

ANALISIS PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA PRASEKOLAH

by Ika Niken Wiji Lestari

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

Submission ID: 1631922931

File name: Turnitin1_Ika_Niken_WL_173210054.doc (853K)

Word count: 10161

Character count: 65012

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

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

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

dan fisik sebesar 97,8% sehingga total indeks perkembangannya sebesar 88,3% (Kemenkes RI, 2018). Sekitar 5 hingga 10% anak-anak di Indonesia mempunyai perkembangan umum yang terlambat dan 1% anak mengalami keterlambatan bicara serta kecerdasan yang kurang (Sugeng dkk., 2019).

² Seorang anak dapat dilihat kualitasnya dari proses tumbuh kembangnya. Proses pertumbuhan dan perkembangan merupakan hasil interaksi antara faktor genetik dan faktor lingkungan (Mansur, 2019). ⁷⁹ Salah satu faktor yang akan mempengaruhi tumbuh kembang anak yaitu penggunaan *smartphone* (Marsal dan Hidayati, 2017). Mengasah kreativitas dan kecerdasan merupakan salah satu dampak positif yang bisa dipetik dari penggunaan *smartphone*. Namun mudahnya pengaksesan berbagai media informasi dan teknologi oleh anak-anak akan menyebabkan ketidakmauan anak untuk beraktivitas dan bergerak (Novitasari dan Khotimah, 2016). Berdasarkan riset yang dilakukan oleh John *et al.* (2021) ditemukan bahwa sebagian besar anak memakai perangkat layar selama 1 jam lebih tanpa pengawasan orang tua secara konsisten, bahkan menggunakannya saat waktu makan sehingga mengakibatkan anak mengalami defisit perhatian dan kecerdasan serta keterampilan mengalami penurunan.

Orang tua merupakan guru, fasilitator, dan penjaga gerbang dalam penggunaan media oleh anak, sehingga orang tua mempunyai andil dalam meminimalisir pengaruh penggunaan *smartphone* pada anaknya (John *et al.*, 2021). Upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak penggunaan *smartphone* yaitu dengan tidak terlalu memberikan kesempatan anak untuk bermain dengan *smartphone* dan memperhatikan waktu atau lama penggunaan *smartphone* pada anak (Heni dan Mujahid, 2018). *World Health Organization*

(WHO) merekomendasikan lama penggunaan teknologi atau *smartphone* pada anak 3 hingga 4 tahun paling lama 1 jam dan jika kurang dari 1 jam akan lebih baik.

5

1.2 Rumusan masalah

Bagaimana penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan anak usia prasekolah berdasarkan studi empiris dalam lima tahun terakhir?

1.3 Tujuan

Menganalisis penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan anak usia prasekolah berdasarkan studi empiris dalam lima tahun terakhir.

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep anak usia prasekolah

2.1.1 Definisi anak usia prasekolah

Anak usia prasekolah adalah anak dengan usia mulai dari 3 hingga dengan 6 tahun (Arnis, 2016). Masa prasekolah merupakan masa saat anak berusia 3 sampai dengan 5 tahun (Novieastari dkk., 2019). Menurut Markham (2019), usia 3 sampai 5 tahun biasa disebut dengan *The Wonder Years* yang berarti periode ketika keingintahuan anak sangat tinggi, perubahan suasana hati yang pesat dari gembira ke menangis, dari mengamuk ke memeluk. Anak prasekolah merupakan seorang penjelajah, peneliti, ilmuwan, dan seniman. Mereka suka mengeksplorasi dan belajar bagaimana menjadi seorang teman, bagaimana berinteraksi dengan dunia, dan bagaimana mengontrol pikiran, tubuh, serta emosinya. Periode ini menciptakan sebuah fondasi yang tidak terbatas dan aman untuk masa kecil anak dengan sedikit bantuan dari orang tua.

Anak mengalami perkembangan kognitif dan psikososial yang meningkat sedangkan pertumbuhan fisiknya mengalami perlambatan. Anak bisa melakukan komunikasi yang baik dan keingintahuan mereka semakin meningkat. Anak bisa belajar dengan media permainan. Selain itu, anak juga dapat mengembangkan hubungannya dengan orang lain (DeLaune and Ladner, 2010). Anak biasanya mengikuti kelompok bermain di usia 3 tahun dan ikut serta dalam program anak di rentang usia 3 sampai 5 tahun, dan memasuki taman kanak-kanak di usia 4 hingga 6 tahun (Patmonodewo, 2008).

2.1.2 Ciri – ciri anak usia prasekolah

Ciri-ciri anak usia prasekolah mencakup beberapa aspek perkembangan, yaitu fisik atau motorik, sosial, kognitif dan emosional. Berikut adalah penjelasan untuk ciri –ciri anak usia prasekolah:

1. Aspek fisik atau motorik

Anak mengalami perkembangan motorik korteks dan area sensori yang dapat mengkoordinasikan dengan lebih bagus antara apa yang diinginkan anak dengan perilakunya, seperti menggambar dan mengancingkan baju dimana koordinasi antara tangan, mata, dan otot kecil dilibatkan dalam aktivitas tersebut. Perkembangan seperti ini disebut dengan keterampilan motorik halus. Memasuki usia sekolah, anak sudah siap untuk mandiri dan mempelajari keterampilan tersebut (Wong, 2008).

2. Aspek sosial

Anak dapat dipisahkan dari orang tuanya untuk waktu yang singkat tanpa protes dan dapat dengan mudah menjalin hubungan dengan orang asing. Anak juga dapat mengalami banyak kecemasan, ketakutan, dan fantasi yang tidak dapat diselesaikan dengan menggunakan permainan (Wong, 2008).

3. Aspek kognitif

Anak berasumsi bahwa semua orang berfikir seperti dirinya dan penjelasan singkat darinya dapat dipahami dengan mudah oleh orang lain. Anak sering memakai bahasa dengan tidak memahami maksud dari kata tersebut, khususnya konsep sebab akibat, waktu, dan juga kanan-kiri (Wong, 2008).

4. Aspek emosional

Emosi anak cenderung diungkapkan secara lebih ¹⁵ bebas dan juga terbuka. Sikap yang sering ditunjukkan oleh anak prasekolah adalah marah dan iri hati (Patmonodewo, ⁶⁸2008).

2.2 Perkembangan anak usia prasekolah

2.2.1 Pengertian

Perkembangan merupakan perluasan, peningkatan kapasitas dan ¹⁸ perubahan yang terjadi secara bertahap dari rendah ke tinggi melalui maturasi, pembelajaran, serta pertumbuhan (Wong, 2009). Perkembangan adalah hasil interaksi dari *maturity* susunan syaraf pusat dan organ tubuh yang mendapatkan pengaruhnya. Kemampuan anak dalam berbicara merupakan hasil dari pengendalian proses bicara oleh sistem syaraf yang berkembang (Imelda, 2017). Perkembangan anak usia prasekolah dibagi menjadi 2 tahap, yaitu usia 2-3 tahun (mempunyai karakteristik dengan saat masa bayi) dan 4-6 tahun (Indrawan dan Wijoyo, 2020).

Pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung dengan stabil. Aktivitas jasmani semakin meningkat seiring dengan bertambahnya keterampilan dan juga proses berfikir anak. Anak usia prasekolah mulai dikenalkan dengan lingkungan luar rumah, sehingga memungkinkan mereka untuk bersenang-senang dengan teman-temannya diluar rumah. Anak mulai bersiap untuk memasuki masa sekolah. Panca indra, sistem reseptor yang menerima rangsangan, dan juga proses memori sudah harus siap agar anak dapat belajar dengan baik (Yuliastati dan Nining, 2016).

2.2.2 Ciri – ciri perkembangan anak usia prasekolah

Ciri – ciri perkembangan anak usia prasekolah menurut (Soetjiningsih, 2013), antara lain:

1. Menimbulkan sebuah perubahan.
2. Berkaitan dengan pertumbuhan.
3. Memiliki kecepatan yang berbeda-beda.
4. Merupakan tahap awal yang menentukan perkembangan selanjutnya.
5. Pola yang dimiliki tetap.
6. Mempunyai tahapan yang sistematis.

2.2.3 Faktor yang mempengaruhi perkembangan anak usia prasekolah

Menurut Depkes dalam Yuliasati dan Nining (2016), faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak usia prasekolah, yaitu:

1. Faktor internal

- a. Ras atau etnik atau bangsa
- b. *Family*
- c. Usia
- d. Gender
- e. Genetik
- f. Kelainan kromosom

2. Faktor eksternal

a. Faktor pranatal

- 1) Gizi ibu saat hamil
- 2) Mekanis
- 3) Toksin atau zat kimia

4) Endokrin

5) Radiasi

6) Infeksi

7) Kelainan imunologi

8) Anoksia embrio

9) Psikologis ibu

b. Faktor persalinan, komplikasi saat persalinan (trauma kepala, asfiksia, dll)

c. Faktor post natal

1) Gizi

2) Kelainan kongenital atau penyakit kronis

50
3) Lingkungan fisik dan kimia

4) Psikologis

5) Endokrin

6) Sosio-ekonomi

7) Lingkungan pengasuhan

8) Obat-obatan

2.2.4 Perkembangan sosial

Anak prasekolah mulai mengenal lingkungan yang lebih luas dari lingkungan keluarga. Anak mulai bertemu dengan anak-anak dan orang dewasa lainnya sehingga mereka semakin inisiatif dan rasa ingin tahunya semakin meningkat yang membuat anak aktif mengeksplorasi lingkungan, membina pertemanan baru, dan juga mengembangkan sebuah keterampilan baru (Novieastari dkk., 2019). Kyle and Carman (2012) mengemukakan bahwa anak mulai membangun kontrol diri dan juga kepercayaan atas kemampuan yang

mereka punya saat belajar mengerjakan sesuatu yang baru. Anak usia prasekolah menjadi lebih mandiri dan ingin lebih mengontrol hal yang dikerjakan mereka dan cara mengerjakannya.

Rasa bersalah anak akan muncul ketika anak melampaui batas kemampuan mereka dan berfikir apa yang mereka lakukan tidak benar, sebagai contoh ketika anak marah dan mereka berharap agar saudaranya sudah tidak ada kemudian akan merasa bersalah apabila saudara kandungnya sakit. Erikson menyarankan kepada orang tua agar membantu anak dalam mencapai keseimbangan yang sehat antara inisiatif maupun rasa bersalah dengan membiarkan anak mengerjakan sesuatu dengan mandiri sembari mengatur dengan tegas dan memberinya petunjuk (Novieastari dkk., 2019).

2.2.5 Perkembangan emosional

Menurut Mansur (2019), anak-anak prasekolah mempunyai fantasi yang aktif dan bisa membuat ketakutan yang sangat nyata serta menghasilkan beragam emosi, sehingga emosi atau perasaan yang anak rasakan harus ditanyakan orang tua kemudian mendiskusikan metode alternatif yang bisa digunakan untuk menghadapi emosi tersebut. Emosi yang dimiliki anak prasekolah cenderung kuat. Anak bisa bahagia, mempunyai semangat yang tinggi, atau bingung pada satu situasi, dan kemudian tiba-tiba kecewa. Anak-anak prasekolah dapat mengutarakan perasaan mereka dan bertindak sesuai perasaannya. Anak-anak biasa mengekspresikan perasaannya melalui permainan air, melukis atau menggambar, menggunakan tanah liat, atau bahkan boneka. Anak-anak di usia ini akan meningkatkan identitas dan mereka tahu jenis kelamin mereka. Anak juga

mengetahui bahwa mereka termasuk dalam keluarga, komunitas, atau budaya tertentu (Kyle *and* Carman, 2012).

2.2.6 Perkembangan kognitif

Novieastari dkk. (2019) mengemukakan bahwa anak usia prasekolah memperlihatkan kecakapan mereka dalam berfikir yang lebih kompleks dengan mengelompokkan objek berdasarkan ukuran atau warna dengan cara bertanya. Anak menjadi sadar mengenai hubungan sebab-akibat. Mereka mengilustrasikannya seperti matahari terbenam dikarenakan orang-orang akan tidur. Anak juga mulai berfikir dari hal-hal yang biasa ke hal-hal yang khusus. Mereka juga mempercayai barang yang tidak bernyawa mempunyai kualitas dan mampu melakukan tindakan serta berkomentar terhadapnya. Menurut Mansur (2019), cara terbaik untuk mengembangkan kognitif anak adalah dengan menggunakan permainan seperti permainan kartu atau *memory matching games*, teka-teki, sortifikasi dan klasifikasi, serta pengurutan.

2.2.7 Perkembangan motorik

1. Keterampilan motorik kasar (fisik)

Keterampilan motorik kasar adalah keterampilan yang menggunakan gerakan seluruh tubuh serta melibatkan otot besar dalam melakukan fungsi sehari-hari (berdiri, berjalan, berlari, melompat, dan duduk tegak di meja) dan keterampilan koordinasi tangan-mata seperti melempar atau menangkap atau menendang bola, bermain sepeda atau skuter, dan juga berenang (Sense, 2019). Anak usia prasekolah mempunyai kontrol lebih besar atas gerakan yang dilakukannya daripada balita (Mansur, 2019).

2. ² Keterampilan motorik halus

Keterampilan motorik halus dilihat dari berbagai aspek perawatan diri yang dilakukan oleh anak, seperti menggunakan sepatu, makan sendiri, menggosok gigi secara mandiri. ² Perkembangan motorik halus mempunyai implikasi penting bagi anak untuk keterlibatannya dalam seni rupa, menggambar, dan pengalaman menulis (Mansur, 2019).

2.3 Konsep *smartphone*

2.3.1 Pengertian *smartphone*

Smartphone atau ponsel pintar merupakan perangkat komputer bergerak yang berukuran kecil dan dapat digenggam (Osman *et al.*, 2012). *Smartphone* adalah ponsel kelas atas berupa perangkat komputer bergerak yang multiguna. *Smartphone* memiliki perangkat keras dan sistem operasi yang lebih kuat serta lebih luas (Wikipedia bahasa Indonesia, 2021).

Menurut Kamus Oxford (2019), *smartphone* adalah telepon yang mempunyai kemampuan layaknya komputer yang disertai dengan fasilitas penggunaan aplikasi dan bisa digunakan untuk mengakses internet serta mendukung jaringan *Wireless Fidelity (Wi-Fi)*. *Smartphone* merupakan teknologi yang baru dengan beragam fungsi yang memudahkan pengguna untuk memasuki internet serta menyerupai *Personal Digital Assistant (PDA)* (Phillippi, J.C. and Wyatt, 2011). Dengan sistem operasi dan internet yang ada di *smartphone*, pengguna dapat mengunduh aplikasi yang beragam (Cumiskey, 2011).

2.3.2 Fungsi *smartphone*

Menurut Haug *et al.* (2015), *smartphone* memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

1. Media komunikasi

Sarana komunikasi merupakan fungsi utama dari *smartphone*. *Smartphone* sekarang dapat digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh melalui pesan tertulis, suara, dan bahkan *video call* (orang yang menelpon dan menerima telepon bisa saling bertatap muka dengan layar *smartphone*) untuk *smartphone* yang memiliki kamera ganda (depan dan belakang).

2. Media informasi dan sarana edukasi

Dengan adanya internet pengguna dapat mengakses berbagai sumber belajar yang tersedia didalamnya, sehingga selain dengan buku teks pengguna dapat memperkaya pengetahuan dan informasi.

3. Media hiburan dan permainan

Dalam satu perangkat *smartphone* dapat digunakan untuk berbagai fungsi multimedia seperti kamera, musik, bermain *game*, bahkan menonton video *online* melalui *youtube*.

4. Navigasi berbasis *Global Positioning System* (GPS)

Smartphone bisa digunakan untuk fungsi navigasi dengan menggunakan akses internet atau *Wi-Fi*.

2.3.3 Dampak *smartphone*

Dampak yang diberikan *smartphone* terhadap penggunanya memiliki efek positif dan negatif. Berikut ini adalah dampak penggunaan *smartphone*:

1. Dampak positif

Dampak positif dari *smartphone* bagi pengguna, antara lain:

- a. Mobilitas *smartphone* yang tinggi memungkinkan pengguna dapat mengirim *email* tanpa harus menggunakan komputer atau ke warung internet (Osman *et al.*, 2012).
- b. Dapat menjelajah informasi darimanapun dan juga bisa berkomunikasi dengan siapapun dalam lingkup yang sangat luas (Samaha *and* Hawi, 2016).
- c. Dapat digunakan untuk sarana edukasi dengan mengakses referensi misal *ebook* dan jurnal (Samaha *and* Hawi, 2016).
- d. Pengguna dengan mudah dapat menyimpan serta memutar musik sehingga menjadi sarana hiburan (Samaha *and* Hawi, 2016).

2. Dampak negatif

Dampak negatif dari *smartphone* bagi pengguna, antara lain:

- a. Pengguna menjadi menarik diri dan anti sosial dari komunitasnya (Thomée, Härenstam *and* Hagberg, 2012).
- b. Dapat menyebabkan kecelakaan (Klauer *et al.*, 2014).
- c. Menurunkan kemampuan konsentrasi seperti saat belajar (Mendoza *et al.*, 2018).
- d. Pengguna mengalami kesulitan mengatur waktu (le Roux *and* Parry, 2017).

2.3.4 Lama penggunaan *smartphone* pada anak

Anak harus tetap diberikan batasan lama atau durasi dalam menggunakan *gadget* atau *smartphone*, walaupun mereka sudah paham dan sudah berjanji untuk mematuhi peraturan yang diberikan. Hal tersebut dilakukan untuk menghindari

anak kecanduan *smartphone* yang dapat membahayakan pertumbuhan dan perkembangannya (Balqis, 2015).

Strasburger *et al.* (2011) menyatakan bahwa penggunaan layar untuk hal selain pendidikan pada anak maksimal hanya 2 jam/hari. WHO (2019) merekomendasikan untuk anak yang berusia 3-4 tahun diberi batasan penggunaan teknologi atau *smartphone* maksimal 1 jam perhari dan jika kurang dari 1 jam lebih baik. Menurut Sari dan Mitsalia (2016), waktu dan frekuensi penggunaan *gadget* pada anak, yaitu:

1. Kategori tinggi, waktu penggunaan antara 75 hingga 120 menit dengan frekuensi lebih dari 3x dalam sehari.
2. Kategori sedang, waktu penggunaan antara 40 hingga 60 menit dengan frekuensi 2 hingga 3 kali dalam sehari.
3. Kategori rendah, waktu penggunaan antara 5 hingga 30 menit dengan frekuensi sekali dalam sehari.

BAB 3

METODE

3.1 Pencarian *literature*

3.1.1 Database

Penelitian ini menggunakan data sekunder yang didapatkan dari hasil penelitian sebelumnya, bukan melalui observasi secara langsung. Sumber data sekunder yaitu artikel yang berkaitan dengan topik melalui database dari *Google scholar*, *ScienceDirect*, *Education Resources Information Center (ERIC)*, *BioMed Central (BMC)*, *PLOS ONE*, *Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI)*, dan *IOP Science*.

3.1.2 Jumlah artikel

Jumlah artikel yang akan direview sejumlah 11 artikel (6 internasional dan 5 nasional) dengan menggunakan artikel dari 5 tahun terakhir.

3.1.3 Kata kunci

Pencarian artikel dilakukan dengan memasukkan kata kunci dan *boolean operator (AND, OR, atau NOT)* yang digunakan untuk memperluas dan menentukan pencarian, sehingga memudahkan untuk menentukan artikel mana yang akan digunakan. Kata kunci yang dipakai dalam pencarian artikel yaitu “*smartphone*” AND “*duration*” AND “*social*” AND “*emotional*” AND “*cognitive*” AND “*preschool*”.

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 smartphone terhadap perkembangan anak usia prasekolah	Artikel nasional dan internasional yang tidak berhubungan dengan topik penelitian yaitu penggunaan smartphone terhadap perkembangan anak usia prasekolah
Intervention	Tidak ada intervensi	Tidak ada intervensi
Comparison	Tidak adanya faktor pembanding	Tidak adanya faktor pembanding
Outcome	Terdapat pengaruh penggunaan smartphone terhadap perkembangan anak usia prasekolah	Tidak terdapat pengaruh penggunaan smartphone terhadap perkembangan anak usia prasekolah
Study design	Mix methods study, experimental study, survey study, cross sectional, analisis korelasi, analisis komparasi, studi kualitatif, studi kuantitatif	Literature review, systematic review, cohort dan book chapters
Tahun terbit	Artikel yang diterbitkan setelah tahun 2017	Artikel yang diterbitkan sebelum tahun 2017
Bahasa	Bahasa Indonesia dan bahasa Inggris	Selain bahasa Indonesia dan bahasa Inggris

3.3 Seleksi studi dan penilaian kualitas

Pemilihan studi dilakukan dengan menggunakan *software Mendeley*.

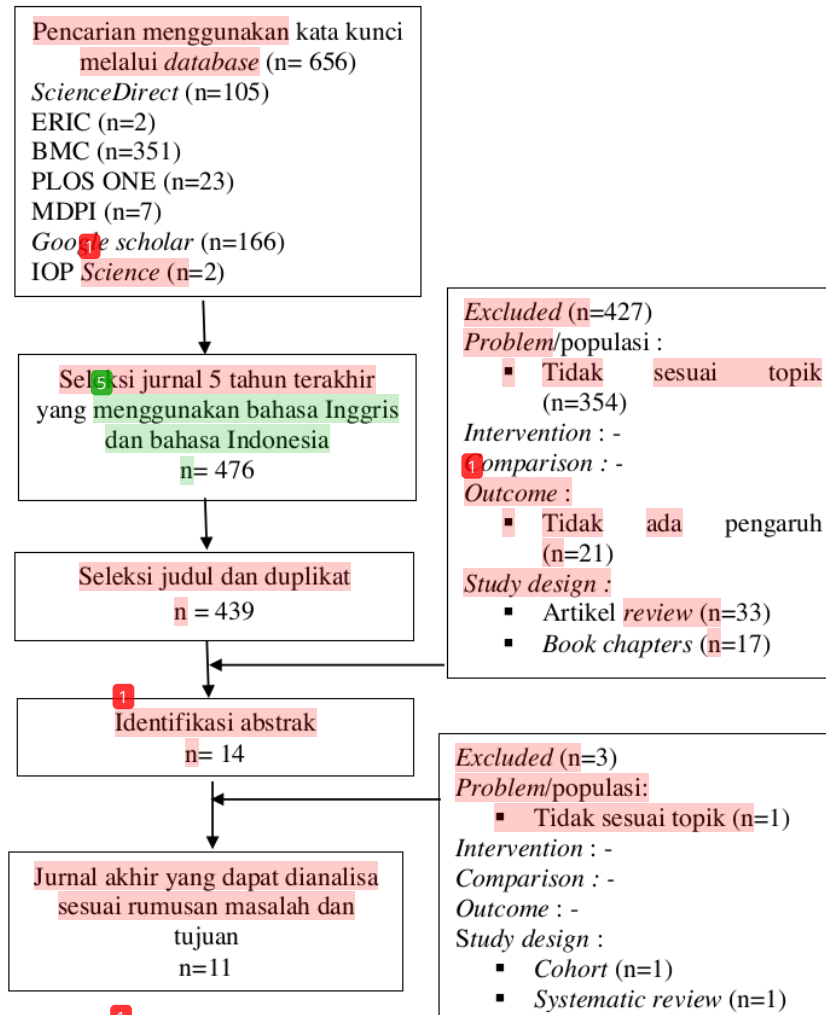
Tahap awal yaitu dengan melakukan seleksi abstrak dan kemudian menyeleksi teks yang lengkap. Artikel yang tidak relevan dan tidak sesuai dengan tujuan dari *literature review* dikeluarkan. Penilaian kualitas studi berdasarkan:

1. *Currency* (Waktu dipublikasikannya informasi tersebut dan hasil tinjauan pustaka cukup signifikan atau tidaknya untuk masa sekarang).

2. Relevansi (penting tidaknya informasi yang ada untuk pertanyaan tinjauan pustaka).
3. *Authority* (nama penulis tinjauan pustaka yang sedang direview, penulis ⁷⁵ bekerja pada institusi yang terpercaya atau tidak, artikel berasal dari *peer review journal* atau tidak).
4. Akurasi, (informasi dapat dipercaya atau tidak, kutipan yang ada cukup atau belum, ada tidaknya kesalahan penulisan).
5. Tujuan, (tinjauan pustaka tersebut *literature review independent* ataukah ¹ untuk menjual produk atau ide).

3.3.1 Hasil pencarian dan seleksi studi

Berdasarkan hasil pencarian *literature* melalui publikasi *ScienceDirect*, ERIC, BMC, PLOS ONE, MDPI, *Google scholar* dan *IOP Science* menggunakan *keyword* “*smartphone*” AND “*duration*” AND “*social*” AND “*emotional*” AND “*cognitive*” AND “*preschool*”. Peneliti menemukan 656 artikel sesuai dengan *keyword* tersebut, selanjutnya artikel di skringing, sejumlah 476 artikel dieklusi karena diterbitkan sebelum tahun 2017 yang ¹ menggunakan bahasa selain bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. *Assessment* kelayakan pada 439 artikel, artikel yang ¹ duplikasi atau artikel yang tidak sesuai dengan kriteria inklusi dilakukan eksklusi, sehingga didapatkan 11 artikel yaitu 6 artikel internasional dan 5 nasional yang dilakukan *review*.



Gambar 3.1 Diagram flow hasil pencarian dan seleksi studi

3.3.2 Daftar artikel hasil pencarian

Literature review ini memadukan beberapa artikel dengan pendekatan naratif untuk mencapai tujuan dengan mengklarifikasi data hasil ekstraksi yang serupa berdasarkan hasil pengukuran. Artikel penelitian yang memenuhi kriteria inklusi dan membuat abstrak artikel meliputi nama peneliti, tahun terbit, volume, metode, hasil penelitian, dan database.

Tabel 3.2. Daftar artikel hasil pencarian

No	Author	Tahun	Volume, Angka	Judul	Metode (Desain, Sampel, Teknik Sampling, Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil Literature Review	Datab ase	Link
1	Alexander L. Khiu and Hazalifah Hamzah	2018	Vol.7	Exploratory analysis of pilot data : trends of gadget use and psychosocial adjustment in pre-schoolers (Analisis eksplorasi data percontohan: tren penggunaan gadget dan penyesuaian psikososial di prasekolah)	<p>D : Description with loees smoothing method⁹⁶</p> <p>S : 5 and 6 years old children from public and private kindergartens in Tanjung Malim (n=27) whose parents returned the questionnaire</p> <p>T : Convenience sampling</p> <p>V :</p> <p>Variabel Independen : Penggunaan gadget</p> <p>Variabel Dependen : Psikososial anak prasekolah</p> <p>I : The gadget use survey dan the strength and difficulties questionnaire</p> <p>A : SPSS versi 23 (LOEES smoothing) dan R software versi 3.4.1 (ggplot2 dan Rmisc)</p>	40% anak memakai gadget selama 2 jam lebih dalam sehari. Penggunaan gadget lebih dari 100 hingga 120 menit menunjukkan penurunan masalah psikososial dan perilaku prososial.	ERIC	https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1208014.pdf

1 No	Author	Tahun	Volume, Angka	Judul	Metode (Desain, Sampel, Teknik Sampling, Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil Literature Review	Datab ase	Link
2	Clarice Maria de Lucena Martins, Paulo Felipe Ribeiro Bandeira, Natalia Batista Albuquerque Goulart, Lemos, Thayna Alves Bezerra, Cain Craig Truman Clark, Jorge Mota and Michael Joseph Duncan (Martins <i>et al.</i> , 2020)	2020	Vo. 17	A perspective on the relationship between screen time, executive function, and fundamental motor skill among preschoolers (Perspektif jaringan tentang hubungan antara waktu layar, fungsi eksekutif, dan keterampilan motorik dasar di antara anak-anak prasekolah)	D: A cross sectional study S : 42 children registered in Early Education Childood Centers (EECC) of João Pessoa, Brazil who completed the entire assessment protocols and composed the final sample. T : Simple random sampling V : Variabel Independen : Waktu penggunaan layar Variabel Dependen : Fungsi Eksekutif, keterampilan motorik dasar anak prasekolah I : a Holtain stadiometer and digitized weighing scales (Seca 708), laporan penggunaan layar, TGMD-2, EYT A : Network analysis	Waktu penggunaan layar sangat terkait dengan variabel yang lain, sedangkan akurasi Go memiliki konektivitas yang lebih besar dengan node lain di jaringan dan paling sensitive terhadap potensi perubahan intervensi. Sedangkan jenis kelamin, waktu penggunaan layar, dan akurasi Go menunjukkan kedeakatan terbesar. Paparan layar mempengaruhi keakuratan tugas Go dan kemampuan motorik.	MDPI	https://www.mdpi.com/1660-4601/17/23/8861

No	Author	Tahun	Volume, Angka	Judul	Metode (Desain, Sampel, Teknik Sampling, Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil Literature Review	Datab ase	Link
3	Eka Setiawati, Elih Solihatulmillah, Habib Cahyono, Dewi A (Setiawati dkk., 2019)	2019	Series 1179	16 <i>The Effect of Gadget on Children's Social Capability</i> (Pengaruh Gadget terhadap Kemampuan Sosial Anak)	<p>D : <i>Quazitative research</i></p> <p>S : 36 parents of children in Group B in kindergarten PGRI 2 Rangkasbitung</p> <p>T : Total sampling</p> <p>V :</p> <p>Variabel Independen : Penggunaan gadget</p> <p>Variabel Dependen : Kemampuan sosial anak</p> <p>I : <i>Questionnaire</i></p> <p>A : <i>Chi-square correlation test</i></p>	<p>Sebagian besar responden memakai gadget selama >60 menit yaitu sebanyak 20 responden (60,61%), hampir setengah responden menggunakan gadget selama 30-60 menit yaitu sebanyak 11 (33,33%), sebagian kecil menggunakan gadget kurang dari 30 menit yaitu sebanyak 2 responden (6,0%). Sebagian besar responden mempunyai tingkat sosial emosional baik yaitu sebesar 20 responden (60,61%) dan hampir setengah reseponden mempunyai tingkat sosial emosional buruk yaitu sebesar 13 responden (39,39%).</p>	IOP Science	https://iops.cienc.e.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1179/1/012113/pdf

No	Author	Tahun	Volume, Angka	Judul	Metode (Desain, Sampel, Teknik Sampling, Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil Literature Review	Database	Link
4	Jade McNeill, Steven J. Howard, Stewart A. Vella and Dylan P. Cliff (McNeill et al., 2021)	2021	Vo. 18	Cross sectional associations of application use and media program viewing with cognitive and psychosocial development in preschoolers (Asosiasi cross sectional dari penggunaan aplikasi dan media tampilan program dengan perkembangan kognitif dan psikososial pada anak-anak)	<p>D : A cross sectional study¹²</p> <p>S : 247 children of early childhood education and care (ECEC) centers from the Illawarra region</p> <p>T : Purposive sampling</p> <p>V :</p> <p>Variabel Independen : Penggunaan aplikasi dan media tampilan program</p> <p>Variabel Dependen : Perkembangan kognitif dan psikososial anak prasekolah</p> <p>I : Parent report⁶⁶ the early years toolbox (Mr.Ant, Not This, Got No GO, Card Sort), SDQ</p> <p>A : (STATA/IC versi 13.1) Independent sample t-test, regresi linier, the Cohen's d standardized effect</p>	<p>Anak-anak menghabiskan rata-rata ≈2,4 jam / hari untuk penggunaan media elektronik. Memori kerja visual-spasial (VSWM) menunjukkan asosiasi yang kecil tetapi signifikan negatif dengan penggunaan media elektronik total dan dengan tampilan program</p> <p>Memori kerja fonologis secara unik lebih tinggi untuk pengguna aplikasi dosis tinggi (≥30 menit / hari) dan pengguna aplikasi dosis rendah (1-29 menit / hari) dibandingkan dengan bukan pengguna.</p> <p>Dalam perkembangan psikososial, pengguna aplikasi dosis rendah (1-29 menit / hari) diindikasikan memiliki kesulitan total yang dilaporkan secara signifikan</p>	MDPI	https://www.mdpi.com/1601/18/4/1608

1 No	Author	Tahun	Volume, Angka	Judul	Metode (Desain, Sampel, Teknik Sampling, Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil Literature Review	Datab ase	Link
5	Veronika Konok, Krisztina Liszkai-Peres, Nora Bunford, Bence Fersinandy, Zsolt Juranyi, Dorottya Julia Ujfalussy, Zsofia Reti, Akos	2021	Vol. 120	prasekolah)	Studi D : <i>Observational, cross-sectional study with two groups children (user and non-user)</i> S : <i>40 children (20 Users and 20 Non-users)</i> T : <i>Purposive Sampling</i> V : Variabel Independen : <i>Penggunaan Mobile touch screen devices (MTSD)</i> Variabel Dependen :	lebih sedikit dibandingkan dengan bukan pengguna. Dalam artikel ditemukan bahwa ini mengembangkan gangguan kejiwaan dalam tiga tahun adalah 23-38% lebih rendah saat terlibat dalam penggunaan aplikasi dosis rendah	Science Direct	https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563221000807?d

No	Author	Tahun	Volume, Angka	Judul	Metode (Desain, Sampel, Teknik Sampling, Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil Literature Review	Database	Link
	Pogany, George Kampis, Adam Miklosi (Konok <i>et al.</i> , 2021)			perhatian lokal dan dikaitkan dengan keterbatasan keterampilan sosio-kognitif pada anak-anak prasekolah)	<p>Keterampilan perhatian, sosio-kognitif, dan pengenalan emosi anak prasekolah</p> <p>I : <i>The Strengths and difficulties questionnaire (SDQ), Behavior test (navon test), sosio cognitive/socio-emotional test(ToM skills), emotion recognition</i></p> <p>A : Mann whitney, <i>chi-square test</i>, GLMM, GLMMS of (log transformed) RT, GzLMM, GzLMM of RA, regresi linear dan regresi ordinal</p> <p>Studi 2</p> <p>D : <i>Experimentally investigate</i></p> <p>S : <i>56 children (39 used a mobile/tablet at the time of the study, 13 children did not use MTSD, and related data are missing in case of 4</i></p>	<p>Anak-anak dalam kelompok non-digital dan digital lambat tampil lebih baik pada tes perhatian selektif daripada pada tes perhatian terbagi, sedangkan anak-anak dalam kelompok digital cepat melakukan hal yang sama</p>		gcid =RSS sd_al l

No	Author	Tahun	Volume, Angka	Judul	Metode (Desain, Sampel, Teknik Sampling, Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil Literature Review	Database	Link
1					<p>Metode (Desain, Sampel, Teknik Sampling, Variabel, Instrumen, Analisis)</p> <p><i>children</i></p> <p>T : <i>Purposive sampling</i></p> <p>V : Paparan singkat penggunaan MTSD, permainan</p> <p>Variabel Independen :</p> <p>Variabel Dependen : Kontrol perhatian</p> <p>I : <i>Questionnaire</i> dan <i>Navon test, psychiatric diagnosis</i></p> <p>A : <i>Chi-square test, Kruskal-Wallis test, binominal GzLMM</i> of RA</p>	<p>pada dua tugas, menunjukkan bahwa keuntungan selektif daripada perhatian terbagi menghilang. Menggunakan MTSD mengarah ke fokus lokal di banyak bidang termasuk domain sosial-kognitif.</p>		
6	Jeong Hye Park and Minjung Park	2020	Vol. 16, Issue 3	<p>13 Smartphone use patterns and problematic smartphone use among preschool children (Pola penggunaan</p>	<p>D : 13 <i>cross-sectional study</i></p> <p>S : <i>1.378 preschool children aged three to six who attended daycare centers or kind¹⁰²artens</i></p> <p>T : <i>Proportional probability to size the sampling dan systematic sampling</i></p> <p>V :</p>	<p>17,1 % responden memenuhi kriteria penggunaan <i>smartphone</i> bermasalah dan bisa bertambah secara signifikan apabila penggunaan <i>smartphone</i> lebih sering atau lebih dari 2 jam/hari dan penggunaan <i>smartphone</i> untuk hiburan atau kesenangan.</p>	PLOS ONE	https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0211101

No	Author	Tahun	Volume, Angka	Judul	Metode (Desain, Sampel, Teknik Sampling, Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil Literature Review	Database	Link
8	Riyanti Imron	2017	Vol. 13, No. 2	Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di kabupaten Lampung Selatan	<p>Lama dan frekuensi penggunaan gadget</p> <p>Variabel Dependen : Perkembangan sosial anak prasekolah</p> <p>I : Kuesioner</p> <p>A : Analisa univariat dan bivariat (uji chi square)</p> <p>D : Analitik <i>cross sectional</i></p> <p>S : 96 anak prasekolah yang diikutkan dalam program PAUD di PAUD Percontohan Tunas Ceria Tanjung Bintang Lampung Selatan tahun ajaran 2016-2017</p> <p>T : Total Sampling</p> <p>V : Variabel Independen : Penggunaan gadget</p> <p>Variabel Dependen : Perkembangan sosial dan emosional prasekolah anak</p> <p>I : Kuisisioner</p>	<p>Pengguna gadget rendah memiliki perkembangan sosial dan emosional yang baik sejumlah 33 orang (64,7%), sedang sejumlah 13 orang (25,5%), dan buruk sejumlah 5 orang (8%). Responden pengguna gadget tinggi memiliki perkembangan sosial dan emosional yang baik sejumlah 8 orang (26,7%), sedang sejumlah 11 orang (36,7%), dan buruk sejumlah 11 orang (36,7%)</p>	Google Scholar	https://ejournal.poltekkes-tik.ac.id/index.php/JKEP/article/view/3735/917

No	Author	Tahun	Volume, Angka	Judul	Metode (Desain, Sampel, Teknik Sampling, Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil Literature Review	Database	Link
9	Heni, dan Ahmad Jalaludin Mujahid (Heni dan Mujahid, 2018)	2018	Vol. 65 No. 1	Pengaruh penggunaan <i>smartphone</i> terhadap perkembangan personal sosial anak usia pra sekolah	<p>A : Analisa univariat (persentase) dan analisa bivariante (uji <i>chi square</i>)</p> <p>D : Kuantitatif dengan pendekatan <i>cross sectional</i></p> <p>S : 33 ibu/pengasuh dan 33 anak TK Al-Marhamah Kabupaten Majalengka</p> <p>T : <i>Simple random sampling</i></p> <p>V :</p> <p>Variabel Independen : Penggunaan <i>smartphone</i></p> <p>Variabel Dependen : Perkembangan personal sosial anak prasekolah</p> <p>I : Kuesioner dan format KPSP</p> <p>A : Analisa univariat (distribusi frekuensi) dan bivariante (uji <i>chi square</i>)</p>	Pengguna yang sering memakai <i>smartphone</i> sebagian besar mengalami perkembangan yang tidak sesuai dengan persentase 62,5% dan hampir setengahnya mendapatkan perkembangan yang sesuai dengan persentasi 37,5%. Sedangkan pada pengguna yang jarang memakai <i>smartphone</i> sebagian kecil mendapatkan perkembangan yang tidak sesuai dengan persentase 11,1% dan hampir seluruhnya mendapatkan perkembangan yang sesuai dengan persentase 88,9%	Google Scholar	https://jour.nal.ipm2kp.e.or.id/d/index.php/Sarti/le/w/341

1 No	Author	Tahun	Volume, Angka	Judul	Metode (Desain, Sampel, Teknik Sampling, Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil Literature Review	Datab ase	Link
10	Vivi Syofia Sapardi	2018	Vol. 12, No. 80	Hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia	D : Survei analitik dengan pendekatan <i>cross sectional</i> S : 55 ibu dari anak PAUD/TK Islam Budi Mulia Kecamatan Padang Timur yang menggunakan <i>gadget</i> T : Total Sampling Variabel Independen : Penggunaan <i>gadget</i> Variabel Dependen : Perkembangan anak usia prasekolah I : Kuesioner dan format KPSP	17 responden yang menggunakan <i>gadget</i> dalam batas normal sebagian besar mendapatkan perkembangan yang sesuai atau normal dengan persentase 82,4%. Sedangkan 30 responden yang menggunakan <i>gadget</i> tidak dalam batas normal lebih dari separoh mendapatkan perkembangan yang menyimpang dengan persentase 53,3%	Google Scholar	https://www.wjwr.nal.uinsb.ac.id/index.php/menaraimu/arti/lewi/634/569
11	Setianingsih, Amila Wahyuni Ardani dan Fitiana Noor Khayati	2018	Vol. 16, No. 2	Dampak penggunaan <i>gadget</i> pada anak prasekolah dapat meningkatkan resiko	D : Deskriptif analitik dengan pendekatan <i>cross sectional</i> S : 101 anak yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi di TK ABA III Gunung, Bareng Lor T : Purposive sampling V :	Anak yang tidak kecanduan <i>gadget</i> dan tidak memiliki GPPH sejumlah 81 anak (80,2%) dan 1 anak (1,0%) memiliki GPPH. Responden yang kecanduan <i>gadget</i> dan tidak memiliki GPPH sejumlah 2 anak (2,0%) dan	Google Scholar	https://jurnal.alaika.unive.ac.id/index

1 No	Author	Tahun	Volume, Angka	Judul	Metode (Desain, Sampel, Teknik Sampling, Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil Literature Review	Database	Link
				2 gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas	<p>Variabel Independen : Penggunaan <i>gadget</i></p> <p>Variabel Dependen : Resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak usia prasekolah</p> <p>I : Kuisisioner A : Uji <i>chi square</i></p>	17 anak (16,8%) memiliki 2 siko GPPH. Semakin sering anak menggunakan <i>gadget</i> maka semakin tinggi resiko anak mengalami GPPH, begitu pula sebaliknya		.php/gaste/r/arii/cle/vi/ew/2/97/119/1

BAB 4

HASIL DAN ANALISIS

4.1 Hasil

5 Tabel 4.1 Karakteristik umum dalam penyelesaian studi (n=11)

No	Kategori	n	%
A Tahun publikasi			
1	2017	1	9%
2	2018	5	45%
3	2019	1	9%
4	2020	2	18%
5	2021	2	18%
Total		11	100%
B Desain penelitian			
1	<i>Descriptive study</i>	2	18%
2	<i>Cross sectional study</i>	5	45%
3	<i>Quantitative research</i>	2	18%
4	<i>Observational study</i>	1	9%
5	Deskriptif korelatif	1	9%
Total		11	100%
C Teknik <i>sampling</i> penelitian			
1	<i>Convenience sampling</i>	1	9%
2	<i>Simple random sampling</i>	3	27%
3	<i>Total sampling</i>	3	27%
4	<i>Purposive sampling</i>	3	27%
5	<i>Systematic sampling</i>	1	9%
Total		11	100%
D Variabel independen			
1	Penggunaan <i>gadget</i> atau <i>smartphone</i>	6	55%
2	Waktu penggunaan layar	1	9%
3	Penggunaan aplikasi dan media tampilan program	1	9%
4	Penggunaan <i>Mobie touch screen devices (MTSD)</i>	1	9%
5	Pola penggunaan <i>Smartphone</i>	1	9%
6	Lama dan frekuensi penggunaan <i>gadget</i>	1	9%
Total		11	100%

No	Kategori	n	%
E	Variabel dependen		
1	Perkembangan sosial anak prasekolah	4	36%
2	Fungsi Eksekutif, keterampilan motorik dasar anak prasekolah	1	9%
3	Perkembangan kognitif dan psikososial anak prasekolah	1	9%
4	Keterampilan perhatian, sosio-kognitif, dan pengenalan emosi anak prasekolah	1	9%
5	Penggunaan <i>smartphone</i> bermasalah pada anak prasekolah	1	9%
6	Perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah	1	9%
7	Perkembangan anak usia prasekolah	1	9%
8	Resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak usia prasekolah	1	9%
Total		11	100%
F	Instrumen penelitian		
1	<i>The gadget use survey</i> dan SDQ	1	9%
2	Seca 708, TGMD-2, EYT	1	9%
3	<i>Questionnaire</i>	4	36%
4	<i>Early Years Toolbox</i>	1	9%
5	<i>SDQ, navon test, ToM skills, dan emotion recognition</i>	1	9%
6	<i>Seven-point Likert scale dan S-scale for children</i>	1	9%
7	Kuisisioner dan format KPSP	2	18%
Total		11	100%
G	Analisis statistik penelitian		
1	<i>LOEES smoothing, ggplot2 dan Rmisc</i>	1	9%
2	<i>Network analysis</i>	1	9%
3	<i>Chi square test</i>	3	27%
4	<i>Independent sample t-test, regresi linier, the Cohen's d standardized effect</i>	1	9%
5	<i>Mann whitney, chi -square test, GLMM, GLMMS of (log transformed) RT, GzLMM, GzLMM of RA, regresi linear dan regresi ordinal</i>	1	9%
6	<i>Chi-square test, independent samples t-test, regresi logistik biner</i>	1	9%
7	Analisa univariat dan bivariat (uji <i>chi square</i>)	3	27%
Total		11	100%

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa sebanyak 5 artikel (45%)

diterbitkan pada tahun 2018, desain penelitian yang digunakan *cross sectional study* sebanyak 5 artikel dengan persentase 45%, hampir setengahnya (27%)

menggunakan *purposive sampling*, variabel independen yang diteliti sebagian besar (55%) penggunaan *gadget* atau *smartphone*, variabel dependen yang diteliti hampir setengahnya (36%) perkembangan sosial anak prasekolah, menggunakan instrumen penelitian berupa *questionnaire* sebesar 36%, dan hampir setengahnya menggunakan analisis statistik *chi square test* sebesar 27%.

4.2 Analisis

⁴
Tabel 4.2 Penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan anak usia prasekolah

No.	Komponen	Sumber empiris utama	f	%
A Penggunaan <i>smartphone</i>				
1	Jenis penggunaan <i>smartphone</i>			
a	Bermain game	Konok <i>et al.</i> (2021); Martins <i>et al.</i> (2020); Sapardi (2018)	3	27%
b	Bermain game dan menonton <i>video</i>	Park <i>and</i> Park (2021); Khiu <i>and</i> Hamzah (2018); Setianingsih dkk. (2018); McNeill <i>et al.</i> (2021)	4	36%
c	Bermain <i>game</i> dan media sosial atau <i>Youtube</i>	Setiawati <i>et al.</i> (2019)	1	9%
d	Tidak ada	Heni dan Mujahid (2018); Sujianti (2018); Imron (2017)	3	27%
Total			11	100%
2	Lama penggunaan <i>smartphone</i>			
a	Lebih dari waktu yang direkomendasikan yaitu 30 menit	McNeill <i>et al.</i> (2021)	1	9%
b	Lebih dari waktu yang direkomendasikan yaitu 1 jam	Setiawati <i>et al.</i> (2019); Setianingsih dkk. (2018); Sujianti (2018); Imron (2017); Sapardi (2018)	5	45%
c	Lebih dari waktu yang direkomendasikan yaitu 2 jam	Park <i>and</i> Park (2021); Heni dan Mujahid (2018); Khiu <i>and</i> Hamzah (2018); Martins <i>et al.</i> (2020)	4	36%

No.	Komponen	Sumber empiris utama	f	%
d	Tidak ada	Konok <i>et al.</i> (2021)	1	9%
Total			11	100%
3 Pengawasan penggunaan <i>smartphone</i>				
a	Orang tua selalu mendampingi anak dalam penggunaan <i>smartphone</i>	Imron (2017); Sapardi (2018)	2	18%
b	Orang tua tidak mendampingi anak dalam penggunaan <i>smartphone</i>	Park <i>and</i> Park (2021); Setianingsih dkk. (2018); Heni dan Mujahid (2018); Sujianti (2018)	4	36%
c	Tidak ada	Setiawati <i>et al.</i> (2019); Konok <i>et al.</i> (2021); Khiu <i>and</i> Hamzah (2018); McNeill <i>et al.</i> (2021); Martins <i>et al.</i> (2020)	5	45%
Total			11	100%
B Perkembangan anak usia prasekolah pengguna <i>smartphone</i>				
1	Baik Hasil penelitian menunjukkan perkembangan anak usia prasekolah pengguna <i>smartphone</i> baik	Setiawati <i>et al.</i> (2019); Setianingsih dkk. (2018); Imron (2017)	3	27%
2	Buruk Hasil penelitian menunjukkan perkembangan anak usia prasekolah pengguna <i>smartphone</i> buruk	Sujianti (2018); Heni dan Mujahid (2018); Khiu <i>and</i> Hamzah (2018); Park <i>and</i> Park (2021); Konok <i>et al.</i> (2021); McNeill <i>et al.</i> (2021); Martins <i>et al.</i> (2020); Sapardi (2018)	8	73%
Total			11	100%
C Aspek perkembangan yang terganggu pada anak usia prasekolah pengguna <i>smartphone</i>				
1	Perkembangan sosial anak usia prasekolah Anak lebih senang bermain dengan <i>smartphone</i> yang di miliknya dibanding bermain dengan teman yang ada di lingkungannya	Heni dan Mujahid (2018); Sujianti (2018); Khiu <i>and</i> Hamzah (2018); Setiawati <i>et al.</i> (2019)	4	36%
2	Perkembangan emosional anak usia prasekolah Anak mengalami kesulitan untuk mengontrol dirinya	Park <i>and</i> Park (2021); Setianingsih dkk. (2018); Imron (2017)	3	27%

No.	Komponen	Sumber empiris utama	f	%
	sendiri pada penggunaan <i>smartphone</i>			
3	Perkembangan kognitif anak usia prasekolah Kognitif anak akan mengalami penurunan karena waktu anak hanya dihabiskan untuk bermain dengan aplikasi yang ada didalam <i>smartphone</i>	McNeill <i>et al.</i> (2021); Konok <i>et al.</i> (2021)	2	18%
4	Perkembangan motorik anak usia prasekolah Anak lebih sering menggunakan <i>smartphonenya</i> dalam kondisi duduk atau diam disatu tempat dibanding melakukan aktivitas fisik	Sapardi (2018); Martins <i>et al.</i> (2020)	2	18%
Total			11	100%

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa dalam penggunaan *smartphone* anak menggunakannya untuk bermain *game* dan menonton video (36%), anak menggunakannya selama lebih dari waktu yang direkomendasikan yaitu 1 jam (45%), dan orang tua tidak mendampingi anak dalam penggunaan *smartphone* (36%). Sebagian besar (73%) perkembangan anak usia prasekolah ditemukan buruk. Ada 4 aspek perkembangan yang terganggu pada anak usia prasekolah pengguna *smartphone*, yaitu sosial (36%), emosional (27%), kognitif (18%), dan motorik (18%).

Penelitian Setiawati *et al.* (2019) dengan judul *the effect of gadget on children's sosial capability*, berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa aplikasi yang sering digunakan oleh responden adalah *game* (66,67%) dan media sosial/*Youtube* (33,33%). Sebagian besar responden mempunyai tingkat sosial emosional baik yaitu sebesar 20 responden (60,61%) dan hampir setengah

reseponden mempunyai tingkat sosial emosional buruk yaitu sebesar 13 responden (39,39%). Kelebihan dari artikel yaitu desain penelitian sesuai dengan judul penelitian, tujuan penelitian sesuai dengan desain penelitian, dan instrumen penelitian yang digunakan kuisisioner tentang penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak prasekolah dimana sesuai dengan variabel yang diteliti. Kekurangan dari artikel yaitu tehnik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *total sampling* seharusnya menggunakan *random sampling* karena menggunakan uji statistika *chi-square test*.

Penelitian Setianingsih, dkk. (2018) dengan judul dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan responden yang tidak kecanduan gadget yang tidak memiliki GPPH sebanyak 81 anak (80,2%) dan 1 anak (1,0%) memiliki resiko GPPH. dan yang kecanduan gadget yang tidak memiliki GPPH sebanyak 2 anak (2,0%) dan 17 anak (16,8%) memiliki resiko GPPH. Penelitian menunjukkan koefisien korelasi positif yang berarti semakin sering anak menggunakan gadget maka semakin tinggi resiko anak mengalami GPPH, begitu pula sebaliknya. Kelebihan dari artikel yaitu desain penelitian sesuai dengan judul penelitian dan tujuan penelitian sesuai dengan desain penelitian. Kekurangan dari artikel yaitu tehnik pengambilan sampel yang digunakan *purposive sampling* seharusnya menggunakan tehnik *random sampling* karena menggunakan uji statistika *chi-square test* dan instrumen penelitian yang digunakan tidak dijelaskan menggunakan kuisisioner apa sehingga tidak diketahui kesesuaiannya dengan variabel yang diteliti.

Penelitian Imron (2017) dengan judul hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan dampak negatif *gadget* tidak terlalu besar terhadap perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di TK PAUD Percontohan Tunas Ceria yang mana hasil penelitian menunjukkan bahwa responden yang menggunakan *gadget* pada kategori rendah menunjukkan perkembangan sosial dan emosional yang baik sebanyak 64,7% (33 orang) dan menggunakan *gadget* pada kategori tinggi menunjukkan perkembangan sosial dan emosional yang sedang sebanyak 36,7% (11 orang). Orang tua dari responden memiliki pengetahuan cukup tinggi dan waktu mereka cukup luang untuk mengawasi anak dalam penggunaan *gadget*. Kelebihan dari artikel yaitu desain penelitian sesuai dengan judul penelitian dan tujuan penelitian sesuai dengan desain penelitian. Kekurangan dari artikel yaitu teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling* seharusnya menggunakan teknik *random sampling* karena menggunakan uji statistika *chi-square test* dan instrumen penelitian yang digunakan tidak ada penjelasan menggunakan kuisioner yang seperti apa sehingga tidak diketahui kesesuaiannya dengan variabel yang diteliti.

Penelitian Sujianti (2018) dengan judul hubungan lama dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap, berdasarkan hasil penelitian didapatkan perkembangan sosial kurang baik sebanyak 26 anak (49.1%). Anak dengan perkembangan sosial di bawah rata-rata mempunyai kebiasaan sering menggunakan *gadget* dengan frekuensi >1x/hari selama >60 menit/hari. Penggunaan yang terlalu lama mengakibatkan anak lupa berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang sekitar

dan keluarga. Kelebihan dari artikel yaitu ³ desain penelitian sesuai dengan judul penelitian, tujuan penelitian sesuai dengan desain penelitian, tehnik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling* dimana sudah sesuai dengan uji statistika yang digunakan, dan instrumen penelitian menggunakan kuesioner mengenai perkembangan sosial anak dari penelitian sebelumnya yang sudah diuji reabilitas dimana sesuai dengan variabel yang diteliti. Kekurangan dari artikel tidak ditemukan karena sudah bagus dan isinya sudah sesuai dengan jurnal yang menerbitkan.

Penelitian Heni dan Mujahid (2018) dengan judul ⁴ pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan personal sosial anak usia prasekolah, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak ¹⁰⁰ menggunakan *smartphone* dalam frekuensi yang sering dan mengalami perkembangan yang tidak sesuai yaitu sebesar 62,5%. Anak merasa asik dengan dunianya saat bermain *smartphone* dimana sebaiknya pada masa ini anak bermain dengan teman dan lingkungan sekitarnya. Kelebihan dari artikel yaitu ³ desain penelitian sesuai dengan judul penelitian, tujuan penelitian sesuai dengan desain penelitian, ¹⁰¹ tehnik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling* dimana sudah sesuai dengan uji statistika yang digunakan, dan instrumen penelitian menggunakan kuesioner mengenai ⁷³ penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan personal sosial anak usia prasekolah dan format KPSP dimana sesuai dengan variabel yang diteliti. Kekurangan dari artikel tidak ditemukan karena sudah bagus dan isinya sudah sesuai dengan jurnal yang menerbitkan.

Penelitian Khiu and Hamzah (2018) dengan judul ⁹ *exploratory analysis of pilot data : trends of gadget use and psychosocial adjustment in pre-schoolers,*

berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa anak menggunakan perangkatnya selama 100-120 menit. Kurangnya interaksi orang tua dengan anak berkaitan dengan penggunaan perangkat pada anak dalam waktu yang lama. Hal tersebut mengakibatkan penurunan masalah psikososial dan perilaku prososial pada anak. Kelebihan dari artikel yaitu ³ desain penelitian sesuai dengan judul penelitian, tujuan penelitian sesuai dengan desain penelitian, dan instrumen penelitian menggunakan *The gadget use survey* dan *the strength and difficulties questionnaire (SDQ)* dimana sesuai dengan variabel yang diteliti. Kekurangan dari artikel yaitu tehnik pengambilan sampel yang digunakan *convenience sampling* seharusnya menggunakan tehnik *random sampling* karena menggunakan uji statistika.

Penelitian Park and Park (2021) dengan judul ¹³ *smartphone use patterns and problematic smartphone use among preschool*, berdasarkan hasil penelitian ditemukan prevalensi penggunaan *smartphone* bermasalah pada anak usia prasekolah sebesar 17,1%. 1 dari 5 anak prasekolah pengguna *smartphone* dapat mengalami penggunaan *smartphone* yang bermasalah. Jumlah absolut waktu penggunaan *smartphone* berhubungan erat dengan penggunaan *smartphone* bermasalah. Penggunaan *smartphone* selama lebih dari 2 jam dapat meningkatkan resiko penggunaan *smartphone* bermasalah (rasio odds 7,85). Kriteria penggunaan *smartphone* bermasalah yaitu: tidak bisa mengontrol diri dalam penggunaan *smartphone*; hanya menganggap *smartphone* paling penting di kehidupan sehari-harinya; hanya mau bermain dan belajar dengan menggunakan *smartphone* yang mengakibatkan konsekuensi fisik, psikologis, dan sosial yang negatif.

Kelebihan dari artikel yaitu ³ desain penelitian sesuai dengan judul penelitian, tujuan penelitian sesuai dengan desain penelitian, tehnik pengambilan sampel menggunakan *proportional probability to size the sampling* dimana sudah sesuai dengan uji statistika yang digunakan, dan instrumen penelitian menggunakan *seven-point likert scale* dan *S-Scale for children* dimana sesuai dengan variabel yang diteliti. Kekurangan dari artikel tidak ditemukan karena sudah bagus dan isinya sudah sesuai dengan jurnal yang menerbitkan.

Penelitian Konok *et al.* (2021) dengan judul ³⁵ *mobile use induces local attentional precendence and is associated with limited socio-cognitive skills in*, berdasarkan hasil penelitian pada studi pertama menunjukkan hasil regresi ordinal skor ToM $\chi^2 = 3.915$; $p = 0.048$ yang menunjukkan bahwa pengguna perangkat mempunyai skor ToM yang lebih rendah dibanding bukan pengguna, sedangkan pada studi kedua menunjukkan bahwa penggunaan *game* digital mengarah ke fokus lokal dan kinerja ToM memerlukan pendekatan menyeluruh. Kelebihan dari artikel pada kedua studi yaitu ³ desain penelitian sesuai dengan judul penelitian, tujuan penelitian sesuai dengan desain penelitian, dan instrumen penelitian yang digunakan sesuai dengan variabel yang diteliti. Kekurangan dari artikel yaitu tehnik pengambilan sampel yang digunakan *convenience sampling* seharusnya menggunakan tehnik *random sampling* karena menggunakan uji statistika.

Penelitian McNeill *et al.* (2021) dengan judul ¹² *cross-sectional associations of application use and media program viewing with cognitive and psychosocial development in preschoolers*, berdasarkan hasil penelitian penggunaan media selama lebih dari 30 menit menunjukkan adanya penurunan pada memori kerja visual-spasial. Waktu yang dihabiskan anak untuk

menggunakan media membuat anak tidak melakukan aktivitas yang memerlukan interaksi langsung dengan benda di lingkungan fisik seperti bermain balok atau kartu dan bermain teka teki. Kelebihan dari artikel yaitu ³ desain penelitian sesuai dengan judul penelitian, tujuan penelitian sesuai dengan desain penelitian, dan instrumen penelitian menggunakan *parent report*, *Early Years Toolbox (EYT)*, dan *the Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ)* dimana sesuai dengan variabel yang diteliti. Kekurangan dari artikel yaitu teknik pengambilan sampel yang digunakan *purposive sampling* seharusnya menggunakan teknik *random sampling* karena menggunakan uji statistika.

Penelitian Martins ¹¹ *et al.* (2020) dengan judul *a network perspective on the relationship between screen time, executive function, and fundamental motor skills among preschoolers*, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kepatuhan waktu layar terkait dengan akurasi *Go* (0,33), penurunan akurasi *No-Go* (-0,26), penurunan BMI (-0,52), dan peningkatan keterampilan kontrol objek (0,14). Jenis kelamin dan waktu layar menunjukkan kekuatan tertinggi dalam jaringan yang menunjukkan bahwa kepatuhan waktu layar sangat terhubung dengan akurasi *Go* dan kontrol objek dalam pola jaringan. Anak laki-laki lebih baik dalam keterampilan lokomotor dan kontrol objek daripada anak perempuan.

Kelebihan dari artikel yaitu ³ desain penelitian sesuai dengan judul penelitian, tujuan penelitian sesuai dengan desain penelitian, teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling* dimana sudah sesuai dengan uji statistika yang digunakan, dan instrumen penelitian menggunakan penelitian *Seca 708*, *questionnaire*, *TGMD-2*, dan *EYT* dimana sesuai dengan variabel yang

diteliti. Kekurangan dari artikel tidak ditemukan karena sudah bagus dan sudah sesuai dengan jurnal yang menerbitkan.

Penelitian Sapardi (2018) dengan judul ⁴ hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia, berdasarkan hasil ⁴ penelitian didapatkan hasil sebesar 63,8% dari responden menggunakan *gadget* dengan tidak normal. Anak yang perkembangannya menyimpang hanya mampu melakukan kurang dari 7 pertanyaan yang ada pada format Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP). Kemampuan motorik anak menunjukkan belum bisa melukis, belum bisa berdiri dengan menggunakan satu kaki, dan melompat. Kelebihan dari artikel yaitu ³ desain penelitian sesuai dengan ³ judul penelitian, ³ tujuan penelitian sesuai dengan desain ³ penelitian, dan instrumen penelitian menggunakan kuesioner dan format KPSP dimana sesuai dengan variabel yang diteliti. Kekurangan dari artikel yaitu ⁵⁴ ⁵⁴ teknik pengambilan sampel yang digunakan *total sampling* seharusnya menggunakan ⁵⁴ ⁵⁴ teknik *random sampling* karena menggunakan uji statistika *chi-square test*.

⁵ Tabel 4.3 Definisi ⁵ perkembangan/kemampuan ⁵ anak usia prasekolah

<i>Authors</i>	Definisi ⁵ perkembangan/kemampuan ⁵ anak usia prasekolah
Khiu and Hamzah (2018)	<i>Psychosocial consequences such as peer relationship issues, behavioral issues, overbehavior, emotional issues and prosocial behavior.</i>
Martins et al. (2020)	<i>Processes of complex cognitive for performing challenging goals directed tasks and gross motor performance in children consists ²² two factors (locomotor skills and ball skills).</i>
Setiawati et al. (2019)	<i>Social and emotional development of children aged 5-6 years, children should be able to develop ²² self-knowledge, develop social relationships, develop ²² self-regulation and develop problems on social behavior for children's social and ²² emotional development.</i>

<i>Authors</i>	Definisi perkembangan/kemampuan anak usia prasekolah
McNeill <i>et al.</i> (2021)	¹² <i>Healthy brain development involves the maturation and growth of executive function, which develops rapidly during preschool childhood.</i>
Konok <i>et al.</i> (2021)	<i>Children are exposed to many types of stimuli at a developmental stage characterized by cognitive plasticity and excellent nerves.</i> ¹³
Park and Park (2021)	<i>Preschool children (between 3 to 6 years old) are making significant progress in linguistic, cognitive, and psychosocial development.</i>
Sujianti (2018)	Kemampuan anak untuk bergaul, menjalin emosi, beradaptasi, dan berespon pada apa yang ada di lingkungan sekelilingnya.
Imron (2017)	Penentu keberhasilan tumbuh kembang anak pada periode berikutnya.
Heni dan Mujahid (2018)	Mencakup perkembangan emosi dan perkembangan sosial yang mana anak usia prasekolah perlu mengatur emosi yang ada dalam dirinya untuk mempertahankan proses interaksi sosial dengan baik.
Sapardi (2018)	Ketika anak mulai dapat bergerak dan berdiri hingga memasuki sekolah dimana anak memiliki tingkat aktivitas yang tinggi dan penemuan-penemuan.
Setianingsih dkk. (2018)	Otak anak berkembang sangat cepat dan mayoritas jaringan otak mempunyai fungsi untuk mengontrol aktivitas dan kualitas manusia.

PEMBAHASAN

5.1 Penggunaan *smartphone* pada anak usia prasekolah

Hasil *review* 11 artikel mengenai penggunaan *smartphone* didapatkan fakta terkait jenis penggunaan, lama penggunaan dan pengawasan penggunaan *smartphone*. Mayoritas anak memakai *smartphone* untuk bermain permainan dan menonton *video* (Setianingsih dkk., 2018), fakta tersebut didukung oleh Khiu and Hamzah (2018), Park and Park (2021), dan McNeill *et al.* (2021). Anak menggunakan *gadget* atau *smartphone* dalam kategori sering yaitu lebih dari 1 jam/hari (Sujianti, 2018), fakta tersebut didukung oleh Setiawati *et al.* (2019), Setianingsih dkk. (2018), Imron (2017), dan Sapardi (2018). Orang tua atau pengasuh cenderung mengizinkan anak untuk bermain *smartphone* tanpa adanya aturan pembatasan penggunaan untuk membuat anak tetap diam dan mencegah anak mengganggu aktivitas mereka (Park and Park, 2021), fakta tersebut didukung oleh Setianingsih dkk. (2018); Heni dan Mujahid (2018); Sujianti (2018).

Smartphone dapat digunakan sebagai media komunikasi, media informasi dan sarana edukasi, media hiburan dan permainan, dan navigasi berbasis *Global Positioning System* (GPS) (Haug *et al.*, 2015). WHO (2019) merekomendasikan untuk anak usia 3-4 tahun diberi batasan penggunaan teknologi atau *smartphone* maksimal 1 jam perhari dan jika bisa kurang dari 1 jam lebih baik. Penggunaan *gadget* atau *smartphone* pada anak akan bermanfaat

bergantung pada cara orang tua mengawasi dan memberikan konten yang tepat (Sunita dan Mayasari, 2018).

Penulis berpendapat bahwa konten yang positif seperti tontonan atau game yang bersifat memberikan edukasi sangat dianjurkan pada anak usia prasekolah yang menggunakan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* pada anak perlu diberikan aturan waktu penggunaan, sehingga anak tidak kecanduan untuk menggunakannya. Orang tua atau pengasuh berperan penting dalam mengawasi atau mendampingi anak untuk menggunakan *smartphone* dengan durasi waktu yang direkomendasikan dan memberikan konten tontonan atau aplikasi yang cocok dengan anak usia prasekolah.

5.2 Perkembangan anak usia prasekolah pengguna *smartphone*

Hasil *review* 11 artikel didapatkan perkembangan anak usia prasekolah pengguna *smartphone* hampir setengahnya tergolong kategori baik dan sebagian besar tergolong dalam kategori buruk. Penelitian yang hasilnya sebagian besar anak usia prasekolah pengguna *smartphone* mempunyai perkembangan yang baik adalah penelitian yang dilakukan oleh Setiawati *et al.* (2019), Setianingsih dkk. (2018), dan Imron (2017), sedangkan penelitian yang hasilnya sebagian besar anak usia prasekolah pengguna *smartphone* mengalami perkembangan yang buruk adalah penelitian yang dilakukan oleh Sujianti (2018), Heni dan Mujahid (2018), Khiu and Hamzah (2018), Park and Park (2021), Konok *et al.* (2021), McNeill *et al.* (2021), Martins *et al.* (2020), dan Sapardi (2018). Hal tersebut menunjukkan bahwa mayoritas anak usia prasekolah pengguna *smartphone* mengalami perkembangan yang buruk.

Penggunaan *gadget* atau *smartphone* dapat berdampak positif dan negatif bagi anak, namun orang tua pada jaman sekarang tetap meminjamkan atau memberikannya pada anak sehingga akan menimbulkan dampak negatif (Sunita dan Mayasari, 2018). Dampak negatif yang dapat ditimbulkan akibat penggunaan *smartphone*, yaitu : pengguna menjadi menarik diri dan anti sosial dari komunitasnya (Thomé, Härenstam and Hagberg, 2012), menurunkan kemampuan konsentrasi seperti saat belajar (Mendoza *et al.*, 2018), dan pengguna mengalami kesulitan dalam manajemen waktu (le Roux and Parry, 2017).

Penulis berpendapat bahwa perkembangan anak menjadi semakin buruk atau mengalami penurunan apabila anak menggunakan *smartphone* tanpa adanya pengaturan waktu penggunaan, pengawasan orang tua dan menggunakannya hanya sebagai media hiburan semata. Anak akan mendapatkan kesenangannya dalam *smartphone* sehingga anak mengalami kecanduan yang mengakibatkan anak kurang bergerak dan tidak berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Perkembangan anak akan sesuai atau normal apabila penggunaan *smartphone* untuk hal yang positif.

5.3 Aspek perkembangan yang terganggu pada anak usia prasekolah pengguna *smartphone*

Hasil *review* 11 artikel didapatkan ada 4 aspek perkembangan yang terganggu anak usia prasekolah pengguna *smartphone*, antara lain:

5.3.1 Perkembangan sosial anak usia prasekolah

Hasil *review* menunjukkan bahwa anak pengguna *smartphone* lebih suka bermain dengan *smartphone* yang di miliknya dibanding bermain dengan teman

yang ada di lingkungannya (Heni dan Mujahid, 2018), fakta tersebut didukung oleh Sujianti (2018) dan Setiawati *et al.* (2019). Khiu and Hamzah (2018) mengungkapkan fakta bahwa penggunaan *smartphone* dalam waktu yang lama membuat interaksi orang tua dengan anak berkurang, selain itu masalah perilaku prososial juga muncul dimana anak tidak mau membantu orang lain yang kesusahan secara sukarela.

Anak usia prasekolah yang mulai mengenal lingkungan yang lebih luas dari lingkungan keluarga, bertemu dengan anak-anak dan orang dewasa lainnya sehingga mereka semakin inisiatif dan rasa ingin tahunya semakin meningkat yang membuat anak aktif mengeksplorasi lingkungan, membina pertemanan baru, dan juga mengembangkan sebuah keterampilan baru (Novieastari dkk., 2019). Kemampuan sosialisasi anak dapat mengalami penurunan karena waktu anak dihabiskan untuk bermain *smartphone/gadget*, sehingga anak menjadi tidak peduli dengan lingkungannya, tidak tahu/paham etika bersosialisasi, dan sikap egois yang lebih menonjol (Sunita dan Mayasari, 2018).

Penulis berpendapat bahwa anak akan mencari kesenangan didalam *smartphonenya* dan jarang atau bahkan tidak mau berinteraksi secara langsung dengan keluarga maupun orang sekitar. Mereka cenderung lebih memilih untuk menyendiri di suatu tempat dan menghabiskan waktu dengan *smartphonenya*.

⁴ 5.3.2 Perkembangan emosional anak usia prasekolah

Hasil *review* menunjukkan bahwa anak mengalami kesulitan untuk mengontrol dirinya sendiri pada penggunaan *smartphone*, merasa bermain *smartphone* menjadi aktivitas paling menonjol serta penting dalam kehidupannya, dan anak jarang atau tidak mau belajar kecuali menggunakan *smartphone*-nya

(Park and Park (2021), fakta tersebut didukung oleh Setianingsih dkk. (2018) dan Imron (2017).

Anak bisa saja mengakses konten pornografi dikarenakan mudahnya akses internet dengan menggunakan *smartphone* dan mereka belum mampu memilah-milah sesuatu yang baik atau untuk mereka. Hal tersebut dapat mempengaruhi jiwa anak sehingga emosi anak menjadi tidak stabil dan bisa terjadi gangguan psikosomatis (Sunita dan Mayasari, 2018). Menurut Mansur (2019), anak prasekolah cenderung memiliki emosi yang kuat dan bertindak sesuai perasaannya.

Penulis berpendapat bahwa anak yang sudah kecanduan akan semakin agresif untuk bermain *smartphone* dan menjadi marah ketika tidak diizinkan untuk memainkannya. Anak juga cenderung menirukan adegan ataupun hal lain yang mereka lihat di *smartphone*, seperti cara berbicara yang mengikuti *influencer* yang sedang mereview barang atau makanan, menggunakan kata-kata kasar yang sering mereka dengar dari video pendek yang ada di aplikasi *smartphone*, dan yang paling berbahaya apabila adegan kekerasan dalam permainan yang anak mainkan diterapkan oleh anak di dunia nyata.

5.3.3 Perkembangan kognitif anak usia prasekolah

Hasil *review* menunjukkan bahwa anak yang menggunakan *smartphone* (pengguna/*user*) mempunyai keterampilan ToM (*Theory of Mind*) lebih rendah daripada bukan pengguna (Konok *et al.*, 2021). McNeill *et al.* (2021) mengungkapkan fakta bahwa memori kerja visual-spasial pada anak pengguna *smartphone* akan mengalami penurunan karena waktu anak hanya dihabiskan untuk bermain dengan aplikasi yang ada didalam *smartphone* dan membuat anak

tidak melakukan aktivitas yang berinteraksi secara langsung dengan benda di lingkungan fisik seperti bermain balok atau kartu dan bermain teka-teki.

Penggunaan *smartphone* mengakibatkan anak mengalami penurunan konsentrasi pada saat analisa masalah dan belajar, hal tersebut dikarenakan mereka lebih suka berimajinasi dengan karakter atau tokoh dalam permainan yang dimainkan (Sunita dan Mayasari, 2018). Novieastari dkk. (2019) mengemukakan bahwa anak usia prasekolah memperlihatkan kecakapan mereka dalam berfikir yang lebih kompleks dengan mengelompokkan objek berdasarkan ukuran atau warna dengan cara bertanya. Cara terbaik untuk mengembangkan kognitif anak adalah dengan menggunakan permainan seperti permainan kartu atau *memory matching games*, teka-teki, sortifikasi dan klasifikasi, serta pengurutan (Mansur, 2019)

Penulis berpendapat bahwa aplikasi untuk pengenalan warna atau *game* lain yang mengasah kecerdasan memang sudah banyak dan dapat diakses secara gratis di *smartphone*, namun dari fenomena yang penulis temui kebanyakan anak menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* sehingga kecerdasan anak tidak terasah dengan baik. Anak usia prasekolah dapat lebih mengasah kecerdasannya dengan bermain dan belajar secara nyata sehingga anak dapat mengenali dan mengamati hal-hal baru yang belum mereka ketahui.

5.3.4 Perkembangan motorik anak usia prasekolah

Hasil *review* menunjukkan bahwa keterampilan lokomotor dan kontrol objek pada anak laki-laki lebih bagus daripada anak perempuan (Martins *et al.*, 2020). Sapardi (2018) mengungkapkan fakta bahwa anak kurang memperoleh stimulasi dalam mencapai perkembangan motorik kasar dan halus yang sesuai.

Anak lebih sering menggunakan *smartphonenya* dalam kondisi duduk atau diam disatu tempat dibanding melakukan aktivitas fisik di luar seperti berjalan, berlari, menyusun balok, bermain bola, menulis, mewarnai, dan lain sebagainya, sehingga anak belum dapat memegang pensil dengan benar, belum dapat menulis kata yang diinstruksikan, belum dapat berdiri dengan satu kaki dalam rentang waktu tertentu, dan belum dapat menerima bola dengan tangkas.

⁴¹ Keterampilan motorik kasar adalah keterampilan yang menggunakan gerakan dari semua anggota badan dan melibatkan otot besar untuk menjalankan aktivitas sehari-hari (berdiri, berjalan, berlari, ⁴¹ melompat, dan duduk tegak di meja) dan kemampuan koordinasi mata-tangan yaitu melempar atau menangkap atau menendang bola, bermain sepeda, dan juga berenang (Sense, 2019). Pengembangan keterampilan motorik halus penting bagi anak untuk terlibat dalam pengalaman seni, menggambar, dan menulis (Mansur, 2019). Penggunaan *smartphone* secara berlebihan mengakibatkan waktu anak untuk bermain permainan yang melibatkan fisik hilang, sehingga anak mempunyai kesulitan dalam mengatur keseimbangan badan, kurang rapinya tulisan tangan, dan lain lain (Sawitri *et al.*, 2019).

Penulis berpendapat bahwa perkembangan motorik anak dapat terhambat apabila anak menghabiskan waktunya dengan bermain dengan *smartphone* tanpa adanya stimulasi untuk mencapai perkembangan motorik yang sesuai dengan cara bermain dengan menggunakan benda nyata seperti balok atau permainan lego, berlatih menulis menggunakan pensil, atau bermain permainan tradisional yang melibatkan otot lengan atau tangan dan juga kaki.

BAB 6

KESIMPULAN

6.1 Kesimpulan

Hasil *literature review* didapatkan penggunaan *smartphone* pada anak usia prasekolah perlu diperhatikan jenis, lama, dan pengawasan penggunaan *smartphone*. Perkembangan anak usia prasekolah pengguna *smartphone* sebagian besar tergolong dalam kategori buruk. Ada 4 aspek perkembangan yang terganggu pada anak usia prasekolah yang menggunakan *smartphone*, yaitu perkembangan sosial, emosional, kognitif, dan motorik. Menunjukkan adanya pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan anak usia prasekolah.

6.2 Saran

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian lanjutan mengenai peran pengawasan orang tua terhadap perkembangan anak usia prasekolah yang menggunakan *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnis, A. (2016) *Praktek Klinik Keperawatan Anak, Kemenkes RI*.
- Balqis, U. (2015) *Bukan Ibu Biasa*. Jakarta: Qultum Media.
- Cummiskey, M. (2011) 'There's an App for That Smartphone Use in Health and Physical Education', *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 82(8), pp. 24–30.
- DeLaune, S. C. . and Ladner, P. K. (2010) *Fundamentals of Nursing: Standards & Practice*, *SIGMOD Record*. doi: <http://delaune.DelmarNursing.com>.
- Haug, S. *et al.* (2015) 'Smartphone use and smartphone addiction among young people in Switzerland', *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), pp. 299–307. doi: 10.1556/2006.4.2015.037.
- Heni, H. and Mujahid, A. J. (2018) 'Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Pra-Sekolah', *Jurnal Keperawatan Silampari*, 2(1), pp. 330–342. doi: 10.31539/jks.v2i1.341.
- Imelda (2017) 'Pengetahuan Ibu Tentang Pemberian Stimulasi Dan Perkembangan Anak Pra Sekolah (3-5 Tahun) Di Banda Aceh', *Idea Nursing Journal*, 8(3).
- Imron, R. (2017) 'Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan', *Jurnal Cahia Keperawatan Sai Betik*, 13(2), p. 148. doi: 10.26630/jkep.v13i2.922.
- Indrawan, I. and Wijoyo, H. (2020) *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Edited by A. Rahmat. Banyumas: Pena Persada.
- Izzaty, R. E. (2017) *Perilaku Anak Prasekolah - Dr. Rita Eka Izzaty, M.Si - Google Buku, PT Elex Media Komputindo*. dilihat 26 Maret 2021 https://books.google.co.id/books/about/Perilaku_Anak_Prasekolah.html.
- John, J. J. *et al.* (2021) 'Association of screen time with parent-reported cognitive delay in preschool children of Kerala, India', *BMC Pediatrics*, 21(1), pp. 1–8. doi: 10.1186/s12887-021-02545-y.
- Kemendes RI (2018) *Hasil Utama Riskesdas 2018*. Available at: https://kesmas.kemkes.go.id/assets/upload/dir_519d41d8cd98f00/files/Hasil-riskesdas-2018_1274.pdf.
- Khiu, A. L. and Hamzah, H. (2018) 'Exploratory analysis of pilot data: Trends of gadget use and psychosocial adjustment in pre-schoolers', *Southeast Asia Early Childhood Journal*, 7(Mcmc), pp. 14–23. doi: 10.37134/saeej.vol7.2.2018.
- Klauer, S. G. *et al.* (2014) 'Distracted Driving and Risk of Road Crashes among Novice and Experienced Drivers', *New England Journal of Medicine*, 370(1), pp. 54–59. doi: 10.1056/nejmsa1204142.

- Konok, V. *et al.* (2021) 'Mobile use induces local attentional precedence and is associated with limited socio-cognitive skills in preschoolers', *Computers in Human Behavior*, 120(July 2020). doi: 10.1016/j.chb.2021.106758.
- Kyle, T. and Carman, S. (2012) *Essentials of Pediatric Nursing*. 2nd edn. Lippincott Williams & Wilkins.
- Mansur, A. R. (2019) *Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah*, Andalas University Pres.
- Markham, L. (2019) *Learn what your preschooler needs to thrive*, September 25. dilihat 28 Maret 2021 <https://www.ahaparenting.com/Ages-stages/preschoolers/wonder-years>.
- Marsal, A. and Hidayati, F. (2017) 'Pengaruh Smartphone Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Anak Balita Di Lingkungan Keluarga Pegawai Uin Sultan Syarif Kasim Riau', *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), pp. 78–84.
- Martins, C. M. de L. *et al.* (2020) 'A network perspective on the relationship between screen time, executive function, and fundamental motor skills among preschoolers', *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(23), pp. 1–12. doi: 10.3390/ijerph17238861.
- McNeill, J. *et al.* (2021) 'Cross-sectional associations of application use and media program viewing with cognitive and psychosocial development in preschoolers', *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(4), pp. 1–14. doi: 10.3390/ijerph18041608.
- Mendoza, J. S. *et al.* (2018) 'The effect of cellphones on attention and learning: The influences of time, distraction, and nomophobia', *Computers in Human Behavior*, 86(April), pp. 52–60. doi: 10.1016/j.chb.2018.04.027.
- Novieastari, E. *et al.* (2019) 'Fundamentals of Nursing Vol 1- 9th Indonesian Edition - Google Books', *Elsevier Health Sciences*, dilihat 28/3/2021 https://www.google.co.id/books/edition/Fundamentals_of_Nursing_Vol_1_9th_Indone/
- Novitasari, W. and Khotimah, N. (2016) 'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun', *PAUD Teratai*, 5(3). dilihat 23/03/21 <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/17261>.
- Osman, M. A. *et al.* (2012) 'A Study of the Trend of Smartphone and its Usage Behavior in Malaysia', *International Journal on New Computer Architectures and Their Applications (IJNCAA)*, 2(1), pp. 275–286.
- Oxford University Press (2019) *Definition, pictures, pronunciation and usage notes | Oxford Advanced Learner's Dictionary at OxfordLearnersDictionaries.com*, Oxford University Press.
- Park, J. H. and Park, M. (2021) 'Smartphone use patterns and problematic smartphone use among preschool children', *PLoS one*, 16(3), p. e0244276. doi: 10.1371/journal.pone.0244276.

- Patmonodewo, S. (2008) *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Phillippi, J.C. dan Wyatt, T. H. (2011) 'Smartphones in Nursing Education', *CIN: Computers, Informatics, Nursing*, 29(8).
- le Roux, D. B. and Parry, D. A. (2017) 'In-lecture media use and academic performance: Does subject area matter?', *Computers in Human Behavior*, 77(August), pp. 86–94. doi: 10.1016/j.chb.2017.08.030.
- Samaha, M. and Hawi, N. S. (2016) 'Relationships among smartphone addiction, stress, academic performance, and satisfaction with life', *Computers in Human Behavior*, 57, pp. 321–325. doi: 10.1016/j.chb.2015.12.045.
- Sapardi, V. S. (2018) 'Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di Paud/TK Islam Budi Mulia', *Menara Ilmu*, XII(80), pp. 137–145.
- Sari, T. P. and Mitsalia, A. A. (2016) 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin', *Profesi*, 13(Maret), pp. 72–78.
- Sawitri, Y. et al. (2019) 'Dampak penggunaan smartphone terhadap perkembangan anak usia dini', *Pengembangan Sumberdaya menuju Masyarakat Madani Berkearifan Lokal*, pp. 691–697.
- Sense, K. (2019) *Gross Motor Development Chart, Kid Sense Child Development Corporation*. dilihat pada tanggal 22 Mei 2021 pukul 19.00 WIB <https://childdevelopment.com.au/resources/child-development-charts/gross-motor-developmental-chart/>
- Setianingsih, Ardani, A. W. and Khayati, F. N. (2018) 'Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas', *Gaster*, 16(2), p. 191. doi: 10.30787/gaster.v16i2.297.
- Setiawati, E. et al. (2019) 'The Effect of Gadget on Children's Social Capability', in *Journal of Physics: Conference Series*. doi: 10.1088/1742-6596/1179/1/012113.
- Soetjningsih, R. (2013) *Tumbuh Kembang Anak*. 2nd edn. Jakarta: EGC.
- Strasburger, V. C. et al. (2011) 'Policy statement - Children, adolescents, obesity, and the media', *Pediatrics*, 128(1), pp. 201–208. doi: 10.1542/peds.2011-1066.
- Sugeng, H. M., Tarigan, R. and Sari, N. M. (2019) *Gambaran tumbuh kembang anak pada Periode Emas Usia 0-24 Bulan*, *Jsk*. dilihat 22 Mei 2021 http://jurnal.unpad.ac.id/jsk_ikm/article/view/21240
- Sujianti, S. (2018) 'Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap', *Jurnal Kebidanan*, 8(1), p. 54. doi: 10.31983/jkb.v8i1.3735.
- Sunita, I. and Mayasari, E. (2018) 'Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak', *Jurnal Endurance*, 3(3), p. 510. doi: 10.22216/jen.v3i3.2485.

- ²¹ Thomée, S., Härenstam, A. and Hagberg, M. (2012) 'Computer use and stress, sleep disturbances, and symptoms of depression among young adults - a prospective cohort study', *BMC Psychiatry*, 12. doi: 10.1186/1471-244X-12-176.
- WHO (2018) *World health Statistics 2018, International Social Work*. doi: 10.1177/002087285900200211.
- ⁴⁷ WHO (2019) *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age*, World Health Organization. dilihat 23 Maret 2021 <http://www.who.int/iris/handle/10665/311664>.
- Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas (2021) *Ponsel cerdas* -. dilihat 27 Maret 2021 https://id.wikipedia.org/wiki/Ponsel_cerdas
- ⁹⁹ Wong (2008) *Buku Ajar Pediatrik*. Jakarta: EGC.
- ⁷⁶ Wong, D. dkk (2009) *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. 6th edn. Jakarta: EGC.
- Yuliasati dan Nining (2016) 'Modul Keperawatan Anak Komprehensif', *Keperawatan Anak*, p. 210.
- ³³ Zablotsky, B., Black, L. I. and Blumberg, S. J. (2017) *Estimated Prevalence of Children With Diagnosed Developmental Disabilities in the United States, 2014-2016, NCHS data brief*. dilihat 22 Mei 2021 https://www.cdc.gov/nchs/data/databriefs/db291_table.pdf#3.

ANALISIS PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA PRASEKOLAH

ORIGINALITY REPORT

28%
SIMILARITY INDEX

25%
INTERNET SOURCES

15%
PUBLICATIONS

17%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	5%
2	www.researchgate.net Internet Source	1%
3	denanang.blogspot.com Internet Source	1%
4	repository.stikes-bhm.ac.id Internet Source	1%
5	repo.stikesicme-jbg.ac.id Internet Source	1%
6	ejurnal.poltekkes-tjk.ac.id Internet Source	1%
7	Veronika Konok, Krisztina Liskai-Peres, Nóra Bunford, Bence Ferdinandy et al. "Mobile use induces local attentional precedence and is associated with limited socio-cognitive skills in preschoolers", Computers in Human Behavior, 2021	1%

8	repository.poltekkes-denpasar.ac.id Internet Source	1 %
9	ejournal.upsi.edu.my Internet Source	1 %
10	pure.coventry.ac.uk Internet Source	1 %
11	Submitted to University of Essex Student Paper	1 %
12	www.mdpi.com Internet Source	1 %
13	journals.plos.org Internet Source	<1 %
14	ejournal.poltekkes-smg.ac.id Internet Source	<1 %
15	www.scribd.com Internet Source	<1 %
16	repository.unair.ac.id Internet Source	<1 %
17	www.scitepress.org Internet Source	<1 %
18	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
19	Submitted to Lincoln University College	

<1 %

20

Submitted to Queen Mary and Westfield College

Student Paper

<1 %

21

akjournals.com

Internet Source

<1 %

22

Eka Setiawati, Elih Solihatulmillah, Habib Cahyono, A Dewi. "The Effect of Gadget on Children's Social Capability", Journal of Physics: Conference Series, 2019

Publication

<1 %

23

Submitted to University of Reading

Student Paper

<1 %

24

Submitted to University of Sussex

Student Paper

<1 %

25

ojs.unud.ac.id

Internet Source

<1 %

26

repository.trisakti.ac.id

Internet Source

<1 %

27

Submitted to Cornell University

Student Paper

<1 %

28

Submitted to University of Akureyri

Student Paper

<1 %

Submitted to University of Worcester

29

Student Paper

<1 %

30

Submitted to Middlesex University

Student Paper

<1 %

31

journal.ipm2kpe.or.id

Internet Source

<1 %

32

Submitted to University of Bedfordshire

Student Paper

<1 %

33

Submitted to University of Brighton

Student Paper

<1 %

34

Submitted to University of Southampton

Student Paper

<1 %

35

ceur-ws.org

Internet Source

<1 %

36

www.obsesi.or.id

Internet Source

<1 %

37

ejournal.lucp.net

Internet Source

<1 %

38

idoc.pub

Internet Source

<1 %

39

Submitted to University of Limerick

Student Paper

<1 %

40

es.scribd.com

Internet Source

<1 %

41	Asfi Yanti We, Puji Yanti Fauziah. "Tradisi Kearifan Lokal Minangkabau "Manjujai" untuk Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020 Publication	<1 %
42	Submitted to RMIT University Student Paper	<1 %
43	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
44	repository.aisyahuniversity.ac.id Internet Source	<1 %
45	hmkm.fkunud.com Internet Source	<1 %
46	wellness.journalpress.id Internet Source	<1 %
47	monarch.qucosa.de Internet Source	<1 %
48	Submitted to Egg Harbor Township High School Student Paper	<1 %
49	ejournal2.undip.ac.id Internet Source	<1 %
50	www.repository.poltekkes-kdi.ac.id Internet Source	<1 %

51	Submitted to Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama Student Paper	<1 %
52	jurnal.umsb.ac.id Internet Source	<1 %
53	oapub.org Internet Source	<1 %
54	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
55	en.wikipedia.org Internet Source	<1 %
56	Submitted to Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Student Paper	<1 %
57	eprints.undip.ac.id Internet Source	<1 %
58	repository.stikeshangtuahsby-library.ac.id Internet Source	<1 %
59	Wida Putri Hayuningtyas. "FINGER PAINTING DAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS PADA ANAK PRASEKOLAH", Jurnal Teras Kesehatan, 2020 Publication	<1 %
60	www.jurnal.stikes-aisyiyah.ac.id Internet Source	<1 %

61	Submitted to Nanyang Polytechnic Student Paper	<1 %
62	childdevelopment.com.au Internet Source	<1 %
63	doaj.org Internet Source	<1 %
64	dspace.alquds.edu Internet Source	<1 %
65	garuda.ristekbrin.go.id Internet Source	<1 %
66	obsesi.or.id Internet Source	<1 %
67	perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id Internet Source	<1 %
68	fr.scribd.com Internet Source	<1 %
69	syekhnurjati.ac.id Internet Source	<1 %
70	www.cdc.gov Internet Source	<1 %
71	www.jurnal.umsb.ac.id Internet Source	<1 %
72	Submitted to University of South Australia Student Paper	<1 %

73	jurnal.stikesbudiluhurcimahi.ac.id Internet Source	<1 %
74	m.brilio.net Internet Source	<1 %
75	ners.unair.ac.id Internet Source	<1 %
76	repositori.usu.ac.id Internet Source	<1 %
77	www.yourbrainonporn.com Internet Source	<1 %
78	Diah Setiani. "The Effect of Gadget Usage on the Social Development of Children Aged 3-5 Years: Literature Review", STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan, 2020 Publication	<1 %
79	eprints.poltekkesjogja.ac.id Internet Source	<1 %
80	id.stikes-mataram.ac.id Internet Source	<1 %
81	journal2.uad.ac.id Internet Source	<1 %
82	play.google.com Internet Source	<1 %
83	repository.unmuhjember.ac.id Internet Source	<1 %

84 Clarice Maria de Lucena Martins, Paulo Felipe Ribeiro Bandeira, Natália Batista Albuquerque Goulart Lemos, Thaynã Alves Bezerra et al. "A Network Perspective on the Relationship between Screen Time, Executive Function, and Fundamental Motor Skills among Preschoolers", International Journal of Environmental Research and Public Health, 2020
Publication

85 Luluk Asmawati. "Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021
Publication

86 Shunah Chung, Inkyung Kim, Heejin Kim, Yumi Ma, Boyoung Park. "Validation Study of the Korean Version of Early Years Toolbox (EYT)", Korean Journal of Child Studies, 2018
Publication

87 Submitted to University of Greenwich
Student Paper

88 digilib.unila.ac.id
Internet Source

89 duniapengetahuanter-aktual.blogspot.com
Internet Source

ejournal.insuriponorogo.ac.id

90

Internet Source

<1 %

91

id.123dok.com

Internet Source

<1 %

92

jurnal.stkipppersada.ac.id

Internet Source

<1 %

93

prc.springeropen.com

Internet Source

<1 %

94

semnaslppm.ump.ac.id

Internet Source

<1 %

95

www.ardintoro.com

Internet Source

<1 %

96

www.jisikworld.com

Internet Source

<1 %

97

Cindy Tri Kusumawardani, Dimyati Dimyati.
"Penerapan E-learning pada Pendidikan Anak
Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19", Jurnal
Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,
2021

Publication

<1 %

98

Kurniawan Erman Wicaksono. "PERBEDAAN
TINGKAT PERKEMBANGAN PERSONAL SOSIAL
PADA ANAK USIA PRASEKOLAH YANG
MENJALANI PAUD DAN TIDAK MENJALANI
PAUD DI DUSUN KRAJAN II GRENDEN PUGER

<1 %

KABUPATEN JEMBER", Jurnal Ilmiah Kesehatan
Media Husada, 2016

Publication

99

Triatmi Andri Yanuarini, Temu Budiarti,
Nurmey Hardyanti Lukitasari. "Perbedaan
Tingkat Kecemasan Ibu Hamil TM III Usia
Remaja dan dewasa di Desa Kedawung
Wilayah Kerja Puskesmas Ngadi Kecamatan
Mojo Kabupaten Kediri", Jurnal Ilmu
Kesehatan, 2017

Publication

<1 %

100

repository.uinsu.ac.id

Internet Source

<1 %

101

Heni Heni, Ahmad Jalaludin Mujahid.
"Pengaruh Penggunaan Smartphone
terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak
Usia Pra-Sekolah", Jurnal Keperawatan
Silampari, 2018

Publication

<1 %

102

Jeong Hye Park, Minjung Park. "Smartphone
use patterns and problematic smartphone
use among preschool children", PLOS ONE,
2021

Publication

<1 %

103

Yenny Aulya, Suprihatin Suprihatin, Ririn
Arantika. "DURASI DAN FREKUENSI
PENGUNAAN GAWAI TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK PRA SEKOLAH

<1 %

DI TK ISLAM PERMATA HATI KELAPA DUA
KABUPATEN TANGERANG TAHUN 2019",
Jurnal Kebidanan Malahayati, 2020
Publication

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off