

SKRIPSI
HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN
PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK
PRASEKOLAH USIA 3-6 TAHUN DI TK RA
ANNUR YAPIS KOTA SORONG



NUR ASIZAH

NIM: 21530121030

KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT JENDERAL SUMBER DAYA MANUSIA
KESEHATAN POLITEKNIK KESEHATAN SORONG
PRODI SARJANA TERAPAN KEBIDAN
TAHUN 2025

SKRIPSI

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN
PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK
PRASEKOLAH USIA 3-6 TAHUN DI TK RA
ANNUR YAPIS KOTA SORONG**

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Terapan Kebidanan



NUR ASIZAH

NIM : 21530121030

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT JENDERAL SUMBER DAYA MANUSIA
KESEHATAN POLITEKNIK KESEHATAN SORONG
PRODI SARJANA TERAPAN KEBIDAN
TAHUN 2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun Di Tk RA Annur Yapis Kota Sorong

Nama Lengkap : Nur Asizah
NIM : 21530121030
Jurusan : Sarjana Terapan Kebidanan
Politeknik : Kesehatan Kemenkes Sorong
Alamat rumah dan No. TLP : Jl. P. Diponegoro / 081248376066
Alamat Email : Nurasizah2801@gmail.com

Dosen pembimbing I
Nama Lengkap dan Gelar : Mariana isir, S.ST, M.Kes
NIP/NIDN : 196903171993012002
Alamat rumah dan No. TLP : Jl. Bambu Kuning / 0823-9865-1225

Dosen pembimbing II
Nama Lengkap dan Gelar : Rizqi Kamalah, M.Keb
NIP/NIDN : 198812112019022001
Alamat rumah dan No. TLP : Jalan Malibela / 0811-3337-7734



Sorong, 11 Agustus 2025

Dosen Pembimbing I

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Mariana isir'.

Mariana isir, S.ST.M.Kes
NIP.196903171993012002

Dosen Pembimbing II

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Rizqi Kamalah'.

Rizqi Kamalah, M.Keb
NIP.198812112019022001

Ketua Jurusan Kebidanan
Politeknik Kesehatan Kemenkes Sorong



Ariani Pongoh, S.ST, M.Kes
NIP. 196601011985032005

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK PRASEKOLAH USIA 3-6 TAHUN DI TK RA ANNUR YAPIS KOTA SORONG

Di Susuh Oleh:

Nur Asizah
21530121030

Telah dipertahankan dalam
Seminar di depan Tim Penguji
Pada Hari/Tanggal : Jumat, 15 Agustus 2025



Harlinah, S.ST.,M.Kes.,M.Keb
NIP.919850114201901201

(.....)

Mariana isir, S.ST.,M.Kes
NIP.196903171993012002

(.....)

Rizqi Kamalah, M.Keb
NIP.198812112019022001

(.....)


Mengetahui,
Ketua Jurusan Kebidanan
Politeknik Kesehatan Kemenkes Sorong



Ariani Pongoh, S.ST.M. Kes
NIP. 196601011985032005

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Nur Asizah
NIM : 21530121030
Tanggal : 11 Agustus 2025
Tanda Tangan : 

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai sivitas akademik Poltekkes Kemenkes Sorong, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Asizah
NIM : 21530121030
Program Studi : Sarjana Terapan Kebidanan
Jurusan : Kebidanan

Demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Poltekkes Kemenkes Sorong Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive royalt- free right*) atas skripsi saya yang berjudul : Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun Di TK RA Annur Yapis Kota Sorong.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di:
Pada Tanggal:
Yang meenytatakan.



HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

فَاصْبِرْ إِنَّ وَعْدَ اللَّهِ حَقٌّ وَلَا يَسْتَخِفُّكَ الَّذِينَ لَا يُوقِنُونَ

"Maka bersabarlah engkau (Muhammad), sungguh, janji Allah itu benar, dan sekali-kali jangan sampai orang-orang yang tidak meyakini (kebenaran ayat-ayat Allah) itu menggelisahkan engkau."

(Q.S Ar-Rum;60)

"Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia"

PEMBAHASAN

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, karya tulis ini peneliti persembahkan kepada:

1. Allah SWT terima kasih atas segala rahmat, karunia, kekuatan dan kesehatan yang telah diberikan selama proses penyusunan karya ini.
2. Untuk ayah Anwar yang ku sebut papa dan ibu Nur Aeda yang ku sebut mama saya persembahkan karya kecil ini untuk mu. Terima kasih telah menjadi rumah yang paling tenang dalam segala badai, pelukan hangat saat dunia terasa asing, dan doa paling tulus yang tak pernah lelah memanggil namaku dalam sujud. Segala lelah, tangis, dan doa kalian adalah bahan bakar semangatku hingga hari ini. Jika skripsi ini bisa berbicara, ia akan menyebut kalian dalam setiap kalimatnya.
3. Untuk saudara-saudaraku tersayang, Ani, Mina, Ria. Terima kasih telah menjati tempat berbagi tawa dan air mata, yang tak pernah lelah menjadi penguat saat langkahku goyah. Kalian adalah saudara yang Allah SWT titipkan sejak lahir.
4. Untuk sahabat dan teman-teman terdekatku, yang hadir bukan hanya saat senang, tapi juga saat dunia terasa berat. Terima kasih untuk semua kenangan dukungan, dan pelukan dalam bentuk kata.

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK PRASEKOLAH USIA 3-6 TAHUN DI TK RA ANNUR YAPIS KOTA SORONG

Nur Asizah

Program Studi D.IV Kebidanan Poltekkes Kemenkes Sorong, Jl. Basuki Rahmat
Km. 11 Kota Sorong, Email: nurasizah2801@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang: Perkembangan teknologi yang semakin pesat membawa dampak terhadap pola asuh anak, termasuk penggunaan gadget pada anak usia prasekolah. Gadget dapat memberikan manfaat positif jika digunakan dengan bijak, namun durasi penggunaan yang berlebihan berpotensi menimbulkan hambatan dalam perkembangan sosial emosional anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah di TK RA Annur Yapis Kota Sorong. **Metode:** Penelitian ini menggunakan desain *kuantitatif analitik* dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel penelitian berjumlah 40 responden yang dipilih menggunakan teknik *probability* sampling dengan simple random sampling. Instrumen penelitian meliputi kuesioner penggunaan gadget untuk menilai frekuensi dan durasi, serta Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) untuk menilai perkembangan sosial emosional. Data dianalisis menggunakan uji Chi-Square dengan tingkat signifikansi $p < 0,05$. **Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas anak menggunakan gadget pada kategori sedang (67,5%) dengan durasi lebih dari 60 menit per hari (92,5%). Sementara itu, perkembangan sosial emosional anak berdasarkan skala kesulitan menunjukkan 47,5% dalam kategori normal, 35% borderline, dan 17,5% abnormal. Uji Chi-Square menunjukkan $p = 0,001$, sehingga terdapat hubungan signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak prasekolah. **Kesimpulan:** Terdapat hubungan yang bermakna antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak prasekolah di TK RA Annur Yapis Kota Sorong. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi orang tua dan pendidik untuk membatasi sekaligus mengawasi penggunaan gadget, sehingga perkembangan sosial emosional anak tetap berkembang secara optimal.

Kata Kunci: Gadget, Perkembangan Sosial Emosional, Anak Prasekolah

THE RELATIONSHIP BETWEEN GADGET USE AND SOCIO-EMOTIONAL DEVELOPMENT OF PRESCHOOL CHILDREN AGED 3–6 YEARS AT RA ANNUR YAPIS KINDERGARTEN, SORONG CITY

Nur Asizah

*Bachelor of Applied Midwifery Study Program, Health Polytechnic of the Ministry of Health Sorong. Jl. Basuki Rahmat Km.11, Sorong City
Email: nurasizah2801@gmail.com*

ABSTRACT

Background: The rapid advancement of technology has influenced parenting patterns, particularly in relation to gadget use among preschool children. While gadgets can provide positive benefits when used wisely, excessive duration of use may negatively impact children's socio-emotional development. This study aimed to examine the relationship between gadget use and socio-emotional development of preschool children at RA Annur Yapis Kindergarten, Sorong City. **Method:** This research applied a *quantitative analytic* design with a *cross-sectional* approach. The sample consisted of 40 respondents selected through *probability* sampling using simple random sampling. Data collection instruments included a gadget use questionnaire to measure frequency and duration, and the Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) to assess socio-emotional development. Data analysis was performed using the Chi-Square test with a significance level of $p < 0.05$. **Results:** The findings revealed that the majority of children used gadgets at a moderate level (67.5%) with a duration of more than 60 minutes per day (92.5%). Regarding socio-emotional development, the difficulty scale indicated 47.5% normal, 35% borderline, and 17.5% abnormal. The Chi-Square test yielded a p-value of 0.001, confirming a significant relationship between gadget use and socio-emotional development of preschool children. **Conclusion:** There is a significant association between gadget use and socio-emotional development of preschool children at RA Annur Yapis Kindergarten, Sorong City. These findings highlight the importance of parental supervision and limitation of gadget use to ensure optimal socio-emotional growth in children.

Keywords: Gadget, Socio-emotional Development, Preschool Children

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh. Dengan mengucapkan puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Proposal Penelitian ini yang berjudul "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun Di Tk RA Annur Yapis Kota Sorong". Penulisan Proposal Penelitian ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan Kebidanan pada Program studi Sarjana Terapan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Sorong.

Proposal ini dapat diselesaikan atas bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Butet Agustriatika, M. Kep, selaku Direktur Poltekkes Kemenkes Sorong.
2. Ariani Pongoh, S.ST.M. Kes, selaku Ketua Jurusan Kebidanan
3. Rizqi Kamalah, M.Keb, selaku Ketua Prodi Sarjana Terapan Kebidanan dan selaku dosen penguji ke III
4. Harlinah, S.ST.,M.Kes.,M.Keb selaku penguji ke I
5. Mariana isir, S.ST, M.Kes selaku penguji ke II
6. Kepala Sekolah, di TK RA Annur Yapis
7. Orang tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral.

Akhir kata, saya berharap semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Sorong, 30 Juni 2025

Nur Asizah

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
1. Tujuan Umum:	5
2. Tujuan Khusus:.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Konsep Tumbuh Kembang Anak.....	7
B. Konsep Anak Prasekolah	14
C. Konsep Perkembangan Emosional.....	19
D. Konsep Gadget.....	24
E. Kerangka Teori.....	32
F. Hipotesis Penelitian.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	34
B. Kerangka Konsep	34
C. Populasi dan Sampel	34
D. Waktu dan Tempat	36

E. Identifikasi Variabel.....	36
F. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	37
G. Instrumen penelitian.....	38
H. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	40
I. Teknik Pengumpulan Data.....	40
J. Teknik Pengolahan Data.....	41
K. Analisa Data.....	43
L. Etika Penelitian.....	43
BAB IV PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian.....	45
B. Data Umum Hasil Penelitian.....	46
C. Khusus Hasil Penelitian.....	49
D. Pembahasan.....	53
BAB V PENUTUP.....	60
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Interpretasi Intensitas Penggunaan gadget	30
Tabel 3.1 Definisi operasional hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan social	37
Tabel 3. 2 Penilaian Skala Kesulitan dan Skala Kekuatan	39
Tabel 4. 1 Hasil frekuensi berdasarkan responden.....	47
Tabel 4. 2 Hasil frekuensi responden berdasarkan penggunaan gadget pada	49
Tabel 4. 3 Hasil frekuensi responden berdasarkan perkembangan emosional pada	49
Tabel 4. 4 Hasil analisis hubungan antara penggunaan gadget dengan	50
Tabel 4. 5 Hasil uji analisis statistik berdasarkan penggunaan gadget dengan....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Teori.....	32
Gambar 2 Variabel Independen dan Dependen	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Persetujuan Menjadi Responden	68
Lampiran 2 Lembar Kuesioner Penggunaan Gadget	69
Lampiran 3 Lembar kuesioner perkembangan sosial emosional	72
Lampiran 4 Master tabel	75
Lampiran 5 Hasil Uji Statistik.....	81
Lampiran 6 Surat Balasan TK RA Annur Yapis Kota Sorong	85
Lampiran 7 Outline Pengajuan Judul Skripsi	86
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian.....	90
Lampiran 9 Lembar Konsultasi.....	92
Lampiran 10 Lembar Konsultasi Perbaikan Seminar Proposal	94
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian.....	96
Lampiran 12 Daftar Riwayat Hidup.....	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan globalisasi telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat, termasuk pada pola asuh anak. Gadget sebagai perangkat elektronik multifungsi kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Meski memberikan kemudahan dan hiburan, penggunaan gadget tanpa pengawasan dan pembatasan dari orang tua dapat memengaruhi tumbuh kembang anak, terutama pada aspek sosial dan emosional (Delviana, 2023).

Masa prasekolah juga merupakan masa emas atau golden age karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat yang hanya berlangsung satu kali seumur hidup dan tidak dapat diperbaiki di masa mendatang. Masa golden age ini sangat berpengaruh pada tahap tumbuh kembang selanjutnya (Zhafirah, 2025)

Data World Health Organization (WHO) menunjukkan bahwa 5–25% anak prasekolah di dunia mengalami gangguan perkembangan. Di Indonesia, angka ini berkisar 13–18%. Kementerian Kesehatan RI melaporkan sekitar 0,4 juta anak prasekolah (16%) mengalami gangguan perkembangan, termasuk motorik, pendengaran, sosial, dan emosional (Delviana, 2023).

Penggunaan gadget anak usia prasekolah terbilang tinggi dan terus meningkat 72% pada tahun 2013, dan meningkat menjadi 80% pada tahun

2015 mencapai 55 juta orang dan 100 juta orang pada tahun 2018 (Samsul & Asfar, 2020) didalam penelitian (Angelia, 2024)

Pada tahun 2020 sebanyak 29% anak usia dini di Indonesia menggunakan gadget. 3,5% penggunanya adalah anak usia dibawah satu tahun, 25,9% adalah anak usia balita dan sebesar 47,7% penggunanya adalah anak-anak usia dibawah 7 tahun (Yudhistira, 2020). Badan Pusat Statistik (BPS) Papua Barat tahun 2021 mendapatkan data prevelensi anak usia 5 tahun keatas yang menggunakan gadget di Papua Barat yaitu 83,03% anak dan 85,31% anak usia 5 tahun keatas menggunakan gadget di Papua Barat (BPS, 2021).

Anak adalah seseorang yang belum dewasa atau belum mengalami masa pubertas dari masa di dalam kandungan hingga usia 6 tahun. Tahap perkembangan anak dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu prenatal (proses pertumbuhan anak didalam kandungan), infant (0-1 tahun), toddler (1-3 tahun), pra sekolah (3-6 tahun), dan school (6-12 tahun). Anak usia 3-6 tahun disebut juga sebagai anak prasekolah atau masa prasekolah. Masa prasekolah merupakan periode penting dalam proses tumbuh kembang manusia, karena pada masa ini pertumbuhan dasar yang mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak selanjutnya 0-6 tahun juga merupakan usia yang sangat menentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia selanjutnya. Hal ini disebabkan karena perkembangan otak pada masa ini mengalami percepatan hingga 80% dari keseluruhan otak orang dewasa. Itulah sebabnya masa ini biasa juga disebut sebagai golden age.

Terkait hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah (3-6 tahun) dapat diambil beberapa kesimpulan, diantaranya durasi penggunaan gadget anak usia prasekolah (3-6 tahun) teridentifikasi sama besar untuk kategori penggunaan gadget dengan kategori normal (≤ 1 jam) dan lama (> 1 jam). (Rismala, Firdaus, & Febriani, 2024). Anak yang menggunakan gadget dengan durasi kurang dari 1 jam memiliki perkembangan sosial emosional yang baik, sedangkan anak yang menggunakan gadget lebih dari 1 jam mengalami hambatan perkembangan sosial emosional. Pemakaian gadget dengan durasi yang berlebihan akan berdampak buruk pada aspek perkembangan sosial emosional anak. Dampak buruk yang dimaksud yaitu anak kurang bersosialisasi dengan temannya dan lebih suka menyendiri, mudah marah dan egois, serta mempunyai perilaku impulsif dan agresif. (Nuraini & Wardhani, 2023).

Penggunaan gadget yang direkomendasikan adalah tidak diperbolehkan bagi anak di bawah usia 2 tahun. Anak usia di atas 2 tahun dapat menggunakan gadget maksimal 1 jam per hari, dengan pengawasan orang tua dan memilih konten yang berkualitas, seperti video pembelajaran. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif. Dampak positifnya antara lain mempermudah akses hiburan, komunikasi jarak jauh, dan pembelajaran edukatif. Dampak negatifnya adalah hambatan pada perkembangan anak, termasuk perkembangan sosial emosional (Zhafirah, 2025). Anak-anak yang memakan waktu berlebihan dengan bermain gadget cenderung akan memiliki emosi yang tidak stabil, mudah memberontak, hal

ini dapat terjadi jika anak sudah kecanduan terhadap smartphone, hal yang ditakuti lainnya jika anak sudah tidak peduli atau mengabaikan dengan orang terdekatnya. (Christantya & Rofiyarti, 2024)

Kebanyakan alasan orang tua memberikan perangkat seluler pada anak ketika orang tua sedang mengerjakan pekerjaan rumah sebesar 70%, untuk menjaga anak tetap tenang berkisar 65%, dan waktu sebelum tidur 25% (Elsi Rahmadani, 2022)

Hasil survei yang sudah peneliti lakukan pada kepala sekolah di TK RA Annur Yapis Kota Sorong bahwa terdapat 3 orang anak berkebutuhan khusus (ABK) atau disebut dengan autisme seperti kesulitan dalam belajar, sulit memproses informasi, sulit mempertahankan percakapan, tidak selalu memahami nada suara orang lain dan yang telah peneliti lakukan survei pada ibu-ibu di TK terdapat bahwa alasan orang tua memberikan gadget pada anak alasannya untuk anak tetap tenang di rumah dan agar bias bekerja di rumah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun Di Tk Ra Annur Yapis Kota Sorong”.

B. Rumusan Masalah

Apakah hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak prasekolah usia 3-6 tahun di TK RA Annur Yapis Kota Sorong.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum:

Mengetahui hubungan penggunaan gadget terhadap sosial emosional anak prasekolah di TK RA Annur Yapis Kota Sorong.

2. Tujuan Khusus:

- a. Untuk mengetahui frekuensi dan durasi penggunaan gadget pada anak usia prasekolah di TK RA Annur Yapis
- b. Untuk mengetahui sosial emosional pada anak usia prasekolah di TK RA Annur Yapis
- c. Untuk menganalisis hubungan penggunaan gadget dengan sosial emosional pada anak usia prasekolah di TK RA Annur Yapis

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Institusi

Penelitian ini diharapkan memberikan tambahan informasi khususnya Program Studi Sarjana Terapan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Sorong

2. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan informasi kepada orang tua tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak. Sehingga kedepannya orang tua mengambil langkah tegas dan sikap membatasi waktu anak menggunakan gadget.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang dampak lama penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak terutama dalam bidang kesehatan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Tumbuh Kembang Anak

1. Definisi Pertumbuhan dan Perkembangan

Dalam penelitian (Yusuf, Al Khoeri, Herdiyanti, & Nuraeni, 2023) Menurut (Fardiansyah, 2022) bahwa pada masa ini adalah awal dari proses pertumbuhan dan perkembangan manusia. Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu (curiosity) secara optimal.

2. Tahapan Perkembangan

Dalam penelitian (Nahiyah Faraz, 2024) Perkembangan anak usia 0-6 tahun adalah periode kritis yang menentukan fondasi bagi kemampuan intelektual, emosional, dan social mereka di masa depan bahwa bagi orang tua dan juga guru harus dapat memahami anak-anak pada usia 0-6 tahun memiliki karakteristik agar seluruh bentuk perkembangan anak dapat dipantau dan diberikan stimulus dengan baik. Berikut ini merupakan karakteristik anak usia dini (0-6 tahun) Menurut (Yuli Umro'atin, 2021) yaitu:

- 1) Memiliki keunikan individual, setiap anak bersifat unik, artinya tidak ada dua anak yang benar-benar sama. Keunikan ini meliputi bawaan

sejak lahir, minat, bakat, keterampilan, kapasitas belajar, serta latar belakang keluarga dan lingkungan yang berbeda-beda. Keunikan ini memengaruhi cara anak berinteraksi, belajar, dan merespons lingkungannya.

- 2) Sifat egosentris anak usia dini umumnya memandang segala sesuatu dari sudut pandangnya sendiri. Mereka cenderung menganggap penting sesuatu hanya jika berkaitan langsung dengan dirinya. Hal ini merupakan tahap perkembangan normal, namun memerlukan bimbingan agar anak dapat mulai memahami perspektif orang lain.
- 3) Aktif dan energik anak-anak di usia ini memiliki energi fisik yang melimpah. Mereka senang bergerak, berlari, memanjat, atau melakukan aktivitas fisik lainnya. Bahkan dalam keadaan istirahat, anak sering tetap menunjukkan aktivitas seperti berbicara atau bergerak kecil. Kegiatan yang baru dan menantang biasanya akan lebih memicu semangat dan keterlibatan mereka.
- 4) Rasa ingin tahu yang tinggi penasarannya merupakan ciri menonjol pada anak usia dini. Mereka senang mengamati lingkungan, memperhatikan hal-hal baru, bertanya “mengapa” atau “bagaimana”, dan membicarakan apa yang mereka lihat atau dengar. Dorongan ingin tahu ini menjadi modal penting untuk proses belajar yang efektif.
- 5) Bersikap eksploratif dan memiliki jiwa petualang anak terdorong oleh rasa ingin tahu untuk menjelajah lingkungan sekitarnya. Mereka gemar mencoba hal-hal baru, baik melalui bermain, eksperimen sederhana,

maupun pengamatan langsung. Sikap eksploratif ini membantu anak mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan motorik.

- 6) Kaya imajinasi dan fantasi imajinasi anak berkembang sangat pesat di usia ini. Anak tidak hanya menyukai cerita khayal yang disampaikan oleh orang lain, tetapi juga sering menciptakan cerita sendiri. Aktivitas bermain peran, menggambar, atau bercerita menjadi media penting untuk mengekspresikan kreativitas mereka.
- 7) Mudah frustrasi anak usia dini masih memiliki pengendalian emosi yang terbatas. Mereka cenderung cepat kecewa, menangis, atau marah ketika menghadapi situasi yang tidak sesuai harapan. Respons emosional ini wajar, namun perlu diarahkan melalui pembelajaran pengelolaan emosi secara positif.
- 8) Kurang pertimbangan pada tahap ini, anak belum mampu mempertimbangkan risiko atau akibat dari suatu tindakan. Mereka bisa saja melakukan hal yang membahayakan dirinya tanpa menyadari potensi bahaya tersebut. Oleh karena itu, pengawasan orang dewasa menjadi sangat penting.
- 9) Suka meniru anak merupakan peniru ulung. Mereka sering meniru perilaku, ucapan, atau kebiasaan orang di sekitarnya, baik yang positif maupun negatif. Proses meniru ini merupakan salah satu cara utama anak belajar, sehingga lingkungan sekitar harus memberi teladan yang baik.

3. Aspek-aspek Perkembangan Anak

Menurut (Ramadan, 2025) aspek perkembangan anak sebagai berikut:

1. Perkembangan Fisik dan Motorik

Perkembangan fisik anak mencakup pertumbuhan tubuh serta kemampuan motorik. Motorik kasar berhubungan dengan keterampilan yang melibatkan otot-otot besar seperti berjalan, berlari, melompat, atau menendang bola. Sementara itu, motorik halus berkaitan dengan keterampilan yang membutuhkan koordinasi antara mata dan tangan, seperti menggambar, menggunting, atau mengancingkan baju. Kedua jenis motorik ini berkembang seiring bertambahnya usia dan stimulasi yang diberikan oleh lingkungan.

2. Perkembangan Bahasa

Bahasa menjadi alat utama anak untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Perkembangan bahasa dimulai dengan tahap akuisisi, yaitu proses memperoleh bahasa pertama atau bahasa ibu melalui kegiatan mendengar dan meniru sejak bayi hingga usia sekitar 6 tahun. Selanjutnya, anak memasuki tahap pembelajaran bahasa tulis seperti membaca dan menulis, biasanya dimulai saat anak memasuki jenjang pendidikan formal.

3. Perkembangan Emosi

Perkembangan emosi pada anak usia dini berkaitan dengan kemampuan mereka mengekspresikan perasaan, mengendalikan emosi, serta membangun empati terhadap orang lain. Emosi anak akan

berkembang optimal jika mereka mendapatkan kasih sayang, rasa aman, dan bimbingan yang tepat dari lingkungan terdekat, terutama orang tua dan pendidik.

4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Tumbuh Kembang Anak

Menurut (Isnainia & Na'imah, 2020) ada beberapa factor yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak, yaitu:

1. Factor genetik/hereditas

Merupakan faktor internal yang berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan individu. Hereditas sendiri dapat diartikan sebagai totalitas karakteristik individu yang diwariskan orang tua. Sejalan dengan itu, faktor genetik dapat diartikan sebagai segala potensi (baik fisik maupun psikis) yang dimiliki individu sejak masa prakelahiran sebagai pewarisan dari pihak orang tua melalui gen-gen yang dimiliki oleh orang tua.

2. Lingkungan.

Lingkungan disini memiliki arti luas. Bisa berupa lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Dalam hal ini lingkungan diartikan sebagai keluarga yang mengasuh dan membesarkan anak, sekolah tempat mendidik dan masyarakat tempat anak bergaul dan juga bermain sehari-hari. Lingkungan merupakan faktor eksternal yang turut membentuk dan mempengaruhi perkembangan individu. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa faktor genetic bersifat potensial dan lingkungan yang akan menjadikannya aktual.

3. Kondisi Kehamilan.

Kondisi kehamilan pada dasarnya tumbuh kembang anak sudah dimulai sejak dalam kandungan. Oleh karena itu janin harus benar-benar dijaga jangan sampai mengalami hambatan dalam tumbuh kembangnya. Kondisi kehamilan ibu dapat mempengaruhi tumbuh kembangnya anak. Sementara itu masih terdapat kurang baiknya kondisi kehamilan hal tersebut disebabkan oleh pada saat ibu hamil karena ibu mengalami stres yang berat, mengalami mual muntah yang berlebihan, paparan rokok pada kehamilan dan nafsu makan yang buruk.

4. Komplikasi Persalinan.

Komplikasi persalinan dapat mempengaruhi perkembangan anak balita. Karena jika ada komplikasi pada saat persalinan pada saat nanti anak tersebut tumbuh dan berkembang akan ada gangguan perkembangan. Untuk

5. Gangguan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Pada penelitian (KUPDF, 2017) Beberapa Gangguan Tumbuh-Kembang Yang Sering Ditemukan.

1. Gangguan bicara dan bahasa.

Kemampuan berbahasa merupakan indikator seluruh perkembangan anak. Karena kemampuan berbahasa sensitif terhadap keterlambatan atau kerusakan pada system lainnya, sebab melibatkan kemampuan kognitif, motor, psikologis, emosi dan lingkungan sekitar

anak. Kurangnya stimulasi akan dapat menyebabkan gangguan bicara dan berbahasa bahkan gangguan ini dapat menetap.

2. Cerebral palsy

Merupakan suatu kelainan gerakan dan postur tubuh yang tidak progresif, yang disebabkan oleh karena suatu kerusakan/gangguan pada sel-sel motorik pada susunan saraf pusat yang sedang tumbuh/belum selesai pertumbuhannya.

3. Sindrom Down

Anak dengan Sindrom Down adalah individu yang dapat dikenal dari fenotipnya dan mempunyai kecerdasan yang terbatas, yang terjadi akibat adanya jumlah kromosom 21 yang berlebih. Perkembangannya lebih lambat dari anak yang normal. Beberapa factor seperti kelainan jantung kongenital, hipotonia yang berat, masalah biologis atau lingkungan lainnya dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan motorik dan keterampilan untuk menolong diri sendiri.

4. Perawakan Pendek

Short stature atau Perawakan Pendek merupakan suatu terminologi mengenai tinggi badan yang berada di bawah persentil 3 atau -2 SD pada kurva pertumbuhan yang berlaku pada populasi tersebut. Penyebabnya dapat karena varisasi normal, gangguan gizi kelainan kromosom, penyakit sistemik atau karena kelainan endokrin.

5. Gangguan Autisme

Merupakan gangguan perkembangan pervasif pada anak yang gejalanya muncul sebelum anak berumur 3 tahun. Pervasif berarti meliputi seluruh aspek perkembangan sehingga gangguan tersebut sangat luas dan berat, yang mempengaruhi anak secara mendalam. Gangguan perkembangan yang ditemukan pada autisme mencakup bidang interaksi sosial, komunikasi dan perilaku.

6. Retardasi Mental.

Merupakan suatu kondisi yang ditandai oleh intelegensia yang rendah ($IQ < 70$) yang menyebabkan ketidakmampuan individu untuk belajar dan beradaptasi terhadap tuntutan masyarakat atas kemampuan yang dianggap normal.

B. Konsep Anak Prasekolah

1. Definisi Anak Prasekolah

Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia antara 3 sampai 6 tahun, pada periode ini pertumbuhan fisik melambat dan perkembangan psikososial serta kognitif mengalami peningkatan. Anak mulai mengembangkan rasa ingin tahunya, dan mampu berkomunikasi dengan lebih baik. (Mansur, 2020)

Menurut (Indriawan & Wijoyo, 2020) seperti dikutip dalam sebuah tinjauan studi mengenai perkembangan anak prasekolah, anak prasekolah didefinisikan sebagai anak yang berusia antara 3–6 tahun, di mana pada periode ini pertumbuhan fisik mulai melambat sementara perkembangan

psikososial dan kognitif meningkat secara signifikan, dan anak biasanya sudah mengikuti program prasekolah seperti playgroup atau TK.

2. Karakteristik Anak Prasekolah

Menurut (Ramadan, 2025) ada beberapa karakteristik anak prasekolah yaitu dapat dilihat di bawah ini:

- a. Unik, yaitu sifat anak itu berbeda satu sama lainnya. Anak memiliki bawaan, minat kapabilitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing.
- b. Egosentris, yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Bagi anak sesuatu itu penting sepanjang hal tersebut terkait dengan dirinya.
- c. Aktif dan energik, yaitu anak lazimnya senang melakukan aktivitas. Selama terjaga dalam tidur, anak seolah-olah tidak pernah lelah, tidak pernah bosan, dan tidak pernah berhenti dari aktivitas. Terlebih lagi kalau anak dihadapkan pada suatu kegiatan yang baru dan menantang.
- d. Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Yaitu, anak cenderung memperhatikan , membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya, terutama terhadap hal-hal baru.
- e. Eksploratif dan berjiwa petualang, yaitu anak terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat dan senang menjelajah, mencoba dan mempelajari hal-hal yang baru.

- f. Spontan, yaitu perilaku yang ditampilkan anak umumnya relative asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya.
- g. Senang dan kaya dalam fantasi, yaitu anak senang dengan hal-hal yang imajinatif. Anak tidak hanya senang dengan cerita-cerita khayal yang disampaikan oleh orang lain, tetapi ia sendiri juga senang bercerita kepada orang lain.
- h. Masih mudah frustasi, yaitu anak masih mudah kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan. Ia mudah menangis dan marah bila keinginannya tidak terpenuhi.
- i. Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, yaitu anak belum memiliki pertimbangan yang matang, termasuk berkenaan dengan hal-hal yang dapat membahayakan dirinya.
- j. Daya perhatian yang pendek, yaitu anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara instrinsik menarik dan menyenangkan.
- k. Bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, yaitu anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada dirinya sendiri.
- l. Semakin menunjukkan minat terhadap teman, yaitu anak mulai menunjukkan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya. Hal ini beriringan dengan bertambahnya usia dan perkembangan yang dimiliki oleh anak.

3. Perkembangan Anak Prasekolah

Menurut (Cheung, Meadan, & Shen, 2021) aspek-aspek perkembangan pada anak usia Prasekolah, antara lain:

1. Perkembangan Emosi

Pada masa prasekolah, perkembangan emosi anak menjadi lebih terdiferensiasi, yaitu emosi yang ditunjukkan semakin detail dan bernuansa. Anak-anak cenderung mengekspresikan perasaannya secara bebas dan terbuka, namun tetap memerlukan bimbingan orang dewasa agar mampu beradaptasi dengan lingkungannya secara emosional. Dukungan ini penting agar anak dapat menyesuaikan diri, merasakan kepuasan dalam kehidupannya, serta tumbuh sehat secara fisik maupun mental. Hasil penelitian (Cheung et al., 2021) menunjukkan bahwa perkembangan sosial-emosional anak usia prasekolah berlangsung pesat, dan anak yang mendapatkan stimulasi emosional yang baik memiliki kemampuan regulasi emosi yang lebih stabil dibandingkan anak yang kurang mendapat dukungan.

2. Perkembangan Kognitif

Anak dalam tahap ini memiliki pola pikir yang kreatif, imajinatif, dan cenderung egosentris. Mereka mulai menggunakan simbol, termasuk bahasa, untuk belajar dan memahami dunia di sekitarnya, meskipun masih terpusat pada satu gagasan tertentu. Perkembangan kognitif anak prasekolah meningkat secara signifikan seiring dengan

bertambahnya usia, yang ditandai dengan kemampuan berpikir, mengingat, dan memecahkan masalah sederhana.

3. Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik pada usia prasekolah mengalami kemajuan yang pesat, baik motorik kasar maupun halus. Pada motorik kasar, anak sudah mampu menendang bola, melompat dengan mengangkat kaki, serta menaiki tangga dengan kaki bergantian. Sedangkan pada motorik halus, anak sudah bisa menggambar sesuai gagasan, menempel gambar, menggunting pola sederhana, dan menggunakan alat tulis dengan lebih terarah.

4. Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa pada masa prasekolah mencakup kemampuan memahami dan mengungkapkan bahasa.

- 1) Memahami bahasa: anak mampu mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat kompleks, memahami aturan dalam suatu permainan, serta mulai menghargai bacaan.
- 2) Mengungkapkan bahasa: anak dapat menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, menyebutkan kelompok kata dengan bunyi serupa, berkomunikasi secara lisan, menyusun kalimat sederhana dengan struktur lengkap, menggunakan lebih banyak kosakata, melanjutkan cerita yang pernah didengar, serta menunjukkan pemahaman konsep dalam bacaan.

C. Konsep Perkembangan Emosional

1. Pengertian Emosional

Perkembangan sosial emosional anak usia dini pengembangan sosial emosional pada anak usia dini adalah proses yang melibatkan kemampuan anak untuk memahami dan mengelola emosi mereka serta berinteraksi dengan orang lain. Perkembangan sosial emosional anak merupakan suatu keadaan yang ada dalam diri anak sehingga menimbulkan perubahan keadaan fisik dan mental sehingga menimbulkan emosi seperti kesedihan, kemarahan, kebahagiaan, tidak bertanggung jawab, kesulitan dalam mengambil keputusan, dan berperan penting dalam tumbuh kembang anak. dunia pendidikan. Oleh karena itu, perkembangan sosial dan emosional anak berdampak besar baik terhadap lingkungan sekolah, dan perkembangan sosial dan emosional anak berdampak besar terhadap perilaku, adaptasi, kontrol dan regulasi. (Rosmia, 2025)

2. Perkembangan Emosional Pada Anak

Menurut (Sukatin et al., 2020) perkembangan emosional anak yaitu:

- a. Pada usia 2-3 tahun anak mampu mengekspresikan emosinya dengan verbal.
- b. Usia antara 4-5 tahun anak mulai mengambil inisiatif sendiri. Anak mulai menjalin pertemanan sendiri dengan baik, bercanda dengan teman sebaya serta mulai merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain.

- c. Usia 6-7 tahun anak mulai mempelajari tentang aturan yang berlaku atau mulai belajar tentang kehidupan seperti menjaga rahasia.

3. Jenis Emosi

Bentuk umum emosi menurut (Sukatin et al., 2020) yaitu:

- a. Marah, reaksi yang muncul ketika frustrasi, sakit hati dan terancam.
- b. Takut, rasa takut pada anak yang bisa saja disebabkan oleh suara keras, orang jahat, ruang gelap, tempat tinggi dan berada sendirian disuatu tempat.
- c. Cemburu, takut kehilangan kasih sayang
- d. Rasa ingin tahu, biasanya melibatkan emosi kegembiraan dalam diri anak, ketika mereka dihadapi pengalaman yang baru.
- e. Iri hati, ketika anak merasa tidak mendapatkan perhatian yang diinginkannya.
- f. Gembira, reaksi emosi ketika anak mendapatkan apa yang diinginkannya.
- g. Sedih, emosi negatif yang didorong perasaan kehilangan atau ditinggalkan seseorang.
- h. Kasih sayang, kepribadian yang sehat. Jika anak-anak merasakan kurang kasih perkembangannya.

4. Karakteristik Emosi Anak

a. Emosi kuat

Anak biasanya belum mampu mengendalikan emosionalnya jadi anak akan menunjukkan reaksi emosional yang sebanding terhadap stimulasi yang dialaminya.

b. Emosi sering tampak

Anak-anak tidak mampu menahan emosinya, bahkan emosinya cenderung berlebihan.

c. Emosi bersifat sementara

Perubahan emosi yang cepat pada anak-anak dari tertawa kemudian tiba-tiba menangis atau dari marah tiba-tiba tersenyum merupakan akibat dari faktor rentang perhatian yang pendek sehingga perhatian mudah dialihkan, kurang pemahaman terhadap situasi dan kemampuan mengubah sistem emosi terpendam dengan ekspresi terus terang.

d. Reaksi mencerminkan individualitas

Secara bertahap dengan pengaruh faktor belajar dan lingkungan perilaku anak yang menyertai berbagai emosi semakin diindividualisasikan. Jika anak ketakutan anak akan berlari menjauh, ada juga yang menangis, bersembunyi dibelakang kursi atau bersembunyi dibelakang orang lain.

- e. Emosi dapat diketahui melalui gejala perilaku

Anak-anak jarang memperlihatkan emosional mereka secara langsung, tetapi memperlihatkan secara tidak langsung seperti kegelisahan, melamun, sulit berbicara dan menjadi gugup.

5. Tahap Tingkat Perkembangan Emosi

Tingkat perkembangan emosi tidak terlepas dari tingkat kestabilan emosi seseorang menurut (Nilfyr & Ewe, 2025) meliputi :

- a. Emosi yang stabil

Seseorang yang mempunyai emosi yang stabil cenderung lebih percaya diri, cermat dan kukuh. Mereka akan selalu menjaga pemikiran meski dalam keadaan yang kritis dan tidak hilang kendali.

- b. Emosi stabil rata-rata

Seseorang yang mempunyai derajat emosi rata-rata kecenderungan emosi keseimbangan yang baik, sabar, berkepala dingin.

- c. Emosi labil

Seseorang yang mempunyai emosi yang labil, tergesa-gesa, sentimental, khawatir dan bimbang. Mereka bisa saja tertekan oleh keadaan kehidupannya, hal ini memudahkan mereka terkena hal negatif dan positif.

6. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Emosi

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi anak menurut (Ogren & Johnson, 2022) yaitu:

a. Keadaan anak

Keadaan individual anak dapat mempengaruhi emosi anak seperti kekurangan pada diri anak atau cacat pada tubuh anak bahkan akan berdampak pada kepribadian anak menjadi rendah diri, mudah tersinggung atau menarik diri dari lingkungannya. Faktor belajar Pengalaman belajar yang menunjang perkembangan emosi anak antara lain :

- 1) Belajar dengan coba-coba
- 2) Belajar dengan meniru dan mengamati hal sekitar
- 3) Belajar dengan membandingkan atau mempersamakan diri
- 4) Belajar dengan bimbingan orang tua atau pengawas

b. Konflik-konflik dalam proses belajar

Setiap anak akan mengalami konflik dalam fase perkembangannya pada umumnya anak-anak sukses melaluinya. Namun jika tidak dapat melaluinya maka anak akan mengalami gangguan-gangguan emosi.

c. Lingkungan keluarga

Keluarga merupakan lingkungan utama bagi perkembangan anak. Keluarga dapat menanamkan pengalaman emosi-emosi dasar pada anak, karena disanalah anak mendapatkan pengalaman pertama.

Keluarga merupakan tempat pertumbuhan dan belajar pertama (learning and growing) yang menuju pertumbuhan selanjutnya

7. Alat penilaian Perkembangan Emosional

Alat penilaian perkembangan yang sering digunakan untuk menilai perkembangan emosional pada anak adalah sebagai berikut:

1. Strength Difficulties Questionnaire (SDQ)

Strength Difficulties Questionnaire (SDQ) adalah sebuah instrumen skrining perilaku singkat untuk anak dan remaja (3-17 tahun) yang memberikan gambaran singkat dari perilaku yang berfokus pada kekuatan dan juga kesulitan mereka (Ririn, 2020). Pertanyaan ini dengan nilai total 0-9 : Normal. 10 - 19 : Borderline. 20 - 30 : Abnormal

D. Konsep Gadget

1. Definisi Gadget

Gadget merupakan istilah dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik berukuran kecil, portabel, dan memiliki fungsi khusus. Pada era modern, gadget tidak hanya digunakan untuk komunikasi, tetapi juga sebagai media hiburan, pendidikan, serta penunjang aktivitas sehari-hari. Dengan adanya gadget, interaksi manusia semakin mudah karena mampu menghubungkan individu tanpa batas ruang dan waktu.

Menurut (Panjeti-Madan & Ranganathan, 2023) penggunaan gadget atau screen time pada anak dapat menjadi sarana edukatif sekaligus hiburan, namun apabila tidak terkontrol, justru berpotensi mengganggu perkembangan kognitif, bahasa, fisik, dan sosial-emosional.

Hasil riset Donald Hilton Jr. (dalam temuan neuroscience) juga menunjukkan bahwa anak cenderung merasa aman ketika selalu terhubung dengan gadget, bahkan sering lebih mementingkan komunikasi dengan orang yang jauh daripada berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

2. Dampak Penggunaan Gadget

Menurut (Panjeti-Madan & Ranganathan, 2023) dampak penggunaan gadget yaitu:

1. Dampak Positif

Penggunaan gadget memiliki manfaat tertentu apabila dikelola dengan baik:

1) Mengembangkan imajinasi

Aplikasi interaktif dan konten visual dapat merangsang imajinasi anak dengan menggambarkan sesuatu sesuai pikirannya tanpa dibatasi kenyataan.

2) Melatih kecerdasan

Gadget dapat menjadi media belajar interaktif yang melatih keterampilan berhitung, membaca, maupun berpikir kritis.

3) Meningkatkan rasa percaya diri

Anak yang berhasil menyelesaikan permainan edukatif atau tugas belajar melalui aplikasi digital dapat lebih termotivasi dalam menggapai prestasi.

4) Mendorong kreativitas

Game strategi atau aplikasi bongkar pasang melatih anak untuk berpikir kreatif serta mampu menyelesaikan masalah dengan solusi yang bervariasi.

5) Menumbuhkan jiwa inovatif

Akses ke berbagai konten edukatif memungkinkan anak bereksplorasi dan menemukan ide baru yang bisa diterapkan dalam kehidupan nyata.

2. Dampak Negatif

Menurut (Xiang et al., 2022), dampak negatif penggunaan gadget sebagai berikut :

a. Kesehatan mata

Dapat menimbulkan gangguan kesehatan. Semakin sering menggunakan gadget akan mengganggu kesehatan terutama pada mata, seperti mata lelah, merah, penglihatan yang buram, mata kering dan iritasi ringan karena terpapar radiasi yang ada pada gadget.

b. Masalah tidur

Terlalu sering bermain gadget sehingga anak menjadi nyaman, pada akhirnya membuat rutinitas dan jam tidur menjadi terganggu.

c. Kesulitan daya konsentrasi

Ketika terlalu banyak memainkan gadget dapat membuat anak menjadi tidak fokus dalam pelajaran dan teringat dengan gadget.

d. Menurunnya prestasi belajar

Gadget bisa mengakibatkan lupa waktu. Ketergantungan pada gadget menurunkan prestasi anak-anak seperti malas menulis dan membaca, misalnya anak sering melihat video di aplikasi Youtube cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang dicari.

e. Perkembangan fisik

Waktu akan terbuang sia-sia. Ketika anak-anak sedang asyik bermain gadget akan sering lupa waktu. Mereka akan menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Hal ini, mengakibatkan pertumbuhan fisik akan terhambat.

f. Perkembangan sosial

Banyak anak yang mulai kecanduan dengan gadget dan lupa bersosialisasi misalnya anak kurang bermain di lingkungan sekitarnya ataupun dengan teman temannya.

g. Perkembangan bahasa membayangkan

Ketika anak terlalu lama bermain gadget dalam kegiatan sehari-harinya akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbahasa (anak cenderung diam, sering menirukan bahasa yang digunakan dan tidak lancar dalam berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya) serta menghambat kemampuan dalam mengekspresikan pikirannya.

h. Perkembangan emosional

Kondisi anak dalam penggunaan gadget yang berlebihan akan mengakibatkan ketidakmampuan anak dalam mengolah emosinya karena tidak terbiasa berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Anak akan meluapkan amarahnya ketika keinginannya tidak terpenuhi.

i. Mempengaruhi perilaku anak.

Semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan berbagai hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Misalnya akses konten yang tidak baik seperti adegan kekerasan yang anak lihat dalam game dan film, serta pornografi, karena dipercayai mempengaruhi pola perilaku

yang negatif dan anak akan mencontohkan karakter yang dapat menimbulkan tindakan kekerasan terhadap teman.

3. Indikator Penggunaan Gadget

a) Intensitas Penggunaan Gadget

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, intensitas adalah suatu keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Intensitas merupakan melakukan sesuatu dengan kadar yang berlebihan atau keseringan. Intensitas dapat dilihat dengan mengetahui tingkat lamanya (durasi) dan seringnya (frekuensi) ketika melakukan suatu kegiatan secara berulang-ulang.

Dalam Jurnal Penelitian (Intan Putri Liyana, Hindyah Ike, 2022) menyatakan bahwa ketika anak-anak menghabiskan waktu dengan bermain gadget atau selalu terpapar layar harus ada batas waktu, yaitu satu atau dua jam per hari dan mencegah paparan layar pada anak usia dibawah dua tahun. Menurut (Trinika, 2022) menambahkan bahwa pemakaian gadget dengan frekuensi yang tergolong tinggi pada anak usia 3-6 tahun adalah setiap hari menggunakan gadget. melakukan observasi terhadap anak usia 3-6 tahun, frekuensi pemakaian gadget paling sedikit 1 sampai 3 hari per minggu, 4 sampai 6 hari per minggu. Sedangkan durasi pemakaian gadget paling rendah 5-15 menit dalam sehari dan paling lama 5 jam dalam sehari. Rata-rata anak menggunakan gadget 1 sampai 3 hari dalam seminggu dan 20-30 menit dalam sehari. Pemakaian gadget yang baik pada anak usia 3-6 tahun

sebaiknya tidak boleh lebih dari 30 menit dan pemakaiannya 1-2 kali per harinya.

(Prastiwi, Andini, & Abidanon, 2022) berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar <1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh yang (Mursidah, 2023) mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia prasekolah dalam menggunakan gadget yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari. Orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak-anak dalam bermain gadget, karena total lama penggunaan gadget dapat mempengaruhi perkembangan anak.

Berdasarkan keterangan peneliti di atas membagi intensitas penggunaan gadget menjadi 3 kriteria, antara lain :

Tabel 2. 1 Interpretasi Intensitas Penggunaan gadget

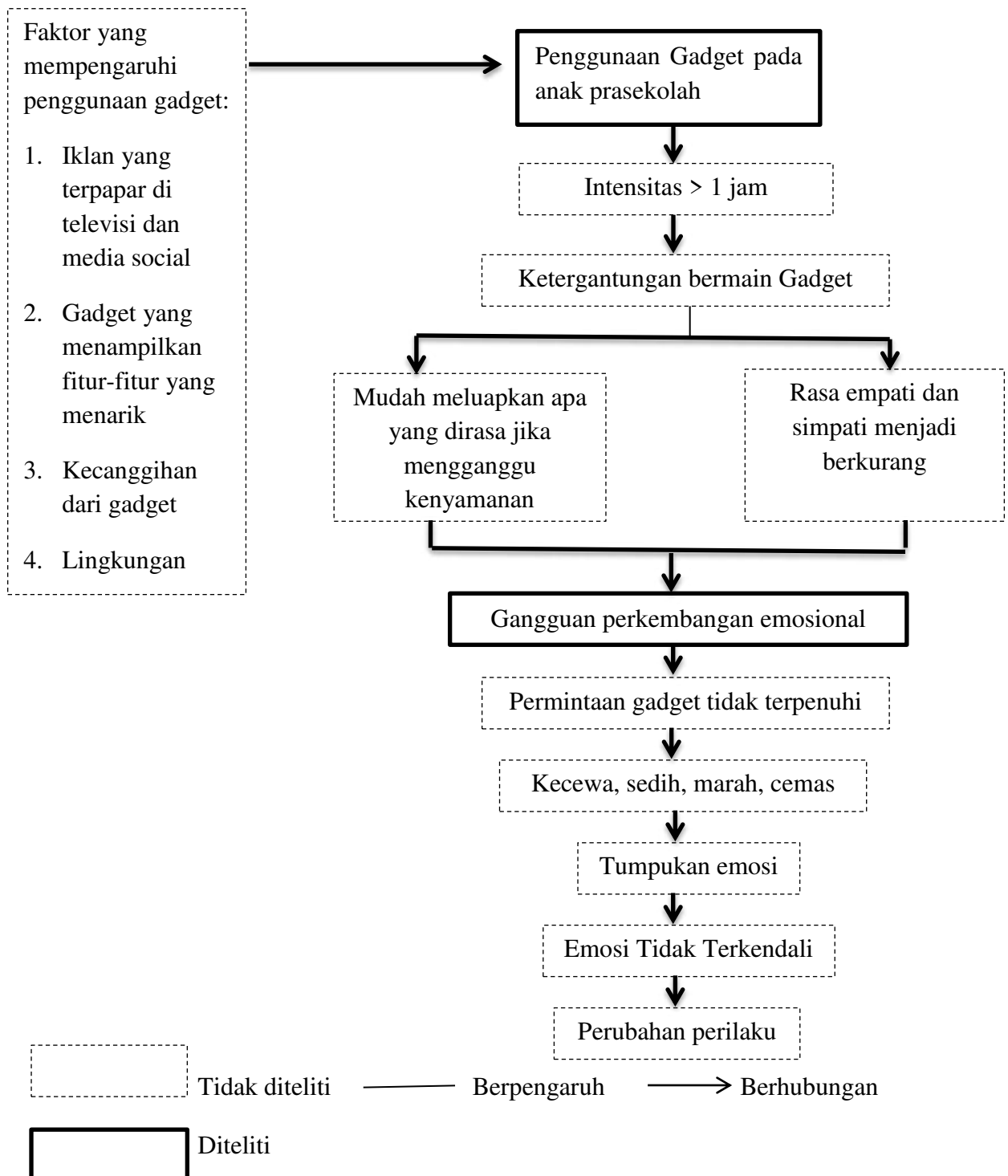
No	Kriteria	Durasi
1	Rendah	durasi 1-30 menit per hari dan frekuensi 1-3 hari per minggu.
2	Sedang	durasi 31-60 menit per hari dan frekuensi 4-6 hari per minggu.
3	Tinggi	durasi >60 menit per hari dan frekuensi setiap hari.

b) Sikap Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi sikap anak dalam penggunaan gadget. Anak akan menjadi lebih suka bermain gadget di rumah daripada bermain dengan teman-temannya, anak menjadi malas untuk bergerak karena fokus bermain gadget, dan anak menjadi kurang memperhatikan ketika diajak bicara (Pramesti, Rini, & Wulandari, 2024). Sikap anak yang akan mementingkan diri

sendiri dan menjadi lebih pembangkang seperti tidak mau meminjamkan sesuatu yang dibawanya dan tidak patuh lagi terhadap perintah tua bisa dipicu karena anak sering menggunakan gadget (Oktilenia Devindah & Zulkarnaen, 2024). Sikap anak menjadi agresi seperti perilaku menyerang balik secara fisik (non verbal) maupun kata-kata (verbal) merupakan salah satu bentuk reaksi anak terhadap rasa kecewa karena tidak terpenuhi keinginan menggunakan gadget dan sikap berselisih atau bertengkar jika diganggu saat bermain gadget atau gadgetnya direbut (Oktilenia Devindah & Zulkarnaen, 2024).

E. Kerangka Teori



Gambar 2. 1 Kerangka Teori

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu apakah ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak usia 3-6 tahun di TK RA Annur Yapis Kota Sorong.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

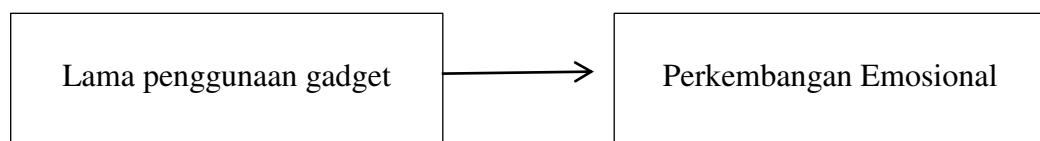
Pada penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan metode cross sectional dapat digunakan untuk menjelaskan suatu fenomena atau hubungan. Dengan pendekatan cross sectional dimana hasil ini didapatkan dengan menganalisis hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional pada anak usia preschool di TK RA Annur Yapis Kota Sorong

B. Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian menggambarkan hubungan antara konsep-konsep yang akan diukur dan yang akan diamati dalam penelitian yang sedang dilakukan. Diagram kerangka konsep menunjukkan bagaimana variabel-variabel yang akan diteliti saling terkait satu sama lain.

Variabel Independen

Variabel Dependen



Gambar 3. 1 Variabel Independen dan Dependen

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh orang tua yang memiliki anak usia prasekolah (3–6 tahun) di TK RA Annur Yapis Kota Sorong, yang berjumlah 62 orang.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 orang yang dipilih dengan teknik simple random sampling. Teknik ini digunakan untuk memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk terpilih menjadi sampel penelitian (Putriana, Pratiwi, & Wasliah, 2019).

a. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi adalah kriteria yang sudah terpenuhi oleh setiap anggota populasi sehingga dapat dijadikan sebagai sampel.

Kriteria

Inklusi penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Keluarga atau orang tua yang memiliki anak di TK RA Annur Yapis Kota Sorong
- 2) Keluarga atau orang tua dari anak di TK RA Annur Yapis Kota Sorong yang bersedia menjadi responden
- 3) Anak yang bersekolah di TK RA Annur Yapis Kota Sorong yang menggunakan gadget di atas 1 jam

b. Kriteria Eklusi

Kriteria Eklusi adalah kriteria yang tidak mewakili sampel karena syarat tidak terpenuhi sebagai sampel penelitian.

Kriteria Eklusi dalam penelitian ini :

- 1) Tidak bersedia menjadi responden
- 2) Orang tua yang tidak hadir dalam penelitian

3. Teknik Sampling

Sampling adalah proses menyeleksi porsi dari populasi yang dapat mewakili populasi yang ada. Penelitian ini menggunakan teknik Probability sampling pemilihan sampel dengan simple random sampling yaitu pengambilan sampel acak sederhana yang memberi kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi dengan menggunakan nomor undian

D. Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 19-23 juni 2025 di tempat TK RA Annur Yapis Kota Sorong

E. Identifikasi Variabel

a. Variabel Bebas (idependent)

Dinamakan sebagai Variabel Bebas karena bebas dalam mempengaruhi variabel lain. Biasanya, variabel bebas dimanipulasi, diamati, dan diukur untuk mengetahui bagaimana mereka berkorelasi satu sama lain. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah lama penggunaan gadget.

b. Variabel terikat (dependent)

Merupakan variabel yang dipengaruhi atau disebabkan oleh variabel bebas disebut variabel terikat. Karena variabel ini dipengaruhi oleh variabel bebas atau variabel independen, variabel ini disebut sebagai variabel terikat Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah perkembangan Emosional.

F. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Adapun definisi operasional dapat dijelaskan secara lebih rinci sebagai berikut.

Tabel 3.1 Definisi operasional hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan social emosional anak prasekolah usia 3-6 tahun di Tk Annur Yapis Kota Sorong

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Skala	Skor
Variabel Independen Penggunaan gadget	Aktifitas menggunakan perangkat gadget elektronik portable seperti smartphone, computer, laptop untuk memulai kegiatan seperti komunikasi, pendidikan dan hiburan dengan indicator pengamatan meliputi frekuensi penggunaan, durasi penggunaan dan jenis kegiatan. Pengamatan ini dilakukan sebanyak 1 kali.	Kuesioner	Ordinal	Nilai Skor ; Tidak pernah : 0 Jarang : 1 Sering : 2 Nilai Total : Baik : 0-9 Sedang : 10-19 Buruk : 20-30 :
Variabel Dependen Perkembangan Emosional	Proses pertumbuhan dan perubahan dalam kemampuan individu untuk mengenali, mengelola, dan mengekspresikan emosi secara efektif melalui pengukuran kesadaran emosi pengelolaan emosi, ekspresi emosi, dan empati.	Kuesioner SDQ (Strengths and Difficulties Questionnaire)	Ordinal	Nilai Skor : Tidak pernah : 0 Jarang : 1 Selalu : 2 Nilai Total : 1. Skala kesulitan Normal : 0-15 Borderline : 16 -19 Abnormal : 20 - 40 2. Skala kekuatan Normal : 6-10 Borderline : 5 Abnormal : 1-4

G. Instrumen penelitian

Untuk variabel independen yaitu durasi penggunaan gadget, variabel dependen yaitu perkembangan emosional anak. penelitian ini terdiri dari 2 macam kuesioner yakni : kuesioner durasi penggunaan gadget yang pernah digunakan oleh (Puspita, 2022) dan kuesioner perkembangan emosional anak menggunakan SDQ (Strength and Difficulties Questionnaire).

1. Kuesioner penggunaan gadget

Data penggunaan gadget oleh anak diperoleh dengan menggunakan kuesioner tingkat pemakaian gadget. Kuesioner diberikan untuk mengetahui informasi terkait dengan penggunaan gadget. Kuesioner terdiri dari 14 pertanyaan. Kuesioner berisi pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda checklist (√) dari ketiga pilihan yang sudah disediakan. Sistem penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a) Tidak Pernah : 0
- b) Jarang : 1
- c) Sering : 2

Hasil pengukuran dari 14 item pertanyaan tersebut akan dikategorikan menjadi:

- a) Baik : 0-9
- b) Sedang : 10-19
- c) Buruk : 20-30

2. Kuesioner perkembangan sosial emosional

Instrument yang digunakan terhadap perkembangan emosional anak adalah SDQ (Strengths and Difficulties Questionnaire). SDQ terdiri dari 25 item yang dialokasikan dari 5 sub-skala yaitu prososial, masalah emosi, masalah perilaku, hiperaktif, masalah hubungan teman sebaya. Masing-masing pertanyaan diberi kode tiga poin yaitu:

- a. Skala kesulitan dengan masalah Emosional, Perilaku mengganggu, Hiperaktif, dan Masalah hubungan dengan teman sebaya.

Tidak Pernah : 0

Jarang : 1

Sering : 2

- b. Skala kekuatan dengan sub-skala Ketidakpedulian

Tidak Pernah : 0

Jarang : 1

Sering : 2

Tabel 3. 2 Penilaian Skala Kesulitan dan Skala Kekuatan

Skala	Normal	Gangguan	Tidak Normal
Skala Kesulitan	0 sampai 15	16 sampai 19	20 sampai 40
Skala Kekuatan	6 sampai 10	5	0 sampai 4

H. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan memastikan bahwa instrumen benar-benar mengukur aspek yang dimaksud, analisis faktor (PAF) menunjukkan struktur enam faktor pada SDQ Versi Guru (SDQ-TR), sehingga mendukung validitas konstruk. Selanjutnya, validasi klinis berdasarkan ROC menunjukkan nilai sensitivitas (0,67) dan spesifisitas (0,68) yang baik untuk mendeteksi gangguan tingkah laku—menjadi bukti bahwa SDQ-TR valid digunakan sebagai alat skrining (Oktaviana & Wimbari, 2019)

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas diukur menggunakan Cronbach's Alpha, dan hasilnya menunjukkan nilai 0,773, yang berarti instrumen memiliki konsistensi internal yang baik dan stabil dalam mengukur aspek emosional dan perilaku pada anak (Oktaviana & Wimbari, 2019).

I. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini telah melalui beberapa proses yaitu :

1. Peneliti telah melakukan permintaan surat izin prasarvei kepada Jurusan D4 Kebidanan Poltekkes Kemenkes Sorong.
2. Persiapan Penelitian
 - a) Diawali dengan memberikan surat izin pengambilan data awal dari Poltekkes Kemenkes Sorong.

- b) Selanjutnya melakukan pengambilan data awal untuk mengetahui populasi dan sampel penelitian.

3. Penelitian

- a) Peneliti melakukan ujian proposal setelah ujian peneliti melakukan perbaikan revisi proposal.
- b) Peneliti membuat surat etik setelah meminta surat etik, peneliti membuat surat izin penelitian untuk diberikan di TK RA Annur Yapis Sorong. Setelah mendapatkan balasan surat izin penelitian, peneliti melakukan penelitian di K RA Annur Yapis Sorong dan menjelaskan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan kepada Kepala Sekolah.
- c) Sebelum melaksanakan penelitian peneliti telah menjelaskan maksud dan tujuan penelitian kepada responden serta menjaga kerahasiaan data yang diberikan. Responden mempunyai hak untuk setuju dan tidak setuju menjadi responden dalam penelitian. Bila calon responden menerima menjadi responden, maka responden menandatangani lembar persetujuan (informed consent) yang ada dilembar kuesioner.

J. Teknik Pengolahan Data

Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner yang berisi penggunaan gadget dan kuesioner yang berisi perkembangan emosional anak usia preschool. Variabel data yang terkumpul dengan metode pengumpulan data secara kuesioner yang telah dikumpulkan kemudian diolah dengan tahap sebagai berikut:

1. Memeriksa data (editing)

Setelah kuesioner diisi oleh responden dan data dokumentasi sudah ada pada peneliti, maka peneliti memeriksa kembali apakah semua pertanyaan telah terjawab semuanya, sudah lengkap, jelas relevan dan konsisten.

2. Memberi kode (coding)

Mengklasifikasi jawaban-jawaban dari responden dengan kategori. Dilakukan dengan cara pemberian kode/tanda berbentuk angka pada masing masing jawaban.

3. Mengelompokkan Data (tabulating)

Peneliti memasukkan semua jawaban yang sudah diberikan skor kedalam tabel (skoring).

4. Pengolahan data (processing)

Peneliti memproses data dengan mengentry data dari kuesioner dengan menggunakan perangkat komputer.

5. Cleaning

Peneliti mengecek kembali data yang sudah di entry untuk mengetahui jika terjadi kesalahan. Selama proses cleaning tidak ada kesalahan.

K. Analisa Data

1. Analisa Univariat

Analisa Univariat Untuk mendeskripsikan karakteristik responden, intensitas penggunaan gadget, dan perkembangan sosial emosional anak dalam bentuk distribusi frekuensi dan persentase.

2. Analisa Bivariat

SPSS. Hasil uji tes ini adalah jika $\rho < 0,05$ maka H1 diterima yang artinya terdapat hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional pada anak usia preschool dan jika $\rho > 0,05$ maka H1 ditolak yang artinya tidak terdapat hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional pada anak usia preschool di TK RA Annur Yapis Kota Sorong.

L. Etika Penelitian

Penelitian ini dilakukan setelah mendapat surat rekomendasi dari Poltekkes Kemenkes Sorong dan izin dari Kepala TK RA Annur Yapis Sorong. Penelitian ini dimulai dengan melakukan beberapa prosedur yang berhubungan dengan etika penelitian meliputi:

1. Lembar Persetujuan (Informed Consent)

Persetujuan ini dengan memberikan informed consent setuju menjadi sampel. Manfaatnya agar responden mengenal maksud dan tujuan peneliti selama pengumpulan data. Jika responden menerima jadi responden, maka responden menandatangani lembar persetujuan.

2. Tanpa Nama (Anonymity)

Masalah etika dengan tidak memberikan nama responden pada alat bantu penelitian, cukup dengan kode yang di mengerti oleh peneliti.

3. Kerahasiaan (Confidentiality)

Menjamin kerahasiaan responden yang ada di kuesioner.

4. Kejujuran (Veracity)

Penelitian ini bersifat jujur antara peneliti, responden dan data yang diberikan.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pengambilan data dilakukan pada tanggal 19-23 Juni 2025 dan didapatkan 40 responden. Pada bagian hasil diuraikan data tentang gambaran umum tempat penelitian, data umum dan data khusus. Data umum pada penelitian ini meliputi nama anak, tempat tanggal lahir anak, usia anak, jenis kelamin, usia ibu, usia ayah, durasi, dan frekuensi dalam menggunakan gadget. Sedangkan data khusus meliputi kuesioner penggunaan gadget dan perkembangan emosional anak preschool.

a. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. TK RA Annur Yapis Kota Sorong

Penelitian ini berlokasi di TK RA Annur Yapis Kota Sorong dengan jumlah responden sebanyak 40 orang. 40 orang tersebut adalah orang tua yang memiliki anak usia prasekolah diteliti menggunakan kuesioner. TK RA Annur Yapis Kota Sorong terletak di Jalan Yapen No. 03 RT.001/RW.004 Kelurahan Klasuur Kampung Baru Sorong Kota, Kota Sorong Papua Barat dengan nomor 081343351311. Sekolah TK RA Annur Yapis Kota Sorong Berdiri sejak tahun 1989 berstatus sekolah swasta dengan NPSN 69886172.

Dalam menjalankan proses kegiatan belajar mengajar TK RA Annur Yapis Kota Sorong memiliki 1 kepala sekolah dan 3 guru. Adapun visi dan misi TK RA Annur Yapis Kota Sorong, yaitu :

1) Visi TK RA Annur Yapis Kota Sorong

Mewujudkan RA unggulan yang menanamkan pendidikan islam pada usia dini serta mengembangkan potensi anak secara umum sehingga menjadi generasi penerus yang aktif, kreatif dan berakhlaqul karimah

2) Misi TK RA Annur Yapis Kota Sorong

- a. Mengembangkan benih-benih keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT
- b. Mengembangkan pendidikan, perilaku, bahasa, kognitif, fisik, motoric dan seni

b. Gambaran Umum Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah orang tua yang mempunyai anak usia prasekolah yang berusia 3-6 tahun dengan jumlah keseluruhan subyek penelitian adalah 62 anak, jumlah sampel 40 responden. Data demografi diperoleh melalui kuesioner yang diisi oleh responden yaitu orang tua anak usia prasekolah di TK RA Annur Yapis Kota Sorong.

B. Data Umum Hasil Penelitian

Data umum hasil penelitian merupakan gambaran tentang karakteristik responden yang meliputi nama anak, usia anak, jenis kelamin, usia ibu, pendidikan ibu, usia ayah, anak biasanya diasuh oleh, usia anak menggunakan gadget, durasi, dan frekuensi dalam menggunakan gadget.

1. Karakteristik Responden

Tabel 4. 1 Hasil frekuensi berdasarkan responden

Usia Anak	Frekuensi	Presentase
4 tahun	2	5.0%
5 tahun	7	17.5%
6 tahun	31	77.5%
Total	40	100%
Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
Laki-Laki	15	37.5%
Perempuan	25	62.5%
Total	40	100%
Usia Ibu	Frekuensi	Presentase
20-30 tahun	12	30%
31- 40 tahun	20	50%
>40 tahun	8	20%
Total	40	100%
Pendidikan Ibu	Frekuensi	Presentase
SMP	2	5.0%
SMA	31	77.5%
Perguruan tinggi	7	17.5%
Total	40	100%
Pendidikan Ayah	Frekuensi	Presentase
SMA	32	80.0%
Perguruan tinggi	8	20.0%
Total	40	100%
Anak Diasuh Oleh	Frekuensi	Presentase
Orang Tua	39	97.5%
Nenek	1	2.5%
Total	40	100%
Durasi	Frekuensi	Presentase
1-30 menit/hari	3	7.5%
>60 menit/hari	37	92.5%
Total	40	100%
Frekuensi Penggunaan gadget	Frekuensi	Presentase
1-3 hari/minggu	10	25.0%
4-6 hari/minggu	12	30.0%
Setiap hari	18	45.0%
Total	40	100%

Uji uji Chi-Square; sumber data Primer Bulan Juni Tahun 2025

Tabel 4.1 Didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan usia anak 40 responden adalah anak yang berusia 4 tahun sebanyak 2 orang (5.0%), 5 tahun sebanyak 7 orang (17.5%), 6 tahun sebanyak (77.5%). Anak yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 15 orang (37.5%), anak yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 25 orang (62.5%). Ibu yang berusia 20-30 tahun sebanyak 12 orang (30%), ibu yang berusia 31-40 tahun sebanyak 20 orang (50%), ibu yang berusia >40 orang sebanyak 8 orang (20%) dan pendidikan terakhir ibu adalah SD sebanyak 2 orang (5.0%), pendidikan terakhir SMP sebanyak 31 orang (77.5%), pendidikan terakhir Perguruan Tinggi sebanyak 7 orang (17.5%). Ayah dari 40 responden adalah ayah yang berusia 20-30 tahun sebanyak 6 orang (15.0%), ayah yang berusia 31-40 tahun sebanyak 19 orang (47.5%), ayah yang berusia >40 orang sebanyak 15 orang (37.5%) dan pendidikan terakhir ayah SD sebanyak 32 orang (80.0%), pendidikan terakhir Perguruan Tinggi sebanyak 8 orang (20.0%). Anak biasanya diasuh orang tua sebanyak 39 orang (97.5%), anak biasanya diasuh oleh nenek sebanyak 1 orang (2.5%).

C. Khusus Hasil Penelitian

1. Penggunaan Gadget

Tabel 4. 2 Hasil frekuensi responden berdasarkan penggunaan gadget pada anak usia prasekolah

Penggunaan Gadget	Frekuensi	Presentase
baik	6	15.0%
Sedang	27	67.5%
Buruk	8	20.0%
Total	40	100%

Uji Chi-Square ;Sumber : Data Primer Bulan Juni Tahun 2025

Tabel 4.2. Didapatkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia prasekolah 40 responden pada kategori baik sebanyak 6 orang (15.0%), sedang sebanyak 27 orang (67.5%), buruk sebanyak 7 orang (17.5%)

2. Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan Tingkah Laku dan Skala Kekuatan)

Tabel 4. 3 Hasil frekuensi responden berdasarkan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah

Perkembangan Emosional	Abnormal		Borderline		Normal		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Skala Kesulitan	7	17.5%	14	35.0%	19	47.5%	40	100.0%
Skala Kekuatan	1	2.5%	1	2.5%	38	95.0%	40	100.0%

Uji uji Chi-Square Sumber : data primer Kuesioner SDQ (Ririn, 2020)

Tabel 4.3 Memperlihatkan bahwa perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak usia prasekolah dari 40 responden pada kategori abnormal sebanyak 7 orang (17.5%), borderline 14 orang (35.0%), normal sebanyak 19 orang (47.5%). Sedangkan perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak usia prasekolah dari 40 responden pada kategori abnormal sebanyak 1 orang (2.5%), borderline 1 orang (2.5%).

3. Analisis Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia Prasekolah

Tabel 4. 4 Hasil analisis hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan social emosional anak usia prasekolah

Penggunaan Gadget	Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)							
	Abnormal		Borderline		Normal		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Baik	0	0.0%	2	14.3%	4	21.1%	6	15.0%
Sedang	3	42.9%	9	64.3%	14	73.7%	26	65.0%
Buruk	4	57.1%	3	21.4%	1	5.3%	8	20.0%
Total	7	17.5%	14	35.0%	19	47.5%	40	100.0%

Penggunaan Gadget	Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)							
	Abnormal		Borderline		Normal		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Baik	1	100.0%	0	0.0%	5	13.2%	6	15.0%
Sedang	0	0.0%	0	0.0%	26	68.4%	26	65.0%
Buruk	0	0.0%	1	100.0%	7	18.4%	8	20.0%
Total	1	100.0%	1	100.0%	38	95.0%	40	100.0%

Uji uji Chi-Square ;Sumber : data primer

Pada table 4.4 Pada skala kesulitan memperlihatkan bahwa hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah dan didapatkan hasil bahwa dari 40 orang responden yang dikategorikan penggunaan gadget baik dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) abnormal sebanyak 0 orang, kategori penggunaan gadget baik dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) borderline sebanyak 2 orang (14.3%), kategori penggunaan gadget baik dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) normal sebanyak 4 orang (21.1%), kategori penggunaan gadget sedang dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) abnormal sebanyak 3 orang (42.9%), kategori penggunaan gadget sedang dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) borderline sebanyak 9 orang (64.3%), kategori penggunaan gadget sedang dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) normal

sebanyak 14 orang (73.3%), kategori penggunaan gadget buruk dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) abnormal sebanyak 4 orang (57.1%), kategori penggunaan gadget buruk dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) borderline sebanyak 3 orang (21.4%), kategori penggunaan gadget buruk dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) borderline sebanyak 1 orang (5.3%).

Pada skala kekuatan memperlihatkan bahwa hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah yang dikategorikan penggunaan gadget baik dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) abnormal sebanyak 1 orang (100.0%), kategori penggunaan gadget baik dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) borderline sebanyak 1 orang (100.0%), kategori penggunaan gadget baik dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) normal sebanyak 5 orang (13.2%), kategori penggunaan gadget sedang dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) abnormal sebanyak 0 orang (0.0%), kategori penggunaan gadget sedang dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) borderline sebanyak 0 orang (0.0%), kategori penggunaan gadget sedang dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) normal sebanyak 26 orang (65.0%), kategori penggunaan gadget buruk dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) abnormal sebanyak 0 orang (0.0%), kategori penggunaan gadget buruk dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) borderline sebanyak 1 orang

(100.0%), kategori penggunaan gadget buruk dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) normal sebanyak 7 orang (18.4%).

Tabel 4. 5 Hasil uji analisis statistik berdasarkan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah

Variabel 1	Variabel 2	Spearman's Rho	p-value	Korelasi	Kekuatan
Penggunaan Gadget	Perkembangan sosial emosional (Skala kesulitan)	-0,418	0,007	Negatif	Sedang
Penggunaan Gadget	Perkembangan sosial emosional (Skala kekuatan)	0.895	0.021	Lemah	Lemah

Uji Spearman's Rho sumber: data primer 2025

Tabel 4.5 Berdasarkan hasil uji statistik Spearman's Rho pada tabel, diperoleh nilai $p = 0,007$ ($p < 0,05$) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak usia prasekolah. Nilai korelasi $R = -0,418$ menunjukkan arah hubungan yang negatif dengan kekuatan hubungan berada pada kategori sangat kuat.

Berdasarkan hasil uji statistik Spearman's Rho pada tabel, diperoleh nilai $p = 0,021$ ($p > 0,05$) yang menunjukkan tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak usia prasekolah. Nilai korelasi $R = 0,895$ menunjukkan arah hubungan lemah dengan kekuatan hubungan berada pada kategori lemah.

D. Pembahasan

1. Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah

Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar anak berada pada kelompok usia tertua dalam kategori prasekolah dan cenderung menggunakan gadget dalam waktu yang cukup lama setiap harinya. Mayoritas responden adalah anak perempuan, dengan ibu yang umumnya berada pada usia dewasa produktif dan memiliki tingkat pendidikan menengah. Temuan ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget pada anak prasekolah tergolong tinggi. Kondisi tersebut berpotensi memengaruhi perkembangan sosial-emosional mereka, terutama jika

penggunaan dilakukan tanpa pengawasan. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi langsung dengan orang lain, sehingga keterampilan sosial seperti empati, kerja sama, dan pengendalian emosi kurang terasah secara optimal.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Prayitno, Rusdianah, dan (Yuliana, 2024) yang menemukan adanya hubungan signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial-emosional anak prasekolah usia 4–6 tahun. Semakin tinggi durasi penggunaan gadget, semakin rendah kualitas perkembangan sosial-emosional anak, terutama pada aspek interaksi sosial dan regulasi emosi.

Temuan ini juga konsisten dengan studi yang dilakukan oleh (Sari, 2024) yang mengungkapkan adanya hubungan signifikan antara penggunaan gadget dengan perilaku emosional anak usia 36–72 bulan ($p =$

0,002). Anak dengan durasi penggunaan gadget yang panjang menunjukkan kecenderungan mudah marah, sulit berkonsentrasi, dan kurang mampu mengendalikan emosi.

Selain itu, penelitian Jannah, Wahidah, Ahmad, dan (Muhtar, 2023) pada anak usia toddler (1–3 tahun) juga membuktikan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap perkembangan sosial dan emosional. Anak yang sering menggunakan gadget cenderung mengalami keterlambatan dalam kemampuan berkomunikasi dan menunjukkan perilaku sosial yang kurang adaptif.

Penelitian (Juraidah, 2024) menegaskan bahwa dampak gadget dapat bersifat positif maupun negatif tergantung pada durasi, jenis konten, dan pendampingan orang tua. Penggunaan gadget secara terarah, dengan pendampingan yang memadai, dapat menunjang perkembangan kognitif dan keterampilan bahasa anak. Namun, tanpa pendampingan, gadget berpotensi besar menghambat perkembangan sosial-emosional.

Mayoritas penggunaan gadget berada pada anak usia prasekolah kategori sedang, kebanyakan anak-anak menggunakan gadget dengan durasi >1 jam dan frekuensi hampir setiap hari diantaranya kebanyakan perempuan. Hasil Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Angelia, 2024), dimana penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dominan kategori sedang sebanyak 30 orang (49.2%). Faktor yang memengaruhi di antaranya adalah jenis kelamin perempuan, yang cenderung lebih sering bermain gadget di rumah.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa anak sebaiknya hanya berada di depan layar <1 jam setiap hari (Kusmiati, 2025). Penggunaan gadget secara berlebihan dapat menghambat anak dalam melakukan aktivitas fisik serta mengurangi motivasi mereka untuk berkembang secara optimal dalam berbagai aspek perkembangan (Maula, 2024).

Penggunaan gadget juga memiliki dampak positif, di antaranya dapat membantu mengasah kecerdasan dan kreativitas anak melalui berbagai aplikasi edukatif seperti menggambar, belajar menulis dan membaca. Namun, jika tidak digunakan secara tidak tepat, gadget dapat memberikan dampak negatif terhadap anak. Paparan radiasi dari gadget yang berlebihan berpotensi mengganggu perkembangan saraf dan otak anak, anak juga cenderung jadi kurang aktif secara fisik, enggan beraktivitas dan mengalami penurunan dalam interaksi social dengan lingkungan sekitar (Angelia, 2024).

Pada penelitian ini kebanyakan orang tua mengatakan alasan memberikan gadget agar tetap tenang rumah dan tidak mengganggu aktivitas sehari-hari di rumah, namun orang tua juga mengatakan bahwa mereka sering menggunakan gadget dihadapan anaknya. Penelitian ini sejalan dengan peneliti sebelumnya yang mengatakan tingginya penggunaan gadget pada anak dapat disebabkan oleh pola pengasuhan yang kurang tepat. Salah satunya adalah kebiasaan orang tua yang menggunakan gadget dalam jangka waktu lama di hadapan anak, sehingga

anak sering meniru perilaku tersebut. Selain itu, sebagian orang tua beranggapan bahwa memberikan gadget kepada anak dapat membuat anak menjadi tenang dan tidak mengganggu aktivitas mereka. Padahal, penggunaan gadget pada anak sebaiknya diperbolehkan dengan syarat disertai pengawasan orang tua serta sesuai dengan durasi yang telah direkomendasikan.

Menurut peneliti, tingkat pendidikan orang tua memiliki pengaruh yang signifikan terhadap durasi penggunaan gadget dan perkembangan perilaku emosional anak. Orang tua dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi cenderung lebih mudah dalam menerima dan memahami informasi, serta mampu menganalisisnya secara kritis. Hal ini memungkinkan mereka untuk menerapkan pola asuh yang lebih tepat, sehingga informasi atau teknologi yang diakses anak tidak memberikan dampak negatif terhadap perkembangan mereka (Ardiansyah, 2023). Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan karena semakin tinggi tingkat pendidikan orang tua maka akan lebih mudah mendapatkan informasi yang dimiliki.

Dengan demikian, baik hasil penelitian ini maupun penelitian sebelumnya sama-sama menekankan pentingnya pengawasan dan pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget. Durasi yang panjang tanpa kontrol akan berdampak negatif pada perkembangan sosial-emosional anak, sedangkan penggunaan yang terarah dapat menjadi media pembelajaran yang bermanfaat.

2. Perkembangan Emosional Pada Anak Prasekolah

Pada peneliti ini bahwa separuh dari anak (52,5%) mengalami tingkat kesulitan emosional yang tergolong borderline hingga abnormal, yang menandakan adanya tantangan dalam mengelola emosi, perilaku, dan hubungan social. Sementara tingginya presentase normal pada skala kekuatan menandakan bahwa secara umum anak-anak masih memiliki potensi kekuatan emosional, seperti empati, kasih sayang, dan keterampilan social yang baik, namun belum sepenuhnya dioptimalkan.

Kondisi ini dapat mencerminkan adanya ketidakseimbangan antara potensi kekuatan emosional anak dan kemampuan actual mereka dalam mengatasi stress, mengatur emosi, serta beradaptasi secara sosial. Kesulitan emosional yang tinggi bisa dipengaruhi oleh berbagai factor, seperti pola asuh yang tidak konsisten, kurangnya stimulasi emosi sejak dini, pengalaman negatif, serta lingkungan sekolah atau keluarga yang tidak mendukung.

Penelitian ini sejalan dengan (Fadhilah, S, & Irdamurni, 2023) menyatakan bahwa perkembangan emosional anak usia dini sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial, terutama pola interaksi antara anak dengan orang tua dan guru. Anak-anak yang mendapatkan dukungan emosional yang stabil cenderung mampu membangun regulasi emosi yang lebih baik. Selain itu (Mahfudloh, 2024) mengatakan bahwa pola asuh demokratis terbukti meningkatkan kestabilan emosi dan kemampuan anak dalam mengekspresikan perasaannya secara tepat.

Perkembangan sosial emosional merupakan aspek penting yang harus mendapatkan perhatian khusus. Aspek ini menjadi prediktor yang kuat terhadap kesiapan anak memasuki sekolah, pencapaian akademik, serta kesejahteraan psikologis secara keseluruhan. Anak dengan perkembangan social emosional yang baik cenderung mampu membentuk hubungan positif dengan orang lain, serta mengatur dan mengekspresikan emosinya secara tepat. Sebaliknya, anak dengan perkembangan social emosional yang rendah berisiko mengalami berbagai permasalahan seperti kenakalan, kegagalan akademik, dan perilaku menyimpang di lingkungan sekolah pada masa mendatang.

3. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Prasekolah

Hasil uji Chi-Square menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak. Temuan ini mengindikasikan bahwa pola penggunaan gadget memiliki keterkaitan terhadap kondisi emosional. Namun, validitas hasil ini perlu diperhatikan karena terdapat beberapa kategori data dengan jumlah yang terlalu kecil, sehingga pada penelitian selanjutnya disarankan menggunakan uji alternatif seperti Fisher's Exact Test atau menggabungkan kategori agar hasil lebih akurat.

Pada uji korelasi Spearman's Rho, diperoleh gambaran bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin besar kemungkinan anak mengalami kesulitan emosional. Hubungan ini bersifat negatif dan

signifikan, yang berarti peningkatan penggunaan gadget cenderung diikuti penurunan kualitas emosional pada aspek kesulitan. Sebaliknya, hubungan antara penggunaan gadget dengan kekuatan emosional tidak menunjukkan pengaruh yang berarti, begitu juga hubungan antara aspek kesulitan dan kekuatan emosional yang tidak saling terkait secara signifikan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Elsi Rahmadani, 2022), yang menemukan adanya hubungan signifikan antara durasi penggunaan gadget dan peningkatan masalah emosional anak prasekolah (*Sehat Rakyat: Jurnal Kesehatan Masyarakat*). Hasil ini juga didukung oleh penelitian (Mursidah, 2023) dalam *Jurnal Keperawatan Suaka Insan*, yang menyatakan bahwa penggunaan gadget tanpa pengawasan berpotensi memicu gangguan regulasi emosi dan perilaku.

Namun, hasil penelitian ini berbeda dengan temuan (Rizkia Ramadhania Nurbani & Esya Anesty Mashudi, 2023) yang melaporkan bahwa durasi penggunaan gadget tidak selalu berhubungan signifikan dengan masalah emosional, karena adanya faktor protektif dari lingkungan sosial anak. Perbedaan ini kemungkinan disebabkan oleh variasi karakteristik responden dan perbedaan pola pengasuhan di TK RA Annur Yapis Kota Sorong, di mana meskipun intensitas penggunaan gadget tinggi, anak masih mendapatkan dukungan emosional dari keluarga dan lingkungan sekolah..

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Distribusi dan durasi penggunaan gadget terdapat anak usia prasekolah di TK RA Annur Yapis menggunakan gadget dengan intensitas sedang (65,0%), diikuti kategori buruk dan baik. Durasi penggunaan cenderung melebihi batas waktu yang dianjurkan untuk anak prasekolah, sehingga berpotensi berdampak pada perkembangan sosial-emosional.
2. Distribusi Perkembangan social emosional anak pada aspek skala kesulitan emosional, kategori tertinggi adalah normal (47,5%), diikuti borderline dan abnormal. Sementara itu, pada aspek skala kekuatan emosional, kategori tertinggi juga adalah normal (95,0%), menunjukkan mayoritas anak memiliki kekuatan emosional yang baik meskipun terdapat sebagian kecil yang lemah.
3. Distribusi analisis penggunaan gadget dengan sosial-emosional hasil analisis menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dan perkembangan emosional anak, khususnya pada aspek kesulitan emosional. Semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin besar kemungkinan anak mengalami kesulitan dalam pengelolaan emosi. Sebaliknya, hubungan antara penggunaan gadget dan kekuatan emosional tidak menunjukkan pengaruh yang berarti. Temuan ini menegaskan perlunya pendampingan orang tua dalam mengatur durasi dan kualitas penggunaan gadget pada anak.

B. Saran

1. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan lebih bijak dalam memberikan akses gadget kepada anak. Batasi durasi penggunaan gadget pada anak dan dampingi ketika anak menggunakan gadget untuk memastikan konten yang diakses sesuai usia.

2. Bagi Sekolah RA Annur Yapis Kota Sorong

Pihak sekolah dapat diharapkan dapat melakukan kerja sama dengan orang tua dalam mengedukasi tentang dampak penggunaan gadget berlebihan. Tingkatkan kegiatan interaksi langsung, permainan edukatif, dan pembelajaran berbasis sosial agar anak memiliki stimulasi emosional yang optimal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Gunakan metode penelitian yang melibatkan sampel lebih luas dan mempertimbangkan faktor lain seperti pola asuh dan lingkungan keluarga.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelia. (2024). Gadget Dengan Perkembangan Emosional Anak Usia Prasekolah 3-6 Tahun. *Nutrix Journal*, 8(2), 221–229. <https://doi.org/10.37771/nj.v8i2.1166>
- Ardiansyah. (2023). Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Perkembangan Perilaku. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 5(1), 193–202.
- Cheung, W. C., Meadan, H., & Shen, S. (2021). Motor, Cognitive, and Socioemotional Skills Among Children With Disabilities Over Time. *Journal of Special Education*, 55(2), 79–89. <https://doi.org/10.1177/0022466920940800>
- Christantya, M., & Rofiyarti, F. (2024). Hubungan Penggunaan Smartphone terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *MOTORIC (Media of Teaching Oriented and Children)*, 8(6), 2246–6111.
- Delviana. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah di RA Karakter Assalam Manado. *Corona: Jurnal Ilmu Kesehatan Umum, Psikolog, Keperawatan dan Kebidanan*, 1(4), 103–114. <https://doi.org/10.61132/corona.v1i4.89>
- Elsi Rahmadani. (2022). Dampak Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah. *Sehat Rakyat: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 1(4), 448–454. <https://doi.org/10.54259/sehatrakyat.v1i4.1182>
- Fadhilah, S, N., & Irdamurni. (2023). Perkembangan Emosi Anak. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 893–901. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.767>
- Indriawan, I., & Wijiyo, H. (2020). *Pendidikan Anak Pra Sekolah. Jakarta: Rineka. <https://Medium.Com/>. Diambil dari <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>*
- Intan Putri Liyana, Hindyah Ike, A. R. (2022). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kemandirian Personal Hygiene Pada Anak Prasekolah, 9, 356–363.
- Isnainia, & Na'imah. (2020). Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak

- Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 197–207.
<https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.968>
- Juraidah. (2024). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Gadget. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 5(3), 45–52. <https://doi.org/10.59059/tarim.v5i3.1333>
- KUPDF. (2017). Gangguan pertumbuhan dan perkembangan pada anak, hal. 1–15.
- Kusmiati. (2025). Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Pra Sekolah Usia 5-6 Tahun Di Tk Aisyah Vii Desa Dukuhmaja Kecamatan Luragung Kabupaten Kuningan Tahun 2023. *Asian Research Midwifery and Basic Science Journal*, 2(1), 11–17.
- Mahfudloh. (2024). Eksplorasi Perkembangan Emosional Anak Pra-Sekolah dalam Lingkungan Keluarga dengan Pola Asuh Demokratis. *Intellektika : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(1), 253–264.
<https://doi.org/10.59841/intellektika.v3i1.2134>
- Mansur, A. R. (2019). *Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah*. Andalas University Pres (Vol. 1). Diambil dari <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/33035/1/Istiqomah-Aprilaz-FKIK.pdf>
- Maula, I. (2024). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah Di Tk Murai Sejahtera Kabupaten Sumedang. *Jurnal Kesehatan Kartika*, 19(2), 1907–3879.
<https://doi.org/10.26874/jkkes.v19i2.305>
- Muhtar. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Toddler. *Bima Nursing Journal*, 5(1), 77–83. Diambil dari <http://jkip.poltekkes-mataram.ac.id/index.php/bnj/index>
- Mursidah, U. (2023). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Sekolah Di Tk Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam Tahun 2023 Untuk. *Aleph*, 87(1,2), 149–200.
- Nahiyah Faraz. (2024). Studi, Human Tendencies Pada Anak Usia 0-6 Tahun

- Dengan Metode Montessori: Literatur. *Sports Culture*, 09(02), 1–20.
<https://doi.org/10.25130/sc.24.1.6>
- Nilfyr, K., & Ewe, L. P. (2025). Thriving Children’s Emotional Self-Regulation in Preschool: A Systematic Review Discussed from an Interactionist Perspective. *Education Sciences*, 15(2), 137–. <https://doi.org/10.3390/educsci15020137>
- Nuraini, F., & Wardhani, J. D. (2023). Hubungan Durasi Bermain Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2245–2256. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4198>
- Ogren, M., & Johnson, S. P. (2022). Contributions to Individual Differences. *Author manuscript*, 64(3), 108–118. <https://doi.org/10.1159/000511628>.Factors
- Oktaviana, M., & Wimbari, S. (2019). Validasi Klinik Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) sebagai Instrumen Skrining Gangguan Tingkah Laku. *Jurnal Psikologi*, 41(1), 101. <https://doi.org/10.22146/jpsi.6961>
- Oktilenia Devindah, T., & Zulkarnaen, Z. (2024). Pengaruh Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 357–365. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.544>
- Panjeti-Madan, V. N., & Ranganathan, P. (2023). Impact of Screen Time on Children’s Development: Cognitive, Language, Physical, and Social and Emotional Domains. *Multimodal Technologies and Interaction*, 7(5), 1–30. <https://doi.org/10.3390/mti7050052>
- Pramesti, K., Rini, S., & Wulandari, H. (2024). Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 3908–3915.
- Prastiwi, I., Andini, R. F., & Abidanon, A. A. tahun 2022. (2022). Durasi Penggunaan Gadget Dalam Perkembangan Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Kesehatan Bhakti Husada Issn 2503-264*, 08(02), 16–22.
- Puspita, S. (2022). Pengaruh Media Gagged Pada Perkembangan Karakter anak-anak Remaja Zaman Sekarang di Desa Sungai Jambu. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 2345–230.

- Putriana, K., Pratiwi, E. A., & Wasliah, I. (2019). Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 7(2), 5–13. <https://doi.org/10.37824/jkqh.v7i2.2019.112>
- Ramadan, L. (2025). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah TK (0-5) Tahun. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 21–33. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i2.1227>
- Ririn, P. (2020). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Preschool*
- Rismala, M. O., Firdaus, A. D., & Febriani, R. T. (2024). Hubungan Antara Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah (4-5 tahun). *Jurnal Ilmiah Keperawatan Stikes Hang Tuah Surabaya*, 19(1), 2598–1021. Diambil dari <http://journal.stikeshangtuah-sby.ac.id/index.php/JIKSHT://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Rizkia Ramadhania Nurbani, & Esya Anesty Mashudi. (2023). Ketergantungan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 8(2), 100–105. <https://doi.org/10.51529/ijiece.v8i2.503>
- Rosmia. (2025). PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI: KAJIAN TEORI DAN IMPLEMENTASI. *Bunga Mputi*, 13(1), 1–9.
- Sari, P. irma. (2024). Dampak Penggunaan Gadget pada Perilaku Emosional Anak. *Jurnal Kesmas Asclepius*, 6(2), 228–233. <https://doi.org/10.31539/jka.v6i2.11873>
- Sukatin, S., Chofifah, N., Turiyana, T., Paradise, M. R., Azkia, M., & Ummah, S. N. (2020). Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2), 77–90. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.52-05>
- Trinika, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen

- Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. *Naskah Publikasi*, 12(Juni), 1–11.
- Xiang, H., Lin, L., Chen, W., Li, C., Liu, X., Li, J., ... Guo, V. Y. (2022). Associations of excessive screen time and early screen exposure with health-related quality of life and behavioral problems among children attending preschools. *BMC Public Health*, 22(1), 1–12. <https://doi.org/10.1186/s12889-022-14910-2>
- Yuli Umro'atin. (2021). *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Menurut Para Tokoh* (Vol. 3).
- Yuliana, F. (2024). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun). *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 2(5), 2715–6885.
- Yusuf, R. N., Al Khoeri, N. S. T. A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)*, 1(1), 37–44. Diambil dari <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/plamboyan/article/view/320>
- Zhafirah, S. P. (2025). *Review of Nursing Articles Hubungan Durasi Penggunaan Gadget*.

LAMPIRAN

No	Paraf
1. Definisi operasional dan Aktifitas menggunakan gadget elektronik portable (smartphone, computer, laptop untuk observasi dan hiburan dengan indikator atau kegiatan seperti komunikasi, permainan melalui frekuensi penggunaan, durasi penggunaan dan jenis kegiatan. Pengamatan ini dilakukan sebanyak 1 kali.	B
2. Materi konsep tumbuh kembang prasekolah, konsep emosi, konsep sosial, konsep emosional, konsep gadget.	B
3. Materi konsep tumbuh kembang prasekolah, konsep emosi, konsep sosial, konsep emosional, konsep gadget.	B

DAFTAR ISI

Lampiran 1 Lembar Persetujuan Menjadi Responden

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

(Informed Consent)

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama orang tua :

Umur :

Pendidikan :

Pekerjaan :

Nama anak :

Umur anak :

Dengan ini menyatakan bahwa saya setuju untuk menjadi responden dari penelitian yang berjudul "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun Di Tk Ra Annur Yapis Kota Sorong" yang dilaksanakan oleh :

Nama Peneliti : Nur Asizah

Nim : 21530121030

Prodi : Sarjana Terapan Kebidanan

Sorong, 2025

Peneliti

Responden

(.....)

(.....)

Lampiran 2 Lembar Kuesioner Penggunaan Gadget

LEMBAR KUESIONER PENGGUNAAN GADGET

Nomor Kode Responden :

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pertanyaan pada kuesioner dengan teliti dan benar.
 2. Berilah tanda (√) pada jawaban yang sesuai dengan keadaan anda saat ni.
 3. Teliti kembali agar jangan sampai ada yang terlewati untuk dijawab.
-

A. Data Demografi

1. Nama anak :
2. TTL anak : ,
3. Usia anak : tahun bulan
4. Jenis Kelamin : L / P *) lingkari salah satu
5. Usia Ibu : tahun
6. Pendidikan Ibu :
7. Usia Ayah : tahun
8. Pendidikan Ayah :
9. Anak biasanya diasuh oleh :
10. Berapa lama waktu total anak menggunakan gadget dalam 1 hari? jam
..... menit
11. Berapa total hari anak menggunakan gadget dalam 1 minggu? hari

B. Kuesioner Penggunaan Gadget

No.	Pernyataan	Tidak pernah (0)	Jarang (1)	Sering (2)
1.	Anak anda menggunakan gadget lebih dari 1 jam			
2.	Anak anda lupa waktu ketika menggunakan gadget			
3.	Anak anda sering membawa gadget kemanapun			
4.	Anak anda tidak bisa berhenti ketika sudah menggunakan gadget			
5.	Anak anda tidak mau meminjamkan gadget kepada orang lain			
6.	Anak anda sering membangkang atau membantah perintah semenjak mengenal gadget			
7.	Anak anda akan marah dan menangis apabila tidak diberikan izin bermain gadget			
8.	Anak anda akan marah apabila di ganggu ketika bermain gadget			
9.	Anak anda akan merasa cemas atau gelisah ketika tidak menggunakan gadget			
10.	Anak anda akan rewel (menangis/menggelayut pada anda) ketika anda meninggalkannya			
11.	Anak anda akan marah ketika mengetahui baterai gadget yang dimainkannya habis/lowbat			

12.	Semenjak mengenal gadget, anak lebih suka bermain sendiri di dalam rumah dari pada bermain di luar bersama saudara atau teman-teman seusianya			
13	Terkadang anak suka memukul atau melempar orang lain dikarenakan meniru adegan game yang dimainkannya di dalam gadget			
14.	Anak lebih suka dibujuk menggunakan gadget dari pada diajak main bersama teman-temannya ketika sedang marah atau menangis			
15	Anak anda suka berbagi perangkat gadget elektronik portable seperti smartphone, computer, laptop			

(Ririn, 2020)

Lampiran 3 Lembar kuesioner perkembangan sosial emosional

LEMBAR KUESIONER PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL

Nomor Kode Responden

Tanggal Pengisian : 2025 (diisi oleh peneliti)

Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah setiap pertanyaan pada kuesioner dengan teliti dan benar.
2. Berilah tanda (√) pada jawaban yang sesuai dengan keadaan anda saat ini.
3. Teliti kembali agar jangan sampai ada yang terlewat untuk dijawab.

No.	Pertanyaan	Tidak Pernah (0)	Jarang (1)	Selalu (2)
Emosional				
1.	Sering mengeluh sakit kepala, sakit perut atau mual			
2.	Banyak khawatir atau sering cemas			
3.	Seringkali tidak bahagia, tertekan atau menangis			
4.	Mudah gugup, pemalu, dan sering kehilangan percayaan diri			
5.	Mudah takut			
Perilaku mengganggu				
6.	Sering marah			
7.	Umumnya berperilaku baik, patuh dengan orang tua			
8.	Sering berkelahi dengan ank-anak lain atau mengganggu mereka			
9.	Sering berbohong atau curang			
10.	Suka mengambil barang tanpa ijin dari			

	rumah, sekolah atau di tempat lain			
Hiperaktif				
11.	Terlalu aktif, tidak bisa diam lama			
12.	Seringkali gelisah			
13.	Mudah terganggu dan hilang konsentrasi			
14.	Berpikir sebelum bertindak			
15.	Mampu menyelesaikan pekerjaan rumah termasuk tugas atau PR melebihi yang diminta			
Masalah relasi dengan kelompok teman sebaya				
16.	Agak menyendiri, lebih suka bermain sendiri			
17.	Setidaknya memiliki satu teman baik			
18.	Umumnya disukai oleh anak-anak lain			
19.	Diganggu oleh anak-anak lain			
20.	Lebih akrab dengan orang dewasa daripada dengan anak-anak lain			
Ketidakpedulian				
21.	Peduli perasaan orang lain			
22.	Mudah berbagi dengan anak-anak lain, misalnya mainan, cemilan, dan pensil			
23.	Suka menolong jika seorang terluka, kesal atau merasa sakit			
24.	Baik atau ramah terhadap anak-anak yang lebih kecil			
25.	Seringkali membantu orang lain (orang tua, guru, anak-anak lain)			

(Ririn, 2019)

Keterangan:

Usia anak	
3 tahun	1
4 tahun	2
5 tahun	3
6 tahun	4

Jenis Kelamin	
Laki-laki	1
Perempuan	2

Usia Ibu/Ayah	
20-30 tahun	1
31-40 tahun	2
>40 tahun	3

Pendidikan Ibu/Ayah	
SD	1
SMP	2
SMA	3
Perguruan Tinggi	4

Pekerjaan Ibu/Ayah	
Wiraswasta	1
PNS	2
Ibu Rumah Tangga	3
Swasta	4

Durasi	
1-30 menit/hari	1
31-60 menit/hari	2
>60 menit/hari	3

Frekuensi	
1-3 hari/minggu	1
4-6 hari/minggu	2
Setiap hari	3

Anak Diasuh Oleh	
Orang tua	1
Nenek	2
Tante	3

Penggunaan Gadget	
Baik	1
Sedang	2
Buruk	3

Perkembangan Emosional	
Abnormal	1
Borderline	2
Normal	3

*Lampiran 4 Master tabel***Data Umum**

No Responden	Jenis Kelamin	Usia Anak	Usia Ibu	Pendidikan Ibu	Usia Aya	Pendidikan Ayah	Anak Diasuh Oleh	Durasi	Frekuensi
1	P	6.8	37	SMA	37	SMA	Orang tua	7	8
2	L	6.8	38	SMA	40	SMA	Orang tua	3	4
3	P	6.7	26	S1	35	SMA	Orang tua	5	1
4	P	6.8	35	SMA	37	SMA	Orang tua	1	8
5	L	6.7	26	SMA	27	SMA	Orang tua	2	8
6	L	6.3	30	SMA	35	S1	Orang tua	10	3
7	P	6.3	27	SMA	37	SMA	Orang tua	1	6
8	P	6.10	44	SMA	54	SMA	Orang tua	8	8
9	P	5.11	45	SMA	50	SMA	Orang tua	1	1
10	P	6.7	42	SMA	42	SMA	Orang tua	2	8
11	P	6.4	38	S1	41	SMA	Orang tua	5	3
12	P	6.4	33	S1	39	S1	Orang tua	2	5
13	L	4.1	40	SMA	40	S1	Orang tua	2	4
14	P	6	37	SMA	41	SMA	Orang tua	3	2
15	P	6.8	27	SMA	28	SMA	Orang tua	1	3
16	P	6.8	27	SMA	28	SMA	Orang tua	1	3
17	L	6.3	37	SMA	39	SMA	Orang tua	6	7
18	P	4.11	38	SMA	41	SMA	Orang tua	2	8
19	L	6.1	38	S1	41	SMA	Orang tua	3	5
20	L	6.11	33	SMA	34	SMA	Orang tua	2	8
21	L	6.1	40	SMA	42	SMA	Orang tua	4	8
22	P	6.5	42	D3	35	SMA	Orang tua	5	7
23	P	6.5	23	SMA	23	SMA	Orang tua	3	5
24	P	6.5	24	S1	33	SMA	Nenek	3	4
25	P	6.5	32	SMA	42	S1	Orang tua	2	6
26	P	4.11	35	SMA	40	SMA	Orang tua	5	7
27	L	6.9	39	SMA	37	SMA	Orang tua	4	8
28	P	5.9	40	SMA	40	S1	Orang tua	10	5
29	L	6.6	40	SMA	42	SMA	Orang tua	5	7
30	L	4.8	34	SMA	40	SMA	Orang tua	2	5
31	L	5.8	37	SMA	47	SMA	Orang tua	3	7
32	L	5.7	38	S2	44	S1	Orang tua	2	7
33	P	6.5	30	SMA	36	SMA	Orang tua	1	2
34	P	6.1	35	SMA	40	S1	Orang tua	3	5
35	P	6.3	30	SMA	30	S1	Orang tua	1	1
36	L	6.1	46	SMP	55	SMA	Orang tua	6	7
37	P	6.4	30	SMA	33	SMA	Orang tua	4	8
38	L	5.9	27	SMA	30	SMA	Orang tua	1	3
39	P	6.3	44	SMA	44	SMA	Orang tua	2	8
40	P	6.3	45	SMP	46	SMA	Orang tua	2	8

Data Khusus Penggunaan Gadget

No.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	Total	Kategori
1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	0	2	2	23	Buruk
2	2	2	1	1	0	2	2	1	0	0	0	0	1	0	2	14	Sedang
3	2	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	14	Sedang
4	1	1	2	1	0	0	1	1	1	2	0	1	0	0	0	11	Sedang
5	2	1	1	1	2	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	14	Sedang
6	1	1	0	2	2	0	2	1	1	0	0	1	2	1	1	15	Sedang
7	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	2	1	1	0	1	10	Sedang
8	2	2	1	2	0	1	2	2	1	0	2	2	0	2	1	20	Buruk
9	2	2	0	1	0	1	1	0	1	1	1	2	0	1	2	15	Sedang
10	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	11	Sedang
11	2	2	1	0	2	0	0	0	0	1	0	1	0	1	2	12	Sedang
12	2	1	0	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	17	Sedang
13	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	2	1	1	0	0	9	Baik
14	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	2	2	11	Sedang
15	1	1	1	1	1	1	0	1	0	2	2	1	1	2	2	17	Sedang
16	2	1	2	2	1	1	1	1	0	2	2	1	1	2	1	20	Buruk
17	2	2	1	1	0	1	1	1	1	1	2	1	0	0	0	14	Sedang
18	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	2	11	Sedang
19	2	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	16	Sedang
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14	Sedang
21	2	2	1	1	0	1	1	1	1	1	2	1	0	0	2	16	Sedang
22	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	24	Buruk
23	2	1	0	0	0	1	1	0	0	2	0	0	1	1	0	9	Baik
24	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	0	19	Sedang
25	1	0	0	2	2	0	1	2	2	0	1	0	0	1	0	12	Sedang
26	1	0	2	1	1	1	2	1	0	0	2	2	0	1	0	14	Sedang
27	0	1	0	2	0	2	0	2	0	0	0	0	0	0	1	8	Baik
28	1	1	0	2	1	1	2	1	0	0	1	0	0	0	1	11	Sedang
29	0	1	0	0	2	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	5	Baik
30	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	0	1	6	Baik
31	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	0	2	7	Baik
32	2	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	9	Baik
33	1	2	0	2	0	0	0	1	0	1	1	2	1	1	1	13	Sedang
34	1	0	0	2	2	0	1	2	2	0	1	0	0	1	1	13	Sedang
35	2	0	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	0	1	2	20	Buruk
36	2	2	1	2	0	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	21	Buruk
37	2	2	1	1	0	1	0	1	1	0	2	2	0	1	2	16	Sedang

38	2	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	2	10	Sedang
39	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	0	1	1	1	20	Buruk
40	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	0	20	Buruk

Kuesioner Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)

No.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Total	Kategori
1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	8	Normal
2	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	2	0	0	2	1	0	2	2	0	0	14	Normal
3	1	0	0	1	1	2	2	0	1	0	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	23	Abnormal
4	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	2	0	1	2	2	0	2	1	1	2	15	Normal
5	0	0	0	1	0	1	2	1	1	0	0	0	2	2	0	0	2	2	1	1	16	Borderline
6	0	2	0	0	0	0	2	1	0	0	2	1	2	1	0	0	2	1	1	0	15	Normal
7	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	2	1	1	17	Borderline
8	1	0	1	1	1	2	2	1	1	0	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	25	Abnormal
9	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	2	0	0	1	1	0	2	2	1	2	15	Normal
10	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	2	0	1	0	2	0	2	1	1	0	15	Normal
11	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	2	0	0	2	1	0	2	2	1	0	13	Normal
12	0	0	0	1	1	1	2	0	1	0	0	0	0	2	2	1	2	2	1	1	17	Borderline
13	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	2	1	0	2	2	1	1	15	Normal
14	1	1	0	0	0	1	2	1	0	0	2	1	1	1	2	0	2	2	1	1	19	Borderline
15	1	0	1	0	0	2	2	1	0	0	2	1	1	2	1	0	2	2	1	0	19	Borderline
16	1	0	1	0	0	2	2	1	0	0	2	1	1	2	1	0	2	2	1	0	19	Borderline
17	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	2	0	1	1	1	0	2	2	1	1	15	Normal
18	1	0	1	1	1	1	2	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	15	Normal
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	2	1	1	1	19	Borderline
20	1	1	1	0	1	2	1	1	0	0	2	0	1	0	0	1	2	2	1	1	18	Borderline
21	1	0	1	0	0	2	2	1	0	0	2	1	1	2	1	0	2	2	1	0	19	Borderline
22	1	2	0	0	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	27	Abnormal
23	1	1	0	1	1	2	1	0	0	0	2	0	1	0	2	0	2	2	2	1	19	Borderline
24	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	2	2	1	2	1	0	0	14	Normal
25	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	2	2	0	2	2	0	0	12	Normal
26	0	0	1	1	2	1	0	1	2	2	1	0	1	1	1	1	2	2	1	1	21	Abnormal
27	0	0	0	2	1	2	1	0	0	0	0	0	1	2	1	0	0	0	0	0	10	Borderline
28	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	2	0	0	2	1	0	2	2	1	0	13	Normal
29	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	0	2	2	0	0	1	2	0	1	12	Normal
30	0	0	0	0	0	1	2	0	0	0	2	0	0	2	1	0	2	2	1	1	14	Normal
31	0	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0	2	0	0	2	1	0	2	2	1	13	Normal
32	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	2	0	0	1	0	1	1	1	1	1	13	Normal
33	1	2	1	1	1	2	2	1	0	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	27	Abnormal
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	2	1	1	1	19	Borderline
35	0	1	0	0	1	1	2	0	1	0	2	2	0	2	2	0	2	2	1	1	20	Abnormal
36	0	0	1	0	0	2	1	1	1	1	2	0	1	1	1	1	1	1	2	1	18	Borderline
37	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	2	0	1	0	2	0	2	1	1	0	15	Normal
38	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	2	0	1	2	2	0	2	1	1	2	15	Normal
39	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	2	1	1	1	19	Borderline
40	0	0	1	1	2	1	0	1	2	2	1	0	1	1	1	1	2	2	1	1	21	Abnormal

Kuesioner Perkembangan Emosionar (Skala Kekuatan)

No. Responden	P21	P22	P23	P24	P25	TOTAL	KATEGORI
1	1	1	1	1	1	5	Borderline
2	1	2	1	2	1	7	Normal
3	2	2	2	2	2	10	Normal
4	2	2	2	2	0	8	Normal
5	1	1	2	2	2	8	Normal
6	2	2	2	2	2	10	Normal
7	1	2	2	2	2	9	Normal
8	1	1	1	2	1	6	Normal
9	1	1	1	2	2	7	Normal
10	2	1	2	2	2	9	Normal
11	2	2	2	2	2	10	Normal
12	2	2	2	2	2	10	Normal
13	2	2	2	2	2	10	Normal
14	1	2	2	1	1	7	Normal
15	1	2	1	2	2	8	Normal
16	1	2	1	2	2	8	Normal
17	2	2	2	2	2	10	Normal
18	2	2	2	2	2	10	Normal
19	2	2	2	2	2	10	Normal
20	2	2	1	1	1	7	Normal
21	1	2	1	2	2	8	Normal
22	2	2	2	2	2	10	Normal
23	2	2	2	2	2	10	Normal
24	2	2	2	2	2	10	Normal
25	2	2	2	2	2	10	Normal
26	2	2	2	2	2	10	Normal
27	2	0	0	0	0	2	Abnormal
28	2	2	2	2	2	10	Normal
29	2	2	1	2	1	8	Normal
30	2	2	2	2	2	10	Normal
31	2	2	2	2	2	10	Normal
32	2	2	2	2	2	10	Normal
33	2	2	2	2	2	10	Normal
34	2	2	2	2	2	10	Normal
35	2	2	2	2	2	10	Normal
36	2	2	2	2	2	10	Normal
37	2	1	2	2	2	9	Normal

38	2	2	2	2	0	8	Normal
39	2	2	2	2	2	10	Normal
40	2	2	2	2	2	10	Normal

Lampiran 5 Hasil Uji Statistik

1. Analisa Univariat

Usia Anak

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4 tahun	2	5.0	5.0	5.0
	5 tahun	7	17.5	17.5	22.5
	6 tahun	31	77.5	77.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	15	37.5	37.5	37.5
	Perempuan	25	62.5	62.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

Usia Ibu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20-30 tahun	12	30.0	30.0	30.0
	31-40 tahun	20	50.0	50.0	80.0
	>40 tahun	8	20.0	20.0	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

Pendidikan Ibu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SMP	2	5.0	5.0	5.0
	SMA	31	77.5	77.5	82.5
	Perguruan Tinggi	7	17.5	17.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

Usia Ayah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20-30 tahun	6	15.0	15.0	15.0
	31-40 tahun	19	47.5	47.5	62.5
	>40 tahun	15	37.5	37.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

Pendidikan Ayah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SMA	32	80.0	80.0	80.0
	Perguruan Tinggi	8	20.0	20.0	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

Diasuh Oleh

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Orang Tua	39	97.5	97.5	97.5
	Nenek	1	2.5	2.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

Durasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1-30 menit/hari	3	7.5	7.5	7.5
	>60 menit/hari	37	92.5	92.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

Frekuensi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1-3 hari/minggu	10	25.0	25.0	25.0
	4-6 hari/minggu	12	30.0	30.0	55.0
	Setiap hari	18	45.0	45.0	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

2. Analisa Univariat Data Primer Uji Chi-square**Penggunaan Gadget**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	6	15.0	15.0	15.0
	Sedang	26	65.0	65.0	80.0
	Buruk	8	20.0	20.0	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Abnormal	7	17.5	17.5	17.5
	Borderline	14	35.0	35.0	52.5
	Normal	19	47.5	47.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Abnormal	1	2.5	2.5	2.5
	Borderline	1	2.5	2.5	5.0
	Normal	38	95.0	95.0	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

3. Analisa Bivariat Hasil Crosstabulation Uji Chi-square

Penggunaan Gadget* Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan) Crosstabulation

		Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)			Total	
		Abnormal	Borderline	Normal		
Penggunaan Gadget	Baik	Count	0	2	4	6
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	0.0%	14.3%	21.1%	15.0%
	Sedang	Count	3	9	14	26
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	42.9%	64.3%	73.7%	65.0%
	Buruk	Count	4	3	1	8
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	57.1%	21.4%	5.3%	20.0%
Total		Count	7	14	19	40
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Penggunaan Gadget* Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan) Crosstabulation

		Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)			Total	
		Abnormal	Borderline	Normal		
Penggunaan Gadget	Baik	Count	1	0	5	6
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	100.0%	0.0%	13.2%	15.0%
	Sedang	Count	0	0	26	26
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	0.0%	0.0%	68.4%	65.0%
	Buruk	Count	0	1	7	8
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	0.0%	100.0%	18.4%	20.0%
Total		Count	1	1	38	40
		% within Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	9.868 ^a	4	.043
Likelihood Ratio	7.219	4	.125
Linear-by-Linear Association	.777	1	.378
N of Valid Cases	40		

a. 6 cells (66.7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .15.

4. Analisa Bivariat Uji Spearman,s rho**Correlations**

			Penggunaan Gadget	Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)
Spearman's rho	Penggunaan Gadget	Correlation Coefficient	1.000	-.418**	.021
		Sig. (2-tailed)	.	.007	.895
		N	40	40	40
	Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)	Correlation Coefficient	-.418**	1.000	-.044
		Sig. (2-tailed)	.007	.	.787
		N	40	40	40
	Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)	Correlation Coefficient	.021	-.044	1.000
		Sig. (2-tailed)	.895	.787	.

Lampiran 6 Surat Balasan TK RA Annur Yapis Kota Sorong



**YAYASAN "ANNUR"
RAUDHATUL ATHFAL ANNUR YAPIS**

NPSN/NSM : 69886172 / 10 1 29 27 10 005

Jl. Yapis No. 03, Kawasan Kampung Baru Sorong Kota, Kota Sorong Papua Barat

Hp. 081343351311

Email : annutra89@gmail.com

Nomor : 07/C/RA-Nur/VI/2025

Lampiran : -

Hal : izin Penelitian

Kepada Yth,
Direktur Politeknik Kesehatan Sorong
di-
Kota Sorong

Menindak lanjuti surat Nomor PP.06.02/F.XLV/518/2025 tanggal 8 april 2025 Perihal Permohonan Pengambilan Data Awal dan Ijin Penelitian, maka Bersama ini kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Bahwa permohonan ijin pengambilan data awal dan ijin penelitian atas :
 Nama : Nur Azizah
 Nim : 2153012130
 Pada prinsipnya dapat diizinkan sesuai dengan permohonan yang diajukan
2. Mematuhi aturan yang berlaku di RA. Annur Yapis Kota Sorong serta tidak mengganggu kegiatan belajar Mengajar yang sedang berlangsung.

Demikian penyampaian kami, atas perhatian dan kerjasamanya, diucapkan terimakasih.



Lampiran 7 Outline Pengajuan Judul Skripsi



**OUTLINE PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI
PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN KEBIDANAN
POLTEKES KEMENKES SORONG**

A. DATA MAHASISWA

Nama Lengkap : Nur Asizah
NIM : 21530121030
NO. HP (AKTIF) / WA : 081248376066
Tempat Penelitian : TK RA Annur Yapis Kota Sorong

B. DATA RENCANA PENELITIAN SKRIPSI



Judul	:	Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun Di TK RA Annur Yapis Kota Sorong
Latar Belakang/ Masalah Penelitian	:	<p>Anak usia dini berada pada masa keemasan karena perkembangan yang luar biasa dan terbaik terjadi pada usia ini. Perkembangan yang menakjubkan tersebut mencakup perkembangan fisik dan psikis. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut Pendidikan anak usia dini adalah investasi untuk masa depan, karena generasi penerus ini akan sangat bermanfaat bagi keluarga dan negara selaku generasi penerus (Azriasih, 2024)</p> <p>Perkembangan emosional anak usia dini merupakan salah satu bidang yang memerlukan stimulasi yang kuat (Rahmadianti. N, 2020) Proses perkembangan kemampuan emosi anak usia dini harus dilakukan seusia dengan usia anak. Jika tidak maka akan ada masalah dengan perkembangan kebutuhan social dan emosional anak sebab setiap anak dalam perkembangannya memiliki kebutuhan sosial yang berbeda-beda (Nurhayati et al., 2021).</p>

	<p>dengan lama penggunaan gadget > 1 jam, namun sebanyak 28 anak dengan lama penggunaan gadget <1 jam.</p> <p>Pengawasan orang tua sangat penting dalam memberikan batas waktu bermain gadget pada anak, pengawasan tersebut merupakan salah satu bentuk pencegahan supaya anak terhindar dari informasi yang seharusnya tidak dilihat oleh anak seusianya, seperti hasil penelitian Deotama & Lestari (2021) yang menyebutkan bahwa anak yang mengalami ketergantungan pada gadget akan membuat anak sulit dinasihati, mudah tersinggung, mengalami perubahan perasaan yang tidak menentu, sulit berinteraksi dengan lingkungannya dan menganggap gadget adalah bagian dari hidupnya. Mengembangkan karakter anak dilingkungan masyarakat merupakan tujuan yang harus dicapai dari perkembangan sosial emosional, sehingga anak dapat diterima baik oleh lingkungannya (Nuraini & Wardhani, 2023)</p>
<p>Tujuan Penelitian :</p>	<p>A. Tujuan Umum</p> <p>Mengetahui hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak prasekolah pada TK RA Annur Yapis Kota Sorong</p> <p>B. Tujuan Khusus:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi penggunaan gadget pada anak usia prasekolah di TK RA Annur Yapis Kota Sorong 2. Mengidentifikasi perkembangan emosional pada anak usia prasekolah di TK RA Annur Yapis Kota Sorong 3. Menganalisis hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah di TK RA Annur Yapis Kota Sorong


<p>Rencana Metode Penelitian :</p>	<p>Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain pendekatan <i>Cross Sectional</i>. untuk menilai sebaran data penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak. 2. Populasi dan sampel: <ol style="list-style-type: none"> a) Populasi : Anak-anak prasekolah di TK RA Annur Yapis Kota Sorong b) Sampel : Menggunakan teknik Non-probability sampling dengan pengumpulan anak di 1 kelas untuk memilih 40 anak sebagai subjek penelitian. 3. Instrumen Penelitian : <ol style="list-style-type: none"> a) Kuesioner : Untuk mengumpulkan data durasi penggunaan gadget dan kuesioner perkembangan emosional yaitu kuesioner SDQ (Strenght Difficulties Questionnaire) b) Dokumentasi : Untuk membantu peneliti dalam mengumpulkan bukti dan data yang akurat terkait dengan penelitian yang dilakukan. 4. Analisis data : Menggunakan uji bivariat untuk mengetahui apakah ada hubungan penggunaan gadget yang mempengaruhi emosional secara individu. Analisis univariat untuk melihat frekuensi data dan setelah dilakukan penilaian dan kemudian terlihat berapa persennya. 5. Teknik pengolahan data: <ol style="list-style-type: none"> a) Memeriksa data (Editing) Setelah kuesioner diisi oleh responden dan data dokumentasi sudah ada pada peneliti, maka peneliti memeriksa kembali apakah semua pertanyaan telah terjawab semuanya, sudah lengkap, jelas relevan dan konsisten. b) Memberi kode (Coding) Merupakan kegiatan
---	---

Referensi*	:	<p>Azriasih, K. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. <i>Jurnal Psikologi Anak</i>, 7(2), 364–373. https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.677</p> <p>Jatim, D. (2024). <i>Profil Anak Indonesia</i>. (D. S. Anita Pitri Bungsu, Indah Lukitasari, Ed.), book.</p> <p>Nuraini, F., & Wardhani, J. D. (2023). Hubungan Durasi Bermain Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak. <i>Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini</i>, 7(2), 2245–2256. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4198</p> <p>Pramasanthi, G., Ayu Witari, N. P., & Riandra, I. K. (2024). Hubungan Lama Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial pada Anak Prasekolah di TK Tunas Mekar Sari , Denpasar Data Badan Pusat Statistik menunjukkan. <i>Aesculapius Medical Journal</i>, 4(2), 239–243.</p> <p>Rahmadianti. N. (2020). Early Childhood: Jurnal Pendidikan. <i>Early Childhood</i>, 4(1), 57–64.</p>
-------------------	---	--

C. PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing	Nama	TTD
Pembimbing 1	Mariana isir, S.ST, M.Kes NIP.196903171993012002	
Pembimbing 2	Rizqi Kamalà, M.Keb NIP.198812112019022001	

Lampiran 8 Surat Izin Penelitian



Kemenkes
Poltekkes Sorong

Kementerian Kesehatan
Direktorat Jenderal
Sumber Daya Manusia Kesehatan
Politeknik Kesehatan Sorong
Jalan Basuki Rahmat KM.II,
Sorong, Papua Barat 98418
☎ (0951) 324309
🌐 <https://poltekkesorong.ac.id>

Nomor : PP.06.02/F.XLV/1132/2025 19 Juni 2025

Lampiran : 1 (satu) Berkas

Hal : Permohonan Pengambilan Data Awal dan Izin Penelitian


Yth. Kepala Sekolah TK RA. Annur ~~Yapis~~ Kota Sorong
Jl. Yapen No.3 Kampung Baru, Kelurahan Rufeil, Kec. Sorong Barat Kota Sorong

Sehubungan dengan proses penyusunan Skripsi bagi mahasiswa Program Studi Sarjana Terapan Kebidanan Politeknik Kesehatan Sorong, kami mengajukan permohonan kepada Ibu untuk mengizinkan mahasiswa kami melakukan pengambilan data awal dan penelitian yang dibutuhkan guna penyelesaian Skripsi sesuai dengan judul yang telah disetujui. Adapun nama mahasiswa atas nama :

Nama : Nur Asizah
Nim : 21530121030
Semester : VIII (Delapan)
Judul : "Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun di TK RA. Annur Yapis Kota Sorong"


Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Direktur Politeknik Kesehatan
Sorong,



Butet Agustarika, M.Kep

Kementerian Kesehatan tidak menerima suap dan/atau gratifikasi dalam bentuk apapun. Jika terdapat potensi suap atau gratifikasi silakan laporkan melalui HALO KEMENKES 1500567 dan <https://web.kemkes.go.id>. Untuk verifikasi keaslian tanda tangan elektronik, silakan unggah dokumen pada laman <https://tts.kominfo.go.id/verifyPDE>.



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara

Lampiran 9 Lembar Konsultasi





**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL
EMOSIONAL ANAK PRASEKOLAH USIA 3-6 TAHUN DI TK RA ANNUR
YAPIS KOTA SORONG**

Nama : Nur Asizah

Nim : 21530121030

Pembimbing I : Mariana Isir, S.ST.,M.Kes

PROPOSAL

No	Tanggal	BAB	Catatan Pembimbing	Paraf
1.	02/02/20 25	Judul	Ganti Judul sesuai kemampuan	
2.	05/02/20 25	Latar belakang	ACC Judul Menambahkan data yang ada di papua	
3.	06/03/20 25	Kata Pengantar Bab 1	a. Menambahkan kepala sekolah b. Menambahkan Usia yang mempengaruhi emosional c. Masukkan menurut peneliti tahun terbaru	
4.	24/04/20 25	Bab 3	a. Definisi operasional pakai apa saja dan pakai berapa variabel? b. Alat ukur yang dipakai apa saja? c. Ada berapa populasi yang didapat dan berapa sampel yang digunakan? ACC Proposal	

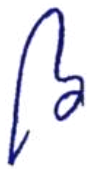
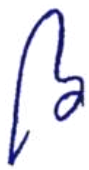
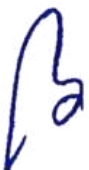

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL
EMOSIONAL ANAK PRASEKOLAH USIA 3-6 TAHUN DI TK RA ANNUR
YAPIS KOTA SORONG**

Nama : Nur Asizah

Nim : 21530121030

Pembimbing II : Rizqi Kamalah, M.Keb

PROPOSAL

No	Tanggal	BAB	Catatan Pembimbing	Paraf
1.	20/02/2025	Judul	a. Alasan memilih judul? b. Apakah hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak prasekolah usia 3-6 tahun c. Belajar cara menghitung kuesioner dan cari kuesioner yang bisa dipahami	
2.	27/02/2025	Tujuan Penelitian	a. Menambahkan tujuan umum: Mengetahui hubungan penggunaan gadget terhadap sosial emosional anak prasekolah b. Menambahkan tujuan khusus: - Untuk mengetahui frekuensi dan durasi - Untuk mengetahui sosial emosional - Menganalisis hubungan penggunaan gadget ACC Judul	
3.	07/05/2025	Bab 2 dan 3	a. Tambahkan materi konsep tumbuh kembang, konsep prasekolah, konsep perkembangan emosional, konsep gadget, pada b. Menambahkan definisi operasional Independen Aktifitas menggunakan perangkat gadget elektronik portable seperti smartphone, computer, laptop untuk memulai kegiatan seperti komunikasi, pendidikan dan hiburan dengan indicator pengamatan meliputi frekuensi penggunaan, durasi penggunaan dan jenis kegiatan. Pengamatan ini dilakukan sebanyak 1 kali.	
4.	15/04/2025	Bab 3	Cari tahu tentang penggunaan teknik sampel	

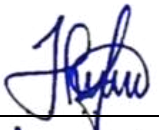

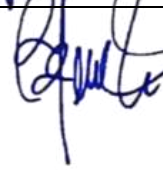
Lampiran 10 Lembar Konsultasi Perbaikan Seminar Proposal

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL
EMOSIONAL ANAK PRASEKOLAH USIA 3-6 TAHUN DI TK RA ANNUR
YAPIS KOTA SORONG**

Nama : Nur Asizah

Nim : 21530121030

Proposal telah diujikan pada tanggal : 2 Juni 2025




No	Nama Penguji	Saran dan Masukan	Paraf
1	Penguji I Harlinah, S.ST.,M.Kes.,M.Keb	<ul style="list-style-type: none"> • Perbaikan teknik penelitian • Tabel bagian desain penelitian dihapus • Menambahkan pembahasan yang ada di papua 	
2	Penguji II Mariana Isir, S.ST.,MKes	<ul style="list-style-type: none"> • Tabel bagian desain penelitian dihapus 	
3	Penguji III Rizqi Kamalah, M. Keb	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami penggunaan kuesioner 	

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL
EMOSIONAL ANAK PRASEKOLAH USIA 3-6 TAHUN DI TK RA ANNUR
YAPIS KOTA SORONG**

Nama : Nur Asizah

Nim : 21530121030

Proposal telah diujikan pada tanggal : 11 Agustus 2025

No	Nama Penguji	Saran dan Masukan	Paraf
1	Penguji I Harlinah, S.ST.,M.Kes.,M.Keb	<ul style="list-style-type: none"> • Tabel 4 di ganti 4.1 • Tabel larakteristik frekuensi jadikan 1 • Pada tabel sub bab data khususnya ganti dengan judul analisis hubungan • Pisahkan hasil analisis chis-quare dengan tabel frekuensi • Memperbaiki kesimpulan 	
2	Penguji II Mariana Isir, S.ST.,MKes	<ul style="list-style-type: none"> • Tabel di hapus bagian frekuensi data khusus 	
3	Penguji III Rizqi Kamalah, M. Keb	<ul style="list-style-type: none"> • Mengganti sub bab judul tabel • Menambahkan pembahasan 	

Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian





*Lampiran 12 Daftar Riwayat Hidup***DAFTAR RIWAYAT HIDUP****A. DATA PRIBADI****B. RIWAYAT PENDIDIKAN**

Nama : Nur Asizah
 NIM : 21530121030
 Tempat, Tanggal Lahir : Sorong, 28 Januari 2003
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Agama : Islam
 Suku/ Bangsa : Bugis/ Indonesia
 Status : Belum Menikah
 Alamat : Jl. P. Diponegoro (Bozwesen)
 No. Telpon : 081248376066
 Email : nurasizah@gmail.com
 Pekerjaan : Mahasiswi (Reguler)

LEMBAGA / INSTANSI	PERIODE (TAHUN)
TK Siti Hadija	2008 - 2009
SD Negeri 1 Kota Sorong	2014 - 2015
SMP Negeri 1 Kota Sorong	2017 - 2018
SMA Negeri 1 Kota Sorong	2018 - 2021
Poltekkes Kemenkes Sorong	2021 - Sekarang