

HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA PRASEKOLAH

Anggia Nur Auliya ^{1*)}, Sri Kusmiati ^{1*)}, Sri Ramdaniati ^{1*)}, Henny Cahyaningsih ^{1*)}

Program Studi Diploma III Keperawatan, Jurusan Keperawatan Bandung ,
Poltekkes Kemenkes Bandung,
Email: anggiaauliya4@gmail.com, Tlp : +6283821921024

ABSTRACT

This research is motivated by the fact that 2.92% of socialization and independence disturbances at the age of children in Bandung are still found. One factor or stimulus that can affect a child's development is the child's habits in playing gadgets. As many as 79.6 million Indonesian children aged 0-17 years, have used the gadget. This study aims to determine whether there is a relationship between the duration of gadget usage with the social development of preschool age children. This type of research is analytical research on the relationship between the duration of the use of gadgets with the social development of preschoolers with the Systematic Literature Review (SLR) design. The author took 5 research journal results related to the duration of the use of gadgets with the social development of preschool children. From the results of literature studies show that there is a relationship between the duration of the use of gadgets with the social development of preschoolers. The duration of preschool children using gadgets is not normal (> 1 hour per day). Preschoolers experience abnormal social development. It is recommended to parents to limit the use of gadgets such as regulating and limiting the time for children to use gadgets so that the child's social development can develop optimally.

Keywords: gadget duration. Social development, preschool

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh karena masih ditemukan sebesar 2,92 % gangguan sosialisasi dan kemandirian pada usia anak di Kota Bandung. Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain gadget. Sebanyak 79,6 juta anak Indonesia yang berumur 0-17 tahun, telah menggunakan gadget. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah. Jenis penelitian ini adalah penelitian analitik mengenai hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah dengan desain *Systematic Literatur Review* (SLR) . Penulis mengambil 5 buah hasil jurnal penelitian yang berhubungan dengan hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah. Dari hasil studi literatur menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah. Durasi anak usia prasekolah menggunakan gadget adalah tidak normal (>1 jam perhari). Anak usia prasekolah mengalami perkembangan sosial yang tidak normal. Disarankan kepada orang tua untuk membatasi menggunakan gadget misalnya mengatur dan membatasi waktu bagi anak dalam menggunakan gadget agar perkembangan sosial anak dapat berkembang secara optimal.

Kata kunci : durasi gadget. Perkembangan sosial, prasekolah

PENDAHULUAN

Anak Pra Sekolah adalah anak yang berumur antara 3-6 tahun. Indonesia diproyeksikan bahwa 30,5 persen atau 79,6 juta jiwa penduduk Indonesia pada tahun 2017 adalah anak-anak berusia 0-17 tahun (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA), 2018).¹⁴ Badan Pusat Statistik (BPS) (2013) menyatakan di Jawa Barat sebanyak 15,52 juta jiwa usia tidak produktif (0-14 tahun dan 65+ tahun). Jumlah penduduk kelompok usia belum produktif (0-14 tahun) di Bandung mencapai 562 ribu jiwa (Badan Pusat Statistik, 2018).³

Sebanyak 79,6 juta anak Indonesia yang berumur 0-17 tahun, diantaranya telah menggunakan gadget. Studi yang didanai oleh UNICEF dan dilaksanakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) menemukan bahwa 98 persen dari anak-anak dan remaja tahu tentang internet dan 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2014).¹⁵

Penggunaan teknologi tersebut dapat menjadi stimulasi yang mempengaruhi perkembangan anak. Meta Anindya (2017) menyebutkan berbagai stimulasi mampu mempengaruhi perkembangan anak, diantaranya yaitu gadget. Hasil penelitian di TK PGRI 33 Sumurboto menunjukkan bahwa sebanyak 51,2% anak menggunakan gadget dengan durasi >1 jam per hari dan 52,4% anak memiliki perkembangan sosial kurang dari rata-rata. Disebutkan bahwa beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak prasekolah, salah satu diantaranya yaitu kebiasaan anak dalam bermain gadget. Penggunaan gadget yang terlalu lama dapat berdampak negatif bagi anak seperti kurangnya kepedulian anak terhadap lingkungan sekitar, cenderung susah diingatkan, bersikap malas malasan, dan kurang peka

terhadap kehadiran orang di sekitar anak¹⁷.

Faktor tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan di Bandung menyebutkan adanya gangguan sosialisasi dan kemandirian pada anak sebesar 2,92% (Gunawan, 2016 dalam Firdaus, dkk 2018).⁶ Hasil penelitian Riyanti (2017) dan penelitian Wahyu Novitasari (2016) mengatakan ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah¹¹. Sehubungan dengan diadakannya *social distancing* untuk memutus rantai penyebaran virus covid19, penulis menggunakan metode studi literatur dengan jurnal yang berkaitan dengan hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah, dipaparkan pada hasil pembahasan.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian analitik mengenai hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah. Desain yang akan digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) yaitu metode literature review yang mengidentifikasi, menilai, dan menginterpretasi seluruh temuan-temuan pada suatu topik penelitian, untuk menjawab pertanyaan penelitian (*research question*) yang telah ditetapkan sebelumnya (Kitchenham & Charters, 2007).

Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan literature review mengidentifikasi, menilai dan menginterpretasi mengenai hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data Sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada

pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen (Sugiyono, 2015)²⁸. Data sekunder adalah data yang mengacu pada informasi yang dikumpulkan dari sumber yang telah ada. Sumber data sekunder adalah catatan atau dokumentasi perusahaan, publikasi pemerintah, analisis industri oleh media, situs Web, internet dan seterusnya (Uma Sekaran, 2011).

Kata kunci yang digunakan dalam mencari hasil-hasil yang akan direview adalah durasi gadget, perkembangan sosial, dan usia prasekolah. Pencarian berfokus kepada jurnal-jurnal keperawatan dan kesehatan yang memuat hasil penelitian terkait dengan hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah yang dipublikasi antara tahun 2010 sampai dengan tahun 2020.

Peneliti melakukan beberapa langkah yaitu Membaca seluruh artikel hasil penelitian yang telah diperoleh dari hasil pencarian data atau pengumpulan data. Pada penelitian ini penulis akan membahas 5 buah literatur yang berkaitan dengan hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah. Lalu menuliskan data yang didapatkan dalam format yang telah ditentukan. setelah itu mengumpulkan

semua informasi yang dapat digunakan untuk menjawab masalah penelitian. Penulis akan mencari informasi melewati internet, media sosial dan melewati perangkat digital lainnya.

Setelah itu, data hasil penelitian yang sudah didapatkan sebelumnya akan dikaji dan dianalisis oleh peneliti. Analisis ini dilakukan dengan melihat dari berbagai aspek data – data yang telah ada seperti karakteristik responden, tempat penelitian ataupun metode yang digunakan. Peneliti melakukan analisis kualitas data berdasarkan hasil penelitian apakah dapat menjawab masalah yang ada berdasarkan tujuan penelitian tersebut, kemudian dibandingkan dengan hasil penelitian lainnya yang sudah didapatkan.

Selanjutnya peneliti merangkum dan menyimpulkan beberapa persamaan yang ditemukan dari artikel atau penelitian yang telah terkaji sebelumnya.

HASIL

Di bawah ini adalah hasil penelitian tentang hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah yang dituliskan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Penelitian yang Berhubungan dengan Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah

No.	Peneliti	Judul	Tahun	n	Hasil
1.	Ignasia Yunita Sari	Hubungan durasi penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia prasekolah di kelurahan terban wilayah kerja puskesmas gondokusuman II 2018	2018	74	Ada perbedaan proporsi interaksi sosial antara anak yang jarang menggunakan <i>gadget</i> dengan anak yang sering menggunakan <i>gadget</i> . Dari hasil analisis diperoleh pula nilai OR= 4,469, artinya anak yang jarang menggunakan <i>gadget</i> mempunyai peluang 4,469 kali untuk mempunyai interaksi sosial

					yang baik. ada hubungan signifikan antara durasi menggunakan gadget dengan interaksi social. anak yang jarang menggunakan <i>gadget</i> mempunyai peluang 4,469 kali untuk mempunyai interaksi social yang baik
2.	Heni, Ahmad Jalaludin Mujahid	Pengaruh Penggunaan Smarthphone Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah	2018	33	Hasil penelitian menunjukkan lebih dari setengahnya anak usia pra sekolah adalah pengguna <i>smartphone</i> dengan frekuensi sering dengan jumlah sebanyak 24 anak (72.7%). Kurang dari setengahnya anak usia pra sekolah mengalami perkembangan yang meragukan dengan jumlah sebanyak 15 anak (45.5%). ada hubungan yang signifikan antara penggunaan <i>smartphone</i> dengan perkembangan personal sosial anak pra sekolah di Al-Marhamah Kabupaten Majaengka Tahun 2017.
3.	Sujanti	Hubungan Lama dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap	2018	53	Hasil analisis hubungan antara lama penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak prasekolah diperoleh bahwa ada 11 anak (55%) yang penggunaan gadgetnya sering berisiko mengalami perkembangan sosial yang kurang baik. Sedangkan diantara lama penggunaan gadget yang normal, ada 15 (45.5%) mengalami perkembangan sosial yang kurang baik. tidak ada perbedaan proporsi perkembangan sosial antara lama penggunaan gadget yang normal dan sering (tidak ada hubungan yang signifikan antara lama penggunaan gadget dengan perkembangan sosial). Dari hasil analisis diperoleh pula nilai OR = 1.467, artinya anak yang lama

					menggunakan gadget >60menit/hari
4.	Meta Anindya Aryanti Gunawan	Hubungan durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik	2017	82	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 51,2% anak menggunakan gadget dengan durasi >1 jam per hari dan 52,4% anak memiliki perkembangan sosial kurang dari rata-rata. terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. dari 82 responden yang merupakan orang tua dari siswa TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik, didapatkan hasil bahwa mayoritas anak-anak sering bermain <i>gadget</i> yaitu lebih dari 1 jam (>1 jam) dalam setiap harinya dengan total 42 anak (51,2%). dari 82 responden yang merupakan orang tua dari siswa TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik, didapatkan hasil bahwa perkembangan sosial anak-anak dominan kurang dari ratarata, yaitu sebanyak 43 anak (52,4%).
5.	Dini Iffani	Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah Di TK	2019	39	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 37 dari 39 anak (28,8%) menggunakan gadget dengan durasi >1 jam per hari dan memiliki perkembangan psikososial beresiko. Sebanyak 2 dari 39 anak (10,8%) menggunakan gadget dengan durasi >1 jam per hari dengan perkembangan psikososial yang sehat. Ada hubungan antara penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (P value < 0,000) menggunakan uji chi square.

PEMBAHASAN

Pada riset pertama dijelaskan hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan perbedaan proporsi interaksi sosial antara anak yang jarang menggunakan *gadget* dengan anak yang sering menggunakan *gadget* (ada hubungan signifikan antara durasi menggunakan *gadget* dengan interaksi social). Dari hasil analisis diperoleh pula nilai OR= 4,469, artinya anak yang jarang menggunakan *gadget* mempunyai peluang 4,469 kali untuk mempunyai interaksi sosial yang baik. Hal ini sesuai dengan salah satu dampak negatif penggunaan *gadget* yaitu penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. *Gadget* juga dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang, tergantung bagaimana orang tersebut memanfaatkan *gadget*. Ponsel hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak (Yeni, 2018)³¹.

Penggunaan *gadget* juga dapat berdampak negative bagi anak. Berikut merupakan dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak antara lain menjadi pribadi tertutup, kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu, kesehatan tangan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, terpapar radiasi dan ancaman *cyberbullying* (Derry Iswidharmanjaya dalam Meta Anindya 2017)⁷. Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak. Anak akan cenderung malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati cemilan yang nantinya dapat menyebabkan anak kegemukan atau berat badan bertambah secara berlebihan. Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya.

Anak yang terlalu asik dengan *gadgetnya* berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak sangat buruk apabila dibiarkan secara terus menerus

(Meta Anindya,2017).⁷ Perkembangan sosial adalah tingkatan jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas. Proses sosialisasi anak dengan lingkungan, anak memerlukan teman sebaya, akan tetapi perhatian dari orang tua tetaplah dibutuhkan untuk memantau dengan siapa anak akan bergaul. Pada usia 3-6 tahun, perkembangan dipusatkan untuk menjadi manusia social, belajar bergaul dengan orang lain. Salah satu dampak negatif dari penggunaan *gadget* adalah anak tidak lagi suka bergaul atau bermain diluar rumah dengan teman sebaya, hal tersebut menyebabkan interaksi social yang kurang.

Pada riset yang kedua berdasarkan penelitian terhadap ibu atau orang tua murid menunjukan bahwa penggunaan *smartphone* pada anak usia pra sekolah di TK Al-Marhamah Kabupaten Majalengka tahun 2017 terbilang lebih dari setengah anak sering dalam menggunakan *gadgetnya* dengan jumlah sebanyak 24 anak (72.7%) dari 33 sampel. Sementara sisanya sembilan anak dinyatakan jarang menggunakan *smartphone* (27.3%). Ada penyimpangan satu anak (3.0%) dan meragukan sebanyak 15 anak (45.5%) serta anak dengan perkembangan yang sesuai sebanyak 17 anak (51.5%). Sehingga kurang dari setengahnya anak usia pra sekolah di TK Al-Marhamah Kabupaten Majalengka Tahun 2017 mengalami perkembangan yang meragukan.

Hasil penelitian kali ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Salsabila dalam Meta anindya (2017)mengenai pengaruh lama penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak di TK Al Azhar Banda Aceh¹⁷. Pada penelitiannya dijelaskan bahwa kebiasaan bermain *gadget* pada anak dapat mempengaruhi perkembangannya. Hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin sering seorang anak bermain *gadget* maka semakin tinggi pula resiko

terkena gangguan perkembangan. Dampak dari gangguan perkembangan tidak hanya akan terlihat dalam jangka pendek, akan tetapi akan semakin terlihat pada jangka panjang selama proses perkembangan anak. Karena bagaimanapun juga, masa kanak-kanak merupakan periode awal dari berkembangnya manusia.

Pada riset yang ketiga dijelaskan penggunaan gadget menunjukkan 20 (37.7%) menggunakan gadget dalam kategori sering (>60'/hari). Diketahui frekuensi penggunaan gadget paling banyak kategori normal (1 kali sehari dalam waktu 60 menit) sebanyak 44 (83.1%) dan kategori sering (lebih dari 1 kali sehari dalam waktu lebih dari 60 menit) sebanyak 9 (16.9%). Hasil analisis hubungan antara lama penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak prasekolah diperoleh bahwa ada 11 anak (55%) yang penggunaan gadgetnya sering berisiko mengalami perkembangan sosial yang kurang baik. Sedangkan diantara lama penggunaan gadget yang normal, ada 15 (45.5%) mengalami perkembangan sosial yang kurang baik. Hasil uji statistik diperoleh nilai $P = 0.577$ ($P > 0.05$) maka dapat disimpulkan tidak ada perbedaan proporsi perkembangan sosial antara lama penggunaan gadget yang normal dan sering.

Dari hasil analisis diperoleh pula nilai $OR = 1.467$, artinya anak yang lama menggunakan gadget >60'/hari (sering) mempunyai peluang 1.467 kali untuk mengalami perkembangan sosial kurang baik dibanding anak yang lama penggunaan gadgetnya normal. Hal ini sejalan dengan pendapat Starburger (2011) dalam Meta Anindya (2017)⁷ berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh Sigman yang mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia prasekolah dalam menggunakan gadget yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari. Pemakaian gadget yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak, selain

radiasinya yang berbahaya, penggunaan gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak. Anak akan cenderung malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati cemilan yang nantinya dapat menyebabkan anak kegemukan atau berat badan bertambah secara berlebihan. Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya.

Pada riset yang keempat didapatkan Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak yang mengalami perkembangan sosial kurang dari rata-rata adalah anak dengan yang cenderung memiliki kebiasaan bermain gadget lebih dari 1 jam dalam setiap harinya, yaitu sebanyak 43 anak (52,4%). Hal tersebut dikarenakan pemakaian gadget yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak. Anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak yang terlalu asik dengan gadgetnya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak buruk bagi perkembangan sosial anak . Dari hasil penelitian ini, dapat dilihat pula bahwa 2 dari 42 anak yang sering bermain gadget memiliki perkembangan sosial yang normal. Mayar dalam Meta (2017) mengemukakan bahwa perkembangan sosial anak sangat tergantung pada individu anak, peran orang tua, serta lingkungan yang ada di sekitar anak⁷.

Hal ini sejalan dengan teori Soetjningsih (2018)²⁴ bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang adalah lingkungan. Lingkungan merupakan faktor yang sangat menentukan tercapai tidaknya potensi genetik. Lingkungan yang baik akan memungkinkan tercapainya potensi genetik , sedangkan yang tidak akan menghambatnya. Lingkungan ini merupakan lingkungan biopsikososial. Salah satu lingkungan biopsikososial terdapat beberapa faktor yaitu faktor keluarga dalam menggunakan gadget.

Pada riset kelima didapatkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 37 dari 39 anak (28,8%) menggunakan gadget dengan durasi >1 jam per hari dan memiliki perkembangan psikososial beresiko. Sebanyak 2 dari 39 anak (10,8%) menggunakan gadget dengan durasi <1 jam per hari dengan perkembangan psikososial yang sehat. Ada hubungan antara penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (P value < 0,000) menggunakan uji chi square. Desmita (2016) mengatakan disamping perkembangan fisik dan kognitif, masa kanak-kanak juga ditandai dengan perkembangan psikososial yang cukup pesat⁵. Hal ini sejalan dengan pendapat starburger (2011) bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. Salah satu dampak negatif penggunaan gadget yaitu penurunan kemampuan bersosialisasi anak (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekitarnya).

Pada usia prasekolah kemampuan kognitif dan sosial yang terjadi selama masa toddler mengalami penyempurnaan (Potts & Mandeleco dalam Sujanti,2018)²⁷. Perkembangan sosial adalah perkembangan kemampuan anak untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungannya. Desmita (2016) mengatakan disamping perkembangan fisik dan kognitif, masa kanak-kanak juga ditandai dengan perkembangan psikososial yang cukup pesat⁵. Sesuai dengan tahapan perkembangannya dalam tabel berikut:

Tabel 2

Teori Klasik Pentahapan
Perkembangan Kepribadian

Teori	3-6 Tahun Masa Prasekolah
Freud : psikososial	Oedipal
Erikson: psikososial	Inisiatif vs rasa bersalah

Sumber : Soetjningsih,2017

Aspek sosial menyangkut hubungan dengan orang sekitarnya,yang dimulai dengan ibunya dan kemudian dengan orang lain yang ada disekitar anak, sehigga anak mampu menyesuaikan diri dan mempunyai tanggung jawab sosial sesuai dengan umur dan budayanya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ismanto dan Onibala menunjukkan bahwa anak-anak yang terbiasa bermain gadget, maka mereka akan lebih banyak menghabiskan waktu untuk hal itu. (Laili U, 2017 dalam Sujanti,2018)²⁷. Apabila waktu efektif manusia beraktifitas sebanyak 960 menit sehari, dengan demikian orang dewasa yang kecanduan gadget akan menyentuh perangkatnya itu setiap 4,8 menit sekali di kala senggang. Begitupun anak-anak, tidak akan jauh berbeda apabila orang tua tidak memiliki ketegasan dalam pembatasan durasi dan anak sudah terlalu bergantung dengan penggunaan gadget. Pemakaian gadget yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak, anak akan cenderung malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati cemilan yang nantinya dapat menyebabkan anak kegemukan atau berat badan bertambah secara berlebihan.

Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak yang terlalu asik dengan gadgetnya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak sangat buruk

apabila dibiarkan secara terus menerus (Rideout, 2016 dalam sujianti 2018)²⁷.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan syukur kepada Allah atas berkah rahmatnya yang telah memberikanku selalu kelancaran dan keberkahan serta hikmah dibalik ini semua. Karya Tulis Ilmiah ini kupersembahkan untuk memenuhi harapan kedua orang tuaku tercinta yang senantiasa menantikan keberhasilanku.

DAFTAR RUJUKAN

1. Aisyah, S. (2020). *Perkembangan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang: Universitas Terbuka.
2. Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
3. Badan Pusat Statistik. (2019). *Jumlah Penduduk Kota Bandung Menurut Kelompok Usia* (2018). <https://databoks.katadata.co.id/data/publish/2019/09/17/berapa-jumlah-penduduk-kota-bandung> . Diakses pada 10 Februari 2020
4. _____ (2013). *Jumlah Penduduk Jawa Barat Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin tahun 2018*. <https://databoks.katadata.co.id/data/publish/2018/08/02/2018-angka-ketergantungan-penduduk-jawa-barat-sebesar-47>. Diakses pada 20 Februari 2020
5. Desmita. (2016) . *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
6. Firdaus, ND. (2018). *Hubungan Tingkat Pendapatan Keluarga, Tingkat Pengetahuan Ibu Tentang Stimulasi Perkembangan Anak, dan Tingkat Pendidikan Ibu Dengan Perkembangan Sosial Anak Balita di Kota Madiun*. Skripsi . Universitas Muhammadiyah Surakarta.
7. Gunawan, M.A.A. (2017). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik*. Skripsi. Universitas Diponegoro.
8. Heni & Ahmad, J. (2018). *Pengaruh penggunaan smartphone terhadap perkembangan personal sosial anak usia*. 2(1). 220.
9. Hidayat, A. Aziz Alimul. (2012) . *Riset Keperawatan dan Teknik Penulisan Ilmiah. Edisi kedua*. Jakarta: Salemba Medika.
10. Iffani & Dini. (2019). *Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah TK Semarang*. Skripsi. Universitas Islam Sultan Agung.
11. Imron, R. (2017). *Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah dikabupaten lampung selatan*. 13(2). 148.
12. Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi orang tua untuk memahami factor-faktor penyebab anak kecanduan gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
13. Izzaty, R.E. (2017). *Perilaku Anak Prasekolah*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
14. Kementrian Kesehatan. (2016). *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi Deteksi Dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Departemen Kesehatan Republik Indonesia.
15. Kementrian Komunikasi dan informatika Republik Indonesia. (2014). *98 Persen Anak dan Remaja Tahu Internet*. <https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3836/98+Persen+Anak+>

- [dan+Remaja+Tahu+Internet/0/berita_satker](#). Diakses pada 14 februari 2020.
16. Kusnandar, V.B. (2019). *Berapa Jumlah Penduduk Kota Bandung ?*. <https://databoks.katadata.co.id/data-publish/2019/09/17/berapa-jumlah-penduduk-kota-bandung> . Diakses pada 4 februari 2020.
 17. Musyarofah. (2017) . *Pengembangan aspek sosial anak usia ini di taman kanak-kanak aban mangu jemmer tahun 2016*. 2(1).22-112 2016.
 18. Ndari, A.S ,dkk. (2019) . *Metode Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini*. Jakarta: Edu Publisher.
 19. Nicki L. Potts & Barbara L Mandleco. (2012) . *Pediatric Nursing: Caring for Children and Their Families*. New York:Cengage Learning.
 20. Notoatmodjo. (2014). *Metodologi Penelitian kesehatan* . Jakarta: Rineka Cipta.
 21. Novitasari, W. & Khotimah,N. (2016). *Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun*. 5(3). 182–6.
 22. Nursalam. (2014). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis. Edisi tiga*. Jakarta:Salemba Medika.
 23. Sari, Ignasia Sari. (2018). Hubungan durasi penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia prasekolah di kelurahan terban wilayah kerja puskesmas gondokusuman II 2018.7 (1).9-16
 24. Soetjningsih. (2017). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
 25. Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
 26. _____. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
 27. Sujanti. (2018). *Hubungan Lama dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Anak Pra Sekolah di TK Islam Arsyad 01*. 8(1). 55.
 28. Suryono. (2010). *Kumpulan Instrumen Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta : Nuha Medika.
 29. Susanto,A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
 30. Tri, dkk. (2018). *Profil Anak 2018*. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA).
 31. Triastutik, Yeni. (2018). *Hubungan Bermain Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun*. Skripsi. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan.
 32. Yusuf, Syamsu. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.