

RINGKASAN

Kemajuan teknologi dan industrinya yang begitu pesat telah menarget balita dan orang tuanya sebagai konsumen utama. Kini berbagai produk dikembangkan dan disesuaikan untuk menggapai target konsumen pada kelompok usia tersebut. Bahkan berdasarkan laporan di masyarakat, anak-anak memiliki minat yang tinggi terhadap media elektronik dan dengan cepat dapat menguasai penggunaannya (Cristia & Seidi, 2015). Akan tetapi, untuk mencapai perkembangan yang optimal, anak-anak pada usia di bawah lima tahun (balita), membutuhkan eksplorasi secara langsung dan interaksi sosial dengan orang tua atau pengasuh; dan keduanya tidak dapat digantikan oleh media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini diantaranya dikaitkan dengan fenomena *video deficit* (Anderson & Pempek, 2005) dan dampak-dampak dari penggunaan media elektronik terhadap kesehatan balita (misal, obesitas, masalah tidur, perilaku agresif, dan masalah perhatian pada anak-anak usia pra-sekolah dan sekolah (AAP, 1999)). Sementara itu, gawai layar sentuh memiliki karakteristik unik yang membedakannya dengan media elektronik lainnya, yang karakteristik tersebut diduga membedakan efek penggunaan gawai layar sentuh dengan media elektronik lainnya (Sheehan & Uttal, 2016). Dengan latar belakang tersebut, penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan penggunaan gawai layar sentuh dengan perkembangan balita.

Penelitian ini merupakan penelitian korelasional dengan desain analitik observasional dan pendekatan *cross-sectional*. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *cluster sampling* dengan sampel sebagian balita berusia 0-59 bulan yang memenuhi kriteria di wilayah kerja 10 puskesmas terpilih di Surabaya. Teknik pengumpulan datanya adalah dengan melakukan wawancara kepada responden, orang tua / pengasuh balita, dan menilai perkembangan balita dengan KPSP. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah status penggunaan, usia pertama kali melihat, usia pertama kali mengoperasikan, frekuensi, durasi, aktivitas dominan dan pendampingan orang tua saat balita menggunakan gawai layar sentuh. Sedangkan variabel terikatnya adalah perkembangan balita.

Dari jumlah sampel yang memenuhi kriteria, yakni 91 balita, sebanyak 63,7% balita menunjukkan perkembangan sesuai usia. Sementara itu, 8,8% balita mengalami kemungkinan penyimpangan perkembangan. Gawai layar sentuh telah digunakan oleh sebagian besar balita dan bahkan telah menjadi bagian dari lingkungan pengasuhan dan stimulus bagi balita di Surabaya. Didapatkan hubungan yang signifikan antara penggunaan gawai layar sentuh dengan perkembangan pada balita yakni pada variabel status penggunaan ($p=0,004$) dan usia pertama kali mengoperasikan ($r=0,246$ $p=0,042$). Artinya, terdapat perbedaan perkembangan yang signifikan antara balita yang melihat saja dan yang mengoperasikan gawai layar sentuh dan semakin dini usia pertama kali mengoperasikan gawai layar sentuh, semakin besar kemungkinan perkembangan balita sesuai dengan usianya. Perlu penelitian lebih lanjut untuk membuat rekomendasi bagi orang tua perihal pengaturan penggunaan gawai layar sentuh pada balita agar manfaat penggunaannya dapat dioptimalkan dan bahayanya diminimalkan.

ABSTRACT

Background: Various product of technology have been developed and adapted to reach children aged under 5 as target consumer, including touchscreen devices. Meanwhile, children aged under 5 need live exploration and social interaction with parents or caregivers to achieve an optimal development. Yet, the study on touchscreen device and children aged under 5's development is still rare. **Methods:** This study was a correlational study with observational analytic design and cross-sectional approach. The sampling technique used in this study was cluster sampling. **Result:** There were 91 children aged under 5 as the sample of this study. Sixty three point seven (63.7%) of the samples developed appropriately. Meanwhile, 8.8% of the samples could be experience global developmental delay. Touch screen had been used and had even become part of the environment and stimulus for children aged under 5 in Surabaya. There was a significant correlation between the touchscreen usage and developments in children aged under 5, they were on the usage statuses ($p = 0.004$) and the age of first touching ($r = 0.246$ $p = 0.042$). Meanwhile, other variables were found not having significant correlation with the children development **Conclusion:** There was a significant correlation between the touchscreen usage and children aged under 5's development, although the significant correlations were only found in two variables. Further research is needed to make recommendations for parents regarding the arrangement of touchscreen usage for children aged under 5 so that the benefits could be optimized and the dangers could be minimized.

Keywords: Development, children aged under 5, gadget, touchscreen

ABSTRAK

Pendahuluan: Berbagai produk teknologi terkini telah dikembangkan dan disesuaikan untuk menggapai target konsumen pada kelompok usia balita, termasuk gawai layar sentuh. Sementara itu, anak-anak pada usia di bawah lima tahun (balita), membutuhkan eksplorasi secara langsung dan interaksi sosial dengan orang tua atau pengasuh untuk mencapai perkembangan yang optimal. Peneliti di topik ini masih belum banyak. **Metode:** Penelitian ini merupakan penelitian korelasional dengan desain analitik observasional dan pendekatan *cross-sectional*. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *cluster sampling*. **Hasil:** Dari jumlah sampel yang memenuhi kriteria, yakni 91 balita, sebanyak 63,7% balita menunjukkan perkembangan sesuai usia. Sementara itu, 8,8% balita mengalami kemungkinan penyimpangan perkembangan. Gawai layar sentuh telah digunakan oleh sebagian besar balita dan bahkan telah menjadi bagian dari lingkungan pengasuhan dan stimulus bagi balita di Surabaya. Didapatkan hubungan yang signifikan antara penggunaan gawai layar sentuh dengan perkembangan pada balita yakni pada variabel status penggunaan ($p=0,004$) dan usia pertama kali mengoperasikan ($r=0,246$ $p=0,042$). Sementara itu, variabel lain ditemukan tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan perkembangan balita. **Kesimpulan:** Terdapat hubungan antara penggunaan gawai layar sentuh dengan perkembangan pada balita, meskipun hubungan yang signifikan secara statistik hanya ditemukan pada dua variabel. Perlu penelitian lebih lanjut untuk membuat rekomendasi bagi orang tua perihal pengaturan penggunaan gawai layar sentuh pada balita agar manfaat penggunaannya dapat dioptimalkan dan bahayanya diminimalkan.

Kata Kunci: Perkembangan, balita, gawai, layar sentuh