belum mampu mengontrol gerakan pada jari pada tangannya, untuk perkembangan motorik

halus seperti memotong, menggunting dan mengiris. Perkembangan motorik kasar erat kaitannya dengan perkembangan pengendalian gerak tubuh melalui aktivitas yang terkoordinasi dengan susunan otak, saraf, otot, dan spinal cord (Rizki & Aguss, 2020).

Dalam Pendidikan Anak Usia Dini, perkembangan motorik sangat penting untuk diperhatikan dan dibina agar memiliki arah yang jelas ke depan. Namun, pendidikan saat ini cenderung fokus pada aspek akademik tanpa memperhatikan kreativitas, kemandirian, dan kepercayaan diri anak. Kebiasaan seperti kurangnya lingkungan bermain yang merangsang perkembangan motorik anak dan ketergantungan pada gadget membuat anak kurang aktif dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, anak lebih sering duduk diam di depan televisi, komputer, atau menggunakan gadget (Apriloka, 2020).

Meskipun terdapat penelitian mengenai dampak gadget pada anak dan angka keterlambatan perkembangan yang tinggi di Indonesia, penelitian terdahulu belum banyak fokus pada hubungan spesifik antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan motorik kasar dan bahasa pada anak usia 3-5 tahun di daerah tertentu, seperti di Kecamatan Wonomulyo. Data mengenai prevalensi masalah ini di Wonomulyo juga masih terbatas.

Meneliti hubungan antara durasi penggunaan gadget dan perkembangan motorik kasar serta perkembangan bahasa pada anak usia 3-5 tahun di Posyandu Kecamatan Wonomulyo. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi penting bagi para orang tua dan tenaga kesehatan di Wonomulyo dalam upaya pencegahan dan intervensi dini terhadap masalah perkembangan anak. Wawancara awal di Posyandu Wonomulyo pada 7 Februari 2024 menunjukkan beberapa anak menunjukkan tanda-tanda keterlambatan perkembangan motorik dan bahasa, yang meningkatkan urgensi penelitian ini. Belum adanya penelitian fisioterapi di Posyandu tersebut juga menjadi alasan tambahan untuk melakukan penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Posyandu Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar. Sampel pada penelitian ini sebanyak 51 anak yang sesuai dengan kriteria inklusi. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian *deskriptif korelatif* dan *purposive sampling* yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara durasi penggunaan gadget terhadap kemampuan motorik kasar dan perkembangan bahasa pada anak umur 3-5 tahun.

Pada penelitian ini, data yang dikumpulkan merupakan data primer yang merupakan hasil screening menggunakan denver II test dan pengukuran durasi penggunaan gadget dengan kuisioner dan wawancara. Setelah data dikumpulkan, selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan analisis univariat dan bivariat. Analisis univariat digunakan untuk mengetahui frekuensi distribusi dari setiap variabel. Sedangkan analisis bivariat diolah menggunakan *Chi Square*. Jika syarat *Chi Square* tidak terpenuhi maka akan digunakan Spearman Rank melalui program komputer *Statistical Product and Service (SPSS)*.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus slovin tersebut, responden minimal dalam penelitian ini berjumlah 46 anak. Adapun kriteria-kriteria yang ditetapkan berupa kriteria inklusi dan eksklusi sebagai berikut: a. Kriteria Inklusi 1) Anak umur 3-5 tahun; 2) Kooperatif; 3) Terdata di posyandu wonomulyo; 4) Bersedia menjadi responden penelitian atas persetujuan orang tua / wali. b. Kriteria Eksklusi 1) Anak yang memiliki keterbatasan fisik (memakai kursi roda, mengalami amputasi tangan/kaki, dan atau mengalami kelumpuhan tangan/kaki); 2) Anak yang telah menjadi operasi pada tangan/bahu/kaki dalam kurung waktu 3 bulan terakhir; 3) Anak yang memiliki masalah pada motorik kasarnya seperti cerebral palsy dan autism; 4) Anak dengan kelainan lain dan atau tidak kooperatif pada saat penelitian sedang berlangsung; 5) Anak

lahir premature, yakni lahir < 37 minggu dan BBL < 2,5 kg.

Validasi instrumen Denver II tidak dilakukan karena instrumen ini merupakan instrumen baku yang telah teruji dan dikembangkan sejak tahun 1967. Uji reliabilitas menggunakan Fisher's exact test menunjukkan hasil signifikan ($p=0.039 < 0.05$), dengan sensitivitas Denver II sebesar 88.8%. (Hidayat, 2014). Uji reliabilitas durasi penggunaan *gadget* dengan koefisien alpha Cronbach menunjukkan nilai 0,725, mengindikasikan reliabilitas instrumen yang cukup tinggi untuk digunakan dalam penelitian ini.

Penelitian ini telah mendapatkan persetujuan etik dari Komite Etik Penelitian Fakultas Keperawatan Universitas Hasanuddin dengan nomor 701/LIN4. I 8.3/TP.01.0212024.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini telah dilaksanakan di Posyandu Wonomulyo, Polewali Mandar dan berlangsung bulan April-Mei 2024 dengan populasi adalah anak umur 3-5 tahun. Penentuan sampel penelitian menggunakan metode purposive sampling diperoleh jumlah sampel 51 responden yang memenuhi kriteria inklusi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap kemampuan motorik kasar dan perkembangan Bahasa pada anak umur 3-5 tahun di posyandu wonomulyo.

Tabel 1 Karakteristik Umum Responden

Karakteristik Responden		Frekuensi (n)	Persentase (%)
Umur	3 Tahun	30	58,8
	4 Tahun	12	23,5
	5 Tahun	9	17,6
	Total	51	100
Jenis Kelamin	Laki-laki	29	56,9
	Perempuan	22	43,1
	Total	51	100
Karakteristik Orang Tua		Frekuensi (n)	Persentase (%)
Pendidikan	Tidak Sekolah	1	2
	SD	25	49
	SMP	8	15,7
	SMA	11	21,6
	SMA	3	5,9

	D3	3	5,9
	S1	51	100
	Total		
Pekerjaan	Petani	6	11,8
	Buruh	14	27,5
	Wiraswasta	26	51
	a	1	2
	TNI	4	7,8
	PNS	51	100
	Total		

Sumber: Data Primer (2024)

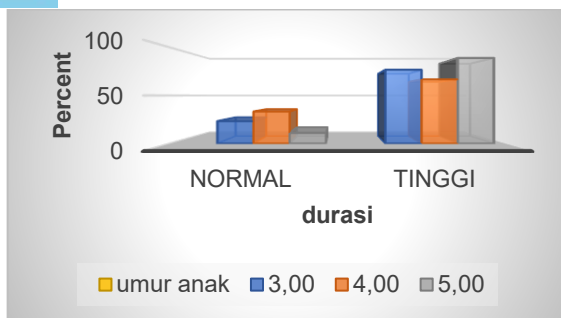
menggambarkan karakteristik umum responden berdasarkan umur, jenis kelamin, umur orang tua, pendidikan orang tua dan pekerjaan orang tua. Diperoleh hasil bahwa responden dengan umur 3 tahun lebih dominan disbanding dengan responden umur 4 dan 5 tahun. Berdasarkan jenis kelamin laki-laki lebih dominan dibandingkan dengan perempuan yaitu sebesar 43,1%, berdasarkan tingkat pendidikan orang tua di dominasi oleh tamatan SD sebanyak 49 %, serta dalam pekerjaan orang tua lebih dominan menjadi wiraswasta, selebihnya bekerja sebagai petani, buruh, TNI serta PNS.

Distribusi Durasi Penggunaan Gadget pada Anak Umur 3-5 Tahun di Posyandu Wonomulyo

Tabel 2 distribusi durasi penggunaan gadget

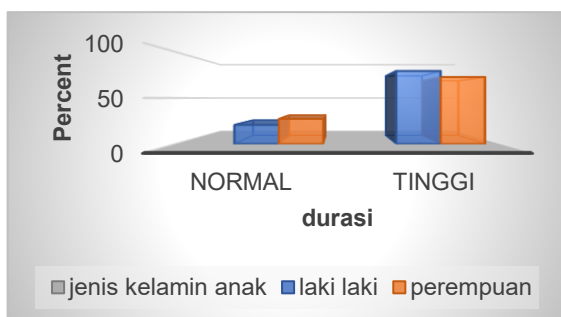
Kategori	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Normal	12	23,5
Tinggi	39	76,5
Total	51	100

Menggambarkan durasi penggunaan gadget pada anak umur 3-5 tahun yang terbagi menjadi dua kategori, data ini menunjukkan bahwa anak lebih banyak menggunakan gadget dengan durasi tinggi sebesar 76,5 % dibanding durasi normal sebanyak 23,5%, adapun distribusi durasi penggunaan gadget berdasarkan umur dan jenis kelamin anak serta pendidikan dan pekerjaan orang tua pada gambar berikut.



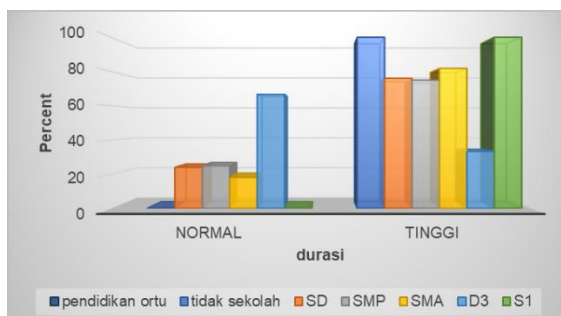
Gambar 1 Distribusi Penggunaan Gadget Berdasarkan Umur

Menunjukkan distribusi durasi penggunaan gadget kaitannya dengan umur anak. Penggunaan gadget kategori tinggi lebih dominan pada hasil penelitian. Jika ditinjau berdasarkan umur anak, sebanyak 88,9% anak umur 5 tahun memakai gadget dengan kategori durasi tinggi kemudian umur 4 tahun sebesar 66,7% dan umur 3 tahun sebesar 76,7%



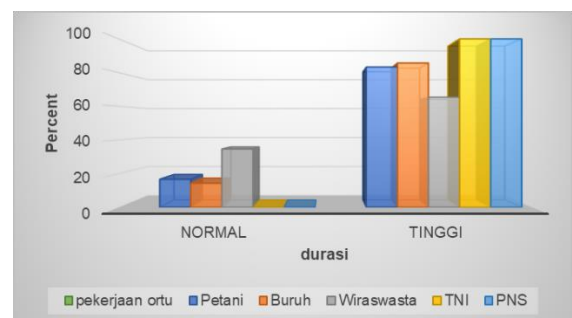
Gambar 2 Durasi Penggunaan Gadget Berdasarkan Jenis Kelamin Anak

Menunjukkan distribusi durasi penggunaan gadget kaitannya dengan jenis kelamin anak. Penggunaan gadget kategori tinggi lebih dominan pada hasil penelitian. Jika ditinjau berdasarkan jenis kelamin anak, sebanyak 79% responden perempuan dan 72,7% responden laki-laki menggunakan gadget dengan kategori tinggi.



Gambar 3 Durasi Penggunaan Gadget Berdasarkan Pendidikan Orang Tua

Menunjukkan distribusi durasi penggunaan gadget kaitannya dengan pendidikan orang tua. Penggunaan gadget kategori tinggi lebih dominan pada hasil penelitian. Jika ditinjau berdasarkan tingkat pendidikan orang tua, sebanyak 100% orang tua yang tidak bersekolah durasi penggunaan gadget pada anaknya di kategori tinggi dan paling rendah ada pada orang tua yang berpendidikan D3 hanya sebanyak 33,3% durasi penggunaan gadget kategori tinggi pada anaknya.



Gambar 4 Durasi Penggunaan Gadget Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua

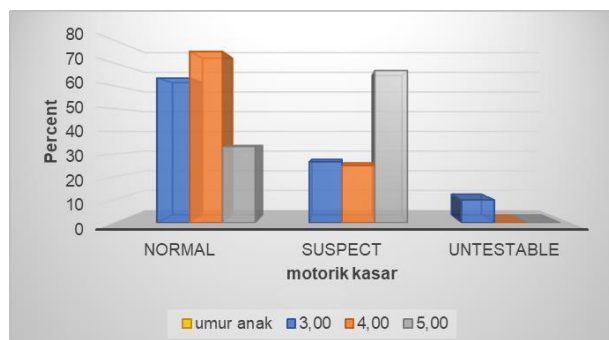
Menunjukkan distribusi durasi penggunaan gadget kaitannya dengan pekerjaan orang tua. Penggunaan Gadget kategori tinggi lebih dominan pada hasil penelitian. Jika ditinjau berdasarkan pekerjaan orang tua, sebanyak 100% bekerja sebagai PNS dan TNI dengan durasi penggunaan gadget pada anak kategori tinggi, selebihnya bekerja sebagai buruh, petani dan yang paling rendah adalah wiraswasta.

Tabel 3. Distribusi Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Umur 3-5 Tahun di Posyandu Wonomulyo

Kategori	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Normal	31	60,8
Suspect	17	33,3
Untestable	3	5,9
Total	51	100

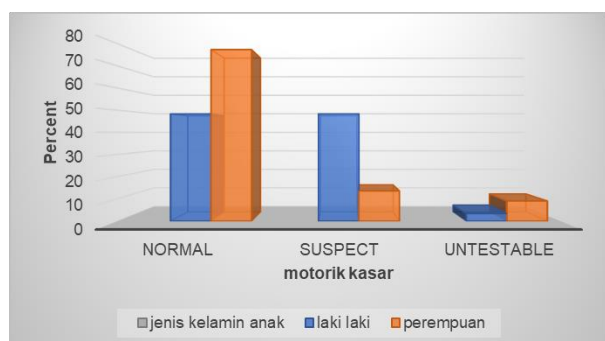
Menggambarkan kemampuan motorik kasar pada anak umur 3-5 tahun yang terbagi menjadi 3 kategori, Data ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar pada anak umur 3-5 tahun di posyandu Wonomulyo dominan kategori normal sebesar 60,8% dan suspect sebesar 33,3%.

adapun distribusi kemampuan motorik kasar berdasarkan umur dan jenis kelamin anak serta pendidikan dan pekerjaan orang tua pada gambar berikut.



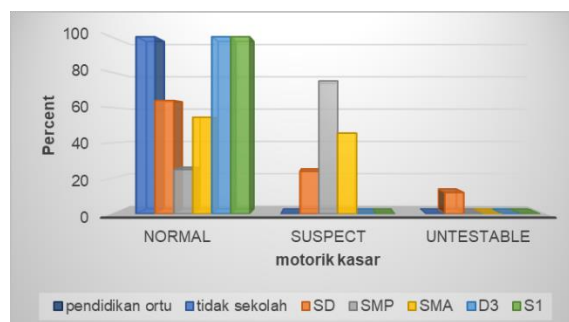
Gambar 4 Distribusi Kemampuan Motorik Kasar Berdasarkan Umur Anak

Menunjukkan distribusi kemampuan motorik kasar kaitannya dengan umur anak. Kemampuan motorik kasar kategori normal lebih dominan pada hasil penelitian. Jika ditinjau berdasarkan umur anak, sebanyak 75% anak umur 4 tahun memiliki kemampuan motorik kasar normal kemudian umur 3 tahun sebesar 63,3% dan umur 5 tahun 33,3%.



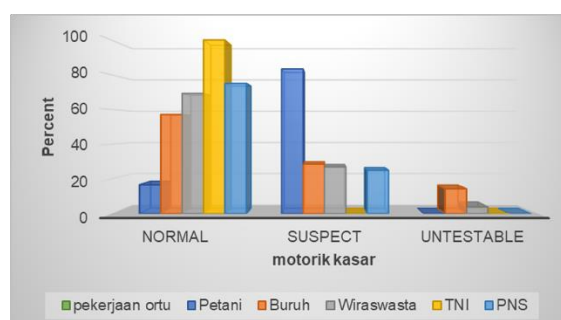
Gambar 5 Distribusi Kemampuan Motorik Kasar Berdasarkan Jenis Kelamin

Menunjukkan distribusi kemampuan motorik kasar kaitannya dengan umur anak. Kemampuan motorik kasar kategori normal lebih dominan pada hasil penelitian. Jika ditinjau berdasarkan jenis kelamin anak, sebanyak 77,3% responden perempuan dan 48,6% responden laki-laki memiliki kemampuan motorik kasar normal.



Gambar 6 Distribusi Kemampuan Motorik Kasar Berdasarkan Pendidikan Orang Tua

Menunjukkan distribusi kemampuan motorik kasar kaitannya dengan umur anak. Kemampuan motorik kasar kategori normal lebih dominan pada hasil penelitian. Jika ditinjau berdasarkan tingkat pendidikan orang tua, sebanyak 100% orang tua yang tidak bersekolah, D3 dan S1 kemampuan motorik kasar pada anaknya dikategori normal dan paling rendah ada pada orang tua yang berpendidikan SMP hanya sebanyak 25% kemampuan motorik kasar pada anaknya dikategori normal.



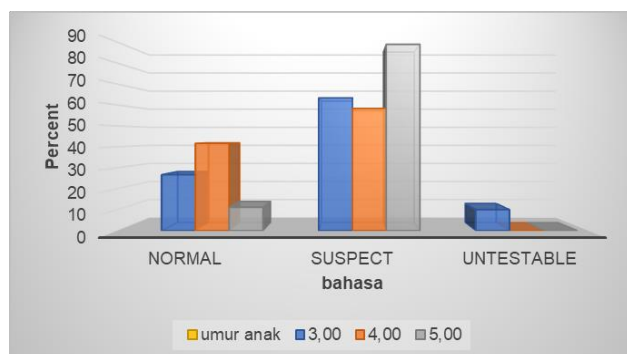
Gambar 7 Distribusi Kemampuan Motorik Kasar Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua

Menunjukkan distribusi kemampuan motorik kasar kaitannya dengan umur anak. Kemampuan motorik kasar kategori normal lebih dominan pada hasil penelitian. Jika ditinjau berdasarkan pekerjaan orang tua, sebanyak 100% bekerja sebagai TNI kemampuan motorik kasar pada anaknya dikategori normal selebihnya bekerja sebagai PNS, wiraswasta buruh dan yang paling rendah adalah petani.

Tabel 4. Distribusi Perkembangan Bahasa pada Anak Umur 3-5 Tahun di Posyandu Wonomulyo

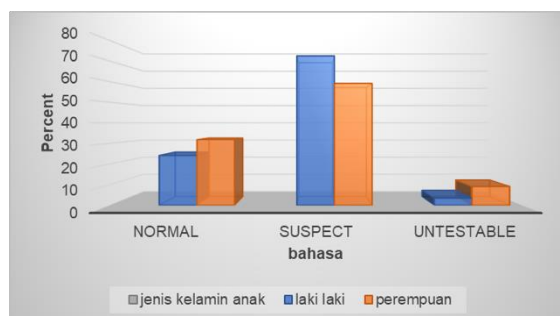
Kategori	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Normal	14	27,5
Suspect	34	66,7
Unstable	3	5,9
Total	51	100

Menggambaran perkembangan bahasa pada anak umur 3-5 tahun yang terbagi menjadi 3 kategori, data ini menunjukkan bahwa perkembangan Bahasa pada anak umur 3-5 tahun di posyandu Wonomulyo dominan suspect sebesar 66,7% dan normal sebesar 27,5%. Adapun distribusi perkembangan bahasa berdasarkan umur dan jenis kelamin anak serta pendidikan dan pekerjaan orang tua pada gambar berikut.



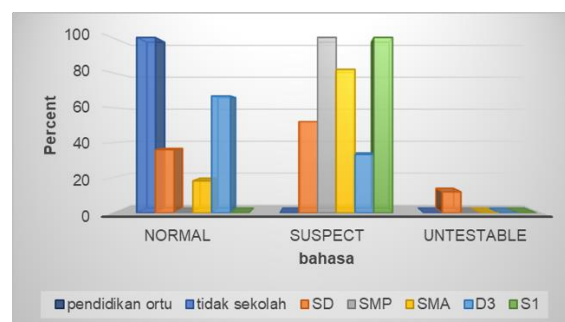
Gambar 8 Distribusi Perkembangan Bahasa Kasar Berdasarkan Umur Anak

Menunjukkan distribusi perkembangan bahasa kaitannya dengan umur anak. Perkembangan bahasa kategori suspect lebih dominan pada hasil penelitian. Jika ditinjau berdasarkan umur anak, sebanyak 88,9% anak umur 5 tahun memiliki perkembangan bahasa kategori suspect kemudian umur 3 tahun sebesar 63,3% dan umur 4 tahun 58,3%.



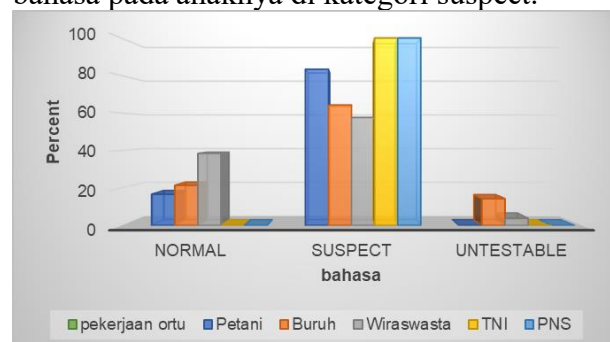
Gambar 9 Distribusi Perkembangan Bahasa Berdasarkan Jenis Kelamin Anak

Menunjukkan distribusi perkembangan bahasa kaitannya dengan umur anak. Perkembangan bahasa kategori suspect lebih dominan pada hasil penelitian. Jika ditinjau berdasarkan jenis kelamin anak, sebanyak 72,4% responden laki-laki dan 59,1% responden perempuan memiliki perkembangan bahasa kategori suspect.



Gambar 10 Distribusi Perkembangan Bahasa Berdasarkan Pendidikan Orang Tua

Menunjukkan distribusi perkembangan bahasa kaitannya dengan umur anak. Perkembangan bahasa kategori suspect lebih dominan pada hasil penelitian. Jika ditinjau berdasarkan tingkat pendidikan orang tua, sebanyak 100% orang tua yang berpendidikan SMP dan S1 perkembangan bahasa anaknya kategori suspect dan paling rendah ada pada orang tua yang tidak bersekolah sebesar 0% perkembangan bahasa pada anaknya di kategori suspect.



Gambar 11 Distribusi Perkembangan Bahasa Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua

Menunjukkan distribusi perkembangan bahasa kaitannya dengan umur anak. Perkembangan bahasa kategori suspect lebih dominan pada hasil penelitian. Jika ditinjau berdasarkan pekerjaan orang tua, sebanyak 100% bekerja sebagai PNS dan TNI perkembangan bahasa anaknya kategori suspect selebihnya bekerja sebagai

petani, buruh dan yang paling rendah adalah wiraswasta.

Tabel 5. Analisis Hubungan Antara Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Perkembangan Bahasa

Variabel	Correlation Coefficient	P
Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Motorik Kasar	0,439	0.001
Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa	0,661	0.001

Uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji Spearman Rank, didapatkan nilai sig (2-tailed) = 0,001 (sig <0,05), maka artinya terdapat hubungan antara durasi penggunaan gadget terhadap kemampuan motorik kasar pada anak dan angka koefisien korelasi sebesar 0,439 yang artinya tingkat kekuatan korelasinya adalah hubungan yang cukup atau cukup kuat, adapun arah hubungannya yaitu (+) positif yang artinya durasi penggunaan gadget yang tinggi berhubungan kuat dengan peningkatan keterlambatan kemampuan motorik kasar.

Didapatkan nilai sig (2-tailed) = 0,001 (sig <0,05), maka artinya terdapat hubungan antara durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa pada anak dan angka koefisien korelasi sebesar 0,661 yang artinya tingkat kekuatan korelasinya adalah hubungan yang kuat, adapun arah hubungannya yaitu (+) positif yang artinya durasi penggunaan gadget yang tinggi berhubungan kuat dengan peningkatan keterlambatan perkembangan bahasa.

PEMBAHASAN

Gambaran karakteristik umum responden

Karakteristik dalam penelitian ini untuk responden adalah jenis kelamin dan umur, sedangkan untuk orang tua atau wali yaitu, pendidikan dan pekerjaan. Penelitian ini dilakukan pada anak umur 3-5 tahun di posyandu Wonomulyo Polewali Mandar untuk mengetahui hubungan antara durasi

penggunaan gadget terhadap kemampuan motorik kasar dan perkembangan bahasa pada anak. Adapun data umum yang diambil pada penelitian ini ialah umur dan jenis kelamin, serta karakteristik orang tua yaitu pendidikan dan pekerjaan yang disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi karakteristik responden. Pada penelitian ini diperoleh responden sebanyak 51 anak yang sudah memenuhi kriteria inklusi dan pada saat pengambilan data diposyandu keadaannya kurang kondusif dikarenakan tidak ada tempat khusus untuk melakukan screening kepada anak jadi ada beberapa anak yang fokusnya terganggu pada saat itu, tetapi ada beberapa screening yang dilakukan door to door karena waktu yang terbatas pada saat melakukan penelitian di posyandu.

Hasil penelitian menunjukkan responden didominasi oleh anak berjenis kelamin laki-laki yakni sebanyak 56,9% atau 29 anak dan 43,1% anak berjenis kelamin perempuan atau sekitar 22 anak. Hal ini sejalan dengan data dari Badan Pusat Statistika (2023) menyatakan bahwa persentasi anak umur 0-4 tahun yang berjenis kelamin laki-laki lebih banyak yakni sebesar 83,49% dibanding dengan anak berjenis kelamin perempuan. Adapun ditinjau dari umur responden mayoritas merupakan anak yang berumur 3 tahun sebanyak 58,8% atau sekitar 30 anak dan 23,5% atau sekitar 12 anak umur 4 tahun dan sisanya masuk ke dalam umur 5 tahun dengan persentase 17,6% atau sekitar 9 anak. Jika dilihat dari karakteristik orang tua dapat dilihat bahwa pendidikan orang tua didominasi oleh tamatan SD dengan jumlah 25 orang tua atau sebesar 49% dan paling sedikit yaitu orang tua dengan Pendidikan D3 dan SMA sebanyak 3 orang. Kemudian jika ditinjau dari pekerjaan orang tua responden didominasi oleh wiraswasta sebanyak 51% atau 26 orang tua dan selebihnya yaitu petani, buruh, wiraswasta dan TNI.

Hasil penelitian menunjukkan korelasi antara durasi penggunaan gadget dan perkembangan anak (hasil analisis

statistik sudah dijelaskan sebelumnya). Temuan ini selaras dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan pada perkembangan anak. Namun, penelitian ini perlu dikaji lebih lanjut untuk memahami faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi perkembangan anak, serta konteks budaya dan sosial di Wonomulyo. Keterbatasan fasilitas dan waktu pengumpulan data juga perlu diperhatikan dalam interpretasi hasil. Data tambahan mengenai riwayat persalinan dan jenis gadget dapat menjadi bahan analisis lebih lanjut dalam penelitian selanjutnya.

Gambaran Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Umur 3-5 Tahun Di Posyandu Wonomulyo

Hasil pengamatan data terkait durasi penggunaan gadget bahwa responden menggunakan gadget dominan dengan frekuensi tinggi yaitu diatas 1 jam sebesar 76,5% atau 39 anak dan penggunaan gadget normal hanya sekitar 23,5% atau 12 anak berdasarkan penelitian yang dilakukan. Maka dari itu durasi penggunaan gadget seharusnya dibatasi, sesuai dengan pernyataan dari Kemenkes pada tahun 2023 bahwa orang tua perlu membatasi penggunaan gadget mengingat resiko yang akan ditimbulkan adapun durasi penggunaan gadget yaitu : bayi 0-6 bulan tidak boleh diperkenalkan gadget, bayi usia 1-6 tahun boleh diperkenalkan tapi tidak boleh lebih dari 1 jam dan harus diawasi orang tua dan usia >6 tahun tidak lebih dari 3 jam dan menggunakan program yang aman untuk usianya. Selain itu Asosiasi dokter Anak Amerika Serikat dan Kanada merekomendasikan agar anak-anak yang berusia 2 tahun ke bawah tidak diperkenalkan dengan gadget. Untuk anak-anak usia 3-5 tahun, disarankan untuk membatasi penggunaan gadget hingga 1 jam per hari. Sedangkan untuk anak-anak usia lebih dari 6 tahun, disarankan untuk membatasi penggunaan gadget hingga 2 jam per hari. Dengan pengawasan yang tepat, dapat membantu mencegah dampak negatif yang mungkin timbul akibat penggunaan gadget yang berlebihan (Purwadi & Fitriyani, 2023). Sehingga dari beberapa pendapat diatas dapat

disimpulkan bahwa anak umur 3-5 tahun hanya diperbolehkan menggunakan gadget tidak lebih dari 1 jam dikarenakan dapat menimbulkan keterlambatan pada anak jika tidak dibatasi.

Dalam penelitian Novianti & Garzia 2020 dijelaskan bahwa di Indonesia, gadget telah populer di kalangan berbagai umur, termasuk anak-anak yang masih sangat muda. Studi menunjukkan bahwa sebanyak 42,1% dari anak-anak umur prasekolah terpapar gadget dengan tingkat penggunaan yang signifikan, terutama dalam hal menonton video atau bermain game (Novianti & Garzia, 2020). Hal ini juga di dukung dalam penelitian Oktafia dkk., 2021 menyatakan bahwa hasil penelitiannya di dapat anak usai 2-4 tahun menggunakan gadget selama 1 jam 58 menit perharinya (Oktafia et al., 2021). Dapat dilihat bahwa penggunaan gadget untuk anak umur prasekolah beberapa tempat di Indonesia pada kategori tinggi.

Ditinjau dari jenis kelaminnya hasil penelitian didapatkan bahwa anak berjenis kelamin laki-laki lebih dominan menggunakan gadget sebesar 79% sedangkan pada perempuan sedikit lebih rendah durasi penggunaan gadgetnya sebesar 72%, hal ini sejalan pada penelitian Siron dkk., 2021 di dapatkan bahwa anak laki-laki lebih cenderung menggunakan gadget dibanding anak perempuan menyatakan bahwa gender menentukan jenis aplikasi apa yang akan di gunakan oleh anak yang menyebabkan ketergantungan internet, hal ini dipengaruhi oleh faktor demografi salah satunya adalah jenis kelamin (Siron et al., 2021).

Hasil Survey Komisi Perlindungan Anak Indonesia (2021) tentang penggunaan gadget, ditemukan bahwa sebagian besar orang tua sebanyak 73% mengizinkan anak-anak mereka menggunakan gadget, sebagian besar anak yang memiliki gadget pribadi sekitar 71,3%, dan sebagian besar anak tidak memiliki aturan penggunaan gadget sebanyak 79% dari total sampel 25.164 anak di 34 Provinsi. Rata-rata waktu akses internet anak-anak adalah 1-2 jam per

hari sebanyak 36,5%, 2-5 jam per hari sebanyak 34,8%, lebih dari 5 jam per hari sebanyak 25,4%, dan 1-4 per minggu sebanyak 3,3%. Hal ini menunjukkan pentingnya pengaturan dan pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget oleh anak-anak untuk menjaga keseimbangan dan kesehatan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Orang tua yang bekerja kesulitan dalam memantau penggunaan gadget pada anak-anak mereka karena jadwal kerja yang padat. Hal ini membuat pemantauan terhadap penggunaan layar anak menjadi tidak selalu memungkinkan bagi orang tua yang bekerja, dari hasil penelitian yang dilakukan di dapat hasil orang tua yang bekerja sebagai TNI dan PNS memiliki anak dengan durasi penggunaan gadget tinggi, hal ini sejalan dalam penelitian Wardatus dkk., 2022 menyatakan bahwa orang tua dengan kondisi sosial ekonomi yang rendah, tingkat pendidikan yang terbatas, cenderung anaknya lebih banyak menggunakan gadget, termasuk kecanduan game dan gangguan tidur (S. Wardatus, Allenidekania, 2022).

Sebaiknya untuk durasi penggunaan gadget ini diukur menggunakan kuisioner biar hasilnya lebih akurat dengan mempertimbangkan sejak umur berapa anak menggunakan gadget karena kadang anak tidak dalam pengawasan orang tuanya dalam bermain gadget.

Gambaran Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Umur 3-5 Tahun Di Posyandu Wonomulyo

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah di dapatkan pada anak umur 3-5 tahun di posyandu Wonomulyo, di dapat kemampuan motorik kasar dominan normal sebesar 60,8% atau 31 anak dan suspect sebesar 33,3% atau 17 anak, sisanya untestable sebanyak 3 anak atau 5,9%, hal ini menunjukkan sebagian kecil anak di posyandu Wonomulyo dengan umur 3-5 tahun kemampuan motorik kasarnya suspect.

Jika ditinjau dari jenis kelamin berdasarkan hasil peneitian anak laki-laki lebih dominan suspect gangguan kemampuan motorik kasar sebesar 48,6% dibanding perempuan sebesar 13,6%, hal ini sejalan dengan penelitian Boonzaaijer dkk., 2021

dijelaskan bahwa gender dapat mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak, dimana anak laki-laki cenderung memiliki keunggulan dalam beberapa aspek motorik kasar, seperti kemampuan koordinasi tubuh, kecepatan gerakan, dan kekuatan fisik, dibandingkan dengan anak perempuan pada umur tertentu, hormon testosteron yang lebih tinggi pada anak laki-laki dapat memberikan keuntungan dalam pengembangan otot dan kekuatan fisik. Selain itu, faktor sosial dan lingkungan juga dapat memengaruhi perkembangan motorik kasar anak, seperti perbedaan dalam eksposur terhadap aktivitas fisik dan olahraga antara anak laki-laki dan perempuan (Boonzaaijer et al., 2021).

Peranan orang tua mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak, dari hasil penelitian di dapat bahwa suspect keterlambatan motorik kasar berdasarkan pekerjaan orang tua dominan petani sebesar 83,3%, dan pendidikan orang tua dominan tamatan SMP sebesar 75%, hal ini dikarenakan banyak orang tua tidak menyadari bahwa pentingnya melatih dan mengembangkan keterampilan motorik kasar anak melalui berbagai aktivitas sepanjang waktu. Proses pengembangan ini memungkinkan anak untuk meningkatkan kemampuannya dalam berbagai hal, termasuk prestasi akademis dan fisik. Pengetahuan yang dimiliki oleh orang tua dalam hal perkembangan motorik anak memiliki dampak yang signifikan karena dapat membantu anak mengembangkan keterampilan fisik yang sesuai dengan umurnya, yang diperlukan untuk berbagai kegiatan dan aktivitas olahraga yang dapat dipelajari dan dilatih sejak awal masa perkembangan.

Gambaran Perkembangan Bahasa Anak Umur 3-5 Tahun Di Posyandu Wonomulyo

Berdasarkan data hasil penelitian, di dapatkan bahwa anak dominan suspect mengalami keterlambatan perkembangan bahasa di posyandu Wonomulyo sebesar

66,7% atau 34 anak, dengan kategori normal sebesar 27,5% atau 14 anak, sisanya untestable sebesar 5,9%.

Pada penelitian (Adani & Cepanec, 2019) di dapatkan bahwa anak laki-laki lebih berisiko terkena gangguan perkembangan bahasa dibanding anak perempuan dikarenakan anak laki-laki memiliki kapasitas penguasaan bahasa yang lemah atau lebih lambat yakni sekitar 70%, selain itu dikarenakan tahun pertama kehidupan anak perempuan lebih cepat menguasai bahasa dibandingkan anak laki-laki, hal ini sudah diteliti oleh para ahli saraf dan di dapat bahwa peningkatan hormon testosteron dapat membuat janin positif dan memiliki ciri-ciri autism (Adani & Cepanec, 2019).

Jika ditinjau dari faktor orang tua, di dapat hasil penelitian bahwa orang tua yang berpendidikan rendah dominan memiliki anak suspect mengalami keterlambatan, sebesar 100% anak yang orang tuanya berpendidikan SMP mengalami suspect, begitu juga pada pekerjaan orang tua, dimana orang tua yang bekerja sebagai PNS dan TNI memiliki anak yang suspect mengalami keterlambatan perkembangan bahasa sebesar 100% hal ini juga sejalan dengan penelitian Tengah mengemukakan bahwa keterlibatan orang tua sangat penting dalam merancang perkembangan bahasa anak karena anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan orang tuanya, jika orang tuanya sibuk dengan pekerjaan hal ini membuat waktu bersama anak berkurang karena anak belajar berkomunikasi dari orang-orang di sekitarnya. Selain itu perkembangan bahasa pada anak bukan hanya dari waktu orang tua tetapi juga dari pengetahuan orang tua mengenai apa saja yang mempengaruhi perkembangan Bahasa anak, bagaimana cara menstimulus bahasa anak dll. (Pratiwi, 2022)

Analisis Hubungan Antara Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Motorik Kasar

Uji statistik menggunakan uji Spearman Rank, didapatkan nilai sig (2-tailed) = 0,001 (sig <0,05), maka artinya terdapat hubungan antara durasi penggunaan gadget terhadap kemampuan motorik kasar pada anak dan angka koefisien korelasi sebesar 0,439 yang artinya

tingkat kekuatan korelasinya adalah hubungan yang cukup atau cukup kuat dikarenakan ada beberapa data yang memiliki durasi penggunaan gadget tinggi tetapi kemampuan motorik kasarnya normal sebesar 19 anak, hal ini dapat mempengaruhi kekuatan signifikansinya, ini juga dijelaskan pada penelitian Sahara., 2021 menjelaskan bahwa motorik kasar anak di Taam Futuhal Arifin ada beberapa yang mengalami keterlambatan tetapi durasi penggunaan gadgetnya normal, hal ini dikarenakan anak tersebut pernah mengalami epilepsi (Sahara dkk., 2021). Serta pada penelitian Kurniawa dkk., 2019 di jelaskan faktor lain dari keterlambatan motorik kasar anak adalah tidak rutinnya pemberian ASI eksklusif dikarenakan pemberian ASI eksklusif selama 6 bulan pertama dapat membantu pencapaian perkembangan anak secara optimal (Kurniawan & Mangunatmadja, 2019). Dari beberapa penelitian diatas menunjukkan bahwa keterlambatan motorik kasar tidak hanya dikarenakan penggunaan gadget yang berlebihan, ada beberapa faktor pendukung lainnya. Adapun arah hubungannya yaitu (+) positif yang artinya durasi penggunaan gadget yang tinggi berhubungan kuat dengan peningkatan keterlambatan kemampuan motorik kasar. Berdasarkan distribusi data yang dilakukan pada penelitian ini, hampir secara keseluruhan anak umur 3-5 tahun memiliki masalah pada kemampuan motorik kasarnya yaitu sebesar 33,3% atau 17 dari total 51 anak. Anak membutuhkan motorik kasar untuk bisa melakukan berbagai aktifitas seperti : duduk, berlari, serta naik turun tangga. Motorik kasar anak berkembang lebih cepat dibandingkan dengan motorik halus, misalnya seorang anak mungkin akan lebih tertarik dalam memegang benda yang berdimensi besar terlebih dahulu dibandingkan benda yang berukuran kecil. Hal ini disebabkan karena anak belum mampu mengontrol gerakan jari pada tangannya, untuk perkembangan motorik halus seperti memotong, menggunting dan mengiris. Perkembangan motorik kasar erat

kaitannya dengan perkembangan pengendalian gerak tubuh melalui aktivitas yang terkoordinasi dengan susunan otak, saraf, otot, dan spinal cord. (Rizki & Aguss, 2020).

Jika penggunaan gadget dilakukan tanpa arahan dan batasan secara terus-menerus hal ini nantinya akan berdampak pada pertumbuhan anak dan dapat menyebabkan ketergantungan. Anak yang sudah kecanduan menggunakan gadget akan mengalami keterlambatan dalam proses pertumbuhannya, terutama dalam hal perkembangan motorik kasar. Selain menghambat perkembangan anak, penggunaan berlebihan gadget juga dapat membuat anak menjadi enggan bergerak dan beraktivitas, karena mereka lebih memilih bermain dengan gadget daripada bermain dengan teman sebaya (Widiana et al., 2022), hal ini juga relevan dengan penelitian Annisa dkk., 2022 yang menyatakan bahwa pertumbuhan anak di masa mendatang juga akan berpengaruh negatif oleh penggunaan teknologi yang berlebihan dan tanpa pengawasan (Annisa et al., 2022). Untuk memastikan perkembangan anak yang optimal, penting bagi orang tua untuk memantau, mengontrol, dan mengawasi segala aktivitas yang dilakukan bersama anak-anak mereka. Selain itu juga dalam kehidupan anak, bermain merupakan hal yang sangat penting dalam berkembang, dapat disimpulkan bahwa setiap anak yang sehat akan selalu merasakan dorongan untuk bermain, sehingga dapat diasumsikan bahwa anak yang jarang bermain umumnya mengalami kondisi kesehatan fisik atau mental yang tidak optimal. (Masrurah & Khulusinniyah, 2019). Pada penelitian Widiana dkk., 2022 didapatkan hasil penggunaan gawai yang berlebihan dapat berdampak pada perkembangan motorik kasar anak dapat menimbulkan dampak negatif, seperti kurangnya aktivitas fisik dan interaksi sosial dengan teman sebaya. Peran orangtua sangat penting dalam memberikan pemahaman kepada anak mengenai penggunaan gawai karena stimulasi yang tepat diperlukan untuk mendukung perkembangan motorik kasar anak secara optimal (Widiana et al., 2022). Begitu juga pada penelitian issue dkk., 2022 menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gadget

terhadap kemampuan motorik anak yang berdampak padaperan keluarga serta teman yang akan terganti oleh gadget, selain itu gadget juga dapat menurunkan daya aktif serta kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, anak menjadi lebih individual bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain (Issue et al., 2022). Hal ini juga diperkuat dari penelitian (Pratama dan Faris Naufal, 2023) bahwa ada hubungan sangat erat dari motorik kasar dan *screentime* pada anak

Sehingga berdasarkan penelitian-penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan cenderung memberikan pengaruh negatif terhadap kemampuan motorik kasar pada anak, karena motorik kasar merupakan faktor yang sangat penting dalam kemajuan perkembangan anak. Ketika fisik anak berkembang dengan baik, mereka memiliki kesempatan yang lebih besar untuk mengembangkan motorik kasar dan menjelajahi lingkungan sekitar tanpa bantuan orang lain.

Analisis Hubungan Atara Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa

Uji statistik menggunakan uji Spearman Rank, didapatkan nilai sig (2-tailed) = 0,001 (sig <0,05), maka artinya terdapat hubungan antara durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa pada anak dan angka koefisien korelasi sebesar 0,661 yang artinya tingkat kekuatan korelasinya adalah hubungan yang kuat dikarenakan ada beberapa data yang memiliki durasi penggunaan gadget tinggi tetapi perkembangan bahasanya normal sebesar 4 anak dan durasi penggunaan gadget normal tetapi perkembangan bahasanya suspect sebesar 2 anak, hal ini dapat mempengaruhi kekuatan signifikansinya, pada penelitian anggrasari dkk., 2020 dijelaskan bahwa orang tua dapat memberikan gadget kepada anak dengan memperlihatkan aplikasi pendidikan yang mengajarkan huruf, binatang, dan topik

lainnya. Dengan pengawasan dan stimulus yang tepat, hal ini dapat memberikan dampak positif pada anak, seperti meningkatkan pengetahuan, merangsang imajinasi dan kreativitas, serta mendorong eksplorasi yang akan meningkatkan motivasi dan minat belajar anak (Anggrasari & Rahagia, 2020). Selain itu dijelaskan juga pada penelitian Pratiwi., 2022 bahwa faktor eksternal mempengaruhi keterlambatan Bahasa anak seperti pola asuh orang tua, pola asuh negatif dapat menyebabkan perkembangan bahasa anak 5 kali lipat berisiko mengalami gangguan dikarenakan orang tua tidak memberikan stimulus seperti kasih sayang serta sering memarahi anak (Pratiwi, 2022). Dari beberapa jurnal diatas dijelaskan bahwa penggunaan gadget dengan pengawasan dan akses aplikasi pendidikan mengurangi dampak negatif kepada anak serta keterlambatan bahasa pada anak dapat dipengaruhi faktor eksternal seperti pola asuh. Adapun arah hubungannya yaitu (+) positif yang artinya durasi penggunaan gadget yang tinggi berhubungan kuat dengan peningkatan keterlambatan perkembangan bahasa. Berdasarkan distribusi data yang dilakukan pada penelitian ini, hampir secara keseluruhan anak umur 3-5 tahun memiliki masalah pada perkembangan bahasanya yaitu sebesar 66,7% atau 34 anak dari total 51 anak, hal ini sejalan dengan penelitian Anggrasari dkk., 2020 menyatakan bahwa perkembangan bahasa adalah segala bentuk komunikasi di mana pemikiran dan perasaan seseorang diwakili oleh simbol-simbol untuk menyampaikan makna kepada orang lain. Oleh karena itu, perkembangan bahasa dimulai sejak tangisan pertama hingga anak mampu mengucapkan kata-kata (Anggrasari & Rahagia, 2020). Perkembangan bahasa pada anak dianggap sebagai prestasi manusia yang paling luar biasa dan menakjubkan karena kemampuan anak untuk memperoleh dan menguasai bahasa merupakan sesuatu yang unik dan kompleks. Bahasa memungkinkan anak untuk berkomunikasi, menyampaikan pikiran, perasaan, dan keinginan mereka dengan orang lain. Kemampuan berbahasa ini memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan dunia sekitarnya, belajar, dan berpartisipasi dalam kehidupan sosial dengan lebih efektif.

Selain itu, perkembangan bahasa telah diteliti secara intensif selama bertahun-tahun, para peneliti telah mempelajari berbagai aspek pemerolehan bahasa anak, termasuk proses pemerolehan kosakata, struktur tata bahasa, pemahaman makna, dan kemampuan berkomunikasi serta bagaimana otak mereka memproses informasi bahasa dan bagaimana lingkungan memengaruhi perkembangan bahasa mereka (Kurniati, 2020).

Semakin sering anak mendengar, semakin banyak kosa kata yang akan dimilikinya. Meskipun pada kenyataannya, ada anak-anak yang hanya meniru tanpa memahami makna kata yang mereka tiru. Sebaliknya, jika anak jarang berinteraksi dengan orang lain atau memiliki keterbatasan dalam mendengar, baik melalui media seperti televisi, handphone, atau media lainnya, maka perbendaharaan kata anak akan terbatas. Hal ini konsisten dengan teori nativisme tentang perolehan bahasa, di mana anak secara alami belajar bahasa dari lingkungan sejak lahir. Penelitian Rizqi Syafrina, 2022 di dapat data bahwa selama setengah jam bermain gadget, risiko keterlambatan terhadap perkembangan bahasa dan bicara anak dapat meningkat. Penggunaan gadget oleh anak dianggap sebagai sistem komunikasi satu arah di mana gadget tidak mampu memberikan respon balik yang berpotensi mengganggu perkembangan bahasa anak (Rizqi Syafrina, 2022). Penelitian Bangsawan dkk., 2022 di dapat hasil adanya hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa pada anak, penggunaan gadget pada anak menimbulkan dampak negatif salah satunya adalah anak-anak menemukan bahasa yang tidak baik dari gadget dan seharusnya anak dibatasi waktu dalam bermain gadget (Bangsawan et al., 2022) dan juga diperkuat dengan penelitian Ranti dkk., 2022 di dapat hasil penelitian bahwa terdapat hubungan antara durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa khususnya pada kemampuan menyimak dan berbicara pada anak (Ranti

& Mahyuddin, 2022). Perkembangan bahasa atau komunikasi pada anak merupakan salah satu aspek penting dalam tahapan perkembangan anak dan telah mempelajari banyak hal tentang bagaimana anak-anak berbicara, memahami, dan menggunakan bahasa, namun pengetahuan orang tua tentang proses perkembangan bahasa yang sebenarnya masih sangat terbatas, hal ini yang tidak boleh diabaikan oleh pendidik serta orang tua.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan terkait hubungan antara durasi penggunaan gadget terhadap kemampuan motorik kasar dan perkembangan bahasa pada anak umur 3-5 tahun di posyandu Wonomulyo Polewali Mandar, Dimana Distribusi durasi penggunaan gadget didominasi oleh anak dengan durasi penggunaan gadget tinggi sebesar 76,5%. Distribusi kemampuan motorik kasar didominasi oleh anak dengan kemampuan motorik kasar normal sebesar 60,8%, *suspect* 33,3% dan *untestable* sebesar 5,9%. Distribusi perkembangan Bahasa didominasi oleh anak dengan perkembangan bahasa *suspect* sebesar 66,7%, normal 27,5%. Terdapat hubungan signifikan antara durasi penggunaan gadget terhadap kemampuan motorik kasar pada anak umur 3-5 tahun, artinya maka H1 diterima dan H0 ditolak. Terdapat hubungan signifikan antara durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa pada anak umur 3-5 tahun, artinya maka H1 diterima dan H0 ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

Adani, S., & Cepanec, M. (2019). Sex differences in early communication development : behavioral and neurobiological indicators of more vulnerable communication system development in boys. 141–149.

Afrida, B. R., & Aryani, N. P. (2022). Hubungan Stunting terhadap Perkembangan Motorik Balita. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 459. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.1846>

Agustin, R. ., Novianti, R., & Puspitasari, E. (2021). Pengaruh Intensitas Penggunaan gadget terhadap kemampuan motorik kasar

anak usia 4-5 tahun d. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(1), 31–39.

Anggrasari, A. P., & Rahagia, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bicara Dan Bahasa Anak Usia 3-5 Tahun. *Indonesian Journal of Professional Nursing*, 1(1), 18. <https://doi.org/10.30587/ijpn.v1i1.2016>

Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837–849.

<https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>

Apriloka, D. V. (2020). Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Ditinjau Dari Jenis Kelamin. (JAPRA) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 3(1), 61–67. <https://doi.org/10.15575/japra.v3i1.8106>

Boonzaaijer, M., Volman, M., Suir, I., Mollema, J., Nuysink, J., & Jongmans, M. (2021). Factors associated with gross motor development from birth to independent walking : A systematic review of longitudinal research. *June 2020*, 525–561. <https://doi.org/10.1111/cch.12830>

Dewi, A. K., Yulianingsih, Y., & Hayati, T. (2019). Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. (JAPRA) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(1), 83–92. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5315>

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>

Ilmu, J., Journal, K., Bahasa, D. A. N., Anak, P., & Studi, B. (2022). Al-Insyirah Midwifery. 11(1).

- Issue, S., Tahun, A. U., Kusuma, A., Yunitasari, E., Anggraini, R., & Mukhlis, H. (2022). Jurnal Aisyah : Jurnal Ilmu Kesehatan Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan. 7, 123–128. <https://doi.org/10.30604/jika.v7iS1.1212>
- Kusdaryanto, W. D., Agustina, N. N., & Wisesa, S. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Keterlambatan Bicara Pada Anak Di Era Pandemi Covid-19. *Mandala Of Health*, 16(1), 56. <https://doi.org/10.20884/1.mandala.2023.16.1.8375>
- Livoine Bernadeth Siringoringo, Jagentar P. Pane, F. S. H. B. G. (2022). Kata Kunci: Perkembangan Motorik Kasar, Anak Usia 4-6 Tahun 12. *Jurnal Sahabat Keperawatan*, 4(2).
- Maria, I., & Novianti, R. (2020). Efek Penggunaan Gadget pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak (The Effects of Using Gadgets during the Covid-19 Pandemic on Children's Behaviour). *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 74–81. <http://dx.doi.org/10.32505/atfaluna.v3i2.1966>
- Masrurah, F., & Khulusinniyah, K. (2019). Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Dengan Bermain. *Edupeedia*, 3(2), 67–77. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v3i2.253>
- Masturoh, I., & Anggita, N. (2018). Hubungan Durasi Bermain Gadget Dengan Tingkat Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Berusia 4-5 Tahun Di Tk As Salam Kota Malang.
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Oktafia, D. P., Triana, N. Y., & Suryani, R. L. (2021). Durasi Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial pada Anak Usia PraSekolah. *Jurnal Kesehatan*, 4(1), 31–47.
- Oktaviani, S., Nisa, J., & Baroroh, U. (2019). Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Balita. *Indonesia Jurnal Kebidanan*, 3(2), 44. <https://doi.org/10.26751/ijb.v3i2.738>
- Pratama, A. M., & Faris Naufal, A. (2023). Hubungan Screen Time Dengan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 2-3 Tahun di Posyandu Nagari Sungai Pulau. *Indonesian Journal of Physiotherapy*, 3(2), 35–40.
- Purwadi, H., & Fitriyani, L. (2023). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial pada Anak Usia 1-6 Tahun di Kota Depok. *MAHESA : Malahayati Health Student Journal*, 3(9), 2682–2690. <https://doi.org/10.33024/mahesa.v3i9.10907>
- Putriana, K., Pratiwi, E. A., & Wasliah, I. (2019). Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 7(2), 5–13. <https://doi.org/10.37824/jkqh.v7i2.2019.112>
- Ranti, A. P., & Mahyuddin, N. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi. *Jurnal Exponential*, 2(1), 206–211.
- Rihlah, J., Shari, D., & Rizki Anggraeni, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perkembangan Bahasa Dan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 45–55. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v5i1.1204>
- Rizki, H., & Aguss, R. M. (2020). Analisis Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, 1(2), 20–24. <https://doi.org/10.33365/joupe.v1i2.588>

Rizqi Syafrina, T. L. (2022). Product Moment. PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-6 TAHUN, 7(2), 95–100.

<https://doi.org/10.1002/0471667196.ess2083.pub2>

S. Wardatus, Allenidekania, n. r. I. (2022). FAKTOR YANG MEMPENGARUHI ORANG TUA MEMBERIKAN GADGET PADA ANAK. Jurnal Keperawatan Silampari, 5(8.5.2017), 2003–2005.

Sari, G. R., & Purwati, N. H. (2018). Jakarta Timur Tahun 2018. 000.

Siron, Y., Nurrahma, I. F., & Salsabila, A. (2021). . Volume 19 Nomer 01 Tahun 2021x, July xxxx, pp. 1~5. 19, 65–78.

Tengah, J. (n.d.). Peran orang tua dalam pengembangan bahasa anak usia dini.

Widiana, W., Rudsiyani, I., & Kusumawardani, R. (2022). Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 10(3), 440–448.

<https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.51352>

Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. Jurnal Literasiologi, 8(2), 107–119.
<https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>