

Hubungan Pengetahuan dan Peran Orang Tua dengan Durasi Penggunaan Gawai pada Balita di Gampong Peuniti Kota Banda Aceh

Adriati, Yuli Zuhkrina, Saufa Yarah *

Program Studi Pendidikan Profesi Bidan, Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan, Universitas Abulyatama, Indonesia

*Email (Penulis Korespondensi): adrideri1982@gmail.com

Abstract

Salah satu teknologi yang saat ini berkembang pesat adalah gawai (gadget) yang merupakan perkembangan teknologi pada zaman modern serta dapat diterima oleh kalangan masyarakat dan telah membuat penggunaanya menjadi ketergantungan tidak hanya pada orang tua melainkan juga anak-anak umur dibawah 5 tahun. Menjadi hal yang memprihatinkan, karena usia 24-60 bulan merupakan periode emas bagi anak. Pada masa ini, anak memiliki peningkatan perkembangan yang cukup cepat pada seluruh aspek perkembangan, baik pada perkembangan motorik, bicara-bahasa maupun perkembangan sosialisasi-kemandirian. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Hubungan Pengetahuan dan Peran Orang Tua Dengan Durasi Penggunaan Gawai pada Balita di Gampong Peuniti Kota Banda Aceh. Penelitian ini merupakan penelitian analitik dengan pendekatan cross sectional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh ibu yang mempunyai balita terhitung dari bulan Januari s/d Mei 2024 berjumlah 187 orang dengan proses pengambilan sampel secara non-probabilitas dengan tehnik purposive sampling berjumlah 84 responden. Teknik analisis dilakukan dengan uji Chi-Square Tes. Hasil penelitian yang didapat yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara pengetahuan ($p = 0,000$) dan peran orang tua ($p = 0,002$) dengan durasi penggunaan gawai (gadget). Kesimpulan: terdapat hubungan yang bermakna antara Pengetahuan dan peran orang tua dengan durasi penggunaan gawai (gadget). Perlu adanya edukasi berkelanjutan kepada ibu balita tentang dampak positif dan negatif terhadap penggunaan gawai (gadget).

Kata kunci: Durasi penggunaan gawai, pengetahuan, peran orang tua

1. Pendahuluan

Gawai merupakan teknologi dunia yang berkembang sangat pesat pada era modern saat ini yang menjadi prioritas serta dapat diterima oleh semua jenis kalangan mulai dari anak-anak sampai kalangan lansia dan teknologi ini telah menimbulkan ketergantungan tidak hanya pada orang tua melainkan juga anak-anak umur dibawah 5 tahun (Apsari et al., 2023). Hal ini menjadi memprihatinkan khususnya pada anak yang berusia 24-60 bulan karena pada periode ini merupakan periode emas bagi setiap anak untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Pada tahap ini anak pertumbuhan dan perkembangan anak sedang berlangsung dengan cukup cepat pada seluruh aspek, baik perkembangan pada motorik, perkembangan bicara serta bahasa maupun pada perkembangan sosialisasi serta kemandiriannya (Fajariyah et al., 2018). Terdapat hampir semua anak yang sudah mampu dan mahir menggunakan gawai (gadget) (Wijoyono, 2015, dalam (Apsari et al., 2023).

Prediksi lembaga riset digital marketing Emarketer menyatakan bahwa di tahun 2018 angka atau jumlah yang menggunakan gawai (gadget) aktif di seluruh Indonesia diatas 100 juta orang yang didalamnya juga termasuk anak-anak (Kominfo.go.id, 2015).

Penggunaan gawai secara berlebihan pada anak usia dibawah 5 tahun sangat tidak baik karena mengganggu proses pertumbuhan dan perkembangan. Efek dari anak dengan kecanduan gawai diataranya tidak memperdulikan lingkungan disekitarnya. Anak yang berusia 24-60 bulan dibolehkan menggunakan gawai selama 1 jam perhari, hal ini merupakan rekomendasi para ahli, dengan mempertimbangkan bahwa anak-anak membutuhkan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, perlu bermain sesuai dengan perkembangan usianya, serta melakukan segala aktivitas yang bermanfaat untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan setiap anak. Pertumbuhan dan perkembangan setiap anak sangat berpengaruh dari faktor internal meliputi keinginan dari diri sendiri dan faktor eksternal seperti pemberian gawai pada anak yang didasarkan pada sosial ekonomi orang tua serta pola pengasuhan yang kurang tepat dari orang tua (Fajariyah et al., 2018).

Setiap hari nya, di era globalisasi, anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya (Istiqomah & Lisiswanti, 2017). Anak yang menggunakan gadget sudah menjadi kebiasaan dalam kehidupan sekarang, bahkan Indonesia menjadi penyumbang penggunaan gadget terbesar. Hasil penelitian Rideout (2016) didapatkan hasil bahwa Indonesia merupakan negara dengan pengguna sosial media teraktif di Asia. Terdapat 79,7% user aktif Indonesia di sosial media. Angka ini mengalahkan negara Filipina dengan user aktif sebanyak 78%, selanjutnya disusul oleh negara Malaysia sebanyak 72% user aktif dan 67% user aktif di negara Cina. Persentase penggunaan gadget pada anak yang berusia 5 tahun di Indonesia sebesar 38% di tahun 2011, dan terus meningkat ditahun 2012 menjadi 72%, tahun 2015 dengan peningkatan spektakuler yaitu 80%. Beberapa para ahli menyebutkan bahwa anak yang banyak menggunakan gadget karena mendapatkan izin dari kedua orang tuanya dan bahkan orang tua sengaja membelikan gadget kepada anaknya serta anak juga gemar menggunakan gawai (gadget), ibu juga berasumsi bahwa penggunaan gawai pada anak sebagai media pembelajaran dan sarana bermain termasuk sarana berkomunikasi dengan orang tua dan kawan-kawannya (Rideout, 2016 dalam (Sujianti, 2018).

Terdapat beberapa dampak terhadap penggunaan gawai baik dampak positif maupun dampak negatif terhadap perilaku anak. Dampak perilaku positif diantaranya memberikan kemudahan kepada anak untuk mengasah serta belajar kreativitas dan kecerdasan anak seperti adanya aplikasi tehnik mewarnai, cara membaca cepat dan menulis dengan baik dan menarik karena dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik. Sehingga mempermudah anak dalam belajar membaca dan menulis dengan cepat tanpa menggunakan buku atau kertas dan menghemat waktu serta tenaga (Apsari et al., 2023).

Namun juga terdapat dampak yang tidak baik atau negatif dari penggunaan gawai yang berkepanjangan dan menjadi kebiasaan tidak baik/buruk dan beresiko terhadap kesehatan setiap anak, diataranya anak lebih memilih makanan cepat saji dan lebih memilih untuk duduk bahkan sambil tidur memaikan gawainya, hal ini berdampak meningkatnya risiko penurunan akademik, kegemukan (obesitas), serta dapat meningkatkan depresi depresi pada anak. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa *screen time* atau terlalu lama melihat layar monitor dan penggunaan media elektronik berdampak pada penurunan intensitas tidur, mengalami kesulitab dan waktu tidur lambat. Sangat memprihatinkan terhadap penggunaan

gadget pada anak karena terdapat dampak negatif pada tumbuh kembangnya (Warisyah, 2015).

Tidak adanya batasan dalam mengakses informasi yang tersedia pada beberapa media informasi dan teknologi saat ini, mengakibatkan anak menjadi kurang dan malas melakukan aktifitas pergerakan. Anak-anak lebih menyukai duduk berdiam dengan gadgetnya dan menikmati dunia gadgetnya, sehingga kesenangan untuk bermain dengan keluarga dan teman sebanyaknya terlewatkan. Hal ini mempunyai dampak buruk terhadap pertumbuhan dan perkembangan sosial anak (Apsari et al., 2023). Orang tua adalah tombak penentu utama terhadap keberhasilan pertumbuhan dan perkembangan anak-anak yang sehat, karena peran orang tua mampu menata perkembangan kearah yang lebih positif (Zuhkrina et al., 2024).

Data yang didapatkan dari Posyandu Gampong Peuniti Banda Aceh dari bulan Januari sampai dengan Mei 2024 terdapat 228 bayi usia 0-59 bulan dan 187 untuk bayi usia 24-60 bulan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di Posyandu Gampong Peuniti Kota Banda Aceh melalui tehnik tanya jawab langsung terhadap 6 orang ibu yang mempunyai balita didapatkan bahwa anaknya terbiasa menggunakan gawai (gadget) karena melihat kawannya bermain gawai (gadget), 3 ibu mengatakan karena terpengaruh dengan anggota keluarga lain (abang/kakak) yang menggunakan gawai (gadget) serta 5 ibu lainnya mengatakan supaya anaknya lalai dengan menonton film kartun di gawai (gadget) dan dapat menyelesaikan pekerjaan rumah. Dari semua balita yang menggunakan gawai (gadget) tersebut terdapat 2 balita yang matanya merah dan bengkak, serta terdapat 2 balita yang tantrum apabila diambil gawai (gadget) pada saat balita tersebut sedang bermain atau menonton.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian *analitik* melalui pendekatan *cross sectional*. Populasi penelitian yaitu semua ibu yang memiliki balita periode Januari-Mei 2024 berjumlah 187 responden. Pengambilan sampel dilakukan secara *non-probabilitas* dengan tehnik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan tertentu. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrument. Penelitian ini dilaksanakan di Gampong Peuniti Banda Aceh pada tanggal 16 s/d 19 Juli 2024. Pengolahan data dilakukan dengan tehnik *editing*, *coding*, *transferring* dan *tabulating*.

3. Hasil dan Pembahasan

Letak geografis Gampong Peuniti Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh Provinsi Aceh memiliki luas wilayah 48,75 ha, yang terdiri dari 5 Jurong, yaitu Jurong Ratu Safiatuddin, Jurong Tgk. Fakinah, Jurong Cut Meutia, Jurong Cut Nyak Dhien dan Jurong Malahayati. Gampong Peuniti terletak di tengah-tengah perkotaan. Sebagian besar penduduk bekerja di sektor kewirausahaan, jasa dan pemerintah. Jarak puskesmas Kecamatan dari Gampong Peuniti $\pm$ 300 M. Gampong Peuniti dengan batas wilayah:

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan Gampong Kuta Alam Kecamatan Kuta Alam
- b. Sebelah Timur berbatasan dengan Ateuk Pahlawan.
- c. Sebelah Selatan berbatasan dengan Gampong Ateuk Munjeng.
- d. Sebelah Barat berbatasan engan Gampong Neusu.

3.1. Karakteristik responden

3.1.1. Usia Ibu Balita

Tabel 1. Distribusi frekuensi usia ibu balita di Gampong Peuniti kota Banda Aceh tahun 2024

No	Usia Ibu Balita	f	100%
1	Dewasa Dini	66	78,6
2	Dewasa Madya	18	21,4
3	Dewasa Akhir	0	0,00
	Total	84	100

Berdasarkan kelompok usia terdapat 66 responden (78,6%) dari 84 responden berkategori usia dewasa awal.

3.1.2. Pendidikan Ibu Balita

Tabel 2. Distribusi frekuensi pendidikan ibu balita di Gampong Peuniti kota Banda Aceh tahun 2024

No.	Pendidikan Ibu Balita	f	100%
1	Dasar	1	1,2
2	Menengah	40	47,6
3	Tinggi	43	51,2
	Total	84	100

Berdasarkan kelompok pendidikan terdapat 43 responden (51,2%) dari 84 responden berpendidikan tinggi.

3.2. Analisa Univariat

3.2.1. Durasi Penggunaan Gawai (Gadget)

Tabel 3. Distribusi frekuensi durasi penggunaan gawai (gadget) pada ibu balita di Gampong Peuniti Kota Banda Aceh tahun 2024

No.	Durasi Penggunaan Gawai (Gadget)	f	100%
1	<i>Light User</i> (Penggunaan <3 jam)	29	34,5
2	<i>Heavy User</i> (Penggunaan $\geq$ 3 jam)	55	65,5
	Total	84	100

Berdasarkan durasi penggunaan terdapat 55 responden (65,5%) dari 84 responden yang menggunakan gawai (Gadget) secara *Heavy User*.

3.2.2. Pengetahuan Ibu Balita

Tabel 4. Distribusi frekuensi pengetahuan ibu balita di Gampong Peuniti Kota Banda Aceh tahun 2024

No	Pengetahuan Ibu Balita	f	100%
1	Kurang	34	40,5
2	Cukup	35	41,7
3	Baik	15	17,9
	Total	84	100

Berdasarkan pengetahuan ibu terdapat 35 responden (41,7%) dari 84 responden berpengetahuan cukup.

3.2.3. Peran Orang Tua

Tabel 5. Distribusi frekuensi peran orang tua di Gampong Peuniti Kota Banda Aceh tahun 2024

No	Peran Orang Tua	f	100%
1	Tidak Berperan	32	38,1
2	Berperan	52	61,9
	Total	84	100

Terdapat 52 responden (61,9%) dari 84 responden yang memiliki peran orang tua terhadap penggunaan gawai (gadget).

3.3 Analisa Bivariat

3.3.1. Hubungan Pengetahuan dengan Durasi Penggunaan Gawai (Gadget)

Tabel 6. Hubungan pengetahuan dengan durasi penggunaan gawai (gadget) di Gampong Peuniti kota Banda Aceh tahun 2024

Pengetahuan	Durasi Penggunaan Gawai				Total		P-value
	Light User (<3 jam)		Heavy User (≥ 3 jam)				
	f	%	f	%	F	%	
Kurang	4	11,8	30	88,2	34	100.0	0,000
Cukup	15	42,9	20	57,1	35	100.0	
Baik	10	66,7	5	33,3	15	100.0	

Tabel 6. Diketahui, dari 34 responden yang berpengetahuan kurang terdapat 30 (88,2%) responden dengan durasi penggunaan gawai (gadget) ≥ 3 jam (*Heavy User*). Pengujian statistik didapatkan nilai $p\text{-value } 0,041 < \alpha 0,000$, terdapat adanya hubungan pengetahuan ibu balita dengan durasi penggunaan gawai (gadget) di Gampong Peuniti kota Banda Aceh.

3.3.2. Hubungan Peran Orang Tua dengan Durasi Penggunaan Gawai (Gadget)

Tabel 7. Hubungan peran orang tua dengan durasi penggunaan gawai (gadget) di Gampong Peuniti kota Banda Aceh tahun 2024

Peran Orang Tua	Durasi Penggunaan Gawai (Gadget)				Total		P-value
	Light User (<3 jam)		Heavy User (≥ 3 jam)				
	f	%	f	%	f	%	
Tidak Berperan	4	12,5	28	87,5	32	100.0	0,002
Berperan	25	48,1	27	51,9	52	100.0	

Tabel 7. diketahui bahwa dari 32 responden yang tidak mempunyai peran orang tua, terdapat 28 (87,5%) responden dengan durasi penggunaan gawai (gadget) ≥ 3 jam (*Heavy User*). Pengujian statistik diperoleh nilai *p-value* $0,002 < \alpha 0,005$, berarti adanya hubungan peran orang tua dengan durasi penggunaan gawai (gadget) di Gampong Peuniti kota Banda Aceh.

3.4. Hubungan Pengetahuan dengan Durasi Penggunaan Gawai (Gadget) di Gampong Peuniti Kota Banda Aceh Tahun 2024

Diketahui, dari 34 responden yang berpengetahuan kurang terdapat 30 (88,2%) responden dengan durasi penggunaan gawai (gadget) ≥ 3 jam (*Heavy User*). Pengujian statistik didapatkan nilai *p-value* $0,041 < \alpha 0,000$, terdapat adanya hubungan pengetahuan ibu balita dengan durasi penggunaan gawai (gadget) di Gampong Peuniti kota Banda Aceh.

Penelitian tidak sesuai dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Lisna Kurniawati dengan hasil analisa menggunakan pendekatan *Chi Square* didapatkan hasil bahwa nilai *p value* = 0,257 yang berarti tidak terdapat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki oleh orang tua dalam penggunaan smartphone dengan perkembangan anak pada usia 4-6 tahun di TK Canggai Putri Kabupaten Karimun (Kurniawati, 2023).

Penelitian ini serupa dengan penelitian Yusnia, dkk (2022) tentang Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 tahun Desa Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini yaitu waktu penggunaan gawai pada anak untuk mengakses aplikasi youtube, game dan juga aplikasi Tiktok dengan waktu penggunaan yang berbeda dan digunakan berulang kali setiap 10-15 menit dengan durasi di bawah 1 jam, 1 jam, dan 2 jam sehari (Yusnia, dkk., 2022).

Hasil dari penelitian yang telah peneliti lakukan didukung oleh teori dari Notoatmodjo (2014) yang menyatakan bahwa domain yang penting dalam diri seseorang merupakan pengetahuan/kognitif dalam membentuk sebuah tindakan. berdasarkan beberapa penelitian dan juga pengalaman menjelaskan bahwa, setiap perilaku yang berlatar belakang dari pengetahuan akan lebih awet dan langgeng dibandingkan dengan yang tidak berlatar belakang ilmu pengetahuan (Notoatmodjo, 2014).

Terdapat teori lain yang dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini yaitu teori dari Sholihah (2020) dengan hasil bahwa pendidikan atau edukasi menjadi pendidikan dasar yang sangat penting yang patut diberikan oleh seorang ibu. Ibu yang bijak akan lebih

mahir dan kreatif dalam mendidik dan membesarkan anak-anaknya. Sehingga beban seorang ibu ini sebagai pendidik generasi penerus bangsa sangat berat karena juga harus mengurus rumah tangga. Ibu menjadi madrasah pertama sehingga baik tidaknya seorang ibu dalam mendidik anaknya akan sangat berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan dari watak setiap anak di kemudian hari (Sholihah, 2020).

Menurut peneliti pengetahuan merupakan suatu kebenaran dan fakta terhadap sebuah informasi yang diterima seseorang melalui sebuah pembelajaran maupun pengalaman, hal ini merupakan posteriori. Pengetahuan juga dapat diperoleh melalui introspeksi atau disebut juga priori. Segala sesuatu yang ditemui berdasarkan pengamatan akan dan bentuk informasi juga merupakan sebuah pengetahuan.

Setiap pengetahuan yang baik dapat diimplementasikan pada hal yang bersifat positif seperti ibu yang sudah mengetahui bahaya penggunaan gawai (gadget) pada anaknya, akan mencari cara dan inovasi tersendiri untuk menjauhkan, menghilangkan atau mencari cara bagaimana dapat memberikan gadget kepada anaknya melalui pengontrolan waktu yang sesuai dengan teori. Secara kontekstual pengetahuan merupakan informasi yang mempunyai nilai relevan serta dapat dikerjakan sehingga ibu yang sudah memiliki pengetahuan tentang bahaya gadget tidak akan memberikan gadget kepada anaknya meskipun untuk alasan pembelajaran karena pembelajaran yang baik terhadap anak balita adalah pembelajaran yang dilakukan oleh interaksi antara anak dan orang tua.

3.4. Hubungan Peran Orang Tua dengan Durasi Penggunaan Gawai (Gadget) di Gampong Peuniti Kota Banda Aceh Tahun 2024

Diketahui bahwa dari 32 responden yang tidak mempunyai peran orang tua, terdapat 28 (87,5%) responden dengan durasi penggunaan gawai (gadget) ≥ 3 jam (*Heavy User*). Pengujian statistik diperoleh nilai $p\text{-value } 0,002 < \alpha 0,005$, berarti adanya hubungan peran orang tua dengan durasi penggunaan gawai (gadget) di Gampong Peuniti kota Banda Aceh..

Penelitian dari Lisna Kurniawati didapatkan hasil bahwa peran orang tua dalam penggunaan smartphone pada anak berada pada kategori baik yaitu sebanyak 28 (62,2%), dengan kategori sikap orang tua berada pada kategori positif yaitu sebanyak 24 (53,3%), dan terdapat anak yang sesuai dengan perkembangan perilaku dan emosional sebanyak 26 (57,8%). Berdasarkan analisa *Chi Square* yaitu adanya hubungan sikap orang tua terhadap penggunaan smartphone dengan perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Canggai Putri Kabupaten Karimun ($p\text{ value} = 0,012$), ($OR=4,875$) (Kurniawati, 2023).

Terdapat penelitian yang juga serupa dengan penelitian ini yaitu penelitian Suwan Pradona dan Waizul Qarni (2023) dengan judul Analisis Dampak Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Psikososial Anak melalui penelitian kualitatif. Dimana hasil dari penelitiannya menyebutkan orang tua memberikan dan memfasilitasi gawai untuk pertumbuhan dan perkembangan dan meningkatkan kreatifitas setiap anak serta tidak buta pada perkembangan teknologi pada era moderen dan milenial seperti sekarang ini. Kurangnya pengawasan serta bimbingan dari kedua orang tua akan memberikan dampak negatif terhadap anak. Sehingga durasi anak menggunakan dan berada di depan layar gawainya tidak mampu terkontrol dengan baik. Anak menjadi kurang bermain dengan teman sebayanya dan kurang menjelajah dunia luar yang menjadi dunia anak dan tidak mampu mengeksplor kelebihan yang dimilikinya. Hal ini mengakibatkan anak menjadi individu yang anti sosial apabila anak sudah mendapatkan pengaruh negatif yaitu ketergantungan terhadap gawai yang dapat

menyebabkan penurunan kualitas penglihatan yaitu mata, anak-anak menjadi obesitas karena kurang dan malas gerak serta radiasi yang dipancarkan oleh gawai sangat mengganggu pertumbuhan dan perkembangan anak. Sehingga berdasarkan resiko ini mengharuskan orang tua untuk lebih bijak dalam menyikapi kemajuan teknologi sekarang termasuk penggunaan gawai pada anak (Pradona & Qarni, 2023).

Teori Sholihah (2020) berpendapat bahwa peran adalah suatu bentuk bagian dari fungsi atau tugas utama oleh orang tua dalam proses didikan terhadap terhadap anaknya. Ibu mempunyai pengaruh dan peran penting terhadap pertumbuhan anak-anaknya. Ibu selalu mendampingi anak-anaknya sejak anak tersebut lahir. Ibulah yang selalu menjaga, memberi makan dan minum memelihara dan menemani anak mengikuti perkembangannya. Atas dasar inilah kebanyakan anak lebih sayang dan cinta kepada ibunya daripada anggota keluarga lainnya (Sholihah, 2020).

Asumsi peneliti terhadap hasil penelitian ini yaitu, orang tua adalah orang terdekat anak dan menjaga anggota inti dalam sebuah keluarga. Orang tua mempunyai tugas untuk melindungi dan memberikan pendidikan kepada anak, namun pada zaman serba teknologi seperti sekarang ini, orang tua mempunyai pekerjaan tambahan untuk memantau dan membatasi anak terhadap penggunaan teknologi digital yang saat ini berkembang dengan sangat pesat, namun dibalik perkembangan teknologi ini semua terdapat hal-hal positif yang menguntungkan anak dan juga tidak menutup kemungkinan terhadap pengaruh negatif dari kemajuan teknologi sekarang yang merupakan penyalahgunaan terhadap teknologi. Untuk hal tersebut, layakanya orang tua dapat terus mendampingi anak selama penggunaan gadget serta memberikan batas waktu terhadap penggunaan gadget. Pembatasan waktu ini dapat dilakukan dengan melaksanakan aktifitas-aktifitas diluar rumah seperti olah raga, berlatih seni, kursus dan hal-hal positif lainnya sehingga penggunaan gadget yang dihitung melalui waktu dapat dikurangi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang hubungan pengetahuan dan peran orang tua dengan durasi penggunaan gawai pada balita di Gampong Peuniti Kota Banda Aceh didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan Pengetahuan Ibu Balita dengan Durasi Penggunaan Gawai pada Balita di Gampong Peuniti Kota Banda Aceh dengan $p\text{ value} = 0,000$; dan ii) terdapat hubungan Peran Orang Tua dengan Durasi Penggunaan Gawai pada Balita di Gampong Peuniti Kota Banda Aceh dengan $p\text{ value} = 0,002$.

Ucapan Terima Kasih

Bapak Ir. R Agung Efriyo Hadi, M.Sc, Ph.D, IPM selaku Rektor Universitas Abulyatama. Bapak Dr. Lensoni, M.Kes selaku Dekan Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan Universitas Abulyatama. Ibu Yuli Zuhkrina, SST., M.Kes, sebagai pembimbing I dan ibu Saufa Yarah, SST.,M.K.M. Ayahanda dan Ibunda serta kepala Puskesmas Lhoknga.

Daftar Pustaka

- Apsari, N. C., Nurfauziah, L. S., & Asiah, D. H. S. (2023). Dampak Penggunaan Gawai (Gadget) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Share : Social Work Journal*, 13(1), 11. <https://doi.org/10.24198/share.v13i1.40927>
- Dianti, Y. (2017). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Anak. *Angewandte Chemie*

- International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf>
- Fajariyah, S. N., Suryawan, A., & Atika, A. (2018). Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Anak. *Sari Pediatri*, 20(2), 101. <https://doi.org/10.14238/sp20.2.2018.101-5>
- Francisco, A. R. L. (2013). Penggunaan Gadget 1. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Hartina. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Kendari*. 9–31.
- Hartnono, J. (2018). *Metode Pengumpulan Data dan Teknik Analisa Data*.
- Heidelberg, S. B. (2016). *Teori Perilaku*. 1–23.
- Henri. (2020). Definisi Gizi Balita. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 8–18.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran.
- Istiqomah, S. N., & Lisiswanti, R. (2017). Dampak Eksposur Layar Monitor Terhadap Gangguan Tidur Dan Tingkat Obesitas Pada Anak The Effect of Screen Time Exposure in Sleep Disorder and Obesity Level on Children. *Majority*, 6(2), 72–77. <http://juke.kedokteran.unila.ac.id/index.php/majority/article/download/1016/1738>
- Kominfo.go.id. (2015). *Kecanduan Gawai Ancam Anak-anak*. Kominfo. https://www.kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media
- Kurniawati, L. (2023). *Hubungan Pengetahuan Dan Sikap Orang Tua Terhadap Penggunaan Smartphone Dengan Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Canggai Putri Kabupaten Karimun dewasa sampai anak usia dini pun sudah menggunakannya . Sebanyak 29 % anak usia dini di pendekatan kepada*. 1(4).
- Loka, W. P., Sumadja, W. A., & Resmi. (2017). Teori pengetahuan dan pendidikan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 21(2), 1689–1699. <https://www.oecd.org/dac/accountable-effective-institutions/Governance Notebook 2.6 Smoke.pdf>
- Notoatmodjo, S. (2014). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Pradona, S., & Qarni, W. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Psikososial Anak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 460–469. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.248>
- Sholihah, N. M. W. (2020). Peran Orang Tua Terhadap Kedisiplinan Belajar Anak di Rumah Pada Masa Pandemi COVID-19 (Studi Kasus di Dusun Jarak Kidul Desa Jarak). *IAIN Kediri*, 53(9), 8–29. <http://etheses.iainkediri.ac.id/2134/>
- Sujianti, S. (2018). Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap. *Jurnal Kebidanan*, 8(1), 54. <https://doi.org/10.31983/jkb.v8i1.3735>
- Sumargo, B. (2020). *TEKNIK SAMPLING*. UNJ PRESS.
- Swarjana, I. K. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Penerbit Andi.
- Utami, A. (2019). Bab Ii Kajian Teori Dan Kerangka Pemikiran - Repo Unpas. *Repository.Unpas.Ac.Id*, 10–44. <http://repository.unpas.ac.id/43291/3/BAB II.pdf>
- Warisyah, Y. (2015). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pentingnya “Pendampingan

-
- Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Proseding Seminar Nasional Pendidikan, 2016* (November 2015), 130–138.
<http://seminar.umpo.ac.id/index.php/semnasdik2015/article/download/212/213>
- Widiawati 2014. (2014). *Pengertian Gawai*. 4(1), 1–23.
- Yuanda, B. F., In, M., & Andriani, R. (2022). *Hubungan antara Durasi Penggunaan Gawai Terhadap Status Gizi Anak Usia Prasekolah Taman Kanak-Kanak di Kota Pontianak*. 23(5), 318–322.
- Yusnia, Fatimah, S., & Syam, A. S. M. (2021). Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal An Nisa'*, 14(2), 94–107.
- Zuhkrina, Y., Martina, Lubis, J. A., & Harahap, F. S. (2024). Edukasi Kesehatan Reproduksi Sehat oada Remaja di Desa Lubuk Sukon Kecamatan Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar Tahun 2023. *MARTABE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 324–329.

This is an open access journal distributed under the Creative Commons Attribution License CC BY 4.0, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited