

Skripsi

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET (GAWAS) DENGAN TINGKAT
MASALAH EMOSIONAL ANAK USIA PRA SEKOLAH (4-6 TAHUN) DI
KECAMATAN SENTOLO KULON PROGO**

Disusun Guna Memenuhi Sebagian Syarat dalam Mencapai Gelar Sarjana
di Program Studi Keperawatan Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan
Universitas Alma Ata



Oleh :
Verren Amelia
160100835

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU-ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS ALMA ATA
YOGYAKARTA
2020**

HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* (GAWAI) DENGAN TINGKAT MASALAH EMOSIONAL ANAK USIA PRA SEKOLAH (4-6 TAHUN) DI KECAMATAN SENTOLO KULON PROGO

Verren Amelia¹, Mahfud², Ratih Deva Almaria³

INTISARI

Latar Belakang: Anak usia pra sekolah merupakan hal yang paling penting untuk orang tua sebagai pendamping bagi anak karena anak dapat berinteraksi lebih efektif. Pada fase ini biasanya perkembangan fisik berkembang lebih lama dibandingkan perkembangan psikososial dan kognitif anak. Masa anak pra sekolah dimulai sejak usia 3 sampai 6 tahun. Periode pra sekolah disebut juga dengan periode *golden age* atau generasi emas karena pada usia tersebut anak sedang berada di fase tumbuh kembang yang sangat cepat.

Tujuan Penelitian: Untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* (gawai) dengan tingkat masalah emosional anak usia pra sekolah (4-6 tahun) di Kecamatan Sentolo Kulon Progo.

Metode Penelitian: Jenis penelitian ini adalah *kuantitatif* dengan desain *deskriptif korelatif* menggunakan rancangan *cross sectional*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik *cluster random sampling*. Populasi penelitian sebanyak 172 anak usia pra sekolah yang menggunakan *gadget* di wilayah Kecamatan Sentolo Kulon Progo. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 30 responden. Instrument yang digunakan yaitu Kuesioner Masalah Mental Emosional (KMME). Uji statistik yang digunakan yaitu *Spearman Rank*.

Hasil: Penggunaan *gadget* rata-rata digunakan untuk menonton *youtube* sebanyak 8 responden (57,1%). Masalah penggunaan *gadget* mayoritas dengan jawaban tidak sebanyak 12 responden (85,7%). Hasil analisis *Spearman Rank* menunjukkan tidak ada hubungan penggunaan *gadget* (gawai) dengan tingkat masalah emosional anak usia pra sekolah (4-6 tahun) di Kecamatan Sentolo Kulon Progo ($0,069 > 0,05$).

Kesimpulan: Tidak ada hubungan antara penggunaan *gadget* (gawai) dengan tingkat masalah emosional anak usia pra sekolah (4-6 tahun) di Kecamatan Sentolo Kulon Progo

Kata Kunci: *Gadget* (Gawai), Tingkat Masalah Emosional, Anak Pra Sekolah

¹Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Alma Ata

²Dosen Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Alma Ata

³Dosen Program Studi Ilmu Kebidanan Universitas Alma Ata

USE OF RELATIONS GADGET WITH EMOTIONAL PROBLEMS OF PRE-SCHOOL CHILDREN (4-6 YEARS) IN DISTRICT SENTOLO KULON PROGO

Verren Amelia¹, Mahfud², Ratih Devi Afiana³

Abstract

Background: Children of preschool age is most important for parents as a companion for children because children can interact more effectively. In this phase the physical development usually develops longer than the child's psychosocial and cognitive development. The period of preschool children starts from the age of 3 to 6 years. The pre-school period is also called the period a golden age because at that age the child is in a very fast growth and development phase.

Research Objectives: To determine the relationship between the use of gadgets with the level of emotional problems of pre-school age children (4-6 years) in Sentolo Kulon Progo District.

Research Methods: This type of research is quantitative with a design correlative descriptive using design cross sectional. The sampling technique used is cluster random sampling technique. The study population was 172 pre-school age children who use gadgets in the Sentolo District of Kulon Progo. The number of samples in this study were 30 respondents. The instrument used was the Emotional Mental Problems Questionnaire (KMME). The statistical test used is Spearman Rank.

Results: Use of gadgets on average it is used to watch YouTube as many as 8 respondents (57.1%). The usage problem is gadget majority of with answers are not as many as 12 respondents (85.7%). Analysis results Spearman Rank show there is no relationship between the use of gadget with the level of emotional problems of preschool age children (4-6 years) in Sentolo Kulon Progo District ($0.069 > 0.05$)

Conclusion: There is no relationship between the use of gadgets and the level of emotional problems of preschool age children (4-6 years) in Sentolo Kulon Progo District.

Keywords: Gadget, Emotional Problems Level, Pre-School Children

¹Students of Nursing Study Program at Alma Ata University

²Lecturers of Nursing Study Programs at Alma Ata University

³Lecturers of Midwifery Study Programs at Alma Ata University

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Periode pra sekolah (4-6 tahun) disebut juga dengan periode *golden age* atau generasi emas karena pada usia tersebut anak sedang berada di fase tumbuh kembang yang sangat cepat (1). Jaringan sel-sel otak manusia sebagian besar berfungsi sebagai pengendali segala aktivitas terutama anak-anak sehingga dapat merespon hal-hal baru (2). Pertumbuhan dan perkembangan anak adalah suatu proses bertambahnya jumlah, ukuran sel organ dan bertambahnya kemampuan dalam fungsi tubuh pada anak secara bertahap dan berkesinambungan sampai anak dewasa (3). Oleh karena itu, orang tua berperan penting bagi anak dalam mendampingi perkembangan, baik fisik maupun psikologi. Tidak jarang proses pendidikan yang tidak baik terjadi karena pengasuhan orang tua ataupun pengasuh dalam mendidik dan mendampingi anak kurang benar ataupun dari lingkungan yang menyebabkan anak mempunyai masalah emosional (1).

Periode kondusif merupakan rentang usia dini dalam menumbuh kembangkan kemampuan, bakat, kognitif, bahasa, kecerdasan dan sosio-emosional. Stimulasi dapat diterapkan sejak periode ini untuk menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan dasar anak sekaligus memberi rangsangan terhadap perkembangan otak. Realitanya masih banyak para orang tua dan pengasuh yang kurang paham mengenai pentingnya pemberian stimulasi anak sejak perkembangan pada usia dini dan kurang menyadari terhadap pola asuh yang diterapkan sejak dini akan berdampak terhadap

perkembangan anak selanjutnya. Ironisnya orang tua lebih memilih membiarkan anak untuk bermain *gadget* yang seharusnya belum diperbolehkan bagi anak usia dini untuk alasan agar anak tenang dan tidak rewel (2).

Perkembangan teknologi semakin pesat mengikuti perkembangan zaman. Banyak fitur yang muncul dalam jangka waktu yang sangat pesat untuk menyesuaikan kebutuhan manusia. Internet merupakan sesuatu hal yang sering digunakan. Kemajuan internet sangat berkembang pesat bahkan manusia dapat mengetahui apa yang telah terjadi di berbagai penjuru dunia bahkan manusia saling berinteraksi melalui internet (1).

Menurut (2) yang berjudul Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Anak Pr. Sekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH) didapatkan hasil bahwa anak usia dibawah delapan tahun yang mengaplikasikan perangkat *mobile* seperti *gadget, ipad*, maupun tablet di dunia sebanyak 72% sejak tahun 2013, dimana mayoritas yang mengaplikasikan perangkat *mobile* adalah anak umur 2 tahun. Angka tersebut meningkat menjadi dua kali lipat lebih banyak dibandingkan di tahun 2011 yang masih berada di angka 38%. Berdasarkan penelitian yang telah dipublikasikan oleh *uswitch.com* menunjukkan bahwa di seluruh dunia sudah lebih dari 25% anak memiliki *gadget* sebelum genap usia 8 tahun. Satu dari sepuluh anak sudah menikmati *gadget* sejak usia kurang dari 2 tahun dan satu dari tiga anak sudah menggunakan *gadget* sejak usia 3 tahun. Di Amerika

Serikat menyatakan bahwa anak-anak sudah mempunyai *gadget* pribadi tanpa pendampingan orang tua sejak usia 4 tahun (2)(5).

Menurut (2) yang berjudul Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Anak Pra Sekolah Dapat Meningkatkan Risiko CPPH didapatkan hasil survei yang dilakukan oleh *eMarketer* diperoleh data pengguna *gadget* di Indonesia meningkat terus menerus secara signifikan dan masuk ke posisi empat besar pengguna aktif *gadget* yang terbesar di dunia tahun 2016. *eMarketer* juga memprediksikan bahwa tahun 2016 sampai 2019 pengguna *gadget* terus meningkat, didapatkan tahun 2017 terdapat 74,9 juta jiwa orang di Indonesia menggunakan *gadget* (2). Indonesia telah dinobatkan sebagai negara yang menduduki peringkat kelima di dunia sebagai pengguna *gadget* terbanyak. Hal tersebut sudah dibuktikan dengan hasil penelitian pada tahun 2014 yang menunjukkan data bahwa ada sekitar 47 juta orang sebagai pengguna aktif di seluruh Indonesia, dimana 79,5% adalah anak-anak dan remaja (Wulandari, 2016). Berdasarkan data pada Januari 2018 yang telah dipublikasikan oleh *Hootsuite* ada 177,9 juta penduduk di Indonesia sebagai pengguna aktif *gadget* dari total 205,4 juta penduduk (5).

Berdasarkan hasil penelitian (5) yang berjudul Pendidikan Anak Usia Pra Sekolah Terhadap Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini didapatkan hasil 94% orang tua menyatakan bahwa anak-anak mereka pernah menggunakan *gadget* dan *tablet*. Hal tersebut menunjukkan bahwa hampir setiap anak yang berusia 4-6 tahun sudah aktif menggunakan *gadget* dan dapat dikatakan meleak

teknologi digital. Anak yang berusia 4-6 tahun sudah cenderung memainkan *gadget* dan *tablet* untuk kepentingan edukasi sebesar 39% dan 43% anak lebih memilih untuk kepentingan *game*. Secara umum terdapat 85% orang tua menyatakan bahwa anak umur 4-6 tahun sudah aktif menggunakan *gadget* dan *tablet*, sedangkan 26% orang tua juga menyatakan bahwa anak-anak mereka mulai kecanduan dalam penggunaan *gadget*. Meskipun demikian, 93% orang tua akan menjadi pelindung utama bagi anak dengan cara mengawasi anak mereka saat memainkan *gadget* (5).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di TK ABA Bantar I, TK ABA Bantar II dan TK IT Insan Mulia di Kecamatan Sentolo peneliti melakukan wawancara dengan 27 anak, 15 orang tua / wali murid, dan 8 guru atau pihak sekolah di dapatkan hasil bahwa anak memakai *gadget* milik orang tuanya karena saat di rumah anak tidak memiliki kegiatan sehingga lebih memilih bermain *gadget*. Rata-rata anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, menonton *youtube*, melihat foto / *video* dan *download game* dalam rentang waktu 1-2 jam dalam satu kali main. Sedangkan anak bermain *gadget* satu hari 2 sampai 3 kali yaitu pada waktu siang setelah pulang sekolah, sore hari dan malam hari sebelum tidur. Dampaknya anak menjadi ngeyel, susah bicara oleh orang tua, bahkan terjadi kasus penurunan fungsi penglihatan karena durasi penggunaan *gadget* yang terlalu lama. Upaya yang telah dilakukan oleh pihak sekolah yaitu mengadakan pertemuan rutin orang tua/wali murid setiap satu semester sekali dengan tema yang berbeda dengan mendatangkan narasumber.

Dari uraian di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang dampak penggunaan *gadget* yang berjudul Hubungan Penggunaan *Gadget* (Gawai) Dengan Tingkat Masalah Emosional Anak Usia Pra Sekolah (4-6 Tahun) di Kecamatan Sentolo Kulon Progo.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu adakah hubungan penggunaan *gadget* (gawai) dengan tingkat masalah emosional anak usia pra sekolah (4-6 tahun) di Kecamatan Sentolo Kulon Progo ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* (gawai) dengan tingkat masalah emosi anak usia pra sekolah (4-6 tahun) di Kecamatan Sentolo Kulon Progo.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui karakteristik orang tua anak berdasarkan tingkat pendidikan, umur, jenis kelamin, pekerjaan dan tempat tinggal di Kecamatan Sentolo Kulon Progo.
- b. Untuk mengetahui karakteristik anak berdasarkan usia dan jenis kelamin.
- c. Untuk mengetahui lama/durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* (gawai).
- d. Untuk mengetahui jenis media sosial/tontonan di *gadget* (gawai)

- e. Untuk mengetahui tingkat emosional anak usia pra sekolah (4-6 tahun) di Kecamatan Sentolo Kulon Progo.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teori penelitian ini dapat berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang ilmu keperawatan yang berfokus pada keperawatan anak yang diharapkan hasil penelitian ini dapat diterapkan di masyarakat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai bagian dari proses pembelajaran dalam melaksanakan penulisan tugas akhir dalam bentuk skripsi yang menjadi salah satu syarat kelulusan di jenjang sarjana khususnya dalam program studi Sarjana Keperawatan.

b. Bagi Orang tua

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi orang tua tentang dampak buruk penggunaan *gadget* (gawai) pada anak dan untuk memantau atau memonitor anak dalam penggunaan *gadget*, baik dalam waktu singkat maupun lama dan dapat memotivasi anak untuk menggunakan *gadget* agar lebih bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan.

c. Bagi Ilmu Keperawatan Anak

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada khususnya bidang keperawatan anak tentang pentingnya dalam meningkatkan

informasi dan memotivasi keluarga dalam memberikan edukasi terkait parenting untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan guru mampu mengantisipasi anak-anak dan mampu mengenali karakter anak terhadap dampak penggunaan *gadget* (gawai) akan mempengaruhi emosional anak tersebut.

e. Bagi Universitas Alma Ata

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber referensi bagi pembaca di Universitas Alma Ata terkait dampak penggunaan *gadget* (gawai) terhadap emosional anak pra sekolah (4-6 tahun) khususnya ilmu keperawatan.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul	Metode Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Tria Puspia Sari, 2016. (4)	Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Personal Sosial Anak Pra Sekolah di TK Insan Terpadu Al Mukmin.	Jenis penelitian ini yaitu <i>Survey Analitik</i> dan metode <i>Case Control</i> . Populasinya yaitu wali murid atau orang tua murid TK Islam Terpadu Al Mukmin. Teknik pengambilan sampel yaitu <i>total sampling</i> dengan menggunakan sampel 38 responden. Cara pengumpulan data menggunakan wawancara dan menggunakan kuesioner. Analisa yang telah digunakan yaitu <i>Chi Square</i> , kemudian dilakukan penghitungan <i>Odd Ratio</i> untuk mengetahui berapa besar dampaknya.	Hasil penelitian menunjukkan adanya dampak positif pada penggunaan <i>gadget</i> terhadap personal sosial anak pra sekolah di TK Islam Terpadu Al Mukmin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel independent sebelumnya sama dengan variabel yang akan dilakukan penelitian yaitu penggunaan <i>gadget</i>. 2. Variabel dependent sebelumnya sama yaitu anak pra sekolah. 3. Jenis penelitian yang akan digunakan yaitu metode korelasi kuantitatif 4. Responden penelitian adalah orang tua atau wali 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian dahulu dilakukan di sekolah TKIT Al Mukmin Surakarta, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan adalah di Kecamatan Sentolo Kulon Progo 2. Penelitian dahulu mengambil 38 responden, sedangkan penelitian yang dilaksanakan menggunakan 120 responden.

murid anak pra
sekolah
5. Teknik
pengumpulan
data
menggunakan
total sampling

3. Penelitian
dahulu
mengangkat
permasalahan
personal sosial
pada anak,
sedangkan yang
akan
dilaksanakan
mengangkat
kasus tingkat
masalah
emosional anak.
 4. Penelitian
dahulu
menggunakan
pendekatan
Case control
sedangkan
penelitian yang
dilaksanakan
menggunakan
pendekatan
cross sectional.
-

2. Yulia Trinika, 2015 (6)	Pengaruh Penggunaan Smartphone Pada Perkembangan Psikososial Anak Pra Sekolah (3-6 tahun) Di TamanKanak-Kanak Swasta Kristen Immanuel 2014-2015	Jenis penelitian kuantitatif, <i>survey deskriptif analitik</i> dengan menggunakan rancangan <i>cross sectional</i> . Instrumen penelitiannya menggunakan kuesioner dengan sampel sebanyak 95 responden	Uji <i>Chi Square</i> menunjukkan nilai $p=0,005$ ($p<0,05$). Nilai ini menyatakan adanya dampak penggunaan <i>smartphone</i> pada perkembangan psikososial anak pra sekolah (3-6 tahun)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel independent sebelumnya sama dengan variabel yang dilakukan yaitu penggunaan <i>gadget</i>. 2. Variabel dependent sebelumnya sama yaitu anak pra sekolah 3. Rancangan penelitian sebelumnya sama yaitu menggunakan <i>cross sectional</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian dahulu dilaksanakan di TK Swasta Kristen Immanuel, sedangkan penelitian yang dilaksanakan adalah di Kecamatan Sentolo Kulon Progo. 2. Penelitian dahulu mengambil 95 responden, sedangkan penelitian yang dilaksanakan yaitu mengambil 120 responden. 3. Penelitian dahulu mengangkat permasalahan perkembangan psikososial pada anak pra
----------------------------	---	---	--	--	---

						sekolah, sedangkan penelitian ini mengangkat permasalahan tingkat masalah emosional anak pra sekolah.
3. Ignasia Yunita Sari, 2018 (7)	Hubungan Lama waktu Penggunaan Smartphone pada Interaksi Sosial Anak Pra sekolah	Penelitian ini menggunakan survey analitik korelasional dengan menggunakan metode <i>case control</i> . Teknik pengumpulan data untuk memperoleh sampel yang digunakan adalah <i>cluster random sampling</i> pada 74 responden.	Hasil uji statistic didapatkan nilai <i>p value</i> = 0,025 (yang berarti terdapat perbedaan antara anak yang sering menggunakan <i>gadget</i> dengan anak yang jarang menggunakan <i>gadget</i> . Dari hasil yang diperoleh nilai OR = 4,469, artinya anak yang jarang menggunakan <i>gadget</i> mempunyai peluang 4,469 kali untuk mempunyai interaksi sosial yang baik.	1. Variabel independent sebelumnya sama dengan variabel yang akan diteliti yaitu penggunaan <i>gadget</i> . 2. Variabel dependent sebelumnya sama yaitu anak usia pra sekolah. 3. Responden penelitian adalah wali murid anak usia pra sekolah.	1. Penelitian dahulu dilakukan di Kelurahan Terban, sedangkan penelitian yang dilaksanakan adalah di Kecamatan Sentolo Kulon Progo. 2. Penelitian dahulu mengambil 95 responden, sedangkan penelitian yang dilaksanakan yaitu mengambil 120 responden.	

-
3. Penelitian dahulu mengangkat permasalahan interaksi sosial pada anak pra sekolah, sedangkan penelitian ini mengangkat permasalahan masalah tingkat emosional pada anak prasekolah.
 4. Penelitian dahulu memakai metode *Case control*, sedangkan penelitian yang dilaksanakan menggunakan pendekatan *cross sectional*.

Sumber : (3), (5), (6)

DAFTAR PUSTAKA

1. Winarsih S, Nikmawati N, Suprihatiningsih S. Studi Deskriptif Deteksi Dini Penyimpangan Mental Emosional (Kmme, Chat, Upm) Pada Anak Usia 36 – 72 Bulan. *J Kebidanan*. 2017;6(14):28.
2. Setianingsih S. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster | J Ilmu Kesehatan*. 2018;16(2):191.
3. Sari, D. M. (2018). Hubungan Tingkat Pengetahuan Ibu Tentang Manajemen Pemberian Makan Pada Anak Dengan Kualitas Pemberian Makanan Pendamping Asi (Mp-Asi) Pada Bayi Umur 6-24 Bulan Di Kecamatan Sedayu Bantul Yogyakarta Pada Bulan Januari 2018 (Doctoral Di Uaay. No Title.
4. Sari TP, Mitsaha AA. The Effect of The Use GAdgets to Personal Social of Preschool in Kindergarten Islam Integrated (TKIT) of Al Mukmin. *Profesi [Internet]*. 2016;13(Maret):72–8. Available from: <https://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/app/article/view/124>
5. Zaini M. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Persepsi Orang tua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. 2019;3(1):254–64.
6. Trinika Y. Yulia trinika i32111036 skripsi. 2015;
7. Sari IY, Bethesda S, Ji Y, Nurhadi J. Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah Di Kelurahan Terban Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuman II 2018 Era digital berkembang sangat pesat . Pada asing masyarakat . Perkembangan gadget kegiatan sehari-hari apabin. 2018;(6):9–17.
8. Iyus Yosep TS. *Buku Ajar Keperawatan Jiwa*. 7th ed. Dadan Wildani, editor. Bandung: Refika Aditama; 2016.
9. Mashar R. *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangan*. Jakarta: Kencana; 2011.
10. Harlock FB. *Psikologi Perkembangan, suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga; 2012.
11. Limawan Hidayat. *Hubungan Harga Diri Dengan Perkembangan Emosional Remaja Akhir Di SMAN 3 Bantul Yogyakarta*. Universitas Alma Ata Yogyakarta; 2019.
12. Nurmalitasari F, Psikologi PM, Psikologi F, Gadjah U. *Perkembangan Dasar Anak Usia Prasekolah*. 2015;23(2):103–11.
13. Perry & Potter. *Fundamentals of Nursing*. 7th ed. Nggie AF, editor. Singapore: ELSEVIER; 2010.

14. Tustyawati W. Hubungan Dukungan Sosial Orangtua Dengan Perkembangan Mental Emosional Anak Prasekolah Di Wilayah Kerja Puskesmas Sedayu 2 Bantul Yogyakarta. Universitas Alma Ata; 2019.
15. D A. Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada anak. Jakarta: Salemba Medika; 2013.
16. Soetjiningsih. Tumbuh Kembang Anak. Jakarta: EGC; 2012.
17. Soetjiningsih. Tumbuh Kembang Anak. 2nd ed. Jakarta: EGC; 2013.
18. Ika Suryaningsih. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMK Insan Cendekia Turi Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. Universitas Alma Ata, 2017.
19. Tara Lioni et al. Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial. *Kult. Demokr.* 2014;2.
20. Irawan J, Armayati L. Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja. *An-Nafs [Internet]* 2013;08(02):29–38. Available from: <http://jurnal.un.ac.id/index.php/JAN/article/download/422/359>
21. Nasution. Faktor – faktor yang mempengaruhi penggunaan MKJP di enam wilayah Indonesia. 2014;267–82.
22. Derry Iswidharmajaya. Bila S. Kecil Bermain Gadget. Yogyakarta: Beranda Agency; 2014. 29 p.
23. Gunawan MAA. Hubungan Durasi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. *Hub. Durasi Pengguna Gadget Terhadap Perkemb Sos Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyunyamik.* 2017;1–127.
24. Soekidjo Nototmodjo. Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta; 2012.
25. Machfudzri. Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Yogyakarta: Fitramaya; 2016.
26. Arikunto S. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta; 2013.
27. Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta; 2013.
28. Saryono. Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Dalam Bidang Kesehatan. Yogyakarta: Nuh Medika; 2013.
29. Nursalam. Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan. 4th ed. Jakarta: Salemba Medika; 2015.

30. Nursalam. Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan. Jakarta: Salemba Medika; 2016.
31. Ferika Ashartiwi. Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Penyimpangan Mental Emosional Anak Usia Pra Sekolah Di TK Uswatun Hasanah Kwarasan Sleman. Universitas Alma Ata Yogyakarta; 2017.
32. Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta; 2013.
33. Kementerian Kesehatan RI. Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak. Jakarta; 2016.
34. Nursalam. Metode Penelitian Ilmu Keperawatan. Jakarta: Salemba Medika; 2014.
35. Soekidjo Notoatmodjo. Statistik Untuk Penelitian. Bandung. Alfabeta; 2010.
36. Machfoedz I. Metode Penelitian Bidang Ilmu Kesehatan, Keperawatan. Yogyakarta: Fitramaya; 2017.
37. Machfoedz I. Bio Statistika. Yogyakarta: Fitramaya. 2015.
38. Bari Basila. Hubungan Dukungan Sosial Dengan Self Care Management Pada Janda Hipertensi Di Puskesmas Selayu II Bantul Yogyakarta. Universitas Alma Ata Yogyakarta; 2018.
39. <http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil>.
40. Dini U, Penanganannya D, Paud D, Habibah U, Widya R. Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak. 2020;13(1):29–34.
41. Catur, B.W. Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara. Semarang. Universitas Negeri Semarang; 2019.
42. Maulidya, C.M. Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional anak Pra Sekolah Di TK Pembina Kota Tegal. Politeknik Haeapin Bersama Tegal; 2018.
43. Hafiz, A.M. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. Universitas Lamrung. 2017.
44. Nurachmawati. Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini. Universitas Hassanudin; 2014
45. Wiguna. Mengenali dan Memahami Tumbuh Kembang Anak. Yogyakarta; 2013
46. Bernadet P. Bahaya Gadget Bagi Anak Usia 3-8 Tahun di Jakarta. Universitas Multimedia Nusantara. Jakarta; 2013
47. Nurul. K.A. Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget

Dengan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Pra Sekolah (3-6 tahun) Di TK Al-Hidayah Plus Madiun.

48. Senowarsito, S. Parenting Untuk Anak Usia Dini. Universitas PGRI Semarang. Semarang; 2015

PERPUSTAKAAN
ALMA MATER
UNIVERSITAS