

TUGAS AKHIR
LITERATURE REVIEW

PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA PRASEKOLAH
(3-6 TAHUN) AKIBAT PENGGUNAAN *GADGET*



NUR LAILY INDAH SARI


183210031

PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS KESEHATAN
INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN KESEHATAN
INSAN CENDEKIA MEDIKA
JOMBANG
2022

**PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA PRASEKOLAH
(3-6 TAHUN) AKIBAT PENGGUNAAN GADGET**

**TUGAS AKHIR
*LITERATURE REVIEW***

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada
Program Studi S1 Ilmu Keperawatan pada Institut Teknologi Sains Dan
Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang

The logo is a circular emblem with a scalloped border. It features a central illustration of a hand holding a brain, with a crescent moon and a star above the brain. The text 'INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN KESEHATAN' is written along the top inner edge, and 'INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG' is written along the bottom inner edge, separated by two small stars.

**NUR LAILY INDAH SARI
183210031**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS KESEHATAN
INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN KESEHATAN
INSAN CENDEKIA MEDIKA
JOMBANG
2022**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Laily Indah Sari

NIM : 183210031

Program studi : S1 Ilmu Keperawatan

Menyatakan bahwa *literature review* ini asli dengan judul “Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Akibat Penggunaan *Gadget*”. *Literature review* ini bukan milik orang lain baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, saya bersedia mendapatkan sanksi akademik.

Jombang, 12 Mei 2022

Yang menyatakan



Nur Laily Indah Sari

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Laily Indah Sari

NIM : 183210031

Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyatakan bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul : “Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Akibat Penggunaan Gadget” Merupakan murni karya tulis ilmiah hasil yang ditulis oleh peneliti yang secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi, kecuali dalam bentuk kutipan saja yang mana telah disebutkan sumbernya oleh peneliti. Surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai undang-undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 12 Mei 2022

Yang Menyatakan



(Nur Laily Indah Sari)

LEMBAR PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

LITERATURE REVIEW

Judul : Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Akibat Penggunaan Gadget

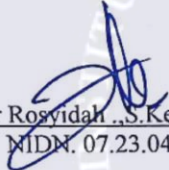
Nama Mahasiswa : Nur Laily Indah Sari

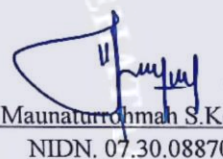
NIM : 183210031

TELAH DISETUJUI KOMISI PEMBIMBING
PADA TANGGAL 11 JULI 2022

Pembimbing Ketua

Pembimbing Anggota



Inayatur Rosyidah, S.Kep.,Ns.,M.Kep
NIDN. 07.23.048301



Agustina Maunaturrahmah S.Kep.,Ns.,M.Kes
NIDN. 07.30.088706

Mengetahui

Dekan Fakultas Kesehatan
ITSKes ICME Jombang

Ketua Program Studi
S1 Ilmu Keperawatan


Inayatur Rosyidah, S.Kep.,Ns.,M.Kep
NIDN. 07.23.048301


Endang Yuswatiningsih, S.Kep.Ns.,M.Kes
NIDN. 07.26.058101

LEMBAR PENGESAHAN
LITERATURE REVIEW

Tugas akhir ini telah diajukan oleh:

Nama Mahasiswa : Nur Laily Indah Sari
NIM : 183210031
Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan
Judul : Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Akibat Penggunaan *Gadget*

Telah Diseminarkan Dalam Ujian Skripsi Pada : 11 Juli 2022

Menyetujui,

Dewan Penguji

Ketua Dewan Penguji : Harnanik Nawangsari, SST., M.Keb

NIDN.01.18.047203

Penguji I : Inayatur Rosyidah, S.Kep.Ns., M.Kep

NIDN. 07.23.048301

Penguji II : Agustina Maunaturrohmah, S.Kep.Ns., M.Kes

NIDN. 07.30.088706

Mengetahui,

Dekan Fakultas Kesehatan

ITSKes ICMe Jombang

Ketua Program Studi

S1 Ilmu Keperawatan

Inayatur Rosyidah, S.Kep.Ns., M.Kep

NIDN. 07.23.048301

Endang Yuswatningsih, S.Kep.Ns., M.Kes.

NIDN. 07.26.058101

RIWAYAT HIDUP

Penulis merupakan putri dari Bapak Yusuf dan Ibu Sumarsih yang lahir di Kabupaten Kediri Provinsi Jawa Timur pada hari Kamis tanggal 15 Oktober 1999. Penulis merupakan anak tunggal.

Penulis lulus dari SDN Glagahan 1 pada tahun 2012, kemudian melanjutkan sekolah di SMPN 1 Perak dan lulus pada tahun 2015. Penulis lulus dari SMK Kesehatan Bakti Indonesia Medika (BIM) Jombang pada tahun 2018, dan di tahun yang sama penulis memasuki masa kuliah di ITS Kes Insan Cendekia Medika Jombang. Program studi S1 Ilmu Keperawatan merupakan program studi yang dipilih penulis dari lima program studi yang tersedia di ITS Kes tersebut. Demikian riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Jombang, 15 Juni 2022

Penulis

MOTTO

*“Kamu Tidak Harus Menjadi Hebat Untuk Memulai,
Tetapi Kamu Harus Memulai Untuk Menjadi Hebat.”*

(Nur Laily Indah Sari)



PERSEMBAHAN

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan bimbinganNya kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Akibat Penggunaan *Gadget*”. Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar S1 Ilmu Keperawatan (S.Kep.) pada Program Studi S1 Ilmu Keperawatan ITS Kes Insan Cendekia Medika Jombang. Bersama ini perkenankan saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dengan hati tulus kepada :

1. Kedua orang tua tersayang Bapak Yusuf dan Ibu Sumarsih, dimana doa dan harapan beliau panjatkan, senantiasa sabar dan ikhlas membimbing saya dengan penuh kasih sayang, semangat, motivasi serta menjadi kekuatan dalam hidup saya. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan lahir dan batin untuk kedua orang tua saya tercinta. Untuk pakde dan bude saya yang sudah memberikan dukungan dan doa kepada saya semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dengan ganjaran yang berlipat.
2. Terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat Bapak Prof. Drs. Win Darmawanto, M.Si.,Med.Sci.,Ph.D selaku Rektor ITS Kes Insan Cendekia Medika Jombang yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan, Ibu Inayatur Rosyidah, S.Kep.,Ns.,M.Kep. selaku dekan fakultas kesehatan ITS Kes Insan Cendekia Medika Jombang, Ibu Endang Yuswatiningsih, S.Kep.,Ns.,M.Kes. selaku ketua program studi S1 Ilmu Keperawatan, Ibu Harnanik Nawangsari, SST.,M.Keb selaku ketua dewan penguji, Ibu Inayatur Rosyidah, S.Kep.,Ns.,M.Kep. selaku pembimbing ketua dan Ibu Agustina Maunaturrohmah, S.Kep.Ns.,M.Kes. selaku pembimbing anggota yang telah memberikan saran dan petunjuk dalam pembuatan tugas akhir ini sehingga dapat diselesaikan.
3. Teman sekelompok Lina dan Ilmiah yang selalu memberikan energi positif, telah membantu, setia menjadi tempat berbagi dan memberikan semangat serta motivasi dalam mengerjakan tugas akhir, teman-teman S1 keperawatan angkatan 2018 yang selalu memberi semangat.
4. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan doa dan dukungan dalam penyusunan tugas akhir ini. Semoga budi baik dari semua pihak dibalas oleh Allah SWT.

Jombang, 15 Juni 2022

Penulis

KATA PENGANTAR

Segala puji penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah serta petunjuk yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir *literature review* ini dengan judul “Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Akibat Penggunaan *Gadget*”. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan pada Studi S1 Ilmu Keperawatan di Institut Teknologi Sains Dan Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada yang terhormat Bapak Prof. Drs. Win Darmawanto, M.Si.,Med.Sci.,Ph.D selaku Rektor ITSKes Insan Cendekia Medika Jombang yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan, Ibu Inayatur Rosyidah, S.Kep.,Ns.,M.Kep. selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan, Ibu Endang Yuswatiningsih, S.Kep.,Ns.,M.Kes. selaku Ketua Program Studi S1 Ilmu Keperawatan, ibu Inayatur Rosidah, S.Kep.,Ns.,M.Kep. selaku pembimbing ketua, dan Ibu Agustina Maunaturrohmah, S.Kep.Ns.,M.Kes. selaku pembimbing anggota yang telah memberikan saran dan petunjuk dalam pembuatan karya tulis ilmiah, dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan doa dan dukungan dalam penyusunan tugas akhir *literature review* ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penulisan tugas akhir *literature review* ini, masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Maka dengan kerendahan hati penulis mengharap saran dan kritik yang bersifat membangun.

Jombang, 11 Mei 2022

Nur Laily Indah Sari

ABSTRAK

PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA PRASEKOLAH (3-6 TAHUN) AKIBAT PENGGUNAAN *GADGET*

Nur Laily Indah Sari, Inayatur Rosyidah, Agustina Maunaturrohmah
S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan ITS Kes ICMe Jombang
Email: nurlaily1599@gmail.com

Pendahuluan : Anak usia prasekolah dapat mengalami gangguan perkembangan sosial emosional seperti sulit berinteraksi dengan orang lain serta bersikap agresif dikarenakan penggunaan *gadget* selama satu sampai dua jam bahkan lebih untuk menonton video atau bermain *game*. Tujuan dari penelitian untuk mengetahui gangguan perkembangan sosial dan emosional pada anak usia prasekolah akibat penggunaan *gadget* berdasarkan studi empiris lima tahun terakhir. **Metode :** Studi *literature review database crossref, google scholar, proQuest, PubMed, Eric, IOP Science* (2018-2022) artikel bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Populasi artikel perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah (3-6 tahun) akibat penggunaan *gadget*, tidak ada intervensi dan tidak ada faktor pembandingan dalam penelitian. **Outcome** terdapat gangguan perkembangan sosial emosional pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) akibat penggunaan *gadget*. Studi desain *analitik cross sectional*. **Hasil :** Ditemukan gangguan terhadap perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah seperti sulit berinteraksi dan bersikap agresif. **Kesimpulan :** Adanya gangguan pada perkembangan sosial dan emosional pada anak usia prasekolah akibat *gadget*. **Saran :** Diharapkan orang tua dapat memberikan batasan terhadap penggunaan *gadget*, mengawasi konten yang diakses oleh anak dan mengarahkan anak pada penggunaan *gadget* untuk meningkatkan kompetensi anak.

Kata kunci : perkembangan sosial emosional, anak, *gadget*

ABSTRACT

SOCIO-EMOTIONAL DEVELOPMENT OF PRESCHOOL CHILDREN (3-6 YEARS) DUE TO THE USE OF GADGETS

Nur Laily Indah Sari, Inayatur Rosyidah, Agustina Maunaturrohmah
S1 Nursing Science Faculty Of Health ITS Kes ICMe Jombang
Email: nurlaily1599@gmail.com

Introduction : *Preschool-aged children can experience social-emotional development disorders such as difficulty interacting with other people and being aggressive due to using gadgets for one to two hours or even more to watch videos or play games. The purpose of this study was to determine social and emotional developmental disorders in preschool-aged children due to the use of gadgets based on empirical studies of the last five years. **Methods:** Study of literature review crossref database, google scholar, proQuest, PubMed, Eric, IOP Science (2018-2022) Indonesian and English articles. The population of articles on the socio-emotional development of preschool aged children (3-6 years) due to the use of gadgets, there was no intervention and no comparison factor in the study. The outcome is social emotional development disorders in preschoolers (3-6 years) due to the use of gadgets. Cross sectional analytical design study. **Result :** It was found that there were disturbances in the social and emotional development of preschoolers, such as difficulty in interacting and being aggressive. **Conclusion:** There are disturbances in social and emotional development in preschool age children due to gadgets. **Suggestion:** It is hoped that parents can provide limits on the use of gadgets, monitor the content accessed by children and direct children to use gadgets to improve children's competence.*

Keywords: *emotional social development, children, gadget*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR SINGKATAN.....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar belakang.....	1
1.2. Rumusan masalah	3
1.3. Tujuan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Konsep anak usia prasekolah	4
2.1.1. Definisi anak usia prasekolah	4
2.1.2. Tahapan perkembangan anak usia prasekolah	5
2.2. Konsep perkembangan sosial emosional	7
2.2.1. Definisi perkembangan.....	7
2.2.2. Definisi perkembangan sosial emosional	7
2.2.3. Tahapan perkembangan sosial emosional	8

2.2.4.	Faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional.....	10
2.3.	Konsep Gadget.....	11
2.3.1.	Pengertian <i>Gadget</i>	11
2.3.2.	Penggunaan gadget pada anak usia prasekolah	12
2.3.3.	Dampak gadget pada anak prasekolah	13
2.3.4.	Dampak bagi kesehatan dan perkembangan sosial emosional anak.....	14
BAB 3 METODE.....		17
3.1.	Pencarian <i>literature</i>	17
3.1.1.	<i>Database</i>	17
3.1.2.	Jumlah artikel	17
3.1.3.	Kata kunci.....	17
3.2.	Kriteria inklusi dan eksklusi	18
3.3.	Seleksi studi dan penilaian kualitas	19
3.3.1.	Hasil pencarian dan seleksi studi.....	19
3.3.2.	Daftar artikel hasil pencarian.....	21
BAB 4 HASIL DAN ANALISIS		31
4.1	Hasil	31
4.2	Analisis penelitian.....	33
BAB 5 PEMBAHASAN		37
5.1.	Gangguan perkembangan sosial pada anak usia prasekolah akibat <i>gadget</i>	37
5.2.	Gangguan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah akibat <i>gadget</i>	40
BAB 6 PENUTUP.....		45
6.1.	Kesimpulan	45
6.2.	Saran	45
DAFTAR PUSTAKA		46

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kriteria inklusi dan eksklusi	18
Tabel 3. 2 Daftar artikel hasil pencarian	22
Tabel 4. 1 Karakteristik umum dalam penyelesaian studi (n=10)	31
Tabel 4. 2 Perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah (3-6 tahun) akibat penggunaan gadget	33



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Diagram *flow* hasil pencarian dan seleksi studi 20



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Kegiatan.....	55
Lampiran 2 Surat Pengantar Bimbingan	56
Lampiran 3 Surat Pernyataan Pengecekan Judul.....	57
Lampiran 4 Lembar Bimbingan 1.....	58
Lampiran 5 Lembar Bimbingan 2.....	59



DAFTAR SINGKATAN

KEMENKES : Kementrian Kesehatan

TK : Taman Kanak-Kanak



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Teknologi saat ini bergerak dengan kecepatan sangat tinggi dan menjadi semakin canggih. Berbagai inovasi teknologi yang telah dikembangkan telah memberikan dampak yang signifikan bagi kehidupan manusia dalam berbagai disiplin ilmu, termasuk *gadget*. Penggunaan *gadget* seringkali kita amati sebagai salah satu jalan pintas orang tua dalam mendampingi anak dan balita sebagai pengasuh dalam berbagai aktifitasnya. Mereka menggunakannya untuk menemani anak-anaknya karena memiliki beragam fungsi dan aplikasi yang seru, sehingga orang tua dapat menjalankan pekerjaannya tanpa khawatir anaknya berkeliaran dan kotor, membuat orang tua tidak tenang dan mengganggu aktivitas mereka.. Fungsi orang tua menjadi tergantikan oleh perangkat yang seharusnya menjadi teman bermain (Puji Asmaul Khusna, 2018). Penggunaan *gadget* berdampak buruk pada kemauan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas. Pernyataan tersebut berdampak negatif bagi kesehatan dan perkembangan sosial anak (Fadlilah dan Krisnanto, 2019).

Data We Are Social & Hootsuite dalam laporan *Digital 2022 Global Overview Report*, dari 7,91 miliar populasi dunia, sebanyak 4,95 miliar penduduk atau 62,5% sudah mengakses internet. Jumlah pemegang telepon genggam mencapai 5,31 miliar orang atau 67,1% dari populasi. Mengutip situs *New York Times 2020*, 70 persen orang tua mengaku memang mengizinkan anak-anak mereka yang usianya 6 bulan sampai 4 tahun bermain perangkat mobile ketika

mereka sedang mengerjakan pekerjaan rumah tangga, serta 65 persen melakukan hal yang sama untuk menenangkan anak saat berada di tempat umum. Data Badan Pusat Statistik 2020 menunjukkan bahwa sebanyak 29% anak usia dini (1-6 tahun) di Indonesia menggunakan telepon seluler, 0,93% menggunakan komputer dan 12% menggunakan internet dalam 3 bulan terakhir. Jumlah permasalahan perkembangan anak yang terjadi pada anak di Indonesia sekitar 13 sampai 18 persen. Sekitar 9,5 persen hingga 14,2 persen anak usia prasekolah mempunyai problem sosial emosional yang dapat berpengaruh negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolah pada anak prasekolah (Sari, 2018). Hasil penelitian Sulistiawati, Supratman, Nugroho (2019) menunjukkan anak yang bermain *gadget* akan mempunyai perkembangan sosial yang buruk (53,3%) seperti anak akan menjadi pribadi yang tertutup, jam tidur terganggu, lebih menyendiri, perilaku kekerasan, kurangnya kreativitas dan ancaman *cyber bullying*. Nilai p value sebesar 0,049 yang artinya terdapat perubahan terhadap perilaku sosial dan emosional.

Pengenalan dini *gadget* kepada anak dapat berdampak pada pola sikap mereka dalam aktivitas sehari-hari. Kemampuan seorang anak untuk berpikir secara mandiri dan berperilaku secara mandiri, serta kemampuan mereka untuk membangun konsep diri yang positif, semuanya akan terpengaruh secara negatif oleh gangguan dalam perkembangan sosial mereka. Tidak dapat disangkal bahwa saat ini anak-anak lebih sering bermain *gadget* daripada belajar berhubungan dengan lingkungan sekitar, yang memprihatinkan karena anak-anak masih labil dan memiliki resiko yang sangat tinggi untuk menjadi kecanduan *gadget*. Rasa ingin tahu yang tinggi pada anak-anak sering terpengaruh oleh efek buruk dari

perangkat ini, yang meliputi kecanduan game, sosial media, dan masalah lainnya. Jika seorang anak telah terbiasa menggunakan perangkat *gadget* dan tiba-tiba ditolak aksesnya, anak itu akan menangis dan marah. (No Et all, 2019).

Orang tua memiliki tanggung jawab untuk membatasi dampak negatif penggunaan gadget pada anak karena mereka adalah guru, fasilitator, dan penjaga anak-anak mereka dalam hal penggunaan teknologi. (John et al., 2021). Efek negatif penggunaan *gadget* dapat dikurangi dengan menghindari pemberian kesempatan yang terlalu banyak kepada anak untuk bermain *gadget* dan memperhatikan jumlah waktu atau durasi yang dihabiskan anak menggunakan *gadget* (Heni dan Mujahid, 2018). Organisasi Kesehatan Dunia merekomendasikan bahwa anak-anak berusia 3 sampai 4 tahun menghabiskan tidak lebih dari satu jam dalam menggunakan *gadget*.

1.2. Rumusan masalah

Bagaimanakah perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah (3-6 tahun) akibat penggunaan *gadget* berdasarkan studi literatur dalam lima tahun terakhir?

1.3. Tujuan

Mengidentifikasi perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah (3-6 tahun) akibat penggunaan *gadget* berdasarkan studi literatur dalam lima tahun terakhir.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Konsep anak usia prasekolah

2.1.1. Definisi anak usia prasekolah

Prasekolah adalah masa ajaib dalam pertumbuhan anak, karena di masa ini anak akan mengalami banyak perubahan besar. Anak-anak di masa prasekolah memiliki banyak ruang untuk tumbuh (Livana, 2018). Karena lima tahun pertama kehidupan sangat sensitif terhadap lingkungan, dan karena periode ini sangat singkat dan tidak dapat diulang, maka disebut sebagai periode emas, jendela peluang, atau periode kritis (Ni Luh Putu Sri Erawati, 2018). Pada usia ini, asupan makanan yang tepat, stimulasi pertumbuhan dan perkembangan, dan layanan kesehatan diperlukan. Semakin dini stimulasi diberikan, maka perkembangan anak akan semakin baik, semakin banyak stimulasi yang diberikan, maka pengetahuan anak akan luas, sehingga memungkinkan untuk tumbuh kembang secara optimal. Anak di usia prasekolah pada umumnya meniru kebiasaan orang tuanya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, orang tua harus dapat memperluas pengetahuan dan kemampuannya agar dapat memberikan suasana dan kondisi keluarga yang mendukung bagi tumbuh kembang anaknya (Heri Saputro, 2018).

2.1.2. Tahapan perkembangan anak usia prasekolah

Secara umum aspek perkembangan anak usia prasekolah terdiri dari aspek kognitif, bahasa, motorik, seni, psikososial serta moral agama (Mursyid, 2019).

a. Aspek kognitif

Kemampuan kognitif anak usia prasekolah berkembang dengan baik, dibuktikan dengan kemampuannya membedakan kata dengan bunyi yang mirip, menghitung sampai 20, dan memahami urutan kejadian sehari-hari, meskipun mereka kurang memahami konsep waktu seperti dulu, sekarang, dan kemarin. Anak-anak seusia ini juga bisa bermain teka-teki dan mencocokkan potongan-potongannya. Dan kemampuan mereka meningkat pada usia lima tahun, berkat stimulasi yang diberikan oleh instruktur dan orang tua. Dapat menghitung sampai 50, mengembangkan minat dan pemahaman angka dan huruf, serta memiliki keinginan untuk belajar.

b. Aspek perkembangan bahasa

Seorang anak berusia empat tahun sudah kompeten secara bahasa. Mereka sudah dapat menyusun kalimat kompleks dan menggunakan kata keterangan temporal. Mereka juga dapat mengekspresikan ekspresi wajah dan nada suara. Berbisik, merajuk, berteriak, atau fasih menyanyikan lagu kesukaannya. Sementara itu, mereka sudah mahir menceritakan peristiwa, mengenali lelucon, dan sering menyuarakan humor ringan pada usia 5 hingga 6 tahun. Mereka juga mulai menenal orang-orang terdekat mereka.

c. Aspek fisik/motorik

Nafsu makannya yang meningkat adalah yang paling menonjol pada usia ini. Karena kebutuhan kalori mereka meningkat seiring dengan perkembangan fisik dan mental mereka di usia ini. Rata-rata mereka membutuhkan sekitar 1700-1800 kalori per hari. Ada berbagai hal yang dapat mereka lakukan dengan motorik, termasuk:

- 1) Harus bisa berdiri dengan satu kaki.
- 2) Berjalan di jalan lurus ke depan.
- 3) Terampil dalam menavigasi tangga
- 4) Melompat dari ketinggian 15-30 cm
- 5) Melempar dan menangkap bola dengan baik
- 6) Memegang pensil dengan sempurna
- 7) Membuat daftar huruf dan angka.
- 8) Kemampuan tangan yang semakin terampil

d. Aspek psikososial

Anak-anak prasekolah sangat senang bisa bermain di luar, bertemu orang baru, dan berteman dengan mereka. Mereka cukup kompeten ketika bermain dan bekerja dalam kelompok, meskipun kurangnya intensitas bermain bersama dan sering berubah. Mereka juga mulai memilih teman dekat dan sahabat mereka. Anak-anak telah benar-benar memilih teman mereka pada usia 5-6 tahun. Mereka tidak lagi takut untuk berekspresi dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, bahkan ketika bermain dan bekerja dalam kelompok. Mereka memiliki

kemampuan untuk menghibur orang lain dan keinginan alami untuk berprestasi.

2.2. Konsep perkembangan sosial emosional

2.2.1. Definisi perkembangan

Ciri yang biasanya yang dimiliki anak adalah tumbang dari bayi hingga beranjak masa remaja. Anak memperlihatkan tumbang yang normal, memiliki ciri-ciri pertumbuhan dan perkembangan yang sesuai dengan usianya. Dalam tumbang ada perkembangan dan pertumbuhan, perkembangan memiliki pengertian bahwa terjadinya perubahan tubuh yang berupa gerak kasar, gerak halus, bahasa, bicara, sosialisasi sampai kemandirian (Kemenkes RI, 2016)

2.2.2. Definisi perkembangan sosial emosional

Perkembangan sosial emosional adalah peningkatan perilaku manusia, khususnya pada anak-anak, melalui proses sosialisasi terhadap lingkungan atau melalui ekspresi perasaan dalam pikiran anak pada kondisi tertentu (I. Rahmawati et al., 2019)

Bakat perkembangan sosial emosional anak meliputi kemampuannya dalam menunjukkan emosi dan mengendalikannya dengan baik. Anak-anak dapat terhubung dengan teman sekelas atau orang dewasa mereka mampu meniru, mengamati, dan mendengarkan untuk memahami perasaan atau kejadian sambil menjelajahi lingkungan mereka (Maria & Amalia, 2018).

2.2.3. Tahapan perkembangan sosial emosional

Tahapan perkembangan sosial emosional anak prasekolah menurut (M. Rahmawati & Latifah, 2020) yaitu :

a. *Trust & mistrust* (percaya & tidak percaya)

Tahap pertama, yang terjadi antara kelahiran dan usia satu tahun, dalam teori perkembangan psikososial Erikson, terjadi antara kelahiran dan usia satu tahun, dan merupakan tingkat paling dasar dalam kehidupan. Akibatnya, bayi sangat bergantung, dan kepercayaan didasarkan pada ketergantungan anak dan kualitas pengasuh. Anak akan merasa aman dan nyaman jika mampu membangun kepercayaan. Anak yang diasuh oleh pengasuh yang tidak konsisten akan merasa minder. Ketakutan dan keyakinan yang bertentangan akan terjadi jika kepercayaan tidak dikembangkan.

b. Otonomi (*autonomy*) & malu dan ragu-ragu

Ini terjadi pada anak usia dini, antara usia 18 bulan dan 3 tahun, dan merupakan tingkat kedua dari teori perkembangan psikososial Erikson. Ini berfokus pada pengembangan dan pengendalian diri. Karena belajar mengelola fungsi tubuh seseorang mengarah pada perasaan pengendalian diri. Erikson merasa bahwa pelatihan toilet merupakan elemen penting dari proses perkembangan ini. Cara lain untuk mendapatkan lebih banyak pengaruh adalah dengan memilih makanan, minuman, dan pakaian sesuai dengan keinginan anak. Anak yang berhasil melewati periode ini akan merasa aman dan tenteram, sedangkan anak yang tidak melewatinya akan merasa tidak aman.

c. Inisiatif & rasa bersalah

Ketika seorang anak berusia antara tiga sampai lima tahun, dia mulai menunjukkan kekuatan dan kontrol melalui permainan langsung dan keterlibatan sosial. Untuk siap menghadapi dunia sosial yang lebih luas, anak akan lebih tertantang, sehingga harus mampu berperilaku aktif. Anak yang berhasil pada tahap ini akan memiliki rasa tanggung jawab dan akan merasa percaya diri serta kompeten dalam memimpin orang lain. Sementara itu, anak yang tertinggal pada masa perkembangan ini akan merasa bersalah, tidak yakin, dan kurang inisiatif.

d. Tekun & rasa rendah diri

Pada usia enam tahun, anak-anak mulai mengembangkan perasaan bangga atas pencapaian mereka sebagai hasil dari keterlibatan sosial. Orang tua dan instruktur yang mendorong dan melatih anak-anak mereka untuk mengembangkan sentimen kompetensi dan kepercayaan pada bakat mereka. Orang tua, guru, dan teman sebaya yang memberikan sedikit atau tidak ada dukungan kepada anak-anak mereka akan memiliki kekhawatiran tentang potensi yang mereka capai. Mereka mencurahkan energi mereka untuk menguasai informasi dan keterampilan intelektual saat mereka maju melalui tahap tengah dan akhir masa kanak-kanak. Harga diri yang rendah, perasaan tidak mampu, dan tidak produktif adalah semua masalah yang akan terjadi selama tahun-tahun sekolah dasar. Guru, menurut Erikson, mengemban tugas khusus untuk perkembangan dan ketekunan anak.

2.2.4. Faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional

Faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak prasekolah menurut (Hijriati, 2019) yaitu :

a. Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan awal yang memberikan dampak yang signifikan bagi perkembangan anak, termasuk perkembangan sosial. Kondisi dan proses kehidupan keluarga memberikan lingkungan yang bermanfaat bagi perkembangan sosial anak.

b. Kematangan

Kematangan fisik dan psikologis diperlukan untuk kedewasaan sosial. Dibutuhkan kedewasaan intelektual dan emosional untuk berpartisipasi dalam proses sosial, dapat memberikan dan menerima perspektif orang lain.

c. Status sosial ekonomi

Keadaan atau status kehidupan keluarga dalam masyarakat dapat dipengaruhi oleh kehidupan sosial. Anak yang selalu “menjaga” status sosial anak dan ekonomi keluarganya terkait dalam kehidupannya. Sebagai hasil dari "memelihara status sosial keluarganya", dia mungkin menemukan dirinya dalam pergaulan yang tidak pantas.

d. Pendidikan

Pendidikan adalah cara mengarahkan sosialisasi anak. Pendidikan diartikan sebagai tumbuh kembang anak yang mempengaruhi kehidupan keluarga, masyarakat, dan kelembagaan dalam arti luas.

e. Kepastian mental dan intelegensi

Anak-anak belajar keterampilan linguistik dan pemecahan masalah di sini. Jika seorang anak muda memiliki pikiran yang kuat, ia juga akan memiliki kemampuan linguistik yang kuat. Anak-anak yang jenius akan memilih untuk bermain dengan teman yang lebih tua karena pemahaman mereka telah melampaui itu.

2.3. Konsep Gadget

2.3.1. Pengertian *Gadget*

Istilah "*gadget*" berasal dari bahasa Inggris dan mengacu pada perangkat elektronik yang memiliki banyak manfaat. *Gadget* merupakan salah satu kemajuan terbaru dalam teknologi komunikasi Indonesia dalam beberapa tahun terakhir (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018). *Gadget* dianggap dikembangkan dengan cara yang berbeda dan lebih maju daripada teknologi yang memungkinkan penciptaannya. Berbagai macam *gadget* (perangkat layar kecil) telah berkembang, dan telah ditemukan melalui pengamatan bahwa mayoritas anak-anak memiliki akses ke *gadget*, termasuk *Nintendo DS*, *Playstation portable*, *Game Boy*, Ponsel (*smartphone*), *iPad*, dan lainnya. Seiring berkembangnya zaman, *gadget* menjadi salah satu domain teknologi yang memudahkan orang untuk melakukan sesuatu yang tentu saja cukup umum. (Febriati, 2020). Tergantung pada bagaimana seseorang menggunakan *gadget*, itu dapat berdampak pada perilaku sosial mereka. *Gadget* bisa sangat membantu dan membuat segalanya lebih mudah jika orang itu tahu cara menggunakannya dengan benar. Namun jika orang tersebut menyalahgunakan *gadget*, fungsi *gadget* yang seharusnya untuk memperlancar hubungan atau komunikasi sosial seseorang justru memperburuk hubungan sosial

karena tidak ingin bersilaturahmi secara langsung dan disibukkan dengan *gadget* masing-masing saat sedang bersama orang lain (No et al, 2019)

2.3.2. Penggunaan gadget pada anak usia prasekolah

Gadget tidak hanya populer di kalangan orang dewasa, tetapi juga di kalangan balita dan anak usia prasekolah. Dengan berjalannya waktu, masyarakat modern, termasuk anak-anak, tidak dapat dipisahkan dari keberadaan teknologi yang semakin meluas. Alhasil, tak heran lagi jika melihat anak kecil hingga balita bahkan anak usia prasekolah menggunakan *gadget* (Rideout, 2015).

Gadget adalah perwujudan fisik dari teknologi yang mencakup berbagai aplikasi dan program yang menghibur, hampir seolah-olah telah menjadi sahabat anak-anak. Ini memiliki kekuatan untuk memikat anak-anak agar duduk dengan tenang selama berjam-jam bermain dengan perangkat *gadget*. Menurut penelitian Rideout (2015), anak usia 2-4 tahun menghabiskan 1 jam 58 menit per hari di depan layar, sedangkan anak usia 5-8 tahun menghabiskan 1 jam 58 menit per hari di depan layar. Hal ini berbeda dengan rekomendasi Starburger (2014) bahwa anak-anak menghabiskan tidak lebih dari satu jam sehari di depan perangkat *gadget*.

Penggunaan *gadget* merupakan salah satu penyebab yang dapat menghambat perkembangan emosi anak karena emosinya tidak terstimulasi sehingga mengakibatkan ketidakstabilan emosi anak, karena perkembangan emosi tercapai ketika anak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Swatika, 2020).

2.3.3. Dampak gadget pada anak prasekolah

Adapun dampak negatif dan positif pada *gadget* terhadap anak menurut (Marpaung, 2018) yaitu :

1. Dampak positif

- a. Pengembangan imajinasi adalah teknik untuk meningkatkan kreativitas anak (melihat gambar dan kemudian menggambarinya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
- b. Latihan kecerdasan adalah sesuatu yang bisa dilakukan (hal-hal yang pada anak membiasakan diri menulis, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar)
- c. Meningkatkan rasa percaya diri itu bermanfaat (ketika anak memenangkan permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan)
- d. Mengembangkan keterampilan membaca, matematika, dan pemecahan masalah (berupa rasa ingin tahu dasar anak tentang apa pun yang menyebabkan anak menjadi sadar akan perlunya belajar sendiri tanpa dipaksa)

2. Dampak negatif

- a. Kehilangan konsentrasi saat belajar (saat belajar, anak menjadi tidak fokus dan hanya mengingat gadget, misalnya)
- b. Ketidakmampuan untuk menulis atau membaca (hal ini disebabkan penggunaan gadget misalnya ketika anak membuka video di aplikasi youtube, anak cenderung hanya melihat gambar tanpa harus menulis apa yang dicarinya)

- c. Kehilangan keterampilan sosial (misalnya anak yang tidak bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, keadaan di sekitar mereka)
- d. Dependent (anak akan kesulitan dan akan bergantung pada gadget karena sudah menjadi kebutuhan bagi mereka).
- e. Dapat membahayakan kesehatan (jelas, paparan radiasi di gadget dapat membahayakan kesehatan seseorang, dan juga dapat merusak tubuh dan dapat membahayakan kesehatan mata anak)
- b. Perkembangan kognitif seorang anak terhambat (proses pemikiran kognitif atau psikologis yang terkait dengan bagaimana anak belajar, memperhatikan, dll.).

2.3.4. Dampak bagi kesehatan dan perkembangan sosial emosional anak

a. Mengganggu perkembangan otak anak

Penggunaan *gadget* oleh anak di usia prasekolah berdampak signifikan terhadap perkembangan otak, mengakibatkan tantrum, terhambatnya proses belajar, keterlambatan kognitif, dan ketidakmampuan anak untuk mandiri. Karena otak tumbuh pada tingkat yang cepat dari kurang dari usia dua tahun sampai usia 21 tahun.

b. Perkembangan lambat

Penggunaan *gadget* yang berlebihan memperlambat tumbuh kembang anak, menyebabkan perilaku malas untuk bergerak dan lebih memilih untuk diam dengan *gadget* nya (Triastutik, 2018). Pengaruhnya akan cukup kuat dan positif jika anak aktif bergerak, seperti berlari, melompat, bermain, dan menari. Kemudian, jika anak lebih suka bermain *gadget*

sambil berdiam diri, maka akan meningkatkan risiko obesitas pada masa kanak-kanak yang cukup berbahaya.

c. Penyakit kejiwaan

Penggunaan perangkat *gadget* yang berlebihan pada anak-anak dapat menyebabkan masalah psikologis seperti gangguan bipolar, kecemasan, dan kesedihan. *Bristol University* memperoleh penelitian ini pada tahun 2014. Menurut ilmu kesehatan mental, jika anak-anak bermain *gadget* tanpa batas waktu, maka akan menghambat pola komunikasi saat bersosialisasi dengan orang lain. Anak juga tidak akan mampu mengenali berbagai emosi seperti senang atau sedih, merasa empati, bahkan merespon orang-orang di sekitarnya karena dia tidak memiliki emosi yang baik (Ashshidiq dkk, 2020)

d. Masalah penglihatan

Menurut dr Devina Annisa, dokter mata di JEC, perangkat *gadget* sebaiknya digunakan pada jarak 30-40 cm untuk menghindari miopia pada mata anak. Menurut penelitian dari *University of Toledo* di Amerika Serikat, paparan perangkat *gadget* dapat menyebabkan keracunan mata, yang sangat berisiko bagi anak-anak.

e. Nyeri di bagian tubuh tertentu

Terlalu banyak waktu yang dihabiskan menatap layar *gadget* dapat menyebabkan rasa sakit di beberapa bagian tubuh, termasuk jari, tangan, punggung, leher, dan bahu. Dengan mengangkat perangkat *gadget* terlalu jauh di atas kepala anak, lebih baik mengingatkan anak untuk beristirahat dan mengajarkan posisi duduk yang ideal.

f. Kurangnya bersosialisasi

Kecanduan teknologi pada anak dapat membuat anak tidak peduli dengan lingkungannya (Novitasari & Khotimah, 2016). Anak-anak mungkin merasa lebih nyaman menggunakan aplikasi untuk berinteraksi dengan teman sebayanya atau orang-orang di sekitarnya daripada bermain di luar secara langsung tatap muka dengan teman sebayanya atau orang-orang di sekitarnya (Ismanto dan Onibala, 2015).

g. Kepribadian kasar/agresif

Membentuk emosi pada anak muda adalah sesuatu yang tidak boleh dilakukan karena dapat menyebabkan konsekuensi serius (Ariani, 2018). Karena apa yang dilihat anak dapat memicu sifat tersebut, maka orang tua harus lebih memperhatikan anaknya.



BAB 3

METODE

3.1. Pencarian literature

3.1.1. Database

Penelitian ini menggunakan data sekunder yang diperoleh dari hasil penelitian sebelumnya. Artikel tentang subjek dapat ditemukan di database dari *crossref, google sarjana, proquest, pubmed, eric, dan iop science* sebagai sumber data sekunder.

3.1.2. Jumlah artikel

Jumlah artikel yang akan di review sejumlah 10 artikel (6 internasional dan 5 nasional) dengan menggunakan artikel dari 5 tahun terakhir.

3.1.3. Kata kunci

Kata kunci dan operator boolean (*AND, OR, or NOT*) digunakan untuk memperluas dan mendefinisikan pencarian, membuatnya lebih mudah untuk memilih artikel mana yang akan digunakan, saat melakukan pencarian artikel. Istilah "*gadget*" *AND* "*praschool*" *AND* "*social*" *AND* "*emotional*" digunakan dalam pencarian artikel.

3.2. Kriteria inklusi dan eksklusi

Tabel 3. 1 Kriteria inklusi dan eksklusi

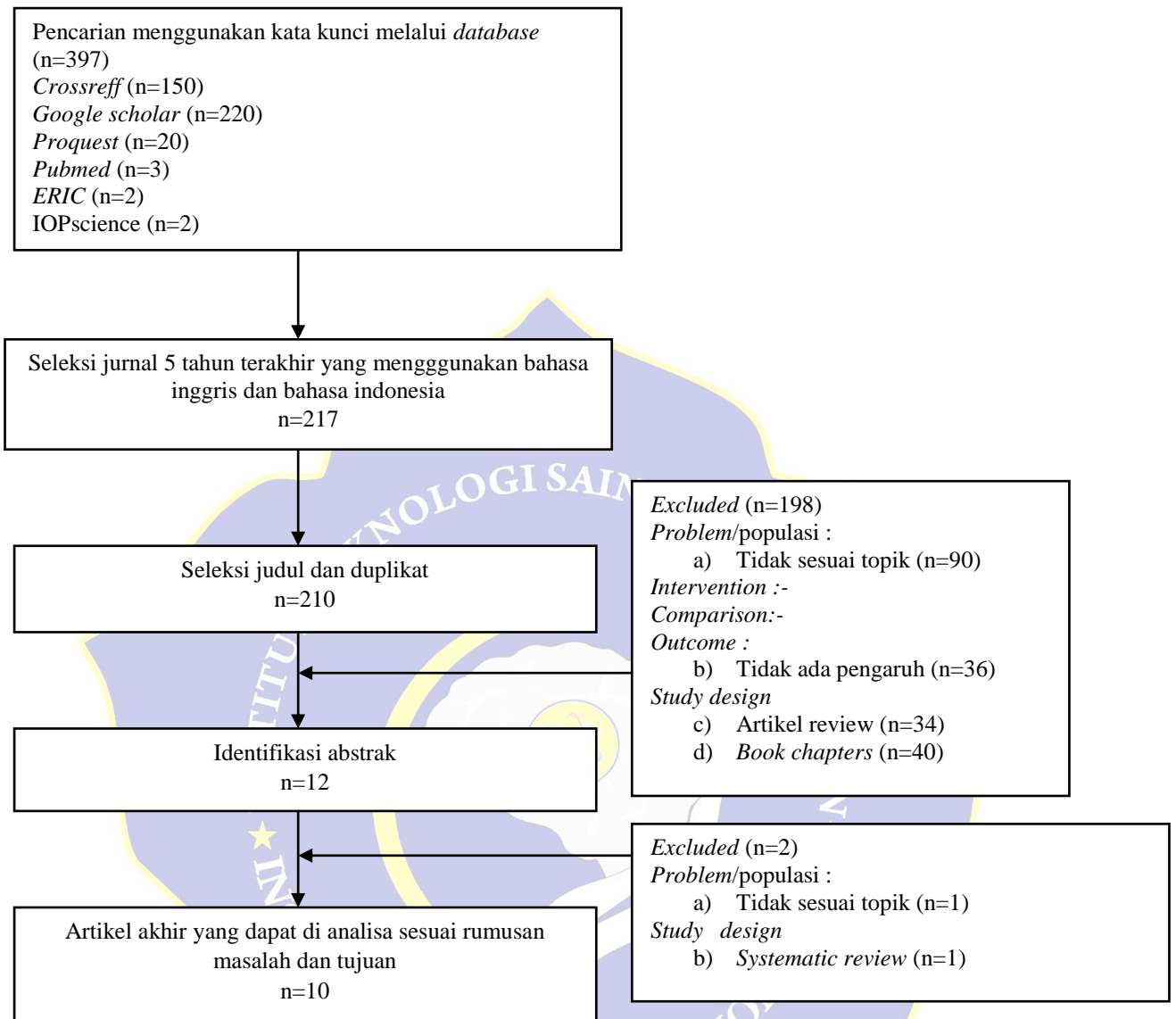
Kriteria	Inklusi	Eksklusi
Population/Problem	Artikel nasional dan internasional yang berhubungan dengan topik penelitian yaitu penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah usia 3-6 tahun	Artikel nasional dan internasional yang tidak berhubungan dengan topik penelitian yaitu penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah usia 3-6 tahun
Intervention	Tidak ada intervensi	Tidak ada intervensi
Comparison	Tidak adanya faktor perbandingan	Tidak adanya faktor perbandingan
Outcome	Terdapat pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah usia 3-6 tahun	Tidak terdapat pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah usia 3-6 tahun
Study Design	<i>Mix methods study, experimental study, survey study, cross sectional</i> , analisis korelasi, analisis komparasi, studi kualitatif, studi kuantitatif	<i>Literature review, systematic review, cohort dan book chapters</i>
Tahun Terbit	Artikel yang diterbitkan mulai tahun 2018	Artikel yang diterbitkan sebelum tahun 2018
Bahasa	Bahasa indonesia dan bahasa inggris	Selain bahasa indonesia dan bahasa inggris

3.3. Seleksi studi dan penilaian kualitas

Tahap awal yaitu membaca abstrak, diikuti dengan memilih seluruh teks. Artikel yang tidak mendukung tujuan tinjauan pustaka yang diterbitkan dan tidak relevan dikeluarkan.

3.3.1. Hasil pencarian dan seleksi studi

Berdasarkan hasil pencarian *literature* melalui publikasi *crossref*, *google scholar*, *proQuest*, *PubMed*, *Eric*, *IOP Science* menggunakan keyword “*gadget*” AND “*preschool*” AND “*social*” AND “*emotional*”. Secara total, 217 publikasi yang diterbitkan sebelum 2018 dan yang menggunakan bahasa selain bahasa Inggris dan Indonesia dikeluarkan dari penelitian setelah peneliti menemukan 397 artikel menggunakan kata kunci tersebut. 10 makalah, 6 di antaranya internasional dan 4 nasional, diperoleh setelah penilaian kelayakan 210 artikel, duplikat artikel, atau publikasi yang tidak memenuhi persyaratan inklusi dikeluarkan.



Gambar 3. 1 Diagram *flow* hasil pencarian dan seleksi studi

3.3.2. Daftar artikel hasil pencarian

Tujuan dari tinjauan literatur ini adalah untuk menjelaskan hasil ekstraksi data yang serupa berdasarkan hasil pengukuran dengan menggabungkan beberapa makalah dengan pendekatan naratif. Identitas peneliti, volume, metode, temuan, dan database semuanya termasuk dalam publikasi penelitian yang memenuhi persyaratan inklusi dan menghasilkan abstrak artikel.



Tabel 3. 2 Daftar artikel hasil pencarian

No	Author	Tahun	Volume, Angka	Judul	Metode (Desain,Sampel, Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil Literature Review	Database	Link
1	Alexander L. Khiu and Hazalifah Hamzah	2018	Vol.7	<i>Exploratory analysis of pilot data : trends of gadget use and psychosocial adjustment in pre-schoolers</i>	D : analitik <i>cross sectional</i> S : <i>Convenience sampling</i> V : Variabel Independen: <i>gadget use</i> Variabel Dependen: <i>psychosocial adjustment in pre-schoolers</i> I : kuesioner A : <i>LOEES smoothing</i>	Perubahan masalah sosial 40% anak-anak menghabiskan lebih dari dua jam setiap hari untuk teknologi. Penggunaan gadget selama lebih dari 100 hingga 120 menit merupakan tanda masalah psikososial, termasuk kelelahan, prestasi akademik yang buruk, dan perilaku prososial dan kekerasan.	ERIC	https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1208014.pdf

2	Ririn Prastia Agustin, Qori Ila Saidah, Sapto Dwi Anggoro, Nuh Huda, Dini Mei Widayanti, Dwi Priyantini, Ceria Nurhayati, Lela Nurlela	2019	Jil.11	<i>The Relationship Between The Use Of Gadget And Emotional Development Of Preschool Children</i>	<p>D: analitik <i>cross sectional</i></p> <p>S: <i>simple random sampling</i></p> <p>V:</p> <p>Variabel Independen: <i>The Use Of Gadget</i></p> <p>Variabel Dependen: <i>Emotional Development Of Preschool Children</i></p> <p>I: kuesioner A : uji Spearman's Rho</p>	<p>Masalah perkembangan emosi</p> <p>Anak usia prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya sebagian besar mengalami masalah perkembangan emosi abnormal yaitu anak yang menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 1 jam perhari. Penggunaan <i>gadget</i> yang berlebihan dapat mempengaruhi kepribadian anak sehingga mudah marah ketika keinginannya tidak terpenuhi, marah, dan mempengaruhi interaksi sosial anak dengan tidak peduli dengan orang di sekitarnya</p>	Google scholar	https://ejournal.lucp.net/index.php/mjn/article/view/touse
---	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------	--------	---------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3	Muniroh Munawar , Putri RA Zuhri	2018	Vol.7	<i>The Influence of Gadgets on Early Childhood Social Development in Hidayatullah Islamic Kindergarten School Semarang</i>	D: analitik cross sectional S : <i>purposive sampling</i> V: Variabel Independen: <i>Influence of Gadgets</i> Variabel Dependen: <i>Social Development</i> I : Kuesioner Penggunaan Gadget dan Kuesioner Perkembangan Sosial A : uji parsial atau uji T	Masalah perkembangan sosial Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di TK Islam Hidayatullah Semarang pada kelompok A dengan jumlah anak 15 orang, 11 orang diantaranya mengatakan bahwa bermain <i>gadget</i> lebih menyenangkan daripada bermain bersama teman. Mereka lebih memilih bermain <i>gadget</i> daripada bermain dengan teman, sehingga interaksi sosial mereka menjadi terbatas.	<i>IOP science</i>	http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeces
---	-------------------------------------------	------	-------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4	Nabila Ilma Nisa Rukmana , Nur Ainy Fardana, Linda Dewanti, Farah Mujtaba	2021	Vol. 7	<i>Does the Intensity of Gadget Use Impact Social and Emotional Development of Children aged 48-72 Months?</i>	D: analitik <i>cross sectional</i> S: <i>simple random sampling</i> V: Variabel Independen : <i>Intensity of Gadget</i> Variabel Dependen : <i>Impact Social and Emotional Development</i> I : kuesioner A : tes spearman	Masalah perkembangan sosial Responden dengan intensitas penggunaan <i>gadget</i> yang tinggi sebanyak 32 responden (69,6%). Penggunaan <i>gadget</i> yang berlebihan menghilangkan minat anak terhadap kegiatan lain, sehingga membuat anak lebih memilih menyendiri daripada bermain dengan teman bahkan orang tuanya. Anak yang terlalu sering menggunakan <i>gadget</i> memiliki sikap agresif dan kurang dapat mengontrol emosinya ketika merasa terganggu	<i>Proquest</i>	http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/alathfal/article/view/4462
---	------------------------------------------------------------------------------------------------------	------	--------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

5	Rita Dwi Pratiwi1, Lukman Handoyo, Siti Novy Romlah and Titi Rohaeti	2022	Vol.22	<i>Psychosocial Development of Children Addicted Versus Not Addicted to Smartphones</i>	D: analitik komparatif S : <i>simple random sampling</i> V: Variabel Independen: <i>Psychosocial Development of Children</i> Variabel Dependen: <i>Addicted Versus Not Addicted to Smartphones</i> I : kuesioner A : Uji <i>Mann-Whitney</i>	Masalah perkembangan sosial pada kelompok kecanduan, hampir semua anak berada pada tahap rasa bersalah yaitu 34 responden (85,0%) dan sisanya anak dalam tahap inisiatif sebanyak 7 responden (15,0%). Anak yang sering bermain <i>gadget</i> dapat mengalami gangguan atensi. Jika anak mengalami gangguan perhatian, maka anak tersebut mungkin tidak peka terhadap lingkungan sosial dan memiliki rasa inisiatif yang rendah.	<i>Pubmed</i>	https://knepublishing.com/index.php/KnE-Life/article/view/10329/16892
---	----------------------------------------------------------------------	------	--------	-----------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

6	Jeong Hye Park and Minjung Park	2020	Vol. 16, issue 3	<i>Smartphone use patterns and problematic smartphone use among preschool children</i>	<p>D: analitik <i>cross sectional</i></p> <p>S: <i>simple random sampling</i></p> <p>V</p> <p>Variabel Independen: <i>Smartphone use patterns</i></p> <p>Variabel Dependen : <i>problematic smartphone use among preschool children</i></p> <p>I : kuesioner</p> <p>A : uji <i>chi square</i></p>	<p>Masalah perkembangan sosial</p> <p>17,1% responden cocok dengan tagihan untuk masalah ponsel cerdas yang serius dan mungkin bertambah buruk jika orang menggunakan perangkat mereka untuk kesenangan atau kesenangan lebih dari dua jam setiap hari.</p> <p>Persyaratan untuk menggunakan smartphone bermasalah, termasuk ketidakmampuan untuk mengontrol penggunaan seseorang, menganggapnya sebagai aspek yang paling signifikan dari kehidupan sehari-hari, dan hanya ingin bermain dan belajar menggunakan satu, yang memiliki efek merugikan pada fisik, psikologis seseorang, dan kesejahteraan sosial.</p>	<i>Crossreff</i>	https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0244276
---	---------------------------------	------	------------------	----------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

7	Widya Safitri, Sufriani, Nevi Hasrati Nizami	2021	Vol.5	Gambaran Perkembangan Sosial-Emosional Anak Yang Menggunakan Gadget	D: analitik <i>cross sectional</i> S : <i>simple random sampling</i> V: Variabel Independen: Perkembangan Sosial-Emosional Anak Variabel Dependen: Menggunakan Gadget I : kuesioner A: uji <i>chi square</i>	Masalah perkembangan sosial Sebanyak 20 responden menunjukkan adanya perubahan seperti subjek kurang percaya diri, sering menyendiri, susah menyesuaikan diri dan lama menyelesaikan tugas yang diberikan guru.	Google scholar	http://www.jim.unsyiah.ac.id/FKep/article/view/18643/0
8	Ayu Insafi Mulyantari, Nurul Romadhona, Gemah Nuripah, Yuli Susanti, Titik Respati	2019	Vol.1	Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gadget dengan Status Mental Emosional pada Anak Usia Prasekolah	D: analitik <i>cross sectional</i> S : <i>cluster random sampling</i> V: Variabel Independen: Kebiasaan Penggunaan Gadget Variabel Dependen: Status Mental Emosional I : Kuesioner A: Uji <i>chi square</i>	Masalah perkembangan emosional 36 anak (53%) diduga memiliki penyimpangan mental emosional. Masalah emosional yang dilakukan oleh anak usia prasekolah di antaranya anak menjadi agresif dan mudah marah ketika gadget yang digunakan diminta oleh orang tua nya.	Google scholar	http://ejournal.unisba.ac.id/index.php/jiks

9	Firmawati, Nur Uyuun, Biahomo	2019	Vol. 11	Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia prasekolah Di Tk Negeri Pembina Limboto Kabupaten Gorontalo	D:analitik <i>cross sectional</i> S : total sampling V: Variabel Independen: Penggunaan <i>Gadget</i> Variabel Dependenn: Perkembangan Psikososial I :kuesioner A : Uji <i>Chi square</i>	Masalah perkembangan sosial Terdapat sebanyak 57 responden (57,0%) yang menggunakan <i>gadget</i> dengan kategori tinggi dan perkembangan psikososial buruk. Anak lebih suka bermain sendiri didalam rumah dengan <i>gadgetnya</i> dari pada bermain diluar bersama teman seusianya, anak kurang berani berbicara dengan orang baru, anak mudah marah, anak senang mengejek / mengolok teman mainnya, anak selalu menang sendiri, anak akan menangis apabila keinginannya tidak dituruti, anak suka menang sendiri	Google scholar	https://journal.umgo.ac.id/index.php/Zaitun/article/view/1151
---	-------------------------------	------	---------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

10	Mira Rahmawati, Melly Latifah	2020	Vol.13	Penggunaan <i>gadget</i> , Interaksi Ibu-Anak, Dan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah	D:analitik <i>cross sectional</i> S : <i>simple random sampling</i> V: Variabel Independen: Penggunaan <i>gadget</i> , Interaksi Ibu-Anak Variabel Dependen: Perkembangan Sosial-Emosional I : kuesioner A : uji <i>chi square</i>	Masalah perkembangan emosional Sebanyak 4,9 persen memiliki tingkat ketergantungan yang tinggi dan sisanya (24,6%) memiliki tingkat ketergantungan yang sedang. Artinya cukup banyak anak yang mengalami perubahan perilaku karena penggunaan <i>gadget</i> . Perubahan perilaku tersebut diantaranya anak dapat ditenangkan dengan gawai ketika rewel (18,0%), marah ketika tidak diberikan <i>gadget</i> (13,1%), anak menjadi kurang memperhatikan lingkungan sekitar, dan membuat anak sangat fokus dan mengabaikan perkataan orang lain (9,8%).	Google scholar	http://dx.doi.org/10.24156/jikk.2020.13.1.75
----	-------------------------------	------	--------	--------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------

BAB 4

HASIL DAN ANALISIS

4.1 Hasil

Tabel 4. 1 Karakteristik umum dalam penyelesaian studi (n=10)

No.	Kategori	n	%
A. Tahun Publikasi			
1.	2018	2	20
2.	2019	3	30
3.	2020	2	20
4.	2021	2	20
5.	2022	1	10
	Total	10	100
B. Desain Penelitian			
1.	Analitik <i>cross sectional</i>	9	90
2.	Analitik komparatif	1	10
	Total	10	100
C. Tehnik Sampling			
1.	<i>Convenience sampling</i>	1	10
2.	<i>Purposive sampling</i>	1	10
3.	<i>Simple random sampling</i>	6	60
4.	<i>Cluster random sampling</i>	1	10
5.	<i>Total sampling</i>	1	10
	Total	10	100
D. Variabel independen			
1.	Penggunaan <i>gadget</i>	4	40
2.	Pengaruh <i>gadget</i>	1	10
3.	Intensitas <i>gadget</i>	1	10
4.	Perkembangan psikososial anak	1	10
5.	Pola penggunaan ponsel cerdas	1	10
6.	Perkembangan sosial emosional anak	1	10
7.	Kebiasaan penggunaan <i>gadget</i>	1	10
	Total	10	100
E. Variabel dependen			
1.	Penyesuaian psikososial di usia prasekolah	3	30
2.	Perkembangan emosional anak usia prasekolah	1	10
3.	Perkembangan sosial dan emosional	2	20
4.	Kecanduan versus tidak kecanduan ponsel	1	10
5.	Penggunaan ponsel bermasalah diantara anak usia prasekolah	1	10
6.	Menggunakan <i>gadget</i>	1	10
7.	Status mental emosional	1	10
	Total	10	100
F. Instrumen penelitian			
1.	Kuesioner	10	100
	Total	10	100

G. Analisis statistik penelitian		
1.	<i>Loess smoothing</i>	10
2.	Uji <i>spearman's rho</i>	20
3.	Uji <i>parsial</i> atau uji <i>T</i>	10
4.	Uji <i>man whitney</i>	10
5.	Uji <i>chi square</i>	50
Total		100

Berdasarkan tabel 4.1 di dapatkan bahwa karakteristik artikel secara keseluruhan hampir sebagian artikel di terbitkan pada tahun 2019 sejumlah 3 artikel atau (30%), adapun desain pada artikel penelitian ini sebagian besar atau hampir seluruhnya sejumlah 9 artikel atau (90%) menggunakan analitik *cross sectional*. Analitik *cross sectional* ini merupakan penelitian observasional dimana cara pengambilan data variabel bebas dan variabel tergantung dilakukan sekali waktu pada saat yang bersamaan.

Tehnik sampling berdasarkan tabel 4.1 di dapatkan bahwa sebagian besar sejumlah 6 artikel atau 60% menggunakan tehnik *probability sampling* yaitu *simple random sampling*, variabel independen yang di teliti sebagian besar (40%) yaitu penggunaan *gadget*, variabel dependen yang di teliti sebagian besar (30%) yaitu penyesuaian psikososial di usia prasekolah, Instrumen penelitian seluruhnya menggunakan kuesioner sebanyak 10 artikel atau (100%) dan analisis statistik hampir setengahnya (50%) menggunakan uji *chi square*.

4.2 Analisis penelitian

Tabel 4. 2 Perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah (3-6 tahun) akibat penggunaan *gadget*

No.	Komponen	Sumber empiris utama	f	%
A. Jenis penggunaan <i>gadget</i>				
1.	Bermain game	Muniroh <i>and</i> putri (2018), rita <i>et al.</i> (2022), widya, sufriyani, nevi (2021)	3	30
2.	Bermain game dan menonton video	Khiu <i>and</i> hamzah (2018), park <i>and</i> park (2020), ririn <i>et al.</i> (2019), nabila <i>et al.</i> (2021), ayu, nurul, gemah (2019), Firmawati, nur (2019), mira dan melly (2020)	7	70
3.	Bermain game dan media sosial	-	-	-
4.	Tidak ada	-	-	-
Total			10	100
B. Pengawasan penggunaan <i>gadget</i>				
1.	Orang tua selalu mendampingi anaknya	-	-	-
2.	Orang tua tidak mendampingi	Park <i>and</i> park (2020), muniroh <i>and</i> putri (2018), nabila <i>et al.</i> (2021), rita <i>et al.</i> (2022), ririn <i>et al.</i> (2019), widya, sufriyani, nevi (2021), ayu, nurul, gemah (2019), Firmawati, nur (2019), mira dan melly (2020)	9	90
3.	Tidak ada	Khiu <i>and</i> hamzah (2018)	1	10
Total			10	100
C. Aspek perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah pengguna <i>gadget</i>				
1.	Perkembangan sosial anak usia prasekolah Alih-alih bermain dengan orang lain di lingkungan mereka, anak-anak lebih suka menggunakan <i>gadget</i> mereka.	Khiu <i>and</i> hamzah (2018), Firmawati, nur (2019), muniroh <i>and</i> putri (2018), nabila <i>et al.</i> (2021), rita <i>et al.</i> (2022), widya, sufriyani, nevi (2021)	6	60
2.	Perkembangan emosional anak usia prasekolah Anak kesulitan untuk mengontrol dirinya sendiri terhadap penggunaan <i>gadget</i>	Park <i>and</i> park (2020), ririn <i>et al.</i> (2019), ayu, nurul, gemah (2019), mira dan melly (2020)	4	40
Total			10	100

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa dalam penggunaan *gadget* hampir seluruhnya menggunakannya untuk bermain game dan menonton video (70%), anak menggunakan *gadget* hampir seluruhnya tidak didampingi oleh orang

tua (90%), kemudian hampir sebagian besar anak mengalami masalah perkembangan sosial yaitu lebih senang bermain dengan gadgetnya dibanding bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya (60%).

Berdasarkan 10 artikel terdapat 6 artikel yang menunjukkan gangguan pada perkembangan sosial anak yaitu penelitian yang di kemukakan oleh Firmawati dan Nur (2019), Nabila *et al.* (2021), Rita *et al.* (2022), Widya dkk (2021), Khiu dan Hamzah (2018), Muniroh dan Putri (2018) bahwa anak-anak gagal mematuhi rekomendasi AAP untuk tidak lebih dari 2 jam penggunaan media gabungan per hari. Ini adalah tren yang mengkhawatirkan karena sejumlah penelitian mengaitkan penggunaan media dengan hasil psikososial yang merugikan. Hal itu menyebabkan penurunan masalah sosial dan perilaku prososial pada anak. Penjelasan untuk ini mungkin bahwa durasi penggunaan media yang lebih lama merampas anak-anak dari interaksi orang tua dan anak yang berharga diperlukan untuk perkembangan sosial yang sehat pada anak-anak. ditemukan responden dengan intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi sebagian besar memiliki kategori perkembangan sosial emosional yang dirujuk ke rumah sakit. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menghilangkan minat anak terhadap kegiatan lain, sehingga membuat anak lebih memilih menyendiri daripada bermain dengan teman bahkan orang tuanya. Ketika anak-anak kecanduan *gadget*, mereka akan menganggap bahwa *gadget* adalah bagian dari kehidupan mereka dan tidak ingin dipisahkan. Hal tersebut dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak dengan lingkungannya. Anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* akan

memiliki sikap agresif dan kurang dapat mengontrol emosinya ketika merasa terganggu.

Berdasarkan 10 artikel terdapat 4 artikel yang menunjukkan adanya gangguan perkembangan emosional yaitu penelitian yang di kemukakan oleh Park dan Park (2020), Ririn, *et al.* (2019), Ayu dkk (2019), Mira dan Melly (2020). Para peneliti menemukan korelasi kuat antara penggunaan smartphone yang bermasalah dan prevalensi penggunaan smartphone yang bermasalah di antara pengguna smartphone usia prasekolah. Smartphone yang bermasalah lebih mungkin digunakan jika digunakan lebih dari dua jam (odds ratio 7,85). Persyaratan untuk menggunakan smartphone bermasalah, khususnya ketidakmampuan untuk mengendalikan diri saat menggunakannya, keyakinan bahwa smartphone adalah satu-satunya hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari, dan keinginan untuk hanya bermain dan belajar menggunakan smartphone, yang kesemuanya memiliki efek merugikan pada kesehatan fisik, kesehatan mental, dan hubungan sosial seseorang. Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresi pada anak karena anak tidak dapat memahami perbedaan cara pandang orang lain. Agresi merupakan salah satu bentuk reaksi anak terhadap perasaan kecewa karena keinginan menggunakan *gadget* tidak terpenuhi dan hal ini dapat mengakibatkan perselisihan atau perkelahian jika terganggu saat bermain *gadget* atau jika *gadget* dirampas. Sehingga akan berdampak buruk bagi tumbuh kembang anak, baik secara fisik maupun psikis. Ketika anak menggunakan *gadget* secara berlebihan, mereka tidak akan mengenal nilai waktu dan anak akan

menjadi emosional jika tidak mendapatkan *gadget* sesuai dengan kebutuhannya.



BAB 5

PEMBAHASAN

5.1. Gangguan perkembangan sosial pada anak usia prasekolah akibat

gadget

Hasil review 10 artikel didapatkan fakta terkait gangguan perkembangan sosial yang terjadi pada anak usia prasekolah, peneliti menemukan 60% artikel menunjukkan bahwa gangguan perkembangan sosial yang terjadi pada anak usia prasekolah akibat *gadget* diantaranya pada penelitian yang dilakukan Firmawati dan Nur (2019), Nabila *et al.* (2021), Rita *et al.* (2022), Widya dkk (2021), Khiu dan Hamzah (2018), Muniroh dan Putri (2018) bahwa penggunaan *gadget* menunjukkan mayoritas responden kategori penggunaan tinggi. Penggunaan *gadget* kategori tinggi dan perkembangan sosial kategori kurang baik yaitu seperti anak lebih suka bermain sendiri didalam rumah dengan *gadget* nya dari pada bermain diluar bersama teman seusianya, anak sulit berinteraksi sosial dengan orang baru. Hal tersebut dikarenakan penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak buruk bagi perkembangan sosial anak. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menghilangkan minat anak terhadap kegiatan lain, sehingga membuat anak lebih memilih menyendiri daripada bermain dengan teman bahkan orang tuanya karena asyik dengan *gadget*nya.

Menurut teori Maria Ariyanti dkk (2021), interaksi sosial anak dengan lingkungannya menjadi semakin terganggu ketika mereka menggunakan perangkat untuk waktu yang lama.. Akibat ketidakmampuan anak dengan teman-temannya tanpa *gadget*, interaksi sosial antar anak seringkali kurang membuahkan

hasil. Selain itu, karena anak disibukkan dengan *gadget*, mereka sering melewatkan percakapan dan pertanyaan dari orang lain di sekitarnya. Serupa dengan teori yang dikemukakan oleh Simamora (2018) yang menyatakan bahwa reaksi negatif anak disebabkan oleh waktu penggunaan *gadget* yang lama, penggunaan perangkat dalam jangka waktu yang lama setiap hari dapat menyebabkan anak menjadi pribadi antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal tersebut tentunya dapat membantu seorang anak menjadi lebih individualis karena masa usia prasekolah tidak berinteraksi dan kurang eksplor dengan lingkungan sehingga anak kurang memiliki kemampuan berkomunikasi.

Menurut peneliti, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak negatif pada hubungan sosial anak-anak dengan keluarga dan lingkungan mereka, membuat mereka pasif dan cenderung menggunakan *gadget*. Anak-anak prasekolah biasanya senang menerima objek baru melalui aktivitas bermain. Anak-anak secara teratur menggunakan *gadget* untuk bermain dan memenuhi rasa ingin tahu mereka karena ada begitu banyak aplikasi menarik yang tersedia untuk mereka; akibatnya, sebagian besar dari mereka menghabiskan sepanjang hari menggunakannya, kurang memperhatikan lingkungan mereka. Anak-anak seusia mereka harus berinteraksi dan bermain dengan teman sekelasnya. Jika perkembangan sosial anak terganggu, dikhawatirkan anak akan sulit beradaptasi dengan dunia sosial di sekitarnya, tidak bergaul dengan teman sebayanya, dan tidak mau bermain atau bersosialisasi dengan mereka. Sebenarnya, anak usia ini harus bisa menerima anak lain seusianya, menunjukkan minat pada permainan, dapat menerima teman baru dari kelompoknya atau berpisah dari orang tua atau orang dewasa lainnya, dan toleran terhadap kelas sosial lainnya.

Selain itu teori yang dikemukakan oleh Puji Asmaul Chusna, (2018) Penggunaan teknologi yang berlebihan akan merugikan anak usia prasekolah. Anak-anak yang menghabiskan banyak waktu menggunakan *gadget* akan lebih emosional, memberontak karena merasa terganggu saat menggunakannya, dan malas karena tidak menyelesaikan tugas rutinnnya. Dia perlu dibujuk untuk makan karena dia disibukkan dengan perangkat *gadget* nya. Yang lebih memprihatinkan, mereka bahkan tidak mau bertemu dengan yang lebih tua, mereka tidak melihat ke kiri atau ke kanan atau peduli dengan orang-orang di sekitar mereka. Suwarsi (2018) berpendapat bahwa ketika anak-anak disibukkan dengan *gadget*, mereka menjadi tidak tertarik pada hal lain, tidak lagi menikmati bergaul atau bermain di luar dengan teman-teman, berperilaku agresif untuk membela diri ketika permainan dikurangi atau dihentikan, dan bahkan berani mencuri waktu untuk bermain *gadget*. Tindakan tersebut merupakan tanda bahwa anak membutuhkan bantuan untuk menghentikan kebiasaan bermain *gadget*.

Peneliti berpendapat bahwa anak usia prasekolah sering menyalahgunakan *gadget* dan menggunakannya untuk waktu yang berlebihan, yang menyebabkan kurangnya kepedulian seseorang terhadap lingkungannya di rumah dan di masyarakat. Seseorang yang menunjukkan sikap apatis ini merasa sulit untuk berinteraksi dengan orang lain, dan dia mungkin mengabaikan atau bahkan merasa terasing dari lingkungannya karena *gadget*. Bagi anak-anak, penggunaan barang elektronik secara berlebihan dan dalam jangka waktu lama akan berdampak merugikan yang cukup signifikan. Anak-anak akan menjadi tidak sadar akan lingkungan mereka karena mereka akan memilih untuk terus menatap layar perangkat dan menikmati kesenangannya bermain *gadget*. Mereka akan

semakin terobsesi dengan dunia mereka sendiri dan melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman mereka. Mengingat bahwa jumlah total waktu yang dihabiskan untuk menggunakan *gadget* dapat berdampak pada perkembangan sosial anak, orang tua harus memikirkan dengan cermat berapa banyak waktu yang diberikan kepada anak-anak prasekolah untuk bermain dengan *gadget*.

Peneliti berpendapat bahwa upaya yang dapat dilakukan adalah dengan membatasi penggunaan *gadget* pada anak-anak, upaya dapat dilakukan untuk meminimalkan efek buruknya. Ini akan menghentikan anak-anak dari kecanduan *gadget* pada jangka waktu yang lama. Hal ini pada akhirnya akan mengarah pada perkembangan interaksi yang sehat antara ibu dan anak. Untuk meningkatkan kompetensi mereka, orang tua juga dapat memantau informasi yang diakses anak-anak mereka dan mendorong mereka untuk menggunakan *gadget* untuk tujuan pendidikan.

5.2. Gangguan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah akibat *gadget*

Hasil dari 10 artikel yang di review, peneliti menemukan ada beberapa fakta tentang gangguan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah pengguna *gadget* yaitu terdapat 40% artikel yang dikemukakan oleh Park & Park (2020), Ririn, et al. (2019), Ayu dkk (2019), Mira & Melly (2020) bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah mengalami penggunaan *gadget* yang bermasalah. Intensitas waktu penggunaan *gadget* berhubungan erat dengan penggunaan *gadget* bermasalah. Penggunaan *smartphone* selama lebih dari 2 jam dapat meningkatkan resiko penggunaan *gadget* bermasalah. Kriteria penggunaan *gadget* bermasalah yaitu: tidak bisa mengontrol diri dalam penggunaan *gadget*;

hanya menganggap gadget paling penting di kehidupan sehari-harinya; hanya mau bermain dan belajar dengan menggunakan gadget yang mengakibatkan konsekuensi fisik, psikologis, dan sosial yang negatif. Penggunaan gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresi pada anak karena anak tidak dapat memahami perbedaan cara pandang orang lain. Anak juga berperilaku mengamuk yang dapat dipicu oleh beberapa keadaan, di antaranya kecemasan yang tidak dapat dikontrol, mudah marah ketika keinginannya tidak dituruti, sulit berkonsentrasi, serta berperilaku manja dan merusak.

Menurut pendapat Muthia (2018), bermain dengan teman sebaya kurang menyenangkan bagi anak-anak daripada menggunakan *gadget*. Ini terkait erat dengan banyak kemampuan yang ditawarkan perangkat *gadget*, banyak di antaranya tidak diragukan lagi lebih menarik bagi anak-anak. Kurangnya pengendalian diri saat menggunakan *gadget* merupakan salah satu dampak buruk yang mungkin terjadi pada anak. Anak-anak yang tidak dapat mengontrol penggunaan *gadget* mereka biasanya menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *gadget*, anak mengabaikan kebutuhan lain hanya untuk bermain *gadget*. Contohnya termasuk lupa makan atau mandi, serta tidak mematuhi peringatan dari orang lain di sekitarnya. Selain itu, ciri-ciri tidak dapat mengontrol gadget termasuk merasa terlalu sibuk dengan *gadget*, merasa perlu menghabiskan lebih banyak waktu online untuk merasa puas, melakukan upaya berulang kali untuk melakukannya tanpa hasil, mencoba untuk mengurangi atau berhenti menggunakannya tetapi gagal total. , merasa gelisah, murung, tertekan, atau marah saat melakukannya, dan memainkannya lebih lama dari yang diharapkan.

Menurut peneliti, penggunaan teknologi yang tidak terkendali, terutama di kalangan balita, dapat menyebabkan gangguan perkembangan emosi pada anak. Kemampuan mengendalikan emosi dan mendeteksi emosi pada anak harus dimiliki sebelum anak memasuki lingkungan yang berdampak pada perilakunya, sehingga perkembangan emosi pada anak prasekolah menjadi salah satu aspek terpenting dalam perkembangan anak. Perasaan senang, takut, marah, dan emosi lainnya adalah contoh dari emosi. Perkembangan emosi anak usia dini ditandai dengan munculnya perasaan evaluatif seperti bangga, malu, dan bersalah. Munculnya emosi pada anak menunjukkan bahwa mereka sudah mulai memahami konsep menilai perilaku mereka. Kecenderungan untuk menggunakan teknologi yang tidak terkendali akan menumbuhkan ketergantungan, yang mungkin mengganggu hubungan sosial, mengurangi empati dan simpati, dan memotong waktu bersama keluarga. Akibatnya, anak-anak yang kecanduan *gadget* akan memusatkan perhatiannya pada dunia maya, dan ketika permintaan mereka untuk bermain *gadget* tidak dikabulkan atau dicabut dari *gadget*, emosi seperti khawatir, putus asa, kecewa, murka, dan gelisah akan muncul pada anak-anak. Menjadi tidak stabil secara emosional pada anak-anak adalah salah satu efek berbahaya dari *gadget*. Tingkah laku anak seperti serangan balik fisik (nonverbal) dan verbal (verbal) merupakan bentuk respon mereka terhadap perasaan kecewa karena keinginan mereka untuk menggunakan *gadget* tidak terpenuhi, dan hal ini dapat mengakibatkan perselisihan atau perkelahian jika terganggu saat menggunakan *gadget*. Pertumbuhan dan perkembangan anak, baik fisik maupun psikis, akan terkena dampak negatifnya.

Kriteria adiksi yang sering digunakan oleh para psikolog menyatakan bahwa seseorang dianggap kecanduan terhadap suatu stimulus jika mengabaikan hal-hal penting karena stimulus tersebut atau mengalami gangguan dalam hubungannya dengan orang-orang terdekatnya sebagai akibat dari adanya stimulus tersebut. Hal ini sejalan dengan teori lain yang dikemukakan oleh Ruller (2018) Orang yang dekat dengannya dalam situasi ini mengeluh, terganggu, tidak puas, dan merasa diabaikan sebagai akibat dari rangsangan, marah, tersinggung, dan tidak suka jika perilakunya dikritik, menyembunyikan atau menutupi perilakunya, dan berusaha untuk berhenti tetapi tidak dapat melakukannya. Selain itu, Indanah & Yuliasetanigrum (2019) menyatakan bahwa anak usia prasekolah yang tidak dapat mengontrol penggunaan *gadget* menunjukkan masalah perkembangan emosional, termasuk kesulitan berinteraksi dengan orang lain, sulit berpisah dari orang tua, dan sulit mengendalikan diri dan perilaku agresif. Kepribadian anak akan terpengaruh oleh penggunaan *gadget* tanpa pengawasan orang tua, membuatnya cepat marah ketika permintaannya tidak dikabulkan atau ketika menerima nasihat dan membuat komunikasi menjadi sulit.

Menurut peneliti, teknologi berkembang sangat pesat di era globalisasi saat ini, khususnya teknologi berbasis layar seperti *smartphone* dan internet. Kehidupan anak-anak, terutama anak-anak prasekolah, dapat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi ini. Pertumbuhan dan perkembangan anak yang cepat terjadi selama tahun-tahun prasekolah. Anak-anak suka bermain dan lebih terbiasa bermain dengan *gadget* dibandingkan dengan teman-temannya. Anak-anak menghabiskan berjam-jam bermain *gadget* mereka tanpa melakukan aktivitas fisik apa pun. Akibatnya anak mengalami kesulitan dalam mengontrol penggunaan

gadget. Aktivitas gerak anak akan berkurang akibat penggunaan teknologi berbasis layar dan kontakannya dengan anak. Anak yang kurang mampu mengontrol penggunaan *gadget* akan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain sendiri, kurang bergerak, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Tentunya hal ini juga akan berdampak pada bagaimana anak berperilaku, baik secara pribadi maupun di depan umum. Anak-anak cenderung kurang percaya diri, lebih emosional, agresif, sulit berinteraksi dan bergaul dengan anak-anak lain, manja, destruktif, dan sulit fokus. Anak-anak yang menggunakan *gadget* secara berlebihan tidak akan memahami nilai waktu dan akan menjadi kesal jika tidak mendapatkan *gadget* yang mereka butuhkan, yang menjadikan perilaku agresif akan muncul pada anak. Akibatnya, orang tua memainkan peran penting dalam mengawasi dan menemani anak-anak ketika mereka menggunakan *gadget*, mereka juga harus bisa mengajari anak-anak mereka cara menggunakannya.

Menurut peneliti, orang tua harus berusaha untuk meningkatkan interaksi positif antara ibu dan anak-anak mereka karena mereka dapat menawarkan banyak perasaan, pengalaman, dan kesempatan belajar sosial dan emosional yang memungkinkan anak-anak mencapai tingkat perkembangan sosioemosional yang tinggi. Kedekatan yang terjalin antara ibu dan anak akan mengurangi kemungkinan anak melakukan perilaku agresif dan antisosial. Anak yang terbiasa berinteraksi dengan ibu cukup intens dan dalam jarak dekat akan membuat anak belajar secara langsung tentang kemampuan mengelola emosi, mengendalikan diri, dan bertindak secara tepat sesuai situasi dan kondisi. Orang tua dihimbau untuk meminimalkan anak-anak mereka bermain *gadget* di perangkat mereka yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif atau sosial mereka sejak usia dini.

BAB 6

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Hasil *literature review* yang dilakukan oleh peneliti pada 10 artikel terkait anak usia prasekolah menunjukkan bahwa adanya gangguan pada perkembangan sosial dan emosional pada anak usia prasekolah akibat *gadget*.

6.2. Saran

Diharapkan *literature review* ini dapat digunakan sebagai evaluasi bagi seluruh pihak yang terlibat, diantaranya:

1. Bagi pihak sekolah atau guru, dalam memberikan materi pembelajaran kepada anak, sebaiknya pihak sekolah tidak hanya meningkatkan kapasitas intelektual, tetapi juga fokus pada peningkatan keterampilan sosial anak usia prasekolah.
2. Bagi orang tua, disarankan untuk meningkatkan perannya dalam memberikan pengawasan penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah, agar anak usia prasekolah tidak tergantung pada *gadget*. Selain itu, dalam memberikan *gadget* kepada anak, orang tua disarankan untuk dapat mengisi *gadget* dengan permainan yang dapat mengasah intelektual atau keterampilan sosial anak usia dini.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber data penelitian selanjutnya dan dilakukan penelitian lebih lanjut agar dapat mengkaji dan membahas perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah akibat *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Meyda Swastika Sari, Fina Fakhriyah, Ika Ari Pratiwi. (2020). *Pengaruh Pola Asuh Demokratis terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Anak Usia 10-12 Tahun*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/1222/693>.
- American Academy of pediatrics. (2012). *Breastfeeding and the Use of Human Milk*. Pediatrics. 129: e827- e841.
- Fadlilah, S. and Krisnanto, P. D. (2019). *Analisis Penggunaan Gadget dan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Taman Kanak- Kanak Yogyakarta*. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah* 4(2), pp. 103–109. <http://103.114.35.30/index.php/JKM/article/view/3186>
- Hastri Rosiyanti, Rahmita Nurul Muthmainnah. (2018). *Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Dasar Matematika*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/download/2750/2360>.
- Heri Saputro, Yufentri Otnial Talan.(2018). *Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Perkembangan Psikososial Pada Anak Prasekolah*. <https://thejnp.org/index.php/jnp/article/download/16/15/87>.
- Hijriati. (2019). *Faktor Dan Kondisi Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. File:///C:/Users/Public.Admin/Downloads/6392-14617-1-Sm.Pdf.
- I Gst A.A Cahyaningrum A, Ni Luh Putu Sri Erawati, Ni Nyoman Suindri.(2018). *Hubungan Pola Asuh Ibu Dengan Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun Di Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Gembira Loka Denpasar Utara Tahun 2018*. File:///C:/Users/Public.Admin/Downloads/1192-2837-1-Sm.Pdf.
- Junierissa Marpaung. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan (The Effect Of Use Of Gadget In Life)*. <https://Journal.Unrika.Ac.Id/Index.Php/Kopastajournal/Article/Download/1521/1107>.
- Kemenkes RI. (2016). *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak*
- Livana Ph, Dhita Armitasari, Yulia Susanti. (2018). *Pengaruh Stimulasi Motorik Halus Terhadap Tahap Perkembangan Psikososial Anak Usia Pra Sekolah*. Vol 4, No 1 (2018). <https://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Jpki/Article/View/12340>.
- Listia Dwi Febriati, Afroh Fauziah. (2020). *Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pra Sekolah*. <http://prosiding.respati.ac.id/index.php/PSN/article/viewFile/242/236>.
- Mursyid, M. (2015). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Psdakarya.
- Novitasari W & Khotimah N. *Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun*. *J PAUD teratai*. (2016);5(3):182–6.
- Puji Asmaul Chusna. (2018). *Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak*. <https://core.ac.uk/download/pdf/333813602.pdf>
- Rahmawati et al., (2018). *Profil Kesiapan Sekolah Anak Memasuki Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (JPUD)* 12(2) 201-210.
- Rahmawati.m., & Latifah.m. (2020). *Penggunaan Gawai, Interaksi Ibu-Anak, Dan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah*. *Jurnal Ilmu Keluarga & Konsumen*, 13(1), 75-86. <https://Doi.Org/10.24156/Jikk.2020.13.1.75>

- Rideout V. Zero to eight.(2013).*electronic media inthe lives of infants, toddlers and preschoolers*. Common Sense Media Research Study.
- Starburger VC.(2011).*Children, adolescents, obesity and the media*. Pediatrics.
- Sulistiawati, Yuni., Supratman, Vida Artha., Nugroho, Tri Adi. (2019). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah di Kabupaten Pesawaran Lampung*. Wellness And Healthy Magazine Vol 1(2), page 255-260.
- Vitrianingsih. (2018). *Hubungan Peran Orang Tua Dan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Gugus Ix Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta*.file:///C:/Users/USER/Downloads/hubungan_peran_orang_tua_dan_durasi_penggunaan_gad. Pdf.
- Yeni triastutik.(2018). *Hubungan Bermain Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun*.<http://repo.stikesicmejbg.ac.id/1392/2/143210145%20Yeni%20Tria%20stutik%20Skripsi.pdf>.



LAMPIRAN 1

JADWAL KEGIATAN
PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS
KESEHATAN
ITSKes ICMe Jombang

No	Kegiatan	Bulan																											
		Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Pendaftaran Skripsi																												
2	Bimbingan Proposal																												
3	Pendaftaran Ujian Proposal																												
4	Ujian Proposal																												
5	Revisi Proposal																												
6	Bimbingan Skripsi <i>Literature Review</i>																												
7	Pendaftaran Ujian Hasil																												
8	Ujian Hasil																												
9	Revisi Skripsi																												
10	Penggandaan dan Pengumpulan Skripsi																												

LAMPIRAN 2

STIKES INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG

PROGRAM STUDI S 1 ILMU KEPERAWATAN

Akreditasi LAM-PTKes No : 0365/LAM-PTKes/Akr/Sar/II/2016

Kampus : Jl. Kemuning 57a Candimulyo Jombang, Kode Pos 61419 Telp (0321 8494886)

Website : [www.https://www.stikesicme-jg.ac.id/](https://www.stikesicme-jg.ac.id/)



SK.MENDIKNASNO.141/D/O/2005

Nomor : 274 /STIKES ICME/S1-KEP/A/III/2022
Sifat : Penting
Hal : Pengantar Bimbingan SKRIPSI

Jombang, 16 Maret 2022

Kepada
Pembimbing I & Pembimbing II SKRIPSI
Prodi S1 Keperawatan
Di

Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa prodi S1 Keperawatan STIKES ICME Jombang Tahun Akademik 2021/2022, maka berdasarkan surat ini mahasiswa kami

Nama : Nur Laily Indah Sari

NIM : 183210031

Pembimbing I : Inayatur Rosyidah, S.Kep.,Ns.,M.Kep

Pembimbing II: Agustina Maunaturrohmah, S.Kep.,Ns.,M.Kes

Dinyatakan dapat memulai proses bimbingan SKRIPSI kepada Pembimbing I & Pembimbing II karena sudah melengkapi persyaratan pendaftaran SKRIPSI secara administratif, untuk itu kiranya sebagai Pembimbing I & II berkenan memulai proses bimbingan SKRIPSI mulai Tanggal 21 Maret 2022.

Demikian pemberitahuan ini, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui,
Ketua Prodi S1 Keperawatan



Endang Yuswatiningsih S.Kep.,Ns.,M.Kep
NIK. 04.08.119

LAMPIRAN 3



**PERPUSTAKAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN KESEHATAN
INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG**

Kampus C : Jl. Kemuning No. 57 Candimulyo Jombang Telp. 0321-865446

SURAT PERNYATAAN

Pengecekan Judul

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : NUR LAILY INDAH SARI
NIM : 183210031
Prodi : SI ILMU KEPERAWATAN
Tempat/Tanggal Lahir: KEDIRI, 15 OKTOBER 1999
Jenis Kelamin : PEREMPUAN
Alamat : DESA GLAGAHAN, KEC. PERAK, KAB. JOMBANG
No. Tlp/HP : 081 357 372 937
email : Nurlaily1999@gmail.com
Judul Penelitian : Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia
Prasekolah 3-6 Tahun Akibat Penggunaan
Gadget

Menyatakan bahwa judul LTA/Skripsi diatas telah dilakukan pengecekan, dan judul tersebut **tidak ada** dalam data sistem informasi perpustakaan. Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat dijadikan sebagai referensi kepada dosen pembimbing dalam mengajukan judul LTA/Skripsi.

Mengetahui,
Jombang, 25 Juli 2022
Direktur Perpustakaan


Dwi Nuriana, M.IP
NIK.01.08.112

LAMPIRAN 4



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: Nur Laily Indah Sari
Assignment title: ITS KES JOMBANG
Submission title: Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah (3-6 T...
File name: Nur_Laily_Indah_Sari.doc
File size: 253K
Page count: 45
Word count: 7,402
Character count: 47,623
Submission date: 02-Sep-2022 07:41AM (UTC+0300)
Submission ID: 1891130589



Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Akibat Penggunaan Gadget

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS


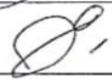


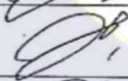
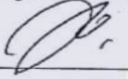
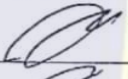
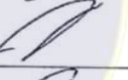

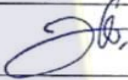
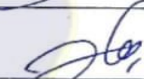



PRIMARY SOURCES

1	repo.stikesicme-jbg.ac.id Internet Source	4%
2	dspace.umkt.ac.id Internet Source	3%
3	repository.stikesdrsoebandi.ac.id Internet Source	2%
4	repository.stikeshangtuahsby-library.ac.id Internet Source	2%
5	journal.ipb.ac.id Internet Source	2%
6	journal.umgo.ac.id Internet Source	1%
7	akperyarsismd.e-journal.id Internet Source	1%
8	repository.stikes-bhm.ac.id Internet Source	1%
9	www.jim.unsyiah.ac.id Internet Source	1%
10	bunga92.blogspot.com Internet Source	1%
11	jurnal.poltekkespadang.ac.id Internet Source	1%
12	repository.ub.ac.id Internet Source	1%
13	www.receh.in Internet Source	1%

LAMPIRAN 5






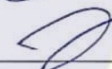
LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nur Laily Indah Sari
NIM : 183210031
Judul Skripsi : Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia
 Prasekolah (3-6 Tahun) Akibat Penggunaan Gadget
Nama Pembimbing : Inayatur Rosyidah, S.Kep.Ns.,M.Kep

No	Tanggal	Hasil Bimbingan	Paraf
1	25 / 2022 / 03	ACC Judul, tema, mencari 5 artikel, Menyusun Bab 1	
2	29 / 2022 / 03	Konsul BAB 1, skala data kurang	
3	30 / 2022 / 03	ACC BAB 1, lanjut BAB 2	
4	8 / 2022 / 04	Revisi BAB 1, masalah terlalu panjang	
5	11 / 2022 / 04	BAB 1 dan BAB 2 revisi	
6	19 / 2022 / 04	Konsul BAB 1 dan BAB 2 lanjut BAB 3	
7	27 / 2022 / 04	Konsul BAB 3, isi literature review belum muncul	
8	13 / 2022 / 05	Konsul BAB 1,2,3, ACC dengan revisi penulisan	
9	23 / 2022 / 05	ACC BAB 1,2,3	
10	3 / 2022 / 06	Revisi ujian proposal (ACC)	
11	7 / 2022 / 06	Konsul BAB 4 (buat fabel 4.1 dan 4.2)	
12	9 / 2022 / 06	Konsul BAB 4 (lanjut bab 5 Pembahasan)	
13	13 / 2022 / 06	Konsul BAB 4,5 (Bab 5 Fakta, Teori, Opini di perbaiki)	
14	28 / 2022 / 06	Konsul BAB 6 (Teori, Fakta opini revisi)	


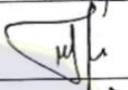
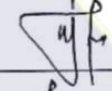
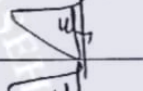
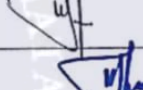
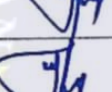
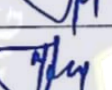
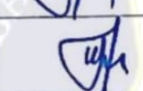



LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nur Laily Indah Sari
NIM : 183210031
Judul Skripsi : Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia
 Prasekolah (3-6 Tahun) Akibat Penggunaan Gadget
Nama Pembimbing : Inayatur Rosyidah, S.Kep.Ns.,M.Kep

No	Tanggal	Hasil Bimbingan	Paraf
1	30/06/2022	Konsul BAB 5 (revisi)	
2	1/07/2022	Konsul BAB 5	
3	04/07/2022	Konsul BAB 5	
4	09/07/22	ACC BAB 5	
5	09/07/22	Konsul Abstrak	
6	09/07/22	ACC Abstrak, siap ugi	
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nur Laily Indah Sari
NIM : 183210031
Judul Skripsi : Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia
 Prasekolah (3-6 Tahun) Akibat Penggunaan Gadget
Nama Pembimbing : Agustina Maunaturrohmah, S.Kep.Ns., M.Kes

No	Tanggal	Hasil Bimbingan	Paraf
1	1/2022 /04	Konsul BAB 1, Revisi masalah belum muncul, skala data	
2	31/2022 /04	Konsul BAB 1 dan BAB 2 (remove space, spasi 2)	
3	11/2022 /05	Konsul BAB 1,2,3 (revisi penulisan dalam tabel)	
4	13/2022 /05	Konsul penulisan BAB 1,2,3	
5	23/2022 /05	ACC BAB 1,2,3.	
6	3/2022 /06	Revisi ujian proposal (ACC)	
7	13/2022 /06	Konsul BAB 4,5,6 (BAB 5 revisi Fakta, Teori, opini.	
8	23/2022 /06	ACC BAB 4 Konsul BAB 5 dan 6. (revisi)	
9	30/2022 /06	ACC BAB 5 dan 6	
10	30/2022 /06	Revisi Abstrak	
11	09/2022 /06	ACC Abstrak	
12			
13			
14			



**KETUA KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN
INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN KESEHATAN
INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG**

KETERANGAN PENGECEKAN PLAGIASI

Nomor : 001/S1.KEP/KEPK/ITSKES.ICME/IX /2022

Menerangkan bahwa;

Nama : Nur Laily Indah Sari
NIM : 183210031
Program Studi : S1 Keperawatan
Fakultas : Fakultas Kesehatan
Judul : Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Akibat Penggunaan Gadget

Telah melalui proses Check Plagiasi dan dinyatakan **BEBAS PLAGIASI**, dengan persentase kemiripan sebesar **20 %**. Demikian keterangan ini dibuat dan diharapkan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 07 September 2022

Ketua



Leo Yosdimyati Romli, S.Kep.,Ns.,M.Kep.
NIK. 01.14.764