

**THE RELATIONSHIP BETWEEN GADGET USE AND NUTRITIONAL STATUS
IN EARLY CHILDHOOD****Hubungan penggunaan gadget dengan status gizi pada anak usia dini****Sofie Alawiyah, Diding Kelana Setiadi, Heri Ridwan***Program Studi D3 Keperawatan, Universitas Pendidikan Indonesia/Jalan Margamukti No.
93, Licin, Cimalaka, Sumedang, Jawa Barat, 45353, Indonesia*Corresponding author email: heriridwan@upi.eduHow to cite: Alawiyah S, Setiadi DK, Ridwan H. 2024. The relationship between gadget use and nutritional status in early childhood. *Bul. Vet. Udayana*. 16(4): 1111-1118. DOI: <https://doi.org/10.24843/bulvet.2024.v16.i04.p17>**Abstract**

The use of gadgets in early childhood has become an increasingly common phenomenon in modern society. With the advancement of technology, children are increasingly exposed to gadgets such as smartphones and tablets from an early age. This raises concerns about their impact on children's health and development, including their nutritional status. This study aims to evaluate the relationship between gadget use and nutritional status in early childhood. The research method used is quantitative correlational with a survey design. The population of this study consists of parents of early childhood children at TK Pembina Negeri Paseh and TK PGRI Sanggar Winaya Licin, where a sample of 75 respondents was selected using total sampling. Data were collected through a questionnaire specifically designed to measure gadget use and the nutritional status of early childhood children. Analysis was performed using univariate and bivariate statistical tests, as well as the Rank Spearman correlation test. The analysis results indicate that the majority of early childhood children use gadgets moderately (1-2 hours per day), with most respondents having good nutritional status. However, there is no significant relationship between gadget use and the nutritional status of early childhood with a significance value of 0.331 ($p > 0.05$) and with a Spearman correlation coefficient of -0.114. Thus, it can be concluded that gadget use does not have a significant impact on the nutritional status of young children in this research sample. Therefore, it is hoped that future research can explore more broadly other factors that have an impact on children's nutritional status.

Keywords: Early childhood, gadget use, nutritional status

Abstrak

Penggunaan gadget pada anak usia dini telah menjadi fenomena yang semakin umum dalam masyarakat modern. Seiring dengan perkembangan teknologi, anak-anak semakin terpapar pada gadget seperti smartphone dan tablet sejak usia dini. Hal ini memunculkan kekhawatiran akan dampaknya terhadap kesehatan dan perkembangan anak, termasuk status gizi mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi hubungan antara penggunaan gadget dengan status gizi pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif korelasional dengan desain survei. Populasi penelitian ini adalah orang tua dari anak usia dini di TK Pembina Negeri Paseh dan TK PGRI Sanggar Winaya Licin, dimana sampel sebanyak 75

responden dipilih dengan menggunakan total sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang dirancang khusus untuk mengukur penggunaan gadget dan status gizi anak usia dini. Analisis dilakukan menggunakan uji statistik univariat dan bivariat, serta uji korelasi Rank Spearman. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia dini menggunakan gadget dengan intensitas sedang (1-2 jam per hari), dengan mayoritas responden memiliki status gizi yang baik. Namun, tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dan status gizi anak usia dini, dengan nilai signifikansi 0,331 ($p > 0,05$) dan dengan koefisien korelasi Spearman sebesar -0,114. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget tidak memiliki dampak signifikan terhadap status gizi anak usia dini dalam sampel penelitian ini. Oleh karena itu, diharapkan penelitian selanjutnya dapat menggali lebih luas lagi faktor-faktor lain yang berdampak pada status gizi anak.

Kata kunci: Anak usia dini, penggunaan gadget, status gizi

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang tidak bisa dihindarkan sesuai dengan perkembangan zaman (Hana, 2017). *Gadget* pada anak usia dini (4-6 tahun) mempunyai dampak negatif terhadap anak hal ini terjadi karena tidak adanya komunikasi dua arah. Sebaiknya komunikasi dilakukan dua arah hal ini tidak terjadi pada anak yang menggunakan *Gadget* hanya terjadi komunikasi satu arah. Anak yang sudah asik dengan *Gadget*nya akan malas untuk diajak bermain, anak akan cenderung marah kalau diganggu saat bermain *Gadget* (Puspita, 2020).

Saat ini, *Gadget* tidak hanya digunakan oleh remaja maupun orangtua, melainkan anak-anak, terutama anak usia dini atau anak prasekolah. Diperkirakan 87 persen anak-anak yang masih tergolong di bawah usia lima tahun menggunakan ponsel pintar, bahkan lebih. Jumlah ini mengungguli angka kepemilikan smartphone oleh anak-anak di Amerika yang hanya mencapai angka kurang dari 30 persen. Penggunaan *Gadget* merupakan salah satu hal yang termasuk dalam faktor tidak langsung yang mempengaruhi status gizi. Apabila semakin tinggi penggunaan *Gadget* maka kecenderungan indeks massa tubuh semakin tinggi. Hal ini disebabkan karena individu melakukan intensitas penggunaan *Gadget* hanya dengan berdiri, duduk, atau berbaring sehingga terjadi ketidakseimbangan antara energi yang masuk dan energi yang keluar (Haryanti et al., 2022).

Anak Usia Dini adalah masa emas pertumbuhan dan perkembangan seorang anak, yang membutuhkan dukungan dari kesehatan, pendidikan, dan lingkungan. Seiring berkembangnya zaman, banyak anak-anak usia dini yang sudah menggunakan *Gadget*/smartphone dimana hal ini akan memicu sedentary lifestyle. Menurut data, 98% orangtua di Asia Tenggara memperbolehkan anaknya untuk menggunakan *Gadget*/smartphone dimana sebesar 40,75% anak-anak menggunakan smartphone selama lebih dari satu jam dalam satu hari. Pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini juga ditentukan dari pola makan dan asupan gizi yang didapatkan. Faktor utama dari Overweight hingga obesitas salah satunya yakni pola makan yang berlebih. Tubuh membutuhkan asupan kalori guna keberlangsungan hidup serta kegiatan fisik, akan tetapi guna menjaga segala berat badan memerlukan keseimbangan yang terjadi antara energi yang ada pada energi yang keluar. Menurut hasil penelitian (Hendra et al., 2016) terdahulu, yang mengemukakan bahwa pola makan berpengaruh pada status gizi obesitas pada anak usia dini yang akan berakibat pada status gizinya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di TK Negeri Pembina Paseh yang dilakukan pada tanggal 22 Februari 2024, Peneliti memperoleh informasi bahwa sebanyak 3 anak telah menggunakan *Gadget* >2 jam perhari dan 2 lainnya 1-2 jam perhari, dan sebanyak 5 anak yang menggunakan *Gadget* dengan 3 anak Nilai IMT $16,0 \text{ kg/m}^2$, 2 anak dengan nilai IMT $18,5 \text{ kg/m}^2$.

METODE PENELITIAN

Pernyataan Etik Penelitian

Penelitian ini sudah mendapatkan komisi etik pada tanggal 23 April 2024 dengan nama Ngudi Waluyo Komisi Etik Penelitian dengan nomor 264/KEP/EC/UNW/2024.

Objek Penelitian

Adapun populasi dalam penelitian ini melibatkan orang tua anak usia dini dengan jumlah populasi 75 orangtua anak di Taman kanak-kanak Pembina Negeri Paseh dan TK PGRI Sanggar Winaya Licin. Di ambil secara Total Sampling dengan kriteria inklusi Orangtua Anak yang bermain *Gadget*, Orangtua Anak yang bersekolah di Tk pembina negeri paseh dan TK PGRI Sanggar winaya licin, Orangtua responden yang bersedia mengisi kuesioner .

Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian adalah metode kuantitatif korelasi dengan penelitian survey. penelitian survey merupakan penelitian berdasarkan teknik pengumpulan data, dimana pada penelitian ini memanfaatkan kuesioner untuk instrumen penelitiannya (Kusumastuti et al, 2020) sedangkan untuk menentukan status gizi menggunakan pengukuran TB dan BB menggunakan z score.

Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu penggunaan gadget dan status gizi. Kuesioner yang digunakan untuk mengetahui penggunaan gadget telah di uji validitas dan reliabilitas dengan nilai $r_{Cronbach\ Alpha} = 0.651 > r_{table} 0.227$. sedangkan status gizi menggunakan pengukuran Antropometri dengan perhitungan IMT untuk mengetahui nilai Z-Score. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan status gizi.

Metode Koleksi Data

Pada penelitian ini, Metode pengumpulan yang digunakan oleh peneliti yaitu kuesioner dan pengukuran TB dan BB. Kuesioner yang berisi 3 pertanyaan untuk mengetahui durasi penggunaan gadget, sedangkan pengukuran TB dan BB untuk mengetahui nilai Z score pada status gizi anak. Sebelum melakukan penelitian ini, mengajukan Perizinan mengenai Lokasi Penelitian kepada Dinas Pendidikan, selanjutnya mengajukan izin mengenai penelitian dan menjelaskan maksud, tujuan dan waktu penelitian kepada kepala TK atau staff guru serta meminta persetujuan terkait keterlibatan ibu dan anak dari Tk tersebut, Pada tanggal 29 april-6 mei melakukan penelitian ke Tk PGRI Sanggar Winaya dan TK Negri Pembina Paseh, Peneliti meminta bantuan kepada kepala sekolah/ guru TK untuk mengumpulkan orangtua anak. Setelah di kumpulkan peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian kepada orangtua anak. Kemudian, membagikan Kuesioner dalam bentuk Hard Copy/selembaran. Pada pengisian kuesioner orangtua diberi waktu 5-10 menit untuk mengisi kuesioner tersebut. Setelah pengisian kuesioner selesai, kuesioner di kumpulkan kembali , kemudian, melakukan pengukuran antropometri meliputi pengukuran BB dan TB anak menggunakan timbangan injak dan microtiace. Saat melakukan pengukuran itu dibantu oleh teman sejawat karena tidak memungkinkan untuk melakukan pengukuran antropometri itu sendiri karena keterbatasan waktu.

Analisis data

Analisis data menggunakan analisis univariat dan bivariat. Analisis Univariat bentuk penyajian data akan digunakan analisa tabel terhadap distribusi untuk melihatkan frekuensi data dan

setelah dilakukan penilaian dan kemudian terlihat berapa persennya. Dari data univariat penggunaan gadget dapat dikategorikan:

1. Normal, Jika lama penggunaan *Gadget* < 1 jam dalam sehari
2. Sedang, Jika lama penggunaan *Gadget* 1- 2 jam dalam sehari
3. Lama, Jika lama penggunaan *Gadget* > 2 jam dalam sehari

(*American Academy of Pediatric, 2011*)

Adapun untuk status gizi (z-score) dapat di kategorikan:

- a. Gizi Buruk: < -3 SD
- b. Gizi Kurang: -3 SD sampai < -2 SD
- c. Normal: -2SD sampai + 1SD
- d. Gizi Lebih: +1SD sampai +2SD
- e. Obesitas: > +2SD /sampai > 3SD (Kementerian Kesehatan RI, 2020)

$$Z - \text{Score} = \frac{\text{Nilai IMT} - \text{Median}}{\text{Medi} \quad (-1\text{sd}+)}$$

Koding merupakan angka di semua jawaban kuisisioner, apabila responden menjawab ya nilainya 1 jika responden menjawab tidak nilainya 0. Menilai Status gizi Jika Gizi Buruk nilainya 1, Gizi kurang nilainya 2, gizi normal nilainya 3, Gizi lebih nilainya 4 dan Obesitas nilainya 5.

Analisis bivariat bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel. Analisa data antara variabel yang dilakukan menggunakan analisis korelasi Spearman dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Menurut (Sugiyono, 2020) koefisien korelasi r_{xy} memiliki dua makna: kekuatan hubungan yang dinyatakan oleh angka antara 0 sampai 1, dan arah hubungan yang dinyatakan oleh tanda positif atau negatif. Koefisien korelasi positif berarti hubungan linear yang terjadi antara X dan Y adalah searah. Sebaliknya, koefisien korelasi negatif berarti hubungan antara X dan Y adalah berlawanan arah; yaitu, penurunan skor X cenderung diikuti oleh peningkatan skor Y dan sebaliknya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil, diperoleh bahwa lebih dari setengah responden menggunakan *Gadget* pada kategori sedang yaitu sebanyak 43 orang (57,3%) dengan intensitas penggunaan selama 1-2 jam. Berdasarkan hasil, diperoleh bahwa sebagian besar responden dengan status gizi baik yaitu sebanyak 68 orang (90,7%) berdasarkan Indikator IMT/U.

Berdasarkan hasil analisis korelasi *Spearman*, ditemukan bahwa koefisien korelasi antara penggunaan *gadget* dan status gizi adalah -0,114. Ini menunjukkan adanya hubungan yang sangat lemah dan negatif antara kedua variabel tersebut, di mana peningkatan penggunaan *gadget* sedikit berhubungan dengan penurunan status gizi. Namun, hubungan ini sangat lemah. Selain itu, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,331, yang berarti hubungan ini tidak signifikan secara statistik pada tingkat kepercayaan 95%. Dengan demikian, tidak ada bukti yang cukup kuat untuk menyatakan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak yang signifikan terhadap status gizi anak usia dini dalam sampel penelitian yang melibatkan 75 anak ini, sehingga dapat disimpulkan H0 diterima dan H1 ditolak.

Pembahasan

Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini menunjukkan bahwa sebagian besar responden menggunakan *gadget* dengan intensitas sedang, yaitu sebanyak 43 orang (57,3%) yang menggunakan *gadget* selama 1-2 jam per hari. Penggunaan *gadget* dalam kategori normal (kurang dari 1 jam per hari) tercatat pada 25 orang (33,3%), sementara penggunaan *gadget* dalam waktu lama (lebih dari 2 jam per hari) hanya sebanyak 7 orang (9,3%).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Agustin, 2019) di Surabaya didapatkan data menunjukkan bahwa dari 104 responden diketahui penggunaan *gadget* pada kategori bagus sebanyak 26,0%, sedang sebanyak 42,3% dan buruk sebanyak 31,7%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar yang mengalami penggunaan *gadget* pada anak dalam kategori sedang yaitu sebanyak 44 orang (42,3%).

Penelitian tersebut juga searah dengan penelitian (Ulfa, 2023) hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap durasi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo dapat diketahui bahwa lebih dari separuh responden sebanyak 68,6% dengan durasi penggunaan *gadget* dikategorikan sedang dan sebanyak 31,4% dengan durasi penggunaan *gadget* dikategorikan lama.

Selanjutnya hasil penelitian (Yoga Anugera S*, Iga Maliga, E. G. K. 2020) yaitu lama penggunaan gawai menunjukkan anak yang bermain *gadget* kurang dari 1 jam yaitu hanya berjumlah 6 anak (20%), sedangkan anak yang bermain *gadget* lebih dari 1 jam menunjukkan persentase tertinggi yaitu berjumlah 24 anak (80%) dengan kategori sedang.

Distribusi ini menunjukkan bahwa mayoritas anak usia dini dalam penelitian ini cenderung menggunakan *gadget* dengan intensitas sedang, yang bisa dianggap cukup wajar untuk aktivitas sehari-hari. Namun, perhatian perlu diberikan pada kelompok yang menggunakan *gadget* dalam durasi lama, meskipun jumlahnya relatif kecil, karena hal ini dapat berpotensi mempengaruhi perkembangan mereka secara negatif.

Status Gizi pada Anak Usia Dini

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat diketahui bahwa sebagian besar responden memiliki status gizi baik, yaitu sebanyak 68 orang (90,7%). Responden dengan status gizi kurang berjumlah 3 orang (4,0%), dan mereka yang memiliki status gizi lebih berjumlah 4 orang (5,3%).

Penelitian ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh (Tsani et al., 2022), yang menunjukkan bahwa berdasarkan pengukuran TB/U, mayoritas anak usia dini (89%) memiliki tinggi badan normal, dan rata-rata status gizi siswa menurut IMT/U juga berada dalam kategori normal. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sambo et al., 2020), di mana dari 78 anak usia dini yang diteliti, 64 anak (82,1%) memiliki status gizi yang baik/normal. Selanjutnya, penelitian oleh (Shabariah, R., & Pradini, 2021) menemukan bahwa dari sejumlah anak usia dini yang diteliti, 16 anak (28,6%) mengalami gizi kurang, 31 anak (55,4%) memiliki gizi baik, 6 anak (10,7%) mengalami overweight, dan 3 anak (5,4%) mengalami obesitas.

Mayoritas anak usia dini dalam penelitian ini memiliki status gizi yang baik berdasarkan indikator IMT/U, yang merupakan tanda positif dari kesehatan mereka. Namun, perhatian perlu diberikan pada anak dengan status gizi kurang dan lebih untuk memastikan bahwa mereka mendapatkan intervensi gizi yang tepat.

Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Status Gizi pada Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil analisis *korelasi Spearman*, ditemukan bahwa koefisien korelasi antara penggunaan *gadget* dan status gizi adalah -0.114. Ini menunjukkan adanya hubungan yang sangat lemah dan negatif antara kedua variabel tersebut. Artinya, peningkatan penggunaan *gadget* sedikit berhubungan dengan penurunan status gizi, namun hubungan ini sangat lemah dan hampir tidak berarti dalam konteks praktis.

Selain itu, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0.331, yang menunjukkan bahwa hubungan ini tidak signifikan secara statistik pada tingkat kepercayaan 95%. Dengan kata lain, peluang bahwa hubungan yang ditemukan terjadi secara kebetulan adalah cukup besar (lebih dari 5%), sehingga dapat disimpulkan tidak ada hubungan yang nyata antara penggunaan *gadget* dan status gizi dalam sampel penelitian ini.

Hasil ini menunjukkan bahwa dalam populasi sampel yang terdiri dari 75 anak usia dini, tidak ada bukti yang cukup kuat untuk menyimpulkan bahwa penggunaan *gadget* berdampak signifikan terhadap status gizi di TK Negeri Pembina Paseh. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0), yang menyatakan bahwa tidak ada hubungan antara penggunaan *gadget* dan status gizi, diterima. Sementara itu, hipotesis alternatif (H_1), yang menyatakan bahwa ada hubungan antara penggunaan *gadget* dan status gizi, ditolak.

Temuan ini mengindikasikan bahwa faktor lain mungkin lebih berpengaruh terhadap status gizi anak usia dini dibanding penggunaan *gadget*. Beberapa faktor yang mungkin perlu diteliti lebih lanjut termasuk pola makan, aktivitas fisik, dan lingkungan keluarga. Selain itu, metode penelitian yang lebih mendalam atau sampel yang lebih besar mungkin diperlukan untuk mengidentifikasi hubungan yang lebih kuat antara penggunaan *gadget* dan status gizi.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yuniartin Ganis et al., 2023), yang melalui analisis *chi-square* menyatakan bahwa tidak ada hubungan antara durasi penggunaan *smartphone* dengan status gizi (p -value=0,405). Hasil ini juga konsisten dengan penelitian (Ahmad et al., 2021), yang menyatakan bahwa tidak terdapat hubungan antara lama penggunaan *gadget* dengan status gizi, dengan nilai $p \geq 0,05$. Berbeda dengan beberapa literatur lainnya, penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan adanya hubungan antara lama penggunaan *gadget* dengan status gizi, seperti yang ditemukan oleh (Yuniartin Ganis et al., 2023) dalam penelitian (Latifah et al., 2023).

Meskipun tidak ditemukan hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan status gizi, sebagian besar responden berada dalam kategori durasi penggunaan *gadget* sedang. *Gadget* umumnya digunakan untuk bermain game, yang memerlukan perhatian khusus dari orang tua dan sekolah karena minimnya aturan penggunaan *gadget* bagi anak usia dini. Orang tua hanya memberikan nasihat secara verbal, sementara di sekolah belum ada aturan tentang penggunaan *gadget*, sehingga anak-anak bebas menggunakan *gadget* kecuali saat jam pelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Status Gizi pada Anak Usia Dini”, dapat disimpulkan beberapa poin penting. Pertama, sebagian besar anak usia dini dalam penelitian ini menggunakan *gadget* dengan intensitas sedang, yaitu sebanyak 1-2 jam per hari, sebanyak 43 orang (57,3%). Kedua, sebagian besar responden memiliki status gizi yang baik, yaitu sebanyak 68 orang (90,7%). Ketiga, hasil analisis korelasi *Spearman*, ditemukan bahwa koefisien korelasi antara penggunaan *gadget* dan status gizi adalah -0,114 dengan nilai signifikansi 0,331 ini menunjukkan adanya hubungan yang sangat lemah dan

negatif antara kedua variabel tersebut dan hubungan ini tidak signifikan pada tingkat kepercayaan 95%.

Saran

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan studi yang lebih mendalam dengan sampel yang lebih besar dan lebih beragam untuk mendapatkan hasil yang lebih representatif dan bagi masyarakat untuk menerapkan pembatasan penggunaan *gadget* pada anak-anak, memastikan bahwa mereka tidak menghabiskan waktu yang berlebihan di depan layar dan tetap aktif secara fisik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, orang tua, dosen pembimbing, teman terdekat, Kaprodi D3 Keperawatan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang dan Kepala Sekolah TK yang telah memfasilitasi dalam penulisan artikel ini, para responden yang sudah terlibat dalam penelitian dan seluruh orang yang terlibat sehingga penyusunan artikel ini dapat selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin. (2019). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional pada anak usia preschool. *Doctoral Dissertation, Stikes Hang Tuah Surabaya*.
- Ahmad, S., Ansari, M. A., Khalil, S., Abedi, A. J., & Khan, M. N. (2021). Physical Activity and Screen Time: a Cross-Sectional Study in Aligarh, North India. *Indonesian Journal of Public Health, 16*(2), 166–176. <https://doi.org/10.20473/ijph.v16i2.2021.166-176>
- Haryanti, R. T., Susilowati, T., & Sari, I. M. (2022). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Status Gizi pada Siswa SMK Batik 2 Surakarta. *ASJN (Aisyiyah Surakarta Journal of Nursing), 3*(1), 27–33. <https://doi.org/10.30787/asjn.v3i1.897>
- Hendra, C., Manampiring, A. E., & Budiarmo, F. (2016). Faktor-Faktor Risiko Terhadap Obesitas Pada Remaja Di Kota Bitung. *Jurnal E-Biomedik, 4*(1). <https://doi.org/10.35790/ebm.4.1.2016.11040>
- Kementerian Kesehatan RI. (2020). *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2020*. Direktorat Bina Gizi.
- Kusumastuti et al. (2020). *Metode penelitian kuantitatif*. Deepublish.
- Latifah, U., H, R. A., Mutiarawati, M., & Andari, I. D. (2023). Peningkatan Pengetahuan Tentang Remaja Sehat Dan Cerdas Untuk Menciptakan Generasi Antilowbatt Di Smk. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri), 7*(2), 1307. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i2.13507>
- Puspita. (2020). *Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Cipta Media Nusantara.
- Sambo, M., Ciuantasari, F., & Maria, G. (2020). Hubungan Pola Makan Dengan Status Gizi Pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada, 11*(1), 423–429. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v11i1.316>
- Shabariah, R., & Pradini, T. C. (2021). Hubungan antara Asupan zat gizi dengan status gizi pada balita di TK Pelita Pertiwi Cicurug Sukabumi. *Journal of Nutrition and Food Science (MJNF), 1*(2), 41–47.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Tsani, F. A., Dieny, F. F., Purwanti, R., & Kristiana, I. (2022). Penentuan Status Gizi pada Anak Usia Dini di TK Islam Siti Fatimah. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada*

Masyarakat, 6(2), 292. <https://doi.org/10.30651/aks.v6i2.4386>

Ulfa, M. (2023). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam Tahun 2023. *Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat*.

Yoga Anugera S*, Iga Maliga, E. G. K. (2020). *PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP SOSIO EMOSIONAL ANAK USIA PRA SEKOLAH DI PAUD AS-SALAM KABUPATEN* Yoga Anugera S *, Iga Maliga , Evi Gustia K Program Studi SI Keperawatan STIKES Griya Husada Sumbawa A . *PENDAHULUAN* Kemajuan zaman di mampu membuat anak m. 4(September), 1–13.

Yuniartin Ganis, H., Laga Nur, M., & Riwu, R. (2023). The Relationship between Duration of Gadget Use with Nutritional Status in Adolescents. *Journal of Community Health*, 5(3), 639–645.

Tabel

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Penggunaan *Gadget*

Penggunaan <i>Gadget</i>	<i>f</i>	%
Normal	25	33,3
Sedang	43	57,3
Lama	7	9,3
Total	75	100,0

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Status Gizi

Status Gizi	<i>f</i>	%
Gizi Kurang	3	4,0
Gizi Baik	68	90,7
Gizi Lebih	4	5,3
Total	75	100,0

Tabel 3. Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Status Gizi pada Anak Usia Dini

Variabel	r_s	<i>p</i>
Penggunaan gadget dengan status gizi	-,114	0,331