

Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Ika Niken Wiji Lestari

Assignment title: (IKA NIKEN WIJI LESTARI) ANALISIS PENGGUNAAN SMARTPH...

Submission title: ANALISIS PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP PERKEMB...

File name: Turnitin1_lka_Niken_WL_173210054.doc

File size: 853K

Page count: 55

Word count: 10,161

Character count: 65,012

Submission date: 16-Aug-2021 12:57PM (UTC+0700)

Submission ID: 1631922931

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakan

Masa prasekolah merupakan periode yang penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan manusia. Periode ini menentukan berhasil tidaknya tumbuh kembang anak di masa berikutnya (Imron, 2017). Tidak semua anak bisa mengalami perkembangannya dengan baik dan banyak faktor yang mengakibatkan anak mengalami masalah dalam perkembangannya. Masalah perkembangan yang bisa muncul tidak hanya sosial dan emosi saja tetapi juga perkembangan fisik, kognitifi, intelektual, dan bahasa (Izzaty, 2017). Anak dapat mengalami gangguan perkembangan seperti gangguan dalam mengontrol emosi, mengontrol diri, kesultian dalam berkonsentrasi, serta sulti bersosialisasi dikarenakan menggunakan smariphone atau gadget selama satu hingga dua jam bahkan lebih untuk menonton video dan bermain game (Setianingsih dik., 2018).

Berdasarkan laporan Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada tahun 2018, prevalensi gangguan tumbuh kembang anak balita yaitu sebesar 28,7%. Kasus mengenai gangguan perkembangan anak yang berusis a hingga 7 tahun di Amerika Serikat pada 2014 yaitu 5,76% dan mengalami peningkatan menjadi 6,99% ditahun 2017 (Zablotsky et al., 2017). Indonesia memasuki 3 negara dengan prevalensi tinggi di regional Asia Tenggara (WHO, 2018). Hasil Riskesdas (Riset Kesehutan Dasar) pada tahun 2018 menunjukkan bahwa indeks perkembangan anak yang berusia 36 hingga 59 bulan untuk perkembangan sosial emosional sebesar 69,9%, literasi sebesar 64,6%, learning sebesar 95,2%,

1