



TUGAS AKHIR _ 33412301049

**GAMBARAN PENGGUNAAN *GADGET* PADA BALITA DI
POSYANDU MAWAR 4 BANYUANYAR KABUPATEN SAMPANG**

IRAWATI
NRP. 33412301049

Dosen Pembimbing :
Cantika Iva Nugrahani, S.S.T., M.Keb.
Kuzzairi, S.Kep.,NS.,MH.,M.Kes

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III KEPERAWATAN
JURUSAN KESEHATAN
POLITEKNIK NEGERI MADURA
SAMPANG
2026**

TUGAS AKHIR



GAMBARAN PENGGUNAAN *GADGET* PADA BALITA DI POSYANDU MAWAR 4 BANYUANYAR KABUPATEN SAMPANG

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Diploma 3 di Program Studi Keperawatan pada Jurusan Kesehatan

Oleh :
Irawati
33412301049

**PROGRAM STUDI DIII KEPERAWATAN
JURUSAN KESEHATAN
POLITEKNIK NEGERI MADURA
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya mahasiswa Politeknik Negeri Madura, Kementerian, Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi :

Nama : Irawati
NRP : 33412301049
Program Studi : D3 Keperawatan
Jurusan : Kesehatan

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat dengan Judul : *Gambaran Penggunaan Gadget pada Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuwang Kabupaten Sampang.*

1. Dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan literatur, hasil kuliah, survei lapangan, bimbingan dengan dosen pembimbing dan pembimbing penelitian, melalui tanya jawab maupun asistensi serta buku-buku jurnal acuan yang tertera dalam referensi pada Tugas Akhir ini.
2. Bukan merupakan duplikasi yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas/Perguruan Tinggi lain, kecuali pada bagian-bagian tertentu digunakan referensi pendukung untuk melengkapi informasi dan sumber informasi dengan dicantumkan melalui referensi yang semestinya.
3. Bukan merupakan karya tulis terjemahan dari kumpulan buku atau jurnal acuan yang tertera dalam referensi pada Tugas Akhir ini.

Jika terbukti saya tidak memenuhi apa yang telah saya nyatakan seperti apa yang di atas, maka Proposal Tugas Akhir saya ini dibatalkan.

Sampang, Februari 2026



Irawati
NRP. 33412301049

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Gambaran Penggunaan *Gadget* pada Balita di
Posyandu Mawar 4 Banyuwang Kabupaten Sampang
Penulis : Irawati
NRP : 33412301049
Program Studi : D3 Keperawatan
Jurusan : Kesehatan

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Sampang,

Menyetujui,

Pembimbing I

Cantika Iva Nugrahani, S.S.T., M.Keb.
NIP.199303222022032010

Pembimbing II

Kuzzairi, S.Kep., NS., M.H., M.Kes
NIPPPK.197811022025211033

Mengetahui,



Ketua Jurusan Kesehatan

Abdian Syakura, S.Kep.,Ns.,M.Kep
NIPPPK.199005252025211101

Koordinator Program
Studi Diploma 3 Keperawatan

Ns.Lailatul Hafidh, S.Kep.,M.Kes
NIPPPK.198509222025212061

LEMBAR PENGESAHAN

**GAMBARAN PENGGUNAAN GADGET PADA BALITA
DI POSYANDU MAWAR 4 BANYUANYAR KABUPATEN
SAMPANG**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Ahli Madya Keperawatan
Pada
Jurusan Kesehatan
Politeknik Negeri Madura

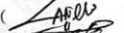
Oleh :
Irawati
33412301049

Tugas Akhir ini telah disidangkan pada tanggal 18 Februari 2026 dan telah
sesuai
dengan ketentuan.

Disetujui Tim Penguji Proposal Tugas Akhir

Tanda Tangan

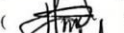
1. Cantika Iva Nugrahani, S.S.T., M.Keb

()

2. Kuzzairi, S.Kep.,NS.,MH.,M.Kes

()

3. Hilmah Noviandry R., S.Kep., Ns., M.Kes

()

4. Honesty Pujiyani, M.Tr., Keb

()

5. Ns.Lailatul Hafidah, S.Kep., M.Kes

()

SAMPANG
Februari, 2026

GAMBARAN PENGGUNAAN GADGET PADA BALITA DI POSYANDU MAWAR 4 BANYUANYAR KABUPATEN SAMPANG

Nama Mahasiswa : Irawati
NRP : 33412301049
Prodi : D3 Keperawatan
Dosen Pembimbing 1 : Cantika Iva Nugrahani, S.S.T., M.Keb
Dosen Pembimbing 2 : Kuzzairi, S.Kep.,NS.,MH.,M.Kes

ABSTRAK

Pendahuluan : *Gadget* sangat diminati oleh masyarakat, bahkan menjadi barang yang wajib dimiliki oleh setiap orang, baik dari kalangan atas maupun kalangan bawah. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini semakin bertambah dengan kemajuan teknologi digital, termasuk pada kelompok balita. Penggunaan *gadget* yang tidak teratur dapat menimbulkan berbagai dampak negatif terhadap perkembangan anak. Sehingga penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Gambaran Penggunaan *Gadget* pada Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang. **Tujuan** : untuk mengetahui penggunaan *gadget* pada balita. **Metode** : menggunakan penelitian jenis kuantitatif dengan desain deskriptif. Populasi penelitian ini adalah Ibu yang memiliki balita di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang sebanyak 47 ibu, dan seluruh populasi dijadikan sampel (total sampling). Data dikumpulkan menggunakan *Questioner close-ended multiple choice* dengan pengolahan data menggunakan *coding, editing, scoring, dan tabulating*. **Hasil** : Hasil penelitian menunjukkan bahwa 2% responden tergolong dalam kategori rendah, 21% responden dengan kategori penggunaan sedang, dan 77% responden dalam kategori tinggi. **Kesimpulan** : Hampir setengah balita di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang memiliki penggunaan *gadget* tinggi. Sehingga diperlukan pengawasan dan pendampingan orang tua agar penggunaan *gadget* tidak berdampak negatif terhadap perkembangan balita.

Kata Kunci : Balita, Penggunaan *Gadget*, Posyandu

Overview of Gadget Use among Toddlers at Mawar 4 Banyuanyar Integrated Health Post, Sampang Regency

Student Name : Irawati
NRP : 33412301049
Study Program : D3 Keperawatan
Supervisor 1 : Cantika Iva Nugrahani, S.S.T., M.Keb
Supervisor 2 : Kuzzairi, S.Kep.,NS.,MH.,M.Kes

ABSTRACT

Introduction : Gadgets are highly sought after by the public, even becoming a must-have item for everyone, both from the upper and lower classes. The use of gadgets in early childhood is increasing with the advancement of digital technology, including in toddlers. Irregular use of gadgets can have various negative impacts on children's development. So this study was conducted to determine the overview of Gadget Use in Toddlers at Posyandu Mawar 4 Banyuanyar, Sampang Regency. **Objective** : to determine the use of gadgets in toddlers. **Method** : This study used quantitative research with a descriptive design. The population of this study was 47 mothers with toddlers at Posyandu mawar 4 Banyuanyar, Sampang Regency, and the entire population was used as a sample (total sampling). Data were collected using a closed-ended multiple choice questionnaire with data processing using *coding, editing, scoring, and tabulating* **Results** :The results showed that 2% of respondents were classified as low, 21% of respondents were in the moderate use category, and 77% of respondents were in the high category. **Conclusion** : Almost half of toddlers at Posyandu Mawar 4 Banyuanyar, Sampang Regency have high gadget use. Therefore, parental supervision and guidance are needed so that gadget use does not have a negative impact on toddler development.

Keywords : Toddlers, gadget use, integrated health post

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“ Kamu boleh meragukan dirimu tapi tidak dengan do’a orang tua dan gurumu”

Persembahan :

Dengan rasa syukur yang mendalam dan telah diselesaikannya karya tulis ilmiah ini, penulis mempersembahkannya kepada :

1. Keluarga besar khususnya kepada orang tua yang telah mendo’akan dan memberikan dukungan yang penuh kepada penulis dalam menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini.
2. Kepada dosen pembimbing pertama ibu Cantika Iva Nugrahani, S.S.T.,M.Keb dan dosen pembimbing kedua bapak Kuzzairi, S.Kep.,NS.,MH.,M.Kes serta kepada seluruh dosen yang telah memberikan ilmu dan arahan kepada peneliti.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah Yang Maha Esa atas limpahan kekuatan, kemampuan, dan kesabaran, yang diberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Penyusunan proposal tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat akademik bagi mahasiswa dalam menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Keperawatan, Jurusan Kesehatan, di Politeknik Negeri Madura.

Dalam tugas akhir ini, penulis telah berhasil menyusun karya tulis ilmiah yang berjudul “Gambaran Penggunaan *Gadget* pada Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuwang Kabupaten Sampang Tahun 2026.”

Tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada :

1. Laily Ulfiyah S.T.,M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Madura yang sudah memberikan kesempatan dan ijin kepada peneliti untuk menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.
2. M. Musta'in, S.T.,M.T., selaku Wakil direktur bidang akademik.
3. Ns. Abdan Syakura, S.Kep., selaku Ketua Jurusan Kesehatan Politeknik Negeri Madura yang juga telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian.
4. Ns. Lailatul Hafidah, S.Kep.,M.Kes., selaku Ketua Program Studi D3 Keperawatan Politeknik Negeri Madura.
5. Cantika Iva Nugrahani, S.S.T., M.Keb., selaku Pembimbing I yang sudah membimbing dan memberikan arahan dan saran terbaik kepada peneliti.
6. Kuzzairi, S.Kep.,NS.,MH.,M.Kes selaku Pembimbing II yang juga memberikan bimbingan dan dukungan terbaik kepada peneliti.
7. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Madura yang telah memberikan pelayanan, dukungan, serta ilmu pengetahuan selama peneliti menempuh pendidikan.
8. Kepada anggota Posyandu Mawar 4 Banyuwang Kabupaten Sampang yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di tempat tersebut.
9. Terimakasih kepada kedua orang tua saya bapak Moh. Da'i dan ibu Salima yang telah memberikan dukungan dan support serta do'a-do'a yang selalu dipanjatkan setiap saat dan semua perjuangan yang dilakukannya dalam setiap perjalanan peneliti untuk menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini.
10. Terimakasih kepada saudara-saudara saya Firman Heriyanto dan Sri Ratnawati serta ipar saya Ahmad Fajar dan Eva Rusmiyati yang telah memberikan dukungan penuh dan support kepada peneliti untuk menyelesaikan Tugas Tulis Ilmiah ini.
11. Tidak lupa juga kepada seluruh keluarga besar saya yang selalu memberikan dukungan dan support setiap saat untuk peneliti.
12. Terimakasih kepada para sahabat peneliti ; Suci Ramadanis, Robiatul Adewiyah,Raudlatul Jannah , Roisah Diniyah, dan Robiatul Adawiyah

yang membantu peneliti dalam setiap saat dan support serta motivasi yang telah menjadi sahabat terbaik peneliti.

13. Terakhir kepada diri saya sendiri, Irawati seorang anak bungsu berusia 20 tahun yang merupakan harapan terakhir keluarga yang memiliki pundak terlalu kecil dan dipaksa kuat oleh keadaan tetapi, bertahan sejauh ini dan telah berjuang tanpa kenal kata lelah yang selalu menguatkan diri sendiri dan berpura-pura kuat, maaf terlalu banyak air mata yang jatuh dan maaf juga atas perlakuan dan cacian dari orang-orang yang tidak paham atas dirimu sendiri. Kamu kuat dalam setiap keadaan apapun semoga kamu menemukan titik kebahagiaan itu. Sekali lagi, maaf atas semuanya dan terimakasih sudah mencapai ke titik pencapaiannmu, Irawati. Tugas akhir ini tidak semuanya sempurna, oleh karena itu peneliti mengharapkan saran dan kritik dalam penulisan ini.

Sampang, 27 Januari 2026



Irawati
NRP. 33412301049

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	3
1.5.2 Manfaat Praktis	3
BAB 2 TINJAUAN TEORI.....	4
2.1 Konsep Penggunaan <i>Gadget</i>.....	4
2.1.1 Pengertian <i>Gadget</i>	4
2.1.2 Jenis-Jenis <i>Gadget</i>	5
2.1.3 Penggunaan <i>Gadget</i> yang tepat dan tidak tepat.....	5
2.1.4 Penggunaan <i>Gadget</i> pada Balita.....	5
2.1.5 Dampak Positif Penggunaan <i>Gadget</i> pada anak.....	7
2.1.6 Dampak Negatif Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak.....	8
2.2 Konsep Balita	8
2.2.1 Pengertian Balita	8
2.2.2 Pertumbuhan Balita.....	9
2.2.3 Perkembangan Balita	10
2.3 Tinjauan Terdahulu.....	12
2.4 Kerangka Konsep Penelitian	16

Definisi Kerangka Konsep.....	17
BAB 3 METODE PENELITIAN	18
3.1 Desain/ Rancangan Penelitian	18
3.2 Kerangka Kerja	19
3.3 Populasi, Sampel dan Sampling.....	20
3.3.1 Populasi.....	20
3.3.2 Sampel	20
3.3.3 Sampling.....	20
3.4 Identifikasi Variabel	20
3.5 Definisi Operasional.....	21
3.6 Pengumpulan dan Analisa Data.....	21
3.6.1 Proses pengumpulan data.....	21
3.6.2 Instrumen Penelitian	22
3.6.3 Waktu dan Tempat Penelitian.....	22
3.6.4 Pengolahan Data.....	22
3.6.5 Analisis Data	24
3.7 Etika Penelitian.....	24
3.7.1 Persetujuan (informed concent)	24
3.7.2 Tanpa nama (<i>Ananomy</i>).....	24
3.7.3 Kerahasian (Confidentiality).....	24
3.8 Keterbatasan	25
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	26
4.1 Hasil Penelitian	26
4.1.1 Deskripsi / Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	26
4.1.2 Hasil Penelitian	26
4.2 Pembahasan	29
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	33
5.1 Kesimpulan.....	33
5.2 Saran.....	33
5.2.1 Bagi peneliti selanjutnya	33
5.2.2 Bagi Orang Tua dan Keluarga	33
5.2.3 Bagi Masyarakat.....	33

5.2.4 Bagi Institusi Pendidikan	33
DAFTAR PUSTAKA.....	34
LAMPIRAN	37
BIODATA PENULIS	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Tabel penelitian Gambaran Penggunaan <i>Gadget</i> pada Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang	12
Tabel 3.1	Definisi operasional Gambaran Penggunaan <i>Gadget</i> pada Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang 2026	21
Tabel 4. 1	Tabulasi data umum usia anak di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang Tahun 2026	26
Tabel 4. 2	Tabulasi data umum jenis kelamin anak di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang Tahun 2026	27
Tabel 4. 3	Tabulasi data umum usia orang tua di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang Tahun 2026.....	27
Tabel 4. 4	Tabulasi data umum jenis kelamin orang tua di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang Tahun 2026.....	27
Tabel 4. 5	Tabulasi data umum pekerjaan orang tua di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang Tahun 2026	28
Tabel 4. 6	Tabulasi data umum pendidikan orang tua di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang Tahun 2026	28
Tabel 4. 7	Tabulasi data khusus penggunaan gadget di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang Tahun 2026	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konsep Gambaran Penggunaan Gadget pada Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang 2026.....	16
Gambar 3. 1 Kerangka Kerja Gambaran Penggunaan Gadget Pada Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang 2026	19

DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG

1. Daftar Singkatan

- 1) WHO : *World Health Organization*
- 2) MPP : Mal Pelayanan Publik
- 3) KBBI : Kamus Besar Bahasa Indonesia
- 4) PNS : Pegawai Negeri sipil

2. Daftar Lambang

- 1) % : Persentase
- 2) > : Lebih dari
- 3) < : Kurang dari
- 4) Σf : Jumlah seluruh frekuensi
- 5) = : Sama dengan
- 6) p : Presentase
- 7) n : Jumlah jawaban
- 8) f : Jumlah pertanyaan
- 9) α : Alpha

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Pengambilan Data Awal	37
Lampiran 2 Surat Balasan dari MPP	38
Lampiran 3 Surat Balasan dari Dinas Kesehatan Data Awal dan Surat Ijin Penelitian	39
Lampiran 4 Surat Balasan dari Puskesmas Data Awal dan Surat Ijin Penelitian	40
Lampiran 5 Surat Ijin Penelitian	41
Lampiran 6 Surat Balasan Izin Penelitian MPP	42
Lampiran 7 Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian	43
Lampiran 8 Hasil Tabulasi Data Umum dan Data Khusus	44
Lampiran 9 Dokumentasi	46
Lampiran 10 Lembar Permohonan Menjadi Responden	47
Lampiran 11 Lembar Kesiapan Menjadi Responden	48
Lampiran 12 Lembar Kuesioner Penelitian	49
Sumber : (Nisa, 2024)Lampiran 13 Lembar Kisi-Kisi kuesioner	50
Lampiran 14 Lembar Konsultasi Pembimbing 1	52
Lampiran 15 Lembar Konsultasi Pembimbing 2	54
Lampiran 16 Lembar Konsultasi Penguji 1	56
Lampiran 17 Lembar Konsultasi Penguji 2	57
Lampiran 18 Lembar Konsultasi Penguji 3	59
Lampiran 19 Hasil Turnitin	60
Lampiran 20 Biodata Penulis	61

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gadget sangat diminati oleh masyarakat, bahkan menjadi barang yang wajib dimiliki oleh setiap orang, baik dari kalangan atas maupun kalangan bawah. Penggunaan gadget terbanyak adalah remaja dan anak-anak. Saat ini, penggunaan gadget tidak hanya dilakukan orang dewasa, tetapi anak-anak juga semakin banyak yang memakai gadget. Adanya internet membuat penggunaan gadget semakin mudah dalam hal informasi dan hiburan. Fitur hiburan seperti game memiliki berbagai jenis dan mudah diakses serta didownload melalui internet. Gadget memiliki dampak baik dan buruk bagi penggunaannya, terutama bagi anak-anak usia sekolah dasar (Rini et al., 2021). Peran orang tua dalam mengawasi sangat krusial untuk menghindari dampak buruk seperti gangguan perkembangan, penurunan keterampilan sosial, dan paparan video yang tidak pantas bagi usia mereka. Dengan pemakaian yang tepat dan teratur, gadget dapat berfungsi sebagai alat yang mendukung perkembangan anak dengan cara yang positif.

Menurut World Health Organization (WHO), jumlah pengguna gadget pada anak menunjukkan lebih 25% anak-anak di seluruh dunia mempunyai gadget sebelum menginjak usia genap 8 tahun, sehingga para anak yang cenderung menggunakan gadget secara berlebihan akan terganggu perkembangan seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial (Syarifudin & Evi, 2022). Menurut laporan World Health Organization (WHO) diseluruh dunia, antara 10-15% anak mengalami masalah kesehatan mental seperti keterbatasan perkembangan, depresi, kecemasan, dan perilaku yang tidak teratur. Dari angka tersebut, sekitar 5% disebabkan oleh penggunaan gadget yang berlebihan. Kementerian kesehatan juga mencatat bahwa sekitar 7% anak mengalami masalah kesehatan mental, termasuk gangguan dalam perkembangan (motorik halus, motorik kasar, pendengaran, serta emosi). Berdasarkan data tersebut, diperkirakan sekitar 3% kasus masalah kesehatan mental pada anak disebabkan oleh penggunaan gadget yang berlebihan (Kurnia, 2020). Jumlah penggunaan gadget di Indonesia cukup tinggi, seperti yang terlihat dari data Statistik Telekomunikasi Indonesia. Di Indonesia, sekitar 68,6% orang tua memperkenalkan gadget kepada anak berusia 2-4 tahun. Anak-anak paling sering menonton film kartun dan 47,4% bermain game. Banyak orang tua membiarkan anak menggunakan gadget tanpa memperhatikan dampak negatif terhadap perkembangan mereka jika digunakan berlebihan. Persentase penggunaan internet usia 5 tahun ke atas naik dari sekitar 25,84% menjadi 50,92% pada tahun 2018. Di daerah pedesaan, pada tahun 2014 sekitar 8,37% meningkat menjadi 25,56% pada tahun 2018. Saat ini, penggunaan gadget telah mendominasi kehidupan anak-anak (Ishariani et al., 2024). Badan Pusat Statistik (2020) menyebutkan bahwa tingkat pemakaian gadget

di wilayah Jawa Timur telah mencapai 76,56%. Sementara itu, akses internet oleh anak-anak dalam kelompok umur tersebut mencapai 53,49% termasuk penggunaan facebook, twitter, dan whatsapp (Syaifuddin et al., 2024). Pada tahun 2022, persentase penduduk Kabupaten Sampang yang berusia di atas 5 tahun dan telah menggunakan gadget dalam tiga bulan sebelum Maret 2022 adalah 87,82% (Setiawan & Mashita, 2023). Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penggunaan gadget pada balita khususnya di Posyandu Mawar 4 Banyuwangi Kabupaten Sampang. Survei pendahuluan terhadap 20 balita di Posyandu Mawar 4 terdapat 11 anak yang sering menggunakan gadget setiap hari, bahkan pada waktu sarapan pun anak juga tidak terlepas dari gadget dengan durasi dan frekuensi yang bervariasi. Sementara itu, 9 anak lainnya jarang menggunakan gadget atau hanya sesekali dalam seminggu dengan durasi dan frekuensi yang jangka pendek. Kebanyakan anak menggunakan gadget untuk menonton video dan bermain game sebagai hiburan utama.

Penyebab anak menggunakan gadget adalah karena orang tua yang terlalu sibuk dan sering melihat orang tuanya menggunakan gadget sendiri. Akibatnya anak-anak akhirnya dibiarkan bermain gadget tanpa pengawasan (Hadi & Sumardi, 2023). Penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak diawasi orang tua, terutama pada anak usia dini yang masih dalam masa perkembangan di berbagai aspek, dapat menimbulkan dampak negatif terhadap anak, seperti memengaruhi kesehatan mereka. (Fitriani Dzulfadhillah, 2023). Anak-anak yang sering bermain gadget setiap hari cenderung semakin tergantung dan menjadikannya sebagai kegiatan rutin dalam kehidupan mereka. Hal ini bisa membuat anak-anak menjadi malas. Selain itu, dampak negatif lainnya adalah anak-anak mengalami kurangnya interaksi sosial karena lebih memilih bermain dengan gadget dari pada bermain bersama teman sebaya (Kurniati & Solikhah, 2020). Sehingga berdasarkan penelitian oleh Syaifuddin, Rizka, Ro'isah dalam Jurnal Mahasiswa Ilmu Farmasi dan Kesehatan bahwa anak yang terlalu bergantung pada gadget akan mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus. (Syaifuddin et al., 2024).

Oleh karena itu, orang tua harus bisa mengajarkan dan mengarahkan anak-anak sejak awal dengan contoh sikap dan tindakan yang baik. (Hidayatuladkia et al., 2021). Orang tua diharapkan mengatur waktu dan jumlah penggunaan *gadget* pada anak dan mengawasi saat anak menggunakan gadget. Penggunaan gadget sebaiknya difokuskan pada konten yang bermanfaat dan sesuai dengan usia anak, serta disertai dengan kegiatan non-*gadget* seperti bermain dan berinteraksi dengan teman. Selain itu, para tenaga kesehatan dan posyandu juga perlu memberikan bimbingan kepada orang tua tentang cara menggunakan gadget secara tepat agar dapat mendukung perkembangan anak secara baik. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk meneliti tentang judul Gambaran Penggunaan *Gadget* pada Anak di Posyandu Mawar 4 Banyuwangi Kabupaten

Sampang. Penelitian ini dilaksanakan karena semakin tingginya penggunaan perangkat elektronik di kalangan anak-anak, termasuk di Posyandu Mawar 4.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana Gambaran Penggunaan *Gadget* pada Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten sampang ?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya dilakukan di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang.
2. Penelitian ini hanya berfokus pada penggunaan *gadget* pada balita.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari peneliti ini adalah untuk mengetahui penggunaan *gadget* pada balita.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu membuka jalan bagi inovasi dalam ilmu pengetahuan, dengan fokus utama pada kemajuan di bidang kesehatan masyarakat, keperawatan anak, serta pendidikan keluarga.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memperkaya pengalaman dan wawasan peneliti tentang penggunaan *gadget* pada balita dan perilaku digital anak usia dini.

b. Bagi Orang tua dan Keluarga

Penelitian ini membantu orang tua memahami cara anak menggunakan *gadget* dan memberikan panduan penggunaan yang bijak sesuai usia.

c. Bagi Masyarakat

Dengan hasil penelitian ini, diharapkan masyarakat semakin menyadari pentingnya pendampingan anak dalam penggunaan *gadget*, dan tercipta lingkungan yang mendukung tumbuh kembang mereka dengan baik.

d. Bagi Institusi Pendidikan

Sebagai sumber rujukan, penelitian ini memberi kontribusi signifikan dalam memperluas kajian terkait penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak, bermanfaat bagi akademisi dan peneliti di bidang pendidikan.

BAB 2

TINJAUAN TEORI

2.1 Konsep Penggunaan *Gadget*

2.1.1 Pengertian *Gadget*

Gadget menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah peranti elektronik atau mekanik yang memiliki fungsi praktis. *Gadget* merupakan benda elektronik yang memiliki banyak fungsi dan bisa membantu pengguna dalam berbagai hal. *Gadget* juga bisa membantu kehidupan sehari-hari, mulai dari mencari informasi tentang apapun di dunia ini, membeli apa saja yang ada di dunia, menghubungi teman lama atau baru, membangun jaringan, merek, membuat investasi, hingga mengelola bisnis seperti promosi, branding, pemasaran, penjualan, dan berbagai kebutuhan lainnya cukup hanya dengan menggunakan *gadget*. Di Indonesia, *gadget* telah menjadi bagian yang sangat terintegrasi dalam kehidupan masyarakat, mulai dari pendidikan, komunikasi, hiburan, hingga pekerjaan. *Gadget* memudahkan akses informasi, interaksi sosial, pembelajaran, dan hiburan digital, namun penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan tantangan, terutama bagi anak-anak, seperti memengaruhi perkembangan kognitif, kemampuan sosial, serta pola tidur dan kesehatan mental. Oleh karena itu, meskipun *gadget* membawa banyak manfaat, penggunaannya perlu dilakukan secara bijak dan seimbang agar dampak positifnya maksimal dan risiko negatifnya dapat diminimalkan. (Lestari et al., 2023).

Menurut Herbert Blumer dan Elihu Katz dengan teori *uses and gratification* menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* berperan aktif dalam memilih dan menggunakan *gadget* tersebut. penggunaan *gadget* tidak hanya pasif, tetapi aktif dalam memilih dan mengoperasikan *gadget*. Dengan kata lain, penggunaan *gadget* berperan penting dalam proses komunikasi. Mereka berusaha mencari *gadget* yang terbaik untuk memenuhi kebutuhan mereka. Jadi penggunaan *gadget* adalah kemampuan seseorang dalam memanfaatkan perangkat tersebut sesuai dengan kebutuhan, sehingga bisa mendukung aktivitas sehari-hari dengan lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas (Imasria & Sari, 2021).

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki berbagai fungsi khusus atau fungsi special. Kata *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang berarti alat elektronik. *Gadget* memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya, karena komponennya selalu berubah sesuai dengan kebutuhan pengguna. *Gadget* dirancang dengan cermat dan terus diperbarui agar bisa membuat kehidupan manusia lebih praktis dan lebih mudah (W. Firdaus & Marsudi, 2021).

Gadget adalah salah satu teknologi yang membantu manusia dalam berbagai aktivitas dan terus memberikan inovasi untuk membuat hidup lebih praktis. Dulu, *gadget* dianggap sebagai barang mewah yang hanya bisa digunakan oleh orang dewasa dengan penghasilan besar karena harganya sangat tinggi. Namun, di era digital saat ini, *gadget* tidak lagi dianggap sebagai barang mewah. Kini hampir seluruh masyarakat memiliki alat ini. *Gadget* sudah masuk ke

berbagai kalangan, termasuk generasi alpha. Di Indonesia, keberadaan *gadget* sudah sangat terintegrasi dalam kehidupan masyarakat (Ramelan et al., 2025).

2.1.2 Jenis-Jenis *Gadget*

Gadget bukan hanya satu jenis saja, tetapi ada berbagai jenis yang bisa digunakan oleh masyarakat seperti :

1. *Iphone* adalah salah satu jenis *gadget* yang memiliki akses ke internet. Di dalamnya juga terdapat berbagai aplikasi multimedia yang bisa digunakan untuk mengirimkan pesan dan gambar.
2. *Ipad* adalah jenis *gadget* yang ukurannya lebih besar dibandingkan *gadget* lainnya. Fungsi dan sistem operasinya hamper mirip dengan komputer.
3. *Blackberry* adalah perangkat genggam yang memiliki berbagai fitur, biasanya digunakan untuk mengirimkan pesan, faksimili, internet, dan juga telepon seluler.
4. *Netbook* adalah alat yang merupakan gabungan antara komputer portable dengan perangkat lainnya.
5. *Handphone* adalah jenis *gadget* yang berbentuk alat elektronik tanpa kabel, sehingga mudah dibawa kemana-mana dan memiliki kemampuan telepon biasa dengan saluran tetap (Lactona & Cahyono, 2024).

2.1.3 Penggunaan *Gadget* yang tepat dan tidak tepat

a. Penggunaan *gadget* yang tepat

Gadget tidak hanya digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dengan orang di luar, tetapi juga bisa menjadi teman yang menyenangkan untuk menghabiskan waktu luang, seperti berinternet, bermain game, mendengarkan musik atau radio, serta menyimpan kenangan melalui foto atau video. Banyak orang menggunakan *gadget* untuk mengakses internet, mengirim pesan singkat, bermain game, atau membuka media sosial untuk dijadikan dalam proses belajar mengajar.

b. Penggunaan *gadget* yang tidak tepat

Penggunaan *gadget* secara tidak tepat dapat mengganggu interaksi sosial anak di rumah, sekolah, dan saat bermain dengan teman. Selain itu, juga memengaruhi perkembangan psikologis anak. Seperti gangguan mata, obesitas, masalah mental, kesulitan fokus, dan berbagai hal lainnya (Dan et al., 2022).

2.1.4 Penggunaan *Gadget* pada Balita

Berbagai indikator yang bisa menunjukkan penggunaan *gadget* pada balita:

1. Frekuensi adalah seberapa sering menggunakan *gadget*, seperti berapa jam dalam sehari atau berapa menit dalam sehari mengakses *gadget*. Anak yang sering menggunakan *gadget*

berisiko mengalami gangguan perkembangan. Penggunaan *gadget* yang dilakukan secara terus-menerus dalam satu hari bisa memberikan efek negatif bagi anak. Seperti, lambatnya proses berjalan, keterlambatan dalam berbicara atau kesulitan dalam berinteraksi, masalah perilaku, tantangan dalam fokus, kurangnya interaksi sosial, dan sebagainya (Hanna & Nuryanti, 2024). Terdapat frekuensi penggunaan *gadget* secara baik adalah dengan kategori rendah, yaitu dengan 1-3 hari/minggu dan 1-3 kali/hari. Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan kategori sedang jika digunakan selama 4-6 hari/minggu dan 4-6 kali/hari. Pemakaian *gadget* dianggap kategori tinggi jika digunakan selama setiap hari dan ≥ 7 kali/hari (Rahman et al., 2020).

2. Durasi adalah lamanya waktu yang dihabiskan anak untuk mengakses *gadget* dalam satu hari maupun secara berkala dalam satu minggu, sehingga dapat menggambarkan tingkat paparan layar diterima anak. Orang tua perlu membatasi waktu penggunaan *gadget* dan menyesuaikan dengan anak agar tidak mengganggu proses tumbuh kembang (Bangsa, 2021). Secara teori, semakin lama durasi paparan layar, maka semakin besar kemungkinan berkurangnya waktu anak untuk berinteraksi langsung, bermain aktif, serta menerima stimulus lingkungan yang sangat penting pada masa *golden age*, yaitu periode ketika perkembangan otak berlangsung pesat dan sensitif terhadap rangsangan. Paparan layar yang berlebihan juga berisiko menurunkan kualitas tidur, mengurangi aktivitas fisik, serta membatasi komunikasi dua arah antara anak dan orang tua. Durasi penggunaan *gadget* dikategorikan rendah yaitu 1-30 menit per hari, kategori sedang 31-60 menit per hari, dan kategori tinggi apabila lebih dari 60 menit per hari, dimana pengelompokan ini digunakan untuk menilai tingkat risiko paparan layar terhadap perkembangan bahasa sosial, emosional, dan motorik anak serta menjadi dasar dalam memberikan edukasi kepada orang tua mengenai pentingnya pengaturan durasi secara konsisten dan terkontrol. Hal ini sejalan dengan rekomendasi dari World Health Organization yang menganjurkan pembatasan waktu layar pada anak usia dini dengan penggunaan *gadget* sebaiknya dibatasi maksimal 1 jam perhari, atau sekitar 7 jam perminggu. Pembatasan ini dimaksudkan untuk menghindari dampak negatif pada perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak, serta kualitas tidurnya (Rahman et al., 2020).
3. Ketergantungan adalah terjadinya ketika anak kesulitan mengendalikan waktu atau cara menggunakan *gadget*. *Gadget* bisa dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran bagi anak selama sesuai dengan kebutuhan dan umur mereka dengan memilih jenis aplikasi yang digunakan pada anak berupa aplikasi hiburan seperti video

dan layanan streaming, permainan (game), aplikasi pembelajaran, aplikasi musik untuk anak-anak, serta aplikasi untuk berkomunikasi. Namun, jika penggunaan gadget terlalu banyak, hal ini bisa membuat anak menjadi ketagihan, dan ketergantungan pada .(Putri & Ispriantari, 2025).

4. Pengawasan orang tua adalah peran orang tua dalam mengatur, memberi bimbingan, dan mengontrol penggunaan *gadget* agar sesuai dengan usia dan kebutuhan tumbuh kembang (Imasia & Sari, 2021). Pengawasan orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam pemakaian *gadget* pada anak. Orang tua harus menemani anak ketika mereka menggunakan *gadget* dan memahami jenis konten yang diakses oleh anak melalui perangkat tersebut. Seperti konten yang bermanfaat untuk belajar, hiburan anak, musik dan lagu anak, permainan atau game serta cerita anak. Konten hiburan dan permainan biasanya lebih populer karena terlihat menarik dan mudah ditemukan, sedangkan konten edukatif digunakan sebagai sarana bantuan belajar, dengan bantuan dari orang tua. (Wardianti et al., 2024).

2.1.5 Dampak Positif Penggunaan *Gadget* pada anak

Menggunakan *gadget* memiliki dampak positif bagi anak seperti :

- a. Bisa menambah wawasan tentang informasi
Gadget memungkinkan anak mengakses berbagai informasi, baik melalui video edukatif, aplikasi belajar maupun cerita interaktif. Dengankonten yang sesuai usia, anak bisa mengenal dunia di sekitarnya, belajar kosakata baru, fakta sains, atau budaya lain sehingga pengetahuannya lebih luas. Namun, penting bagi orang tua untuk memilih konten yang aman dan bermanfaat.
- b. Terdapat permainan yang bisa merangsang pikiran anak
Banyak permainan edukatif di *gadget* yang dirancang untuk melatih kemampuan berpikir, memecahkan masalah. Misalnya permainan logika, atau aplikasi menggambar. Aktivitas ini, dapat meningkatkan keterampilan kognitif dan kreativitas anak karena mereka belajar berpikir strategis, membuat keputusan, dan mengekspresikan ide melalui media digital.
- c. Menjadi alat belajar yang baik
Gadget dapat menjadi media belajar yang menyenangkan dan interaktif. Anak dapat belajar membaca, berhitung, mengenal warna, bentuk, atau bahasa asing melalui aplikasi dan video edukatif. Pendekatan ini membuat proses belajar lebih menarik dibandingkan metode konvensional, sehingga anak lebih termotivasi dan mudah memahami konsep baru.
- d. Membantu meningkatkan pengetahuan anak
Penggunaan *gadget* pada anak dapat memberikan manfaat positif jika digunakan dengan bijak. *Gadget* membantu menambah pengetahuan dan wawasan melalui konten edukatif sekaligus merangsang kreativitas, kemampuan berpikir, dan koordinasi

melalui permainan interaktif. Selain itu, *gadget* juga berfungsi sebagai media belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu anak (Rini et al., 2021)

Dari segi perkembangan kognitif, pemikiran dan imajinasi anak bisa dikembangkan dengan memakai *gadget* saat usia dini. Dengan berbagai aplikasi dan gambar yang menarik serta kreatif, anak yang sering menggunakan *gadget* bisa melatih kreativitasnya. Aktivitas seperti menggambar dan mewarnai, menyusun balok, serta memecahkan teka-teki gambar di smartphone atau laptop ini semua bisa memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak (Annisa et al., 2022).

2.1.6 Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* pada Anak

Terdapat beberapa dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak :

- a. Anak menjadi malas bergerak
Menggunakan *gadget* terlalu lama dapat menyebabkan anak kurang bergerak sehingga, berpotensi mengganggu perkembangan kemampuan gerakannya.
- b. Mudah marah saat diberi tahu
Anak yang sering menggunakan *gadget* biasanya cenderung menunjukkan reaksi marah ketika orang tua membatasi penggunaannya.
- c. Anak membangkang
Kebiasaan bermain *gadget* dapat mempengaruhi sikap anak terhadap orang tua, sehingga anak berpotensi menjadi kurang patuh.
- d. Anak juga meniru perilaku dari dalam game
Anak dapat meniru perilaku yang ditampilkan dalam game atau video, baik dalam segi ucapan maupun tindakan.
- e. Sering berbicara sendiri saat ada gadget
Interaksi satu arah dengan *gadget* dapat menyebabkan berkurangnya komunikasi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya.
- f. Serta mata anak bisa jadi sakit jika terlalu lama memainkan *gadget* seperti kelelahan dan rasa tidak nyaman pada mata. (Setiawani & Saidah, 2022).

2.2 Konsep Balita

2.2.1 Pengertian Balita

Balita atau yang sering disingkat sebagai bawah lima tahun merupakan salah satu fase usia manusia setelah fase bayi sebelum fase anak-anak. Masa balita biasanya dimulai dari usia 2 tahun hingga 5 tahun, atau dalam hitungan bulan adalah 24 hingga 60 bulan. Masa ini juga sering disebut sebagai masa prasekolah (Saidah & Kusumadewi, 2020).

2.2.2 Pertumbuhan Balita

Pertambahan berat badan berkurang, terutama pada awal masa balita menggunakan banyak energi saat bergerak.

1.1 Pertumbuhan Fisik

Menurut Nursalam (2011), pertumbuhan fisik pada balita mencakup:

a. Berat Badan

Berkurangnya pertambahan berat badan paling jelas terlihat pada tahap awal balita. Hal ini disebabkan oleh banyaknya energi yang dikeluarkan balita saat beraktivitas.

b. Tinggi Badan

Di usia 2 tahun, biasanya anak-anak sudah mencapai setengah dari tinggi badan orang dewasa mereka. Pada usia 3 tahun, pertumbuhan tinggi badan anak cenderung stabil, yaitu sekitar 5-6 cm per tahun.

c. Masa Otot

Dengan meningkatnya aktivitas balita dalam bergerak, masa otot menjadi semakin padat. Meskipun ada penurunan berat badan di awal masa balita, hal ini terjadi karena menurunnya cadangan energi yang digunakan untuk beraktivitas.

d. Masa Tubuh

Dalam fase ini, pertumbuhan fisik anak cenderung lebih lambat jika dibandingkan dengan masa bayi, namun perkembangan motorik berlangsung lebih cepat. Anak sering kali mengalami berkurangnya selera makan sehingga terlihat lebih ramping dan berotot, serta mulai belajar untuk berjalan.

2.1 Perkembangan Psikologis

a. Psikososial

Selain perkembangan fisik dan kemampuan berpikir pada masa anak-anak awal, terdapat juga perkembangan psikososial yang cukup pesat. Perkembangan psikososial yang terjadi pada masa ini meliputi permainan, hubungan dengan orang lain, serta perkembangan moral

b. Psikoseksual

Masa kanak-kanak awal ditandai dengan kecenderungan untuk mengembangkan rasa autonomi, malu, dan keraguan. Pada masa ini, anak sudah bisa melakukan beberapa aktivitas sendiri, seperti duduk, berdiri, berjalan, bermain, dan minum dari botol tanpa bantuan orang tua. Namun, di sisi lain, anak mulai merasa malu atau ragu-ragu dalam melakukan sesuatu, sehingga sering meminta bantuan atau persetujuan dari orang tuanya.

c. Bahasa

Perkembangan bahasa pada awal masa kanak-kanak dibagi menjadi tiga tahap, yaitu periode pra-lingual (kalimat satu kata), periode awal lingual (kalimat tiga kata) yang terjadi pada usia 1 hingga 2,5 tahun, serta periode diferensiasi (kalimat tiga kata dengan peningkatan diferensiasi pada kelompok kata dan kemampuan verbal)

d. Motorik Halus

Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari-jari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Gerakan ini tidak membutuhkan tenaga yang besar, melainkan mengandalkan koordinasi antara mata dan tangan yang cermat.

e. Motorik Kasar

Motorik kasar merupakan aktivitas fisik yang melibatkan otot-otot besar atau hampir semua bagian tubuh yang dipengaruhi oleh perkembangan anak. Ajak anak untuk berlari, melompat, berdiri dengan satu kaki, memanjat, bermain bola, dan bersepeda dengan roda tiga.

f. Bermain

Permainan merupakan salah satu jenis kegiatan sosial yang sangat dominan di masa awal kehidupan anak-anak. Hal ini karena anak cenderung lebih banyak menghabiskan waktu di luar rumah bermain dengan teman dibandingkan dengan kegiatan lainnya. Oleh karena itu, bagi anak-anak, bermain adalah sebuah aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk kesenangan itu sendiri, tanpa ada tujuan untuk mendapatkan sesuatu dari kegiatan tersebut.

g. Tugas Perkembangan Balita

Tugas perkembangan balita mencakup penerimaan terhadap kondisi fisiknya, membangun hubungan baru dengan teman sebaya, serta memperoleh kemandirian emosional dari orang tua (Saidah & Kusumadewi, 2020).

2.2.3 Perkembangan Balita

Perkembangan adalah suatu proses dimana kemampuan tubuh bertambah baik dalam aspek pemikiran, emosi, maupun kemampuan bergerak yang semakin teratur dan terorganisir (Damayanti et al., 2025).

1. Ada perubahan yang cukup besar dalam kemampuan gerak fisik anak balita, mulai bisa mengontrol gerakannya dengan lebih baik (*Nokomotion*). Mereka mulai belajar berbagai keterampilan gerak kasar seperti berlari, memanjat, melompat, berguling, berjinjit, menggenggam, dan melempar. Keterampilan ini membantu anak dalam mempertahankan keseimbangan tubuh serta memperpanjang

perhatiannya. Di akhir masa balita, kemampuan gerak halus anak juga mulai berkembang, seperti meronce, menulis, menggambar, dan menggunakan gerakan pincer, yaitu cara memegang benda dengan jari telunjuk dari jari ibu. Contohnya adalah memegang alat tulis, mencubit, memegang sendok, menyuapkan makanan ke mulut, serta mengikat tali sepatu.

2. Menurut teori Erikson, anak berada dalam fase mandiri dan merasa malu atau ragu-ragu. Hal ini bisa dilihat dari perkembangan kemampuan anak, seperti belajar makan atau berpakaian sendiri. Jika orang tua tidak mendukung upaya anak untuk mandiri, hal ini bisa membuat anak merasa malu atau ragu terhadap kemampuannya sendiri, misalnya ketika orang tua terlalu memanjakan anak atau mencela aktivitas yang sudah dilakukan anak.

3. Kognitif

a. Pada usia ini, anak mulai memahami objek dengan lebih teratur. Anak tahu bahwa objek yang disembunyikan masih ada, dan ketika objek tersebut tidak terlihat, anak tahu benda itu tetap ada, meskipun tidak tahu dimana posisinya. Anak akan mencari objek ditempat terakhir ia melihatnya. Karena itu, pada permainan sulap sederhana, anak kesulitan memprediksi dimana objek disembunyikan.

b. Kemampuan berbahasa anak

Berkembang sangat cepat. Pada usia dua tahun, rata-rata anak memiliki 50 kata dalam kosakata. Pada usia lima tahun, kosakata anak sudah mencapai di atas 10000 kata. Pada usia tiga tahun, anak mulai berbicara dengan kalimat sederhana yang terdiri dari tiga kata dan mulai mempelajari aturan tata bahasa dari bahasa ibunya.

4. Sosial dan Individu

Anak mulai lebih memperhatikan lingkungan sekitarnya saat bermain dalam permainan interaktif, dibandingkan masa sebelumnya ketika lebih sering berinteraksi dengan keluarganya. Anak-anak mulai menjelajahi benda-benda disekitarnya dan meniru apa yang dilakukan orang lain. Mereka mungkin membuang sampah, membuka laci, atau membuka lemari pakaian, serta merusak mainan dan sebagainya. Benda-benda yang berbahaya sebaiknya disimpan di tempat yang lebih aman (Saidah & Kusumadewi, 2020).

2.3 Tinjauan Terdahulu

Tabel 2. 1Tabel penelitian Gambaran Penggunaan *Gadget* pada Balita di
Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang 2026

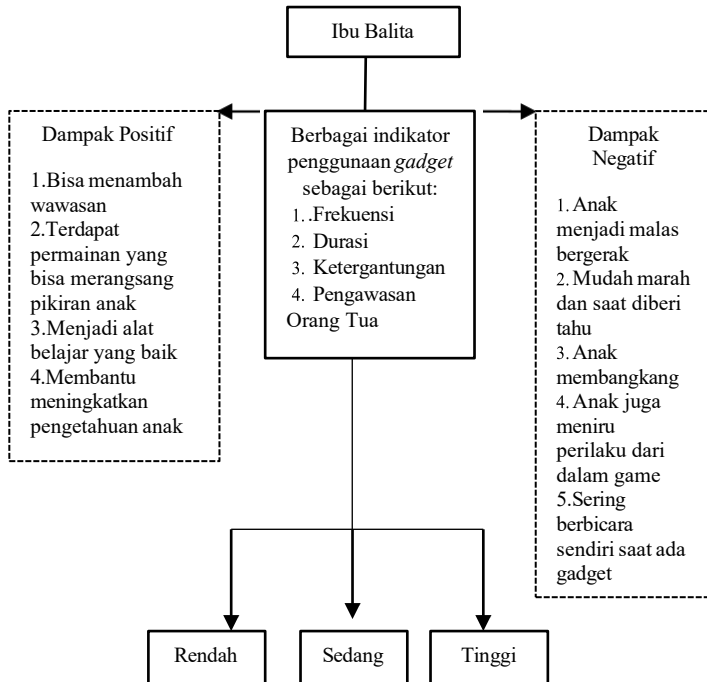
Judul,penel iti,tahun terbit	Variabel	Metode penelitian	Hasil penelitian	Novelty
“Karakteris tik penggunaan smartphone (<i>gadget</i>) pada balita usia 1-5 tahun di desa dukuhmaja kecamatan songgom kabupaten brebes” (Kurniati & Solikhah, 2020)	Penggunaan smartphone (<i>gadget</i>) pada balita usia 1-5 tahun	D:Penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif S:Balita usia 1-5 tahun sebanyak 81 responden V:Karakteristi k penggunaan smartphone (<i>Gadget</i>),(Fre kuensi penggunaan, Durasi penggunaan, Perilaku egosentris,Per ilaku emosional,Int eraksi sosial,Jenis konten I:Kuesioner A: Univariat	Sebagian besar responden menggunak an smartphone (<i>gadget</i>) pada balita dengan frekuensi sedang, yaitu 63 responden (77,8%). Sebagian besar responden memiliki durasi penggunaan sedang, yaitu 61 responden (75,3%). Sebagian besar responden menunjukk an perilaku egosentris dalam kategori baik, yaitu 53 responden (65,4%). Sebagian besar responden menunjukk an perilaku emosional dalam kategori baik, yaitu 43 responden (53,1%).	1. Perbedaan tempat penelitian n 2. Perbedaa n jumlah responden

			Sebagian besar responden menunjukk an interaksi sosial dalam kategori baik, yaitu 56 responden (69,1%). Sebagian besar responden menunjukk an jenis konten dalam kategori baik, yaitu 52 responden (64,2%)	
“Dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa sekolah dasar” (Bintoro, 2021)	penggunaan <i>gadget</i> terhadap hasil belajar dan minat belajar	D:kuantitatif deskriptif dengan metode non eksperimen S:24 siswa kelas V V: penggunaan <i>gadget</i> terhadap hasil belajar dan minat belajar I:Angket, observasi,wa wawancara dan dokumentasi A:uji normalitas, ujia linearitas,uji korelasi,dan regresi	Penggunaa n <i>gadget</i> tidak berpengaru h signifikan terhadap hasil belajar siswa,dibuk tikan dengan nilai t- hitung< t- tabel dan signifikasi >0,05. Namun, penggunaan <i>gadget</i> berpengaru h signifikan terhadap minat belajar siswa, dengan nilai t- hitung> t- tabel dan signifikasi <0,05.	1. Perbedaan tempat peneliti an 2. Perbedaan jumlah responde n 3. Perbedaan responde n

			Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap minat belajar tergolong tinggi dan memberikan kontribusi positif	
“Gambaran ketergantungan <i>gadget</i> pada anak usia sekolah” (Rahmawati & N, 2021)	Ketergantungan <i>gadget</i> pada anak usia sekolah	D:Penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif S:Siswa kelas IV dan V V:Ketergantungan <i>Gadget</i> I:Kuesioner Smartphone Addiction Scale-Short Version (SAS-SAV) yang telah dimodifikasi peneliti (15 item, skala likert) A:Deskriptif (Frekuensi dan presentase)	Penelitian ini menunjukkan bahwa dari separuh responden yang mengalami kecanduan <i>gadget</i> ialah sebanyak 53,3%	1. Perbedaan tempat penelitian 2. Perbedaan jumlah responden 3. Perbedaan responden
“Penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini” (Hidayat & Maesyaroh, 2020)	Penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini	D:Pendekatan kualitatif S:Anak usia dini, orang tua, dan guru V:Penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini I:Observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, triangulasi A: Analisis kualitatif: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan	Hampir semua siswa di SPS Harapan Bangsa bisa menggunakan <i>gadget</i> , yaitu 38 siswa dari total 40 siswa. Mulai dari anak-anak yang masih balita hingga usia lebih besar, kebanyakan sudah bisa	1. Perbedaan tempat penelitian 2. Perbedaan jumlah responden 3. perbedaan metode penelitian

“Gambaran kecanduan <i>gadget</i> anak usia 9-12 tahun”Suci Rachmayanti, Hendriati Agustiani, Langgersari Elsari Novianti,La ila Qodariah,2023	Kecanduan <i>gadget</i> anak usia 9-12 tahun	D:Kuantitatif deskriptif S:Anak usia 9-12 tahun V:Kecanduan <i>gadget</i> I:kuesioner berbasis skala likert A:Univariat (Distribusi frekuensi dan persentase)	menggunakan an <i>gadget</i> , tetapi ada juga beberapa yang belum bisa Penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada indikasi kecanduan <i>gadget</i> pada anak usia 9-12 tahun (signifikansi 0.000 kurang dari $\alpha = 0,05$). Selain itu tidak terdapat perbedaan signifikan dalam tingkat kecanduan <i>gadget</i> antara anak laki-laki dan perempuan (signifikasi 0.418 lebih besar dari $\alpha = 0,05$)	1. Perbedaan tempat penelitian 2. Perbedaan jumlah responden 3. perbedaan responden
--	--	---	--	---

2.4 Kerangka Konsep Penelitian



Keterangan :

1. : Diteliti
2. : Tidak Diteliti
3. : Arah Hubungan

Gambar 2. 1 Kerangka Konsep Gambaran Penggunaan *Gadget* pada Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang 2026

Definisi Kerangka Konsep

Kerangka konsep di atas menggambarkan hubungan antara ibu yang memiliki anak balita dengan penggunaan *gadget* oleh anak tersebut serta dampak yang terjadi. Ibu balita bertugas untuk mengawasi dan mengatur penggunaan gadget oleh anaknya. penggunaan *gadget* oleh anak balita adalah variabel utama yang diukur melalui beberapa indikator, seperti frekuensi, durasi, ketergantungan dan pengawasan orang tua. Penggunaan *gadget* bisa memberikan dampak baik maupun buruk. Dampak positifnya termasuk meningkatnya pengetahuan anak, adanya permainan yang bisa merangsang berpikir, gadget sebagai alat belajar, serta membantu memperkaya pengetahuan anak. Namun, disisi lain, penggunaan gadget juga bisa menimbulkan dampak negatif, seperti anak jadi malas bergerak, mudah marah ketika diberi tahu, bersikap tidak kooperatif, meniru tindakan dari permainan yang dilihat, serta sering berbicara sendiri saat menggunakan *gadget*. Berdasarkan tingkat dan cara penggunaannya, penggunaan *gadget* pada balita dibagi menjadi tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi, yang mencerminkan sejauh mana *gadget* memengaruhi perilaku dan pertumbuhan anak.

BAB 3

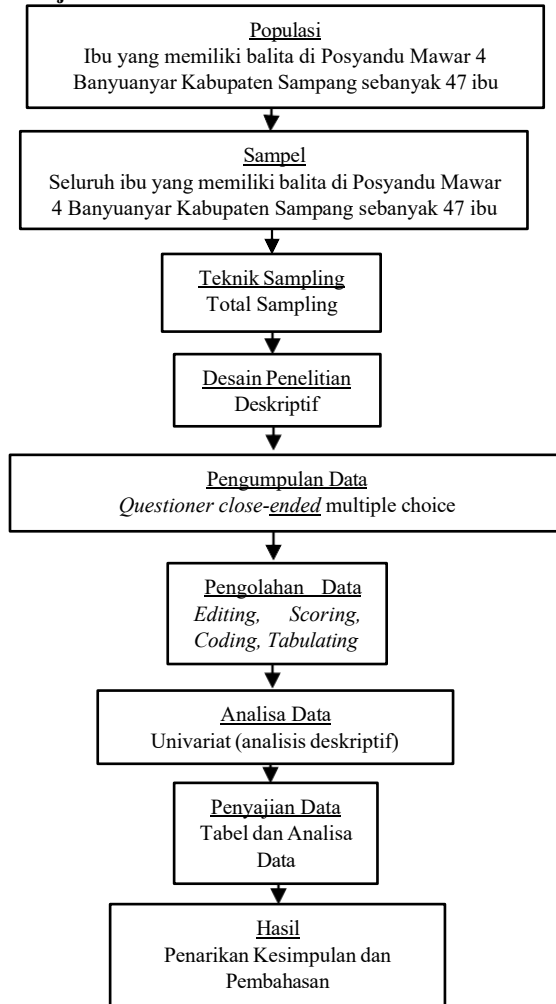
METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian adalah cara yang digunakan untuk menyelesaikan masalah penelitian dengan cara yang teratur dan terstruktur. Secara sederhana, ini adalah ilmu yang mempelajari bagaimana penelitian dilakukan secara ilmiah. Dalam metodologi ini, kita belajar tentang berbagai tahapan yang biasa dilakukan oleh seorang peneliti dalam meneliti masalahnya, beserta alasan atau logika yang mendasari setiap tahapan tersebut (Iskandar & et.al, 2023)

3.1 Desain/ Rancangan Penelitian

Menurut Sugiyono, metode penelitian kuantitatif adalah cara melakukan penelitian yang digunakan untuk mempelajari suatu populasi atau sampel tertentu (Syahroni, 2022). Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif dengan tujuan untuk menjelaskan, memberikan informasi, serta membuktikan atau memverifikasi fenomena yang sedang diteliti (Ramdhan, 2021). Penelitian ini menggunakan penelitian jenis kuantitatif dengan desain deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan penggunaan *gadget* pada balita di Posyandu Mawar 4 Banyuwangi Kabupaten Sampang. Penelitian ini mendeskripsikan penggunaan *gadget* yang diklasifikasikan ke dalam kategori rendah, sedang dan tinggi berdasarkan frekuensi dan durasi penggunaan.

3.2 Kerangka Kerja



Gambar 3. 1 Kerangka Kerja Gambaran Penggunaan *Gadget* pada Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang 2026

1.3 Populasi, Sampel dan Sampling

3.3.1 Populasi

Populasi menurut Sugiyono adalah daerah yang digeneralisasi dan terdiri dari objek atau subyek yang memiliki sifat dan ciri tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dikaji, kemudian ditarik kesimpulannya (Roflin & Dkk, 2021). Populasi di dalam penelitian ini adalah Ibu Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuwang Kabupaten Sampang dengan jumlah 47 balita.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi. Kalimat ini memiliki dua makna, yaitu semua unit dalam populasi harus memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai bagian dari sampel, dan sampel dianggap sebagai representasi atau gambaran kecil dari populasi. Ukuran sampel yang besar berarti menggambarkan karakteristik populasi secara lebih akurat (Roflin & Dkk, 2021).

3.3.3 Sampling

Teknik sampling adalah cara mengambil sebagian dari kelompok yang diteliti agar sampel tersebut bisa mewakili seluruh kelompok tersebut. Ada dua jenis teknik sampling, yaitu sampling berbasis probabilitas dan sampling non probabilitas. Dalam sampling berbasis probabilitas, setiap anggota dari kelompok yang diteliti memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel, sehingga hasilnya bisa mewakili seluruh kelompok. Sedangkan pada sampling non probabilitas, tidak diterapkan prinsip ini, sehingga sampel yang diambil tidak pasti bisa mewakili seluruh kelompok (Sumargo, 2020). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Total sampling dengan mengambil semua populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel dalam penelitian ini menggunakan Total Sampling dimana semua populasi yang menjadi sampel yaitu Ibu Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuwang Kabupaten Sampang yang berjumlah 47 balita.

3.4 Identifikasi Variabel

Variabel dalam penelitian adalah hal-hal yang diamati atau diukur untuk mengetahui sesuatu. Terdapat beberapa jenis variabel, seperti variabel independen, dependen, terikat, kontrol dan moderator. Setiap jenis variabel memiliki peran dan hubungan yang berbeda dalam penelitian (Hafizah et al., 2025). Penelitian ini menggunakan satu variabel yaitu penggunaan *gadget* pada balita di Posyandu Mawar 4 Banyuwang Kabupaten Sampang.

3.5 Definisi Operasional

Definis operasional adalah batasan-batasan yang ditetapkan oleh peneliti sendiri untuk variabel penelitiannya, sehingga variabel tersebut dapat diukur (Muin, 2023).

Tabel 3.1 Definisi operasional Gambaran Penggunaan *Gadget* pada Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang 2026

Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Indikator	Alat Ukur	Skala	Skor
Penggunaan <i>gadget</i> pada balita	aktivitas anak dalam menggunakan perangkat elektronik seperti smartphone atau tablet untuk hiburan, belajar, dan komunikasi sehari-hari yang diukur melalui frekuensi, durasi, jenis konten, waktu penggunaan, serta pengawasan orang tua	1.Frekuensi 2.Durasi	Questioner close-ended multiple choice	Ordinal	Dengan skor jawaban: Rendah (A) = 1 Sedang (B) = 2 Tinggi (C) = 3 Dengan kategori: 1.Rendah : 3-4 2. Sedang : 5-6 3. Tinggi : 7-9

3.6 Pengumpulan dan Analisa Data

3.6.1 Proses pengumpulan data

Pengumpulan data memiliki peran yang sangat penting, sebab tanpa adanya data, tujuan penelitian tidak dapat tercapai (I. Firdaus et al., 2023).

1. Peneliti memulai kegiatan penelitian dengan mengajukan surat permohonan izin pengambilan data awal kepada pihak Politeknik Negeri Madura, yang kemudian disetujui oleh Ketua Jurusan Kesehatan.
2. Setelah memperoleh persetujuan, peneliti menerima surat rekomendasi dari pihak kampus untuk pengambilan data awal penelitian, yang ditujukan kepada Kepala Mal Pelayanan Publik (MPP) Kabupaten Sampang, Kepala Dinas Kesehatan Kabupaten Sampang, dan Kepala Puskesmas Banyuanyar, peneliti mendapatkan 47 data ibu balita sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang.
3. Peneliti menyampaikan maksud dan tujuan penelitian kepada responden serta meminta persetujuan mereka. Setelah memahami

dan menyetujui, responden dipersilahkan mendatangi surat persetujuan sebagai tanda kesediaan berpartisipasi dalam penelitian ini.

4. Berikutnya, responden dikumpulkan dan diberikan lembar kuesioner untuk memperoleh data mengenai karakteristik mereka.
5. Data dikumpulkan melalui kuesioner, diperiksa, dikode, lalu dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan penggunaan gadget pada Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar.
6. Etika penelitian ini meliputi dari persetujuan orang tua sebelum pengisian kuesioner, menjaga kerahasiaan data responden, memberikan kebebasan untuk menolak atau menghentikan partisipasi, serta memastikan penelitian tidak menimbulkan kerugian bagi responden maupun anak.

3.6.2 Instrumen Penelitian

Secara umum, instrument merupakan alat yang memenuhi kriteria ilmiah dan digunakan untuk mengukur suatu objek atau mengumpulkan data terkait variabel penelitian (Kusuma, 2022). Instrumen penelitian ini menggunakan *questioner close-ended multiple choice*. Kuesioner digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data agar mengetahui bagaimana balita di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang menggunakan *gadget*. Kuesioner di isi oleh orang tua yang terdiri 3 pertanyaan yang bersifat positif menggunakan *multiple choice*.

3.6.3 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada tanggal 05 Januari 2026 di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabuapten Sampang.

3.6.4 Pengolahan Data

1. *Editing*

Editing adalah proses pemeriksaan dan pengoreksian data yang mencakup kelengkapan identitas responden, isi instrument, serta kesesuaian jawaban dengan item yang diharapkan peneliti dalam pengumpulan data. Dalam penelitian ini, tahap editing dilakukan dengan meninjau kembali kuesioner untuk memastikan kelengkapan dan ketepatan jawaban responden, memverifikasi identitas yang terisi, serta menyesuaikan data agar sesuai dengan instrument sehingga hasilnya akurat dan mencerminkan kondisi penggunaan gadget pada balita di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar.

2. *Coding*

Coding adalah pemberian kode pada masing-masing jawaban kuesioner.

Data Umum :

- a. Usia Anak
 - a) 2 Tahun : Kode 1
 - b) 3 Tahun : Kode 2
 - c) 4 Tahun : Kode 3
 - d) 5 Tahun : Kode 4

- b. Jenis Kelamin
 - a) Laki-Laki : Kode 1
 - b) Perempuan : Kode 2
 - c. Usia Orang Tua
 - a) < 25 Tahun : Kode 1
 - b) 26-35 Tahun : Kode 2
 - c) 36-45 Tahun : Kode 3
 - d) > 45 Tahun : Kode 4
 - d. Jenis Kelamin Orang tua
 - a) Laki-laki : Kode 1
 - b) Perempuan : Kode 2
 - e. Pekerjaan Orang Tua
 - a. Petani/Nelayan : Kode 1
 - b. Buruh : Kode 2
 - c. Pedagang/ Wiraswasta : Kode 3
 - d. Karyawan Swasta : Kode 4
 - e. Pegawai Negeri Sipil (PNS) : Kode 4
 - f. Tidak Bekerja/ Ibu Rumah Tangga : Kode 5
 - f. Pendidikan Orang Tua
 - a) Tidak Sekolah/ Tidak Tamat SD : Kode 1
 - b) SD/Sederajat : Kode 2
 - c) SMP/ Sederajat : Kode 3
 - d) SMA/ Sederajat : Kode 4
 - e) Perguruan Tinggi (D1/D2/D3/S1/S2) : Kode 5
- Data Khusus :
- a) Rendah (3-4) : Kode 1
 - b) Sedang (5- 6) : Kode 2
 - c) Tinggi (7- 9) : Kode 3

3. *Scoring*

Scoring adalah pemberian penilaian pada setiap pertanyaan untuk mempermudah proses penghitungan.

- a) Rendah (A) : Skor 1
- b) Sedang (B) : Skor 2
- c) Tinggi (C) : Skor 3

4. *Tabulating*

Tabulating adalah hasil pengolahan data yang diperoleh setiap item pertanyaan. Proses tabulasi pada data umum dan data khusus dilakukan untuk mengetahui jumlah responden berdasarkan karakteristik masing-masing data tersebut. Dengan nilai minimal 3 dan nilai maksimal 9.

$$P = \frac{\sum f}{N} 100\%$$

Keterangan :

p : Presentase

f : Kategori

n : Total Responden

5. Interpretating

Interpretating dalam penelitian merupakan tahap memahami dan menafsirkan data yang diperoleh sehingga peneliti dapat menarik makna dan kesimpulan sesuai dengan tujuan penelitian.

Hasil penelitian di interpretasikan dengan persentase :

Rendah : 3- 4

Sedang : 5- 6

Tinggi : 7- 9

Hasil penelitian data dalam bentuk presentase dengan menggunakan skala kuantitatif sebagai berikut :

- | | |
|----------------|-----------------------|
| 1) 100 % | : Seluruh |
| 2) 76 % - 99 % | : Hampir seluruh |
| 3) 51 % - 75 % | : Sebagian besar |
| 4) 50 % | : Setengah |
| 5) 26 % - 49 % | : Hampir setengahnya |
| 6) 1 % - 25 % | : Sebagian kecil |
| 7) 0 % | : Tidak satupun jenis |

3.6.5 Analisis Data

Penelitian memakai analisis deskriptif, yaitu langkah mengumpulkan serta menyusun data secara sistematis dengan menggambarkan penggunaan *gadget* pada balita di Posyandu Mawar 4 Banyuwang Kabupaten Sampang.

menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum f}{N} 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase

F : Jumlah jawaban

N : Jumlah pertanyaan

3.7 Etika Penelitian

3.7.1 Persetujuan (informed consent)

Informed consent merupakan persetujuan yang diberikan oleh responden setelah mendapatkan penjelasan atau informasi yang lengkap mengenai tindakan yang akan dilakukan (Sandry et al., 2023).

3.7.2 Tanpa nama (*Ananomy*)

Merupakan salah satu cara penting untuk melindungi privasi individu, terutama di era digital yang rentan terhadap kebocoran dan penyalahgunaan data (Raihan et al., 2025).

3.7.3 Kerahasiaan (Confidentiality)

Merupakan tindakan atau langkah untuk menjaga atau informasi yang bersifat rahasia dan sensitif tidak terbuka atau tidak diketahui pihak lain (Harahap et al., 2023).

3.8 Keterbatasan

Keterbatasan penelitian adalah aspek-aspek dalam penelitian yang membatasi lingkup, akurasi, atau generalisasi dari hasil penelitian.

1. Penelitian ini memiliki batasan dalam penggunaan indikator, yaitu pengukuran penggunaan *gadget* pada anak hanya fokus pada frekuensi dan durasi penggunaan. Aspek ketergantungan terhadap *gadget* tidak dijadikan indikator karena penelitian ini bertujuan memberikan gambaran awal mengenai pola penggunaan *gadget* pada anak. Selain itu, pengawasan orang tua tidak dimasukkan sebagai indikator karena penelitian ini dirancang secara deskriptif dan bertujuan untuk tetap fokus pada topik utamanya. Karena itu, hasil penelitian belum mencakup dampak dari pengawasan orang tua atau tingkat ketergantungan anak terhadap *gadget* secara mendalam. Hasil ini bisa menjadi dasar bagi penelitian lain yang ingin mengeksplorasi indikator tersebut secara lengkap.

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan disajikan hasil penelitian tentang Gambaran Penggunaan *Gadget* pada Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang.

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi / Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Data Geografi

Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang yang sering dilaksanakan di Kelurahan Banyuanyar merupakan posyandu ke 4 dari 7 posyandu yang beralamat di Jl. Diponegoro, RT 001 / RW 003, Banyuanyar, Kec. Sampang, Kabupaten Sampang, Jawa Timur, Kode Pos 69216 dengan luas 8 km². Melayani kebutuhan kesehatan ibu dan anak di area pemukiman padat. Wilayah ini merupakan dataran rendah dengan akses mudah ke fasilitas umum, perkantoran, dan perdagangan, yang berbatasan langsung dengan area perkantoran padat penduduk dan dekat dengan jalur umum. Batas-batas wilayah Banyuanyar Kabupaten Sampang :

- a. Sebelah Utara : Jalan Raya
- b. Sebelah Timur : Kantor Perdagangan
- c. Sebelah Selatan : Permukiman Warga
- d. Sebelah Barat : Sekolah SMA 3 Sampang

2. Data Demografi

Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang yang sering dilaksanakan di kelurahan banyuanyar memiliki lima struktur anggota yang terdiri dari Bidan, Ketua kader, Sekretaris, Bendahara, Serta anggota lainnya. terdapat 7 ruang yang terdiri dari ruang pelayanan umum/ loket pelayanan, ruang lobby/tunggu, ruang lurah, ruang sekretaris, ruang rapat/ pertemuan, disebelah barat terdapat toilet.

4.1.2 Hasil Penelitian

2. Hasil Penelitian Data Umum

a) Data Umum Usia Anak

Tabel 4. 1 Tabulasi data umum usia anak di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang Tahun 2026.

No	Usia Anak	Frekuensi	Persentase
1	2 Tahun	15	32%
2	3 Tahun	16	34%
3	4 Tahun	8	17%
4	5 Tahun	8	17%
Total		47	100%

Sumber :data primer,2026

Tabel 4.1 menjelaskan bahwa hampir setengahnya usia anak di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang sebanyak 16

anak (34%) berusia 3 tahun, serta sebagian kecil berusia 4 tahun 8 anak (17%), dan berusia 5 tahun terdapat 8 anak (17%).

b) Data Umum Jenis Kelamin

Tabel 4. 2 Tabulasi data umum jenis kelamin anak di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang Tahun 2026.

No	jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
1	Laki-laki	24	51%
2	Perempuan	23	49%
Total		47	100%

Sumber: data primer, 2026

Tabel 4.2 menjelaskan bahwa sebagian besar jenis kelamin anak di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang sebanyak 24 (51%) berjenis kelamin laki-laki dan hampir setengahnya sebanyak 23 (49%) berjenis kelamin perempuan.

c) Data Umum Usia Orang Tua

Tabel 4. 3 Tabulasi data umum usia orang tua di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang Tahun 2026.

No	Usia Orang Tua	Frekuensi	Persentase
1	<25 Tahun	8	17%
2	26-35 Tahun	25	53%
3	36-45 Tahun	14	30%
4	>45 Tahun	0	0%
Total		47	100%

Sumber : data primer, 2026

Tabel 4.3 menjelaskan bahwa sebagian besar usia orang tua di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang sebanyak 25 (53%) berusia 26-35 tahun. Serta tidak satupun usia orang tua anak (0%) yang berusia >45 tahun.

d) Data Umum Jenis Kelamin Orang Tua

Tabel 4. 4 Tabulasi data umum jenis kelamin orang tua di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang Tahun 2026.

No	jenis Kel orang tua	Frekuensi	Persentase
1	Laki-laki	0	0%
2	Perempuan	47	100%
Total		47	100%

Sumber : data primer, 2026

Tabel 4.4 menjelaskan bahwa seluruh jenis kelamin orang tua di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang sebanyak 47

(100%) berjenis kelamin perempuan. Serta tidak satupun (0%) yang terdapat jenis kelamin laki-laki.

e) Data Umum Pekerjaan Orang Tua

Tabel 4. 5 Tabulasi data umum pekerjaan orang tua di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang Tahun 2026.

No	Pekerjaan Orang Tua	Frekuensi	Persentase
1	Petani/Nelayan	2	4%
2	Buruh	0	0%
3	Pedagang/Wiraswasta	10	21%
4	Karyawan Swasta	9	19%
5	PNS	5	11%
6	Tidak Bekerja/IRT	21	45%
Total		47	100%

Sumber :data primer,2026

Tabel 4.5 menjelaskan bahwa hampir setengahnya pekerjaan orang tua di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang sebanyak 21 (45%) tidak bekerja/IRT. Serta tidak satupun (0%) yang memiliki pekerjaan buruh.

f) Data Umum Pendidikan Orang Tua

Tabel 4. 6 Tabulasi data umum pendidikan orang tua di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang Tahun 2026.

No	Pendidikan Orang Tua	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Sekolah/Tidak Tamat SD	0	0%
2	SD/Sederajat	14	30%
3	SMP/Sederajat	7	15%
4	SMA/Sederajat	22	47%
5	Perguruan Tinggi(D1/D2/D3/D4)	4	9%
Total		47	100%

Sumber :data primer,2026

Tabel 4.6 menjelaskan bahwa hampir setengahnya pendidikan orang tua di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang sebanyak 22 (47%) SMA/Sederajat. Serta tidak satupun (0%) yang terdapat tidak sekolah/tidak tamat SD.

2. Hasil Penelitian Data Khusus

a) Data Khusus Penggunaan *Gadget*

Tabel 4. 7 Tabulasi data khusus penggunaan *gadget* di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang Tahun 2026.

No	Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Persentase
1	Rendah	1	2%
2	Sedang	10	21%
3	Tinggi	36	77%
Total		47	100%

Sumber :data primer,2026

Tabel 4.7 menjelaskan bahwa hampir seluruh responden di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang sebanyak 36 (77%) dengan penggunaan tinggi dan sebagian kecil responden sebanyak 1 (2%) dengan penggunaan *gadget* rendah.

4.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan *Gadget* pada Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang hampir seluruh dalam kategori tinggi. Hal ini dibuktikan pada indikator frekuensi dan durasi yang terlihat dari kebiasaan anak yang menggunakan *gadget* secara rutin dalam keseharian, dengan frekuensi yang sering dan durasi yang cukup lama dengan seluruh waktu pemakaian *gadget* dalam satu hari misalnya, dengan penggunaan pagi, siang, dan malam hari kemudian dibandingkan dengan batas kriteria yang ditentukan. Sementara itu, anak dengan tingkat penggunaan sedang dan rendah cenderung menggunakan *gadget* secara lebih terbatas. Baik dari segi waktu atau intensitas harian. Hal ini sejalan dengan penelitian (Nyoman et al., 2025), yang menunjukkan hampir seluruh responden anak usia dini yang diberikan *gadget* >1 jam dalam aktivitas sehari-hari. Mayoritas anak usia dini memanfaatkan *gadget* untuk menonton video. Di samping itu, banyak orang tua anak usia dini yang memberikan *gadget* kepada anak saat waktu makan dengan alasan agar anak lebih tenang saat makan. Selain itu, ada pula orang tua yang memberikan *gadget* kepada anak dengan tujuan agar mereka dapat melakukan kegiatan lain di rumah. Anak yang menggunakan *gadget* secara berlebihan cenderung kurang berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya, serta tidak aktif bersosialisasi dan bermain dengan teman sebaya. Penggunaan *gadget* lebih dari satu jam setiap hari pada anak kecil dapat berdampak negatif pada perkembangan kemampuan bicara dan bahasa mereka. Ini karena penggunaan *gadget* yang berlebihan membuat anak menjadi kurang aktif dan tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya, sehingga mempengaruhi perkembangan sosialisasi dan kemandirian yang dapat menyebabkan

keterlambatan dalam berbicara dan bahasa. Melakukan observasi dapat membantu meningkatkan kemampuan berbicara anak, mencakup aspek keterampilan sosial, yaitu kemampuan anak untuk berpartisipasi dengan baik dalam percakapan, memahami topik yang perlu dibahas, cara menyampaikannya, serta mengetahui kapan harus berbicara dan kapan sebaiknya diam. Penggunaan *gadget* lebih dari 60 menit dengan lebih dari 7 kali sehari yang dilakukan setiap hari dianggap sebagai tingkat penggunaan *gadget* yang tinggi (Wandella, 2022). Balita rentan terhadap dampak negatif penggunaan *gadget* karena mereka berada pada masa *golden age*, yaitu periode penting di masa otak berkembang pesat dan sensitif terhadap rangsangan dari lingkungan. Semakin banyak balita yang memakai *gadget* setiap hari maupun dalam seminggu, maka semakin besar pula jumlah paparan mereka terhadap layar dan semakin sedikit waktu yang dihabiskan untuk beraktivitas fisik, bermain secara aktif, dan melakukan interaksi sosial secara langsung. Penggunaan *gadget* yang tinggi, terutama bila dilakukan setiap hari dan beberapa kali dalam satu hari, bisa menyebabkan anak menjadi ketergantungan, sehingga mereka menjadi kurang peka terhadap sekitar. Sebaliknya frekuensi penggunaan *gadget* rendah hingga sedang, dengan pembatasan waktu serta bimbingan dari orang tua, biasanya tidak mengganggu perkembangan anak karena *gadget* hanya dipakai sebagai alat hiburan atau sarana pembelajaran (R. Sari & Amalia, 2021). Penggunaan *gadget* pada balita berpotensi memengaruhi beberapa hormon yang terpenting untuk tidur, stres, dan perilaku kesenangan. Hormon melatonin yang mengatur tidur, bisa berkurang akibat paparan cahaya biru dari layar, sehingga pola tidur terganggu. Sementara itu, hormon dopamin, hormone yang berkaitan dengan rasa senang dan motivasi, meningkat ketika anak menonton video atau game, yang dapat menimbulkan ketergantungan pada *gadget*. Kortisol, hormon stress, juga bisa meningkat karena stimulus berlebihan, membuat anak lebih mudah rewel atau cemas. Selain itu, kurangnya interaksi sosial saat menggunakan *gadget* dapat menurunkan oksitosin, hormon yang berperan dalam ikatan emosional, sehingga kemampuan bersosialisasi anak bisa terpengaruh (Saputra & Fitriani, 2020). Balita yang terlalu lama terpapar layar *gadget* cenderung mengalami berkurangnya aktivitas fisik, sehingga peluang untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar maupun halus menjadi terbatas. Durasi penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat menyebabkan anak lebih terfokus pada layar dibandingkan dengan lingkungan sekitarnya, sehingga kepekaan terhadap rangsangan sosial, seperti ajakan berkomunikasi atau bermain, menjadi menurun. Hal ini berisiko menimbulkan keterlambatan perkembangan bahasa serta penurunan kemampuan interaksi sosial. Sebaliknya, pengaturan durasi penggunaan *gadget* yang dilakukan secara teratur dan konsisten dapat membantu menciptakan keseimbangan antara waktu layar dan aktivitas stimulasi lain, seperti bermain bersama orang tua, membaca, serta melakukan aktivitas fisik yang mendukung tumbuh kembang anak (Wahyuni & Lestari, 2020). Dengan hal ini tingginya penggunaan *gadget* pada balita di Posyandu Mawar 4 Banyuwangi

Kabupaten Sampang menunjukkan bahwa gadget telah menjadi bagian dari aktivitas harian anak dan digunakan secara intensif oleh orang tua. Namun, penggunaan dengan frekuensi yang sering dan durasi yang lama berpotensi mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi secara langsung, bermain aktif, dan mendapatkan stimulus yang optimal bagi perkembangan bahasa, sosial, serta motorik. Tetapi, *gadget* tidak sepenuhnya berdampak negatif apabila digunakan secara bijak, yaitu dengan pembatasan waktu, pengawasan, dan pendampingan orang tua, sehingga tercipta keseimbangan antara waktu layar dan aktivitas stimulus lain yang mendukung tumbuh kembang anak secara optimal. Sebagai tindak lanjut, perlu dilakukan pemberian edukasi kepada orang tua melalui kegiatan posyandu dan peran tenaga kesehatan terkait pengaturan waktu penggunaan gadget, pemilihan konten yang sesuai, serta pendampingan anak saat menggunakan gadget. Selain itu, orang tua dianjurkan untuk mengalihkan anak pada kegiatan lainnya, seperti bermain secara aktif, berinteraksi dengan lingkungan sekitar, serta melakukan aktivitas edukatif tanpa gadget agar perkembangan balita dapat berjalan secara optimal dan seimbang.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan hampir setengahnya usia anak di Posyandu Mawar 4 berusia 3 tahun. Sementara itu, sebagian kecil berusia 4 tahun dan 5 tahun. Dengan hasil penelitian jenis kelamin terdapat sebagian besar berjenis kelamin laki-laki dan hampir setengahnya berjenis kelamin perempuan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Kasar et al., 2025), Penelitian menemukan bahwa anak laki-laki lebih banyak menggunakan *gadget*, Sementara anak perempuan cenderung sedikit lebih rendah. Mayoritas merupakan anak-anak berusia 3 tahun. Berdasarkan penelitian ini, perlu adanya pembatasan terhadap durasi penggunaan gadget . ini sejalan dengan pernyataan Kementerian Kesehatan di tahun 2023 yang menyarankan agar orang tua membatasi waktu yang dihabiskan anak-anak mereka dengan *gadget*. Menurut peneliti, banyaknya balita berusia 3 tahun dengan penggunaan *gadget* yang tinggi, terutama pada anak laki-laki, mengindikasikan bahwa gadget telah digunakan secara rutin dalam kehidupan sehari-hari anak sejak usia dini. Keadaan ini berisiko mengurangi kesempatan anak untuk melakukan aktivitas bermain aktif dan berinteraksi langsung, yang berperan penting dalam mendukung perkembangan motorik, bahasa dan sosial.

Berdasarkan hasil penelitian usia orang tua menunjukkan sebagian besar usia orang tua berusia 26-35 tahun. Sementara itu, tidak satupun usia orang tua yang berusia >45 tahun. Selain itu, penelitian jenis kelamin menjelaskan bahwa seluruh jenis kelamin orang tua di Posyandu Mawar 4 Banyuwangi Kabupaten Sampang berjenis kelamin perempuan, Serta tidak satupun yang terdapat jenis kelamin laki-laki. Penelitian terhadap pekerjaan orang tua juga menjelaskan bahwa hampir setengahnya pekerjaan orang tua di Posyandu Mawar 4 Banyuwangi Kabupaten Sampang sebanyak tidak bekerja/IRT. Serta tidak satupun yang memiliki pekerjaan buruh. Pada penelitian pendidikan orang tua menjelaskan bahwa hampir setengahnya

pendidikan orang tua di di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang berpendidikan SMA/Sederajat. Serta tidak satupun yang terdapat tidak sekolah/ tidak tamat SD. Hal ini sejalan dengan penelitian (E. N. Sari & Muslia, 2023), rata-rata umur ibu adalah 31,41 tahun, yang berarti mereka termasuk dalam kelompok usia dewasa awal, dengan usia terendah 20 tahun dan tertinggi 40 tahun. Di sisi lain, lebih dari setengah jumlah ibu tidak memiliki pekerjaan atau berstatus sebagai ibu rumah tangga. Rata-rata pendidikan yang telah ditempuh rata-rata 10,8 tahun, dan lebih dari separuh dari mereka telah menyelesaikan pendidikan hingga tingkat SMA. Secara psikologis dan fisik, ibu pada usia tersebut seharusnya telah memiliki kesiapan dalam menjalankan peran pengasuhan. Namun, tingginya penggunaan *gadget* pada balita menunjukkan bahwa usia ibu yang berada pada masa produktif tidak selalu berbanding lurus dengan kemampuan mengelola penggunaan *gadget* pada anak. Dominannya peran ibu sebagai ibu rumah tangga serta latar belakang pendidikan yang sebagian besar hingga tingkat SMA mengindikasikan bahwa meskipun ibu memiliki waktu yang lebih banyak bersama anak, masih diperlukan peningkatan pemahaman dan penerapan pola pengasuhan, khususnya dalam pembatasan penggunaan *gadget*. Menurut peneliti, tingginya penggunaan *gadget* pada balita menunjukkan bahwa *gadget* masih digunakan sebagai solusi praktis dalam pengasuhan, sehingga diperlukan edukasi berkelanjutan bagi orang tua tentang pembatasan dan pendampingan penggunaan *gadget* agar perkembangan anak tetap optimal.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai tingkat penggunaan gadget pada Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang memiliki penggunaan *gadget* tinggi dengan hasil hampir seluruh responden di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang terdapat kategori tinggi dan sebagian kecil responden memiliki kategori rendah yang menunjukkan bahwa gadget telah menjadi bagian aktivitas sehari-hari mereka.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambah variabel dan metode penelitian agar hasil yang diperoleh lebih mendalam serta mencakup wilayah dan responden yang lebih luas

5.2.2 Bagi Orang Tua dan Keluarga

Orang tua diharapkan dapat membatasi dan mengawasi penggunaan *gadget* pada balita serta mendampingi anak agar penggunaannya sesuai usia dan tidak mengganggu perkembangan anak.

5.2.3 Bagi Masyarakat

Masyarakat diharapkan ikut berperan dalam memberikan edukasi dan menciptakan lingkungan yang mendukung penggunaan *gadget* secara bijak pada anak.

5.2.4 Bagi Institusi Pendidikan

Institusi diharapkan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan referensi dan pengembangan pembelajaran terkait kesehatan dan perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Bangsa, U. H. (2021). *Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Pada Anak Usia Prasekolah : Literatur*. 4(1), 31–47.
- Bintoro, H. S. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 9(2), 254–259.
- Damayanti, D. S., Syah, B., & Salsyabilla, M. (2025). *Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Perkembangan Balita Usia 24-60 Bulan*. 9.
- Dan, T., Terhadap, B., Di, A., & Digital, E. R. A. (2022). *Sosialisasi dampak penggunaan gadget yang tidak tepat dan berlebihan terhadap anak di era digital*. 6(1), 98–104.
- Firdaus, I., Hidayati, R., & Hamidah, R. S. (2023). *Model-Model Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas*. 1(2), 105–113.
- Firdaus, W., & Marsudi, M. S. (2021). *Konseling Remaja yang Kecanduan Gadget Melalui Terapi Kognitif Behavior*. 6(1), 15–24.
- Fitriani Dzulfadhilah. (2023). Psikoedukasi Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Anak Usia Dini Di Era Digital. *ECEJ : Early Childhood Education Journal*, 1(1), 6–13. <https://doi.org/10.62330/ecej.v1i1.7>
- Hadi, R., & Sumardi, L. (2023). *Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini*. 6, 1062–1066.
- Hafizah, N., P, T. C. P., & Sari, M. (2025). *Identifikasi Variabel Penelitian , Jenis Sumber Data Dalam Penelitian Pendidikan*. 586–596.
- Hanna, H., & Nuryanti, T. (2024). *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat Hubungan Gadget terhadap Gangguan Perkembangan pada*. 13(17), 142–148.
- Harahap, A. H., Andani, C. D., Christie, A., & Fauzi, A. (2023). *Pentingnya Peranan CIA Triad Dalam Keamanan Informasi dan Data Untuk Pemangku Kepentingan atau Stakholder*. 1(2), 73–83.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Imasria, A., & Sari, C. A. K. (2021). Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial. *Idea: Jurnal Psikologi*, 5(2), 100. <https://doi.org/10.32492/idea.v5i2.5204>
- Iskandar, A., & et.al. (2023). *Dasar Metode Penelitian*. Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Kasar, M., Perkembangan, D. A. N., Pada, B., & Umur, A. (2025). *Indonesian Journal Of Physiotherapy*. 05(02), 52–67.
- Kurniati, B. Al, & Solikhah, U. (2020). *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah Karakteristik Penggunaan Smartphone (Gadget) Pada Balita Usia 1 – 5 Tahun Di Desa Dukuhmaja Kecamatan Songgom Kabupaten Brebes*. September.
- Kusuma, W. P. N. (2022). *Intrumen Penilaian & Pembelajaran Penelitian*. Penerbit Widiana Bhakti Persada Bandung.

- Lactona, I. D., & Cahyono, E. A. (2024). Konsep Pengetahuan. *Enfermeria Ciencia*, 2(4), 241–257. <https://nobel.ac.id/index.php/jpmi>
- Lestari, Dea Putri, Rizky Anugrah Pardosi, & Gusmaneli Gusmaneli. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Akhlak Seorang Anak. *Journal of Creative Student Research*, 1(4), 216–228. <https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i4.2247>
- Muin, A. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian Kuantitatif*. Cv. Literasi Nusantara Abadi.
- Nisa, F. K. (2024). *Skripsi hubungan penggunaan Gadget dengan Perkembangan Motorik Halus dan Kasar pada Anak Usia 2-5 Tahun di Posyandu Kartini 12 D dan E Kota Surabaya*.
- Nyoman, N., Tryastuthi, E., Made, N., Purnamayanti, D., Kebidanan, S. T., Kebidanan, J., Kesehatan, P., & Denpasar, K. (2025). *Hubungan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. 7(1), 39–45.
- Putri, N. A., & Ispriantari, A. (2025). *Durasi Penggunaan Gadget dan Kualitas Tidur pada Anak Usia Sekolah*. 4(4), 2948–2955.
- Rahman, H., Kencana, R., & Faizah, N. (2020). *Pengembangan Nilai Moral dan Agama Anak Usia dini*. Edu Publisher.
- Rahmawati, N., & N, Y. H. (2021). *Gambaran Ketergantungan Gadget Pada Anak Usia Sekolah*. 6(1), 135–145.
- Raihan, M., Basri, B. A., & Marantika, A. G. (2025). *Prinsip Anonymity Sebagai Perwujudan Hak Privasi : Suatu Tinjauan Konseptual Dalam Kerangka Undang-Undang Pelindungan Data Pribadi*. 07(2), 231–239.
- Ramadhan, M. D. (2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara (CMN).
- Ramelan, H., Mastuinda, M., Saragih, K., Martha, D., Muthie, I., Novera, W. R., Husna, A., & Ulmi, E. K. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Keterlambatan Bicara Anak Generasi Alpha. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1646–1658. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7026>
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Roflin, E., & Dkk. (2021). *Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran*. PT. Nasya Expanding Management.
- Saidah, H., & Kusumadewi, R. (2020). *Keajaiban Pijat Tui Na dan Aromaterapi Minyak Sereh untuk Mengatasi Kesulitan Makan pada Balita*. Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Sandry, D., Dzulhizza, R., Anatami, D., & Nofriar, R. (2023). *Aspek Yuridis dalam Pertanggungjawaban Hukum Profesi Dokter pada Perspektif Pelayanan Informed Consent Untuk Mewujudkan Perlindungan Hukum*. 23(1), 43–50.
- Saputra, A., & Fitriani, D. (2020). Pengaruh Paparan Cahaya Layar Gadget terhadap Kualitas Tidur Anak. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Indonesia*.
- Sari, E. N., & Muslia, F. (2023). *Kejadian Speech Delay Pada Balita Gadget*. 4(September), 4139–4144.
- Sari, R., & Amalia, N. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap

- perkembangan bahasa dan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 98–106.
- Setiawani, D., & Saidah. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Kelas V SD 77 Rejang Lebong. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 851–864. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/6837%0Ahttps://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/6837/2580>
- Sumargo, B. (2020). *Teknik Sampling*. Ikatan Penerbit Indonesia (Ikapi) , Asosiasi Penerbit Perguruan Tinggi Indonesia (Appti).
- Syahroni, M. I. (2022). *Prosedur Penelitian Kuantitatif*. 2(3), 43–56.
- Syaifuddin, Rizka, & Ro'isah. (2024). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan motorik pada anak pra sekolah usia 4-6 tahun di TK Anggrek 97 Kabupaten Jember Mahasiswa Program Studi Pofei Ners , Universitas Hafshawaty Pesantren Zainul. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Farmasi Dan Kesehatan*, 2(4), 56–66.
- Wahyuni, S., & Lestari, T. (2020). Hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan motorik dan bahasa anak usia dini. *Jurnal Ilmu Keperawatan Anak*, 3(1), 32–39.
- Wandella, A. D. (2022). *Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Pada Anak Usia Pra Sekolah di Paud Al-Islah Malang*. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Widyagama Husada Malang.
- Wardianti, D., Djupri, D. R., Yatnikasari, A., & Rostarina, N. (2024). *Hubungan Pengawasan Orang Tua dalam Penggunaan Gadget dengan Tingkat Perkembangan pada Anak Usia Prasekolah di Wilayah RW 001 Kelurahan Pondok Betung Kecamatan Pondok Aren Kota Tangerang Selatan*. 2(4).

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Pengambilan Data Awal



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI MADURA
Jalan Raya Camplong Km. 4 Taddan Camplong Sampang Jawa Timur
69281 Telepon : (0323) 3281671 - HP : 081360034040
Laman: www.poltera.ac.id

Nomor : 2606/PL34.1/DV.01.18/2025
Perihal : Permohonan Izin Pengambilan Data Awal Penelitian

1 Oktober 2025

Kepada
1. Kepala Mall Pelayanan Publik Kab. Sampang
2. Kepala Dinas Kesehatan Kab. Sampang
3. Kepala Puskesmas Banyuwang

Di Tempat

Sehubungan dengan keperluan Penelitian Karya Tulis Ilmiah (KTI) mahasiswa Politeknik Negeri Madura (POLTERA), maka bersama ini kami merekomendasikan 1 (Satu) mahasiswa berikut:

Nama : Irawati
NRP : 33412301049
Program Studi : D3 Keperawatan
Keperluan : Pengambilan Data Awal Penelitian
Judul TA : Gambaran Penggunaan Gadget pada Balita di Posyandu Mawar
4 Banyuwang Kabupaten Sampang

Untuk melakukan penelitian di tempat yang Bapak/Ibu pimpin. Demikian surat pengantar ini dibuat, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wakil Direktur Bidang
Akademik



M. Musta'in, M.T.
NIP. 198201252014041001



Catatan :

1. UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah."
2. Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSSE.

Lampiran 2 Surat Balasan dari MPP



PEMERINTAH KABUPATEN SAMPANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jalan KH. Wahid Hasyim No. 143 Telp. (0323) 322022 Fax. -
Email : dpmptsp@sampangkab.go.id Website : sampangkab.go.id/dpmptsp
SAMPANG (69213)

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 072/0005/434.211/Penelitian/2026

- Dasar :
- 1 Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 03 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
 - 2 Peraturan Bupati Sampang Nomor 01 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Bupati Sampang Nomor : 60 Tahun 2020 Tentang Pendelegasian Kewenangan Di Bidang Perizinan dan Rekomendasi Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal Pelayanan Terpadu Satu Pintu dan Tenaga Kerja;
 - 3 Peraturan Bupati Sampang Nomor 35 Tahun 2025 Tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Bupati Nomor 22 Tahun 2023 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan dan Non perizinan Melalui Aplikasi Sistem Informasi Perijinan Online Sampang;
 - 4 Surat Dari Politeknik Negeri Madura Nomor : 2606/PL34.1/DV.01.18/2025 Tanggal : 01 Oktober 2025 Perihal : Permohonan Izin Pengambilan Data Awal Penelitian ;
 - 5 Rekomendasi dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Sampang nomor 045.2/426/434.304/2025 tanggal 29 Desember 2025.

Dengan ini kami memberikan keterangan kepada :

Nama : Irawati
Alamat : Jl. Diponegoro Kel. Banyuanyar Kec. Sampang Kab. Sampang
Prodi/Jurusan : D3 Keperawatan
Judul Penelitian : Gambaran Penggunaan Gadget Pada Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang
Tujuan Penelitian : Karya Tulis Ilmiah (KTI)
Lokasi Penelitian : Posyandu Mawar 4, Kelurahan. Banyuanyar, Kecamatan. Sampang, Kabupaten. Sampang
Lama Penelitian : 1 Januari 2026 s/d 27 Februari 2026
Bidang Penelitian : Kesehatan
Status Peneliti : Mahasiswa

Dengan Ketentuan Sebagai Berikut

- 1 Pelaksanaan ijin Penelitian agar tidak di salah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan keamanan dan ketertiban di daerah / lokasi setempat;
- 2 Apabila masa berlaku surat keterangan ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan belum selesai, perpanjangan ijin harus di ajukan kembali kepada instansi pemohon;
- 3 Surat Keterangan ini akan di cabut dan di anggap tidak berlaku apabila pemegang surat keterangan ini tidak memenuhi ketentuan - ketentuan sebagaimana tersebut di atas;
- 4 Dalam jangka waktu 1 (satu) minggu selesai melakukan kegiatan diwajibkan memberikan laporan dalam pelaksanaan kegiatan Penelitian dan hasil - hasilnya kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Sampang;
- 5 Surat Keterangan Penelitian maksimal berlaku 1 tahun sejak tanggal di tetapkan dan dapat di perpanjang.

Sampang, 07 Januari 2026

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KABUPATEN SAMPANG**

Ir. MAJID SYAMRONI, M.Si.

Pembina Utama Muda
19670324 199710 1 001



Dokumen ini sah dan telah di keluarkan oleh aplikasi sipos.sampangkab.go.id. Untuk memastikan keasliannya, silahkan pindai Kode QR dan pastikan menuju ke alamat <https://sipos.sampangkab.go.id/>

Lampiran 3 Surat Balasan dari Dinas Kesehatan Data Awal dan Surat Ijin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SAMPANG
DINAS KESEHATAN DAN KELUARGA BERENCANA
Jalan KH. Wahed Hasyim No.53, Sampang (69213), Telp. (0323)322584
Email : dnkeskb@sampangkab.go.id Website : dnkeskb.sampangkab.go.id

Sampang, 26 Januari 2026

Nomor : 000.9.2/299/434.203/2026
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Fasilitasi Penelitian

Yth. Kepala UPTD Puskesmas Banyuanyar
di
SAMPANG

Menindaklanjuti Surat Keterangan Penelitian dari DPMTSP Kabupaten Sampang tanggal 07 Januari 2026 Nomor : 072/0005/434.211/Penelitian/2026 dalam rangka Penyusunan Karya Tulis Ilmiah (KTI) atas :

Nama : Irawati
Institusi : Politeknik Negeri Madura
Judul Penelitian : Gambaran Penggunaan Gadget pada Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang
Lokasi Penelitian : Posyandu Mawar 4

Yang akan dilaksanakan di wilayah kerja Saudara, maka dari itu kami mohon kesediaan Saudara untuk memfasilitasi kegiatan dimaksud.

Demikian, atas kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Pt. Kepala Dinas Kesehatan dan
Keluarga Berencana



dr. Dwi Herlinda Lusi Harini
Pembina (IV/a)
NIP. 197308132006042016

Lampiran 4 Surat Balasan dari Puskesmas Data Awal dan Surat Ijin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SAMPANG
DINAS KESEHATAN DAN KELUARGA BERENCANA
UPTD PUSKESMAS BANYUANYAR
Jl. Syamsul Anfin No. 70 Sampang, (69216) Telp. (0323) 322615
✉ : pkm-banyuanyar@sampangkab.go.id 🌐 : pkm-banyuanyar.sampangkab.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 400.7.22.1/071/434.203.200.17/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala UPTD Kepala Puskesmas Banyuanyar menerangkan bahwa :

Nama : IRAWATI
Prodi / Jurusan : D-III Keperawatan
Judul Penelitian : Gambaran Penggunaan Gadget pada Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang
Tujuan Penelitian : Karya Tulis Ilmiah (KTI)
Lokasi Penelitian : 1. Dinas Kesehatan dan Keluarga Berencana Kabupaten Sampang, 2. Puskesmas Banyuanyar Kecamatan Sampang Kabupaten Sampang, 3. Posyandu Mawar 4 Kecamatan Sampang Kabupaten Sampang
Tanggal/Lama Penelitian : 1 Januari 2026 s/d 27 Februari 2026
Bidang Penelitian : Kesehatan
Status Peneliti : Mahasiswa

Mahasiswa yang disebut di atas diberikan izin untuk melakukan penelitian di wilayah kerja UPTD Puskesmas Banyuanyar.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Plh. Kepala UPTD Puskesmas Banyuanyar



LIDIA SUSANTI, SST., M.MKes
Pembina (IV/a)
NIP. 197405101993012001

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

Lampiran 5 Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI MADURA
Jalan Raya Camplong Km. 4 Taddan Camplong Sampang Jawa Timur 69281
Telepon : (0323) 3281671 - HP : 081360034040
Laman: www.poltera.ac.id

Nomor : 0040/PL34.1/DV.01.18/2026
Perihal : Permohonan Izin Melakukan Penelitian

11 Januari 2026

Kepada
Yth. 1. Kepala Mall Pelayanan Publik Kab. Sampang
2. Kepala Dinas Kesehatan Kab. Sampang
3. Kepala Puskesmas Banyuwang

Di Tempat

Sehubungan dengan keperluan Penelitian Karya Tulis Ilmiah (KTI) mahasiswa Politeknik Negeri Madura (POLTERA), maka bersama ini kami merekomendasikan 1 (Satu) mahasiswa berikut:

Nama : Irawati
NRP : 33412301049
Program Studi : D3 Keperawatan
Keperluan : Melakukan Penelitian
Judul TA : Gambaran Penggunaan Gadget pada Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuwang
Kabupaten Sampang.

Untuk melakukan penelitian di tempat yang Bapak/Ibu pimpin. Demikian surat pengantar ini dibuat, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wakil Direktur Bidang Akademik



M. Musta'in, M.T.
NIP. 198201252014041001



Catatan:

1. UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah."
2. Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BRSE.

Lampiran 6 Surat Balasan Izin Penelitian MPP



PEMERINTAH KABUPATEN SAMPANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jalan KH. Wahid Hasyim No. 143 Telp. (0323) 322022 Fax. -
Email : dpmptsp@sampangkab.go.id Website : sampangkab.go.id/dpmptsp
SAMPANG (69213)

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 072/0018/434.211/Penelitian/2026

- Dasar :
- 1 Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 03 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
 - 2 Peraturan Bupati Sampang Nomor 01 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Bupati Sampang Nomor : 60 Tahun 2020 Tentang Pendelegasian Kewenangan Di Bidang Perizinan dan Rekomendasi Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal Pelayanan Terpadu Satu Pintu dan Tenaga Kerja;
 - 3 Peraturan Bupati Sampang Nomor 35 Tahun 2025 Tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Bupati Nomor 22 Tahun 2023 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan dan Non perizinan Melalui Aplikasi Sistem Informasi Perijinan Online Sampang;
 - 4 Surat Dari Politeknik Negeri Madura Nomor : 0040/PL34.1/DV.01.18/2026 Tanggal : 11 Januari 2026 Perihal : Permohonan Izin Melakukan Penelitian ;
 - 5 Rekomendasi dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Sampang nomor 045.2/41/434.304/2026 tanggal 20 Januari 2026.

Dengan ini kami memberikan keterangan kepada :

Nama : Irawati
Alamat : Jl. Diponegoro Kel. Banyuanyar Kec. Sampang Kab. Sampang
Prodi /Jurusan : D3 Keperawatan
Judul Penelitian : Gambaran Penggunaan Gadget Pada Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuanyar Kabupaten Sampang
Tujuan Penelitian : Karya Tulis Ilmiah (KTI)
Lokasi Penelitian : 1. Dinas Kesehatan Dan Keluarga Berencana, Kabupaten. Sampang, 2. Puskesmas Banyuanyar, Kecamatan. Sampang, Kabupaten. Sampang, 3. Posyandu Mawar 4, Kecamatan. Sampang, Kabupaten. Sampang
Lama Penelitian : 1 Januari 2026 s/d 27 Februari 2026
Bidang Penelitian : Kesehatan
Status Peneliti : Mahasiswa

Dengan Ketentuan Sebagai Berikut

- 1 Pelaksanaan ijin Penelitian agar tidak di salah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan keamanan dan ketertiban di daerah / lokasi setempat;
- 2 Apabila masa berlaku surat keterangan ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan belum selesai, perpanjangan ijin harus di ajukan kembali kepada instansi pemohon;
- 3 Surat Keterangan ini akan di cabut dan di anggap tidak berlaku apabila pemegang surat keterangan ini tidak memenuhi ketentuan – ketentuan sebagaimana tersebut di atas;
- 4 Dalam jangka waktu 1 (satu) minggu selesai melakukan kegiatan diwajibkan memberikan laporan dalam pelaksanaan kegiatan Penelitian dan hasil – hasilnya kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Sampang;
- 5 Surat Keterangan Penelitian maksimal berlaku 1 tahun sejak tanggal di tetapkan dan dapat di perpanjang.

Sampang, 22 Januari 2026
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KABUPATEN SAMPANG**

Ir. MAJID SYAMRONI, M.Si.

Pembina Utama Muda
19670324 199710 1 001



Dokumen ini sah dan telah di keluarkan oleh aplikasi sipos.sampangkab.go.id. Untuk memastikan keasliannya, silahkan pindai Kode QR dan pastikan menuju ke alamat <https://sipos.sampangkab.go.id/>



PEMERINTAH KABUPATEN SAMPANG
DINAS KESEHATAN DAN KELUARGA BERENCANA
UPTD PUSKESMAS BANYUANYAR

Jl. Syamsul Arifin No. 70 Sampang, (69216) Telp. (0323) 322615
✉ : pkm-banyuwanyar@sampangkab.go.id 🌐 : pkm-banyuwanyar.sampangkab.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 400.7.22.1/097/434.203.200.17/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala UPTD Kepala Puskesmas Banyuwanyar menerangkan bahwa :

Nama	: IRAWATI
Prodi / Jurusan	: D-III Keperawatan
Judul Penelitian	: Gambaran Penggunaan Gadget pada Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuwanyar Kabupaten Sampang
Tujuan Penelitian	: Karya Tulis Ilmiah (KTI)
Lokasi Penelitian	: 1. Dinas Kesehatan dan Keluarga Berencana Kabupaten Sampang, 2. Puskesmas Banyuwanyar Kecamatan Sampang Kabupaten Sampang, 3. Posyandu Mawar 4 Kecamatan Sampang Kabupaten Sampang
Tanggal/Lama Penelitian	: 1 Januari 2026 s/d 27 Februari 2026
Bidang Penelitian	: Kesehatan
Status Peneliti	: Mahasiswa

Mahasiswa yang disebut di atas benar-benar melakukan penelitian di wilayah kerja UPTD Puskesmas Banyuwanyar.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala UPTD Puskesmas Banyuwanyar



dr.LILIK SURYANI
Pembina (I/a)
NIP. 198203192010012005

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

Lampiran 8 Hasil Tabulasi Data Umum dan Data Khusus

No Resp	Data Umum							Data Khusus			Total	Kategori	Kode
	Inisial Res	Usia Anak	Jenis kel	Usia Ortu	jenis kel Orang tua	Pekerjaan Ortu	Pend ortu	1	2	3			
1	I	2	1	2	2	6	2	3	2	3	8	Tinggi	3
2	S	1	1	1	2	6	3	3	2	2	7	Tinggi	3
3	A	1	2	2	2	6	3	2	3	3	8	Tinggi	3
4	S	1	1	1	2	4	4	1	2	1	4	Rendah	1
5	R	1	1	3	2	3	4	3	2	1	6	Sedang	2
6	A	1	1	2	2	6	2	2	3	3	8	Tinggi	3
7	S	3	2	2	2	3	2	2	2	3	7	Tinggi	3
8	F	2	2	3	2	5	5	3	3	2	8	Tinggi	3
9	M	1	1	2	2	6	2	3	2	2	7	Tinggi	3
10	H	1	2	2	2	6	3	2	3	3	8	Tinggi	3
11	A	1	2	2	2	6	4	3	2	3	8	Tinggi	3
12	F	1	2	1	2	6	4	2	2	3	7	Tinggi	3
13	N	2	2	2	2	6	3	3	1	2	6	Sedang	2
14	N	2	1	1	2	6	4	3	3	2	8	Tinggi	3
15	S	1	1	1	2	6	4	2	2	3	7	Tinggi	3
16	R	1	1	3	2	3	2	3	2	3	8	Tinggi	3
17	N	1	1	2	2	5	5	1	3	3	7	Tinggi	3
18	S	3	1	2	2	6	4	2	3	2	7	Tinggi	3
19	D	3	2	1	2	3	4	1	3	3	7	Tinggi	3
20	M	2	2	2	2	3	4	3	3	2	8	Tinggi	3
21	S	2	1	3	2	1	2	2	3	3	8	Tinggi	3
22	L	2	2	3	2	4	2	3	1	3	7	Tinggi	3
23	S	2	2	3	2	4	4	2	3	3	8	Tinggi	3

Rendah : 3-4
Sedang : 5-6
Tinggi : 7-9

24	I	3	2	3	2	4	3	3	1	2	6	Sedang	2
25	R	4	2	2	2	4	4	2	3	2	7	Tinggi	3
26	A	2	2	2	2	6	2	2	3	2	7	Tinggi	3
27	T	3	1	2	2	3	4	3	3	2	8	Tinggi	3
28	A	4	2	2	2	4	4	2	1	3	6	Sedang	2
29	R	4	1	3	2	6	2	2	2	2	6	Sedang	2
30	L	2	2	3	2	6	2	2	3	3	8	Tinggi	3
31	H	4	1	2	2	4	4	2	3	3	8	Tinggi	3
32	R	1	2	3	2	4	2	3	3	2	8	Tinggi	3
33	I	2	2	3	2	1	2	2	2	3	7	Tinggi	3
34	S	4	1	2	2	6	4	2	3	2	7	Tinggi	3
35	N	1	1	2	2	5	5	2	2	2	6	Sedang	2
36	R	2	2	2	2	6	4	2	3	2	7	Sedang	2
37	L	1	1	3	2	3	2	2	3	3	8	Tinggi	3
38	S	4	1	1	2	6	4	3	3	2	8	Tinggi	3
39	F	3	2	2	2	5	4	2	3	3	8	Tinggi	3
40	N	4	1	2	2	6	2	2	3	3	8	Tinggi	3
41	K	3	1	2	2	4	4	1	2	3	6	Sedang	2
42	R	4	2	2	2	6	3	3	2	3	8	Tinggi	3
43	Y	3	1	3	2	3	4	2	3	2	7	Tinggi	3
44	T	2	2	2	2	3	4	2	3	2	8	Tinggi	3
45	L	1	1	2	2	6	3	1	2	3	6	Sedang	2
46	H	1	2	1	2	5	5	2	3	2	7	Sedang	2
47	J	2	1	3	2	3	4	2	3	3	8	Tinggi	3

Lampiran 9 Dokumentasi



Informed Consent

Yang terhormat, calon responden penelitian. Perkenalkan nama saya “Irawati” saya adalah mahasiswa tingkat akhir prodi D3 Keperawatan Jurusan Kesehatan Politeknik Negeri Madura.

Saat ini saya sedang menyusun penelitian yang berjudul “Gambaran Penggunaan *Gadget* pada Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuwang Kabupaten Sampang” saya sangat membutuhkan bantuan saudara untuk berpartisipasi dalam proses penelitian ini untuk menjadi responden penelitian, sebagai bentuk etika penelitian, saya menjamin kerahasiaan data yang saudara berikan. Data yang diterima dari saudara akan disampaikan sebagai laporan hasil penelitian tanpa menyebutkan nama saudara.

Besar harapan saudara berkenan untuk menjadi responden dalam penelitian ini serta bersedia mengisi form pernyataan bersedia menjadi responden. Atas kebaikan dan perkenaan saudara kami sampaikan terima kasih.

Hormat saya,
Peneliti

Irawati
NRP. 33412301049

LEMBAR PERNYATAAN BERSEDIA MENJADI RESPONDEN

Setelah saya membaca dengan jelas *Informed Consent* yang sudah diberikan, maka dengan ditandatanganinya pernyataan ini, saya menyatakan bersedia untuk menjadi responden dalam penelitian yang berjudul “Gambaran Penggunaan *Gadget* pada Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuwang Kabupaten Sampang”.

Demikian surat pernyataan ini saya isi dengan sebenarnya dari kemauan saya sendiri tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Hormat saya,
Responden

Nama (Inisial)

KUESIONER

Gambaran Penggunaan *Gadget* pada Balita di Posyandu Mawar 4
Banyuanyar Kabupaten Sampang

A. Identitas Responden

1. Inisial Responden :
2. Usia Anak :
 - a. 2 Tahun
 - b. 3 Tahun
 - c. 4 Tahun
 - d. 5 Tahun
3. Jenis Kelamin :
 - a. Laki-laki
 - b. Perempuan
4. Usia Orang Tua :
 - a. <25 Tahun
 - b. 26-35 Tahun
 - c. 36-45 Tahun
 - d. >45 Tahun
5. Jenis Kelamin Orang Tua :
 - a. Laki-laki
 - b. Perempuan
6. Pekerjaan Orang Tua :
 - b. Petani/Nelayan
 - c. Buruh
 - d. Pedagang/ Wiraswasta
 - e. Karyawan Swasta
 - f. Pegawai Negeri Sipil (PNS)
 - g. Tidak Bekerja/ Ibu Rumah Tangga
7. Pendidikan Orang Tua :
 - a. Tidak Sekolah /Tidak Tamat SD
 - b. SD/ Sederajat
 - c. SMP/ Sederajat
 - d. SMA/ Sederajat
 - e. Perguruan Tinggi (D1/D2/D3/S1/S2)

B. Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah setiap pernyataan dan pertanyaan dengan teliti
 2. Jawablah semua pertanyaan dengan jujur dan apa adanya sesuai dengan keadaan Bapak/Ibu
 3. Berilah tanda (✓) pada jawaban yang sesuai anda lakukan :

- A	1
- B	2
- C	3
 4. Kerja sama Bapak/ Ibu sangat berarti bagi peneliti ini. Semua informasi yang diberikan akan dijaga kerahasiannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.
-
1. Seberapa sering anak menggunakan gadget dalam satu minggu?
 - a. 1-3 hari/minggu
 - b. 4-6 hari/minggu
 - c. Setiap hari
 2. Dalam satu hari berapa kali anak menggunakan gadget ?
 - a. 1-3 kali/hari
 - b. 4-6 kali/hari
 - c. ≥ 7 kali/hari
 3. Berapa lama anak menggunakan gadget dalam satu waktu?
 - a. 1-30 menit/hari
 - b. 31-60 menit/hari
 - c. > 60 menit/hari

Sumber : (Nisa, 2024)

KISI-KISI KUESIONER

variabel	Indikator	Nomor Pertanyaan		Jumlah Pertanyaan
Penggunaan Gadget pada Balita		Positif	Negatif	
	1.Frekuensi	1 dan 2	-	2
	2.Durasi	3	-	1
	Jumlah keseluruhan soal			3

Frekuensi Mingguan

- a. Seberapa sering anak menggunakan gadget dalam satu minggu?
 - 1-3 hari/minggu (Rendah) : 1
 - 4-6 hari/minggu (Sedang) : 2
 - Setiap hari (Tinggi) : 3

Frekuensi Harian

- b. Dalam satu hari berapa kali anak menggunakan gadget ?
 - 1-3 kali/hari (Rendah) : 1
 - 4-6 kali/hari (Sedang) : 2
 - ≥ 7 kali/hari (Tinggi) : 3

Durasi

- c. Berapa lama anak menggunakan gadget dalam satu waktu?
 - 1-30 menit/hari (Rendah) : 1
 - 31-60 menit/hari (Sedang) : 2
 - > 60 menit/hari (Tinggi) : 3

Skor akhir :

1. Rendah : 3-4
2. Sedang : 5-6
3. Tinggi : 7-9

Lampiran 14 Lembar Konsultasi Pembimbing I

Lampiran 14 Lembar Konsultasi Pembimbing I

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Irawati
 Nrp : 33412301049
 Program Studi : D3 keperawatan
 Pembimbing I : Cantika Iva Nugrahani, S.S.T., M.Keb.
 Judul Tugas Akhir : Gambaran Penggunaan *Gadget* pada Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuwangi Kabupaten Sampang

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Keterangan	Paraf Pembimbing
1.	23 September 2025	Konsul Judul	Revisi	4
2.	30 September 2025	Konsul Judul	Acc	1
3.	09 Oktober 2025	Konsul Bab 1	Revisi	1
4.	21 Oktober 2025	Konsul Bab 1	Revisi	1
5.	06 November 2025	Konsultasi Bab 1 dan Bab 2	Revisi	1
6.	07 November 2025	Konsul Bab 1 dan Bab 2	Revisi	1
7.	12 November 2025	Konsul Bab 1, Bab 2 dan Bab 3	Acc	1
8.	19 November 2025	Konsul Bab 3	Acc	1
9.	10 Desember 2025	- Lengkapi lampiran - Print proposal utuh - Halaman konsultasi & pengesahan	Revisi	1
10.	11 Desember 2025	- Tambah sumber kuesioner - Dapus tidak menggunakan huruf capital dan dirata kanan-kiri	Revisi	4
11.	12 Desember 2025	Proposal Tugas Akhir	Acc	1
12.	15 Januari 2026	Konsultasi terkait indikator dan kuesioner	Acc	1
13.	05 Februari 2026	Konsultasi terkait bab 4-5 -Bahas tiap indikator	Revisi	1

52/59

		- Tiap indikator 3 referensi - Ulast data umum diakutkan dengan referensi - Perdalam pembahasan - Tambahkan tindak lanjut		
14.	06 Februari 2026	Konsultasi pembahasan dan timbalkan terkait penggunaan gadget pada balita	Acc	

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Pembimbing I


Ns. Lailatul Hafidhah, S.Kep., M.Kes.
 NIPPPK.198809022025212061


Cantika Iva Nugrahani, S.S.T., M.Keb.
 NIP.199303222022032010

Lampiran 15 Lembar Konsultasi Pembimbing 2

Lampiran 15 Lembar Konsultasi Pembimbing 2

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Irawati
 Nrp : 33412301049
 Program Studi : D3 keperawatan
 Pembimbing II : Kuzzairi, S.Kep.,NS.,MH.,M.Kes
 Judul Tugas Akhir : Gambaran Penggunaan *Gadget* pada Balita di
 Posyandu Mawar 4 Banyuwang Kabupaten
 Sampang

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Keterangan	Paraf Pembimbing
1.	30 September 2025	Konsul Judul	Revisi	
2.	21 September 2025	Konsul Bab 1	Revisi	
3.	12 November 2025	Konsul Bab 2	Revisi	
4.	19 November 2025	Konsul Bab 3	Revisi	
5.	12 Desember 2025	Konsul Proposal Tugas akhir	Acc	
6	05 Februari 2026	Konsul bab 4-5 - Tulisan proposal dihilangkan - Konsep penggunaan gadget - Tujuan hanya satu jika hanya 1 variabel - Bab 3 menjelaskan desain penelitian - Kerangka kerja bagian analisis data - Dibagian sampel dipindahkan ke sampling - identifikasi variabel sesuai judul - Bab 4 disesuaikan kembali dengan interpretasi - Bab 5 dibagian kesimpulan dicantumkan hasil	Revisi	

54/59

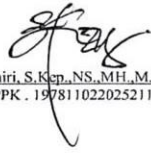
		terbesar dan terkecilnya.		
7	06 Februari 2026	-Data Umum dan data khusus samakan dengan interpretasi	Revisi	
8	06 februari 2026	-Data Umum dan data khusus samakan dengan interpretasi	Acc	

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Pembimbing II


Ns. Lailatul Hafidh, S.Kep., M.Kes.
 NIPPPK.198501022025212061


Kuzzairi, S.Kep., NS., MH., M.Kes.
 NIPPPK.197811022025211033

Lampiran 16 Lembar Konsultasi Penguji I

Lampiran 16 Lembar Konsultasi Penguji I

LEMBAR REVISI TUGAS AKHIR

Nama : Irawati
 NRP : 33412301049
 Program Studi : D3 Keperawatan
 Penguji I : Hilmah Noviandry R., S.Kep., Ns., M.Kes
 Judul Tugas Akhir : Gambaran Penggunaan Gadget pada Balita di
 Posyandu Mawar 4 Banyuwangi Kabupaten
 Sampang

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Keterangan	Paraf Pembimbing
1.	23 Desember 2025	Konsultasi latar belakang dibagian kronologi dan solusi rumusan masalah, butasan masalah, tentang konsep pengetahuan, tambahkan konsep balita, tinjauan terdalu, kerangka konsep, kerangka kerja, definisi operasional dan kuesioner	Revisi Seminar Proposal	
2.	23 Desember 2025	Konsultasi latar belakang yang bagian kronologi, tujuan penelitian, kerangka penelitian bagian indikator,	Revisi Seminar Proposal	
3.	15 Januari 2025	Konsultasi Indikator dan Kuesioner	Acc	
4.	18 Februari 2026	Abstrak tambah pengolahan data, Bab 4 data geografi, pembahasan	Revisi	
5.	18 Februari 2026	Abstrak tambah pengolahan data, Bab 4 data geografi, pembahasan	Acc	

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Ns. Lailatul Hafidhah, S.Kep., M.Kes.
 NIPPPK. 198507022025212061

Penguji I

Hilmah Noviandry R., S.Kep., Ns., M.Kes.
 NIPPPK. 198411112025212045

56/50

Lampiran 17 Lembar Konsultasi Penguji 2

Lampiran 17 Lembar Konsultasi Penguji 2

LEMBAR REVISI TUGAS AKHIR

Nama : Irawati
 NRP : 33412301049
 Program Studi : D3 Keperawatan
 Penguji II : Honesty Pujiyanti, M.Tr., Keb
 Judul Tugas Akhir : Gambaran Penggunaan Gadget pada Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuwangi
 Kabupaten Sampang

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Keterangan	Paraf Pembimbing
1.	23 Desember 2025	Konsultasi dijelaskan lebih lanjut terkait dampak negatif penggunaan gadget, dibagikan instrument penelitian jelaskan penggunaan gadget,	ACC Seminar Proposal	
2.	19 Februari 2026	Latar belakang tahun 5 -10 tahun terakhir, dibagikan hasil penelitian jelaskan bagain data yang tinggi dan rendah, bagian pembahasan teori saling berhubungan dan opini lebih dari satu paragraf, tambah keterbatasan di bab 3 jika memang ada kendala dilapangan, kesimpulan tidak disertakan hasil, dan saran menyesuaikan pada Bab 1.	Revisi	
3.	19 Februari 2026	Latar belakang tahun 5 -10 tahun terakhir, dibagikan hasil penelitian jelaskan bagain data yang tinggi dan rendah, bagian pembahasan teori	Acc	

57/59

		saling berhubungan dan opini lebih dari satu paragraf, tambah keterbatasan di bab 3 jika memang ada kendala dilapangan, kesimpulan tidak disertakan hasil, dan saran menyesuaikan pada Bab 1.		
--	--	---	--	--

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Penguji II

Ns.Lailatul Hafidha, S.Kep., M.Kes.
NIPPPK.19850212025212061

Honesty Pujiyanti, S.K., Keb.
NIP.199405102022032016

LEMBAR REVISI TUGAS AKHIR

Nama : Irawati
 NRP : 33412301049
 Program Studi : D3 Keperawatan
 Penguji III : Ns.Lailatul Hafidah, S.Kep., M.Kes
 Judul Tugas Akhir : Gambaran Penggunaan Gadget pada Balita di Posyandu Mawar 4 Banyuwang Kabupaten Sampang

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Keterangan	Paraf Pembimbing
1.	23 Desember 2025	Indikator, Kuesioner	Revisi Seminar Proposal	
2.	23 Desember 2025	Kuesioner, Indikator	Acc Seminar Proposal	
3.	18 Februari 2026	Tambah teori BAB 2 bagian durasi	Revisi	
4.	18 Februari 2026	Tambah teori BAB 2 bagian durasi	ACC	

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Penguji


Ns.Lailatul Hafidah, S.Kep., M.Kes.
 NIPPPK.198502022025212061


Ns.Lailatul Hafidah, S.Kep., M.Kes.
 NIPPPK.198502022025212061

irawati kti fixx.docx

ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Politeknik Negeri Madura Student Paper	1%
2	repositori.stikes-ppni.ac.id Internet Source	1%
3	repository.stikeshangtuh-sby.ac.id Internet Source	1%
4	repository.ucb.ac.id Internet Source	<1%
5	es.scribd.com Internet Source	<1%
6	repositori.ubs-ppni.ac.id Internet Source	<1%
7	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1%
8	docplayer.info Internet Source	<1%
9	Amat Hidayat, Anton Nasrullah, Siti Rizkiyah, Ernawati Ernawati et al. "Mengurai Dampak Penggunaan Gadget pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini: Perspektif	<1%

BIODATA PENULIS



Irawati dilahirkan di Sampang, 27 Maret 2005. Anak dari Bapak Moh. Da'i dan ibu Salima . Penulis menuntut ilmu di SDN Banyuanyar 3 pada tahun (2011-2016), melanjutkan ke SMP Negeri 3 Sampang pada tahun (2017-2019), dan melanjutkan ke SMA Negeri 3 Sampang pada tahun (2020-2023). Pada tahun 2023 penulis melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi, yaitu di Politeknik Negeri Madura Jurusan Kesehatan Program Studi D3 Keperawatan.