

PENGARUH LAMA PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK PRA SEKOLAH USIA 5-6 TAHUN DI TK AISIYAH VII DESA DUKUHMAJA KECAMATAN LURAGUNG KABUPATEN KUNINGAN TAHUN 2023

THE INFLUENCE OF LENGTH OF GADGET USE ON THE EMOTIONAL DEVELOPMENT OF PRESCHOOL CHILDREN AGE 5-6 YEARS AT AISIYAH VII KINDERGARTEN, DUKUHMAJA VILLAGE, DISTRICT LURAGUNG KUNINGAN DISTRICT YEAR 2023

N Mimin Kusmiati^{1*}, Yulia Herliani², Ir Ir Khairiyah Prapahlawanti³
Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya
Penulis Korespondensi: E-mail: miminkusmiati97@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang : *Gadget* hanya bisa digunakan oleh mereka dengan kemampuan instalansi dan penggunaan yang handal. Trend *gadget* selama ini di Indonesia diprediksi masih dipegang oleh segmen *smartphone* meskipun *computer* dan laptop masih memiliki peluang untuk berkembang, tapi rasanya masih kalah dengan perkembangan *smartphone*. **Tujuan Penelitian :** Mengidentifikasi lama penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah usia 5-6 tahun di TK Aisyah VII Desa Dukuhmaja Kecamatan Luragung Kabupaten Kuningan. Mengidentifikasi perkembangan emosional anak pra sekolah 5-6 tahun di TK Aisyah VII Dusun Perum Griya Indah Desa Dukuhmaja Kecamatan Luragung Kabupaten Kuningan Tahun 2023. Menganalisa lama penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosi anak pra sekolah usia 5-6 tahun di TK Aisyah VII Desa Dukuhmaja Kecamatan Luragung Kabupaten Kuningan tahun 2023. Mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak pra sekolah usia 5-6 tahun di TK Aisyah VII Dusun Perum Griya Indah Desa Dukuhmaja Kecamatan Luragung Kabupaten Kuningan tahun 2023. **Metode Penelitian :** Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian analitik korelasi dimana penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan hubungan korelasi antar variabel. Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *Cross Sectional* adalah jenis penelitian yang menekankan waktu pengukuran/observasi data variabel independen dan dependen hanya satu kali pada satu saat. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. **Hasil Penelitian :** Menunjukkan bahwa dari 30 anak yang diteliti sebanyak 15 anak (50,0 %) dengan kategori penggunaan *gadget* (Tinggi) dan 10 (33,3%) anak dengan kategori (Sedang), dan 5 anak (16,6%) dengan kategori penggunaan gadget (Rendah). Berdasarkan nilai hasil uji *Chi-Square* maka diketahui bahwa nilai $p = 0.00$ dimana $p < \alpha 0.05$ menunjukkan bahwa ada hubungan lama penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak usia pra sekolah 5-6 tahun di TK Aisyah VII Desa Dukuhmaja Kecamatan Luragung Tahun 2023. **Kesimpulan :** Durasi lama penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah 5-6 tahun di TK Aisyah VII Desa Dukuhmaja Kecamatan Luragung sebagian besar dalam kategori tinggi, dan Perkembangan emosional pada anak usia pra sekolah di TK Aisyah VII Desa Dukuhmaja Kecamatan Luragung sebagian besar dalam kategori kemungkinan mengalami kelainan mental emosional.

Kata Kunci : Pengaruh gadget, durasi penggunaan gadget, dampak penggunaan gadget, perkembangan emosional anak

ABSTRACT

Background: Gadgets can only be used by those with reliable installation and usage skills. So far, the gadget trend in Indonesia is predicted to still be held by the smartphone segment, even though computers and laptops still have the opportunity to develop, but it feels like they are still behind the development of smartphones. Research Objective: To identify the duration of gadget use among pre-school children aged 5-6 years at Aisiyah VII Kindergarten, Dukuhmaja Village, Luragung District, Kuningan Regency. Identifying the emotional development of pre-school children aged 5-6 years at Aisiyah VII Kindergarten, Perum Griya Indah Hamlet, Dukuhmaja Village, Luragung District, Kuningan Regency in 2023. Analyzing the duration of gadget use on the emotional development of pre-school children aged 5-6 years at Aisiyah VII Kindergarten, Dukuhmaja Village, Luragung District Kuningan Regency in 2023. To find out the influence of gadget use on the development of pre-school children aged 5-6 years at Kindergarten Aisiyah VII Dusun Perum Griya Indah, Dukuhmaja Village, Luragung District, Kuningan Regency in 2023. Research Method: This type of research uses correlation analytical research, where this research aims to reveal the correlation relationship between variables. In this research, a Cross Sectional research design is used, which is a type of research that emphasizes measuring/observing independent and dependent variable data only once at a time. The sampling technique in this research was total sampling. Total sampling is a sampling technique where the number of samples is the same as the population. Research Results: Shows that of the 30 children studied, 15 children (50.0%) were in the gadget use category (High) and 10 (33.3%) children were in the (Medium) category, and 5 children (16.6%)) with the gadget use category (Low). Based on the Chi-Square test results, it is known that the value of $p = 0.00$ where $p < \alpha 0.05$ indicates that there is a long-term relationship between gadget use and the emotional development of pre-school children aged 5-6 years in Kindergarten Aisiyah VII, Dukuhmaja Village, Luragung District in 2023. Conclusion: The duration of gadget use in preschool children aged 5-6 years in Kindergarten Aisiyah VII, Dukuhmaja Village, Luragung District, is mostly in the high category, and the emotional development of pre-school aged children in Kindergarten Aisiyah VII, Dukuhmaja Village, Luragung District, is mostly in the category of possible mental disorders. emotional.

Keywords: Influence of gadgets, duration of gadget use, impact of gadget use, children's emotional development

PENDAHULUAN

Di masa digital ini *gadget* sangat lah berfungsi *gadget* adalah untuk mengubah sesuatu menjadi hal yang di butuhkan oleh manusia. *Gadget* hanya bisa digunakan oleh mereka dengan kemampuan instalansi dan penggunaan yang handal. Trend *gadget* selama ini di Indonesia diprediksi masih dipegang oleh segmen *smartphone* meskipun *computer* dan laptop masih memiliki peluang untuk berkembang, tapi rasanya masih kalah dengan perkembangan *smartphone*. *Gadget* adalah istilah dalam Bahasa Inggris yang diartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus.¹ Secara global, pertumbuhan pengguna *smartphone* di dunia yang dilansir dari Stock Apps mencapai 5,3 miliar pada Juli tahun 2021. Jumlah tersebut menggambarkan lebih dari separuh total populasi penduduk bumi sekitar 7,9 miliar dengan persentase 67 persen.¹

Berdasarkan data terbaru yang dipublikasikan oleh Houtshite pada bulan Januari 2022 terdapat 177,9 juta jiwa penduduk Indonesia adalah pengguna aktif *smartphone* dari total penduduk 265,4 juta jiwa. Parahnya lagi, ditahun 2023, dari total 272,1 juta penduduk pengguna internet mencapai 175,4 juta jiwa. Menariknya jumlah *smartphone* yang terkoneksi mencapai 338,2 juta unit, hampir dua kali lipat jumlah pengguna internet. Artinya, hampir rata-rata orang Indonesia punya lebih dari satu *smartphone*. Sedangkan jumlah pengguna sosial media mencapai 160 juta jiwa.¹ Survei riset yang dilaksanakan oleh kominfo di Kabupaten Kuningan lewat memperlihatkan bahwa total 37% dari orang tua melaporkan bahwa kebanyakan anak mereka menghabiskan waktu sepanjang hari di depan layar *gadget* beberapa mengakses *youtube*, *game*, dan memakai selaku sarana belajar contoh coloring, dan lain-lain. Sementara total 23% melaporkan bahwa anak mereka sudah mempunyai jalinan perasaan dengan perangkat mobile

yang dipunyai contoh menangis, marah apabila gadget mereka disita. Kebanyakan anak pada survei tersebut menghabiskan waktunya sekitar 3 jam sehari didepan layar gadget. Hal ini tentunya menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone/gadget* pada kategori usia anak pra sekolah juga mengalami peningkatan.¹ Sejumlah kejadian yang viral tentang gangguan kejiwaan (emosional, mental, serta sikap) yang dirasakan anak karna kegemaran gadget ialah persoalan yang perlu diwaspadai oleh tiap orang tua yang memiliki anak khususnya umur pra sekolah yang selalu bermain gadget. Dalam menjauhinya harus dilaksanakan penemuan awal didalam pengukuran status mental serta emosional anak sejak dini pada umur 5-6 tahun.²

Sesuai studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di TK Aisyah VII Dusun Perum griya indah Desa Dukuhmaja Kecamatan Luragung Kabupaten Kuningan Tahun 2023, di lakukan studi pendahuluan pada 5 orang tua siswa TK mengenai penggunaan *smartphone* oleh anak-anak mereka diperoleh bahwa penggunaan *gadget* pada anak-anak mereka biasanya dipakai untuk bermain game, menonton animasi atau serial kartun anak-anak. Intensitas penggunaan *gadget* dengan durasi 2-3 jam dengan intensitas lebih dari 2 kali per hari. Maka dari itu dapat di simpulkan bahwa pengaruh *gadget* sangat berpengaruh untuk perkembangan sosial emosional anak maka sebaiknya jika ingin memberi anak bermain *gadget* orang tua harus mendampingi anak saat bermain agar dapat kita kontrol, dan hendaknya membatasi waktu anak bermain *gadget*, agar anak tidak tercandu bermain *gadget*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian analitik korelasi dimana penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan hubungan korelasi antar variabel.²⁹ Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *Cross Sectional* adalah jenis penelitian yang menekankan waktu pengukuran/observasi data variabel independen dan dependen hanya satu kali pada satu saat.²⁹ Dengan jumlah sampel sebanyak 30 anak. Tempat yang digunakan dalam penelitian ini TK Aisyah VII Desa Dukuhmaja Kecamatan Luragung Kabupaten Kuningan Tahun 2023. Data dianalisis dengan menggunakan *chi square*. Pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan kuesioner.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Jenis Kelamin

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin Anak Usia Prasekolah 5-6 Tahun TK Aisyah VII Desa Dukuhmaja Kecamatan Luragung Tahun 2023

Jenis Kelamin	N	%
Laki-Laki	17	56,6
Perempuan	13	43,3
Total	30	100,0

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa dari 30 anak yang di teliti sebanyak 17 orang (56,6%) berjenis kelamin laki-laki dan 13 anak (43,3%) berjenis kelamin perempuan.

2. Usia

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Usia Anak Prasekolah 5-6 Tahun TK Aisyah VII Desa Dukuhmaja Kecamatan Luragung Tahun 2023

Usia	N	%
5 Tahun	11	36,6
6 Tahun	19	63,3
Total	30	100,0

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa dari 30 anak yang di teliti sebanyak 11 anak (36,6%) yang berusia 5 tahun dan 19 anak (63,3%) yang berusia 6 tahun.

3. Lama Penggunaan Gadget

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Lama Penggunaan Gadget Usia Prasekolah 5-6 Tahun TK Aisyah VII Desa Dukuhmaja Kecamatan Luragung Tahun 2023

Lama Penggunaan Gadge	N	%
Tinggi	15	50,0
Sedang	10	33,3
Rendah	5	16,
Total	30	100,0

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa dari 30 anak yang di teliti sebanyak 15 anak (50,0 %) dengan katagori penggunaan *gadget* (Tinggi) dan 10 (33,3%) anak dengan katagori (Sedang), dan 5 anak (16,6%) dengan katagori penggunaan gadget (Rendah).

4. Perkembangan Emosional Anak

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Perkembangan Emosional Anak Pra Sekolah usia 5-6 Tahun TK Aisyah VII Desa Dukuhmaja Kecamatan Luragung Tahun 2023

Perkembangan Emosional Anak	N	%
Normal	15	50,0
Mengalami Mental Emosional	15	50,0
Rujukan Tumbuh Kembang Level 1	0	16,
Total	30	100,0

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan bahwa dari 30 anak yang di teliti sebanyak 15 anak (50,0 %) dengan perkembangan emosional (Normal) dan 15 anak (50,0%) dengan perkembangan emosional (Mengalami mental emosional) dan 0 anak (0,0%) rujukan tumbuh kembang level 1.

Analisis Bivariat

Analisis bivariat digunakan untuk mengetahui Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Pra Sekolah TK Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyah VII Desa Dukuhmaja Kecamatan Luragung Kabupaten Kuningan Tahun 2023 analisis *chisquare* sebagai berikut :

Tabel 5 Hubungan Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Pra Sekolah TK Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyah VII Desa Dukuhmaja Kecamatan Luragung Kabupaten Kuningan Tahun 2023

Lama Penggunaan Gadget	Perkembangan Emosional Anak						Total	P-Value
	Normal		Kelainan		Rujuk			
	F	%	F	%	F	%		
Tinggi	0	0,0	15	50	0	0,0	15	0,00
Sedang	10	33,3	0	0,0	0	0,0	10	
Rendah	5	16,6	0	0,0	0	0,0	5	
Total	15	50	15	50	0,0	0	30	100%

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa dari 30 responden untuk penggunaan *gadget* dengan katagori tinggi sebanyak 15 anak (50%) dan katagori sedang sebanyak 10 anak (33,3%) dan katagori

rendah 5 anak (16,6%).

Berdasarkan nilai hasil uji *Chi-Square* maka diketahui bahwa nilai $p = 0.00$ dimana $p < \alpha 0.05$ menunjukkan bahwa ada hubungan lama penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak usia pra sekolah 5-6 tahun di TK Aisyah VII Desa Dukuhmaja Kecamatan Luragung Tahun 2023.

Pembahasan

Penelitian ini dirancang untuk mengetahui hubungan antara Lama Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia Pra sekolah 5-6 Tahun. Sesuai dengan tujuan penelitian, maka akan dibahas hal-hal sebagai berikut :

1. Pengaruh Lama Penggunaan Gadget

Pada tabel 4.1.3 menunjukkan bahwa dari 30 responden anak usia paskolah 5-6 tahun di TK Aisyah VII Desa Dukuhmaja Kecamatan Luragung Kabupaten Kuningan Tahun 2023 di dapatkan penggunaan gadget pada kategoriklainan emosional anak (Tinggi) sebanyak 15 orang (50.0%) dengan kelainan mental emosional dan kategori sedang sebanyak 10 orang (33,3%) dan kategori rendah sebanyak 5 orang (16,6%) dengan perkembangan emosional anak normal.

Pada penggunaan gadget dalam kategori baik anak usia preschool masih menggunakan gadget lebih dari 1 jam. Namun, peneliti berasumsi bahwa orang tua memberikan batasan waktu penggunaan gadget pada anak dilihat dari aspek frekuensi. 21 Sapardi 10, berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar <1 jam setiap harinya.

2. Perkembangan Emosiona Anak Prasekolah

Pada tabel 4.1.4 menunjukkan bahwa dari 30 responden anak usia pra sekolah 5-6 tahun di TK Aisyah VII Desa Dukuhmaja Kecamatan Luagung Kabupaten Kuningan Tahun 2023 di dapatkan perkembangan emosional dalam kategori normal sebanyak 15 orang (50,0%), dan kategori Kemungkinan mengalami mental emosional sebanyak 15 orang (50,0%) dan kategori rujuk rumah sakit level 1 sebanyak 0 orang (0,0%).

Hasil ini menunjukkan bahwa dari 30 responden yang mengalami masalah perkembangan emosional dengan kemungkinan mengalami mental emosional sebanyak 15 orang (50%).

Gangguan emosional pada anak yang paling sering terjadi adalah gangguan cemas, tingkah laku, attention-deficit/hyperactivity dan depresi.¹⁵ Penelitian yang dilakukan oleh Nurmasari,⁸ intervensi dengan menggunakan psikoedukasi pada gejala emosional, kecemasan dan khawatir anak sehingga dapat meningkatkan aspek prosocial pada anak. Gejala emosi merupakan suatu aspek yang mengarah pada perasaan dan pikiran yang kemungkinan tidak sesuai dengan usia, budaya maupun norma-norma etis yang akan berdampak buruk secara emosional dengan merespon perilaku dalam keterampilan dan kepribadian.

3. Hubungan Pengaruh Lama Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional Anak Usia Prasekolah 5-6 Tahun Di TK Aisyah VII Desa Dukuhmaja Kecamatan Luragung Tahun 2023

Berdasarkan tabel 4.5 diketahui bahwa dari 30 responden untuk penggunaan gadget dengan katagori tinggi sebanyak 15 anak (50%) dan katagori sedang sebanyak 10 anak (33,3%) dan katagori rendah 5 anak (16,6%). Berdasarkan nilai hasil uji *Chi-Square* maka diketahui bahwa nilai $p = 0.00$ dimana $p < \alpha 0.05$ menunjukkan bahwa ada hubungan lama penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak usia pra sekolah 5-6 tahun di TK Aisyah VII Desa Dukuhmaja Kecamatan Luragung Tahun 2023.

Dari hasil didapatkan bahwa lama penggunaan gadget yang tinggi akan mengakibatkan pencapaian perkembangan sosial meragukan pada anak. Hasil analisis penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Trinika¹⁵ yang menyatakan bahwa penggunaan gadget dapat membuat peran keluarga dan teman dapat tergantikan oleh gadget sehingga individu lebih suka menyendiri, tidak melakukan kontak sosial dan anak akan cenderung mengalami keterlambatan perkembangan sosial.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan hasil pengujian pada pembahasan yang dilaksanakan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Durasi lama penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah 5-6 tahun di TK Aisyah VII Desa Dukuhmaja Kecamatan Luragung sebagian besar dalam kategori Tinggi

2. Perkembangan emosional pada anak usia pra sekolah di TK Aisiyah VII Desa Dukuhmaja Kecamatan Luragung sebagian besar dalam kategori kemungkinan mengalami kelainan mental emosional
3. Terdapat Hubungan anantara Pengaruh lama penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional anak usia pra sekolah 5-6 tahun dengan menggunakan analisis uji *chi-square* dengan nilai *P-Value* 0,00.

Berdasarkan temuan hasil penelitian, beberapa saran yang disampaikan pada pihak terkait adalah sebagai berikut :

1. Bagi responden

Sebaiknya kepada orang tua memberitahukan informasi tentang penggunaan gadget yang dapat digunakan sebagai memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan emosional pada anak usia preschool, sehingga orang tua perlu memberikan batasan dalam pemakaian gadget pada anak dan perlu adanya pendampingan orang tua secara terus-menerus agar mencegah anak kecanduan gadget.

2. Bagi profesi kebidanan

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, dapat memperluas wawasan, dan memberi sumbangan ilmiah di dalam bidang keperawatan jiwa. Khususnya tentang penggunaan gadget dengan perkembangan emosional pada anak usia preschool dan akan diadakan kegiatan parenting untuk orang tua tentang pengaruh gadget untuk anak.

3. Bagi lahan penelitian

Disarankan untuk pihak instansi memberikan masukan bagi pihak sekolah untuk memberikan informasi mengenai dampak positif dan negatif perilaku anak- anak yang mengalami kecanduan gadget terhadap perkembangan emosional di lingkungan sekolah agar pihak sekolah lebih memperhatikan pergaulan siswa dan meningkatkan pengawasan pada lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

1. Lalompok, Cyrus T, Dan Kartini Ester Lalompok. 2020. Metode Pengembangan Moral Dan Nilai-Nilai Keagamaan Bagi Anak Usia Dini. Jakarta: Grasindo.
2. Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nmor HK.01.07/Menkes /320/2020 Tentang Standar Profesi Bidan
3. Masher Riana. 2018. Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Perkembangannya. Jakarta: Gramedia
4. Susanto, Ahmad. 2018. Perkembang Anak Usia Dini. Jakarta: Gramedia
5. Setianingsih, Ardani, A. wahyuni, & Khayati, F. noor. (2017). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas. Universitas Lampung, XVI(2), 191–205. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
6. Subagijo, Azimah. 2020. Diet dan Detoks Gadget. Jakarta: Mizan Publika.
7. Ratuliu Mona. 2020. Digital Palenthink. Jakart: Mizan Publika.
8. Nurmasari, A. (2017). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Keterlambatan Perkembangan Pada Aspek Bicara Dan Bahasa Pada Balita Dikelurahan Tambakrejo Surabaya. Program Pendidikan Bidan Universitas Airlangga : Surabaya. Skripsi dipublikasikan.
9. Nurmalitasari, F. (2018). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah, 23(2), 103–111.
10. Sapardi, V. S. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di Paud/TK Islam Budi Mulia. Menara Ilmu, XII(80), 137–145.
11. Fathoni, A.R. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. diakses pada 09 Februari 2019 pada jam 16.51 WIB
12. Kemenkes RI. (2017). Kesehatan dalam Kerangka Sustainable Development Goals (SDG'S). Jakarta: Kemenkes RI.
13. Ferliana, J. M. (2019). Anak dan Gadget Yang Penting Aturan Main. Diunduh pada 04 Maret 2019 dari <http://nakita.grid.id/balita/anakdangadgetyangpenting-aturan-main?page=2>
14. Trinika, Yulia. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun). Fakultas Kedokteran :Universitas Tanjungpura .
15. M.Hafiz, A.-A. (2017). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. Program Sarjana Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung : Bandar Lampung. Skripsi dipublikasikan.

16. Whaley, & Wong, D. (2017). Buku Ajar Keperawatan Pediatrik, Alih Bahasa Sunarno, Agus, dkk. Jakarta: EGC.
17. Departemen Kesehatan RI. (2018) Profil Kesehatan Indonesia
18. Yusuf, Syamsu, L. ., & Sugandhi, N. (2019). Perkembangan Peserta Didik.
19. Setiyaningrum. E. (2017). Buku Ajar Tumbuh Kembang Anak Usia 0-12 Tahun. Sidoarjo: Indomedia Pustaka.
20. Ardita, V. Kadir, A & Askar, M. (2018). Deteksi perkembangan anak berdasarkan DDST di RW 1 Kelurahan Luminda Kecamatan Wara Utara Kota Palopo, 01(02).
21. Sujianti. (2018). Hubungan Lama Dan Fekkuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap, 8(1), 54–65.
22. Desmita. (2011). Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
23. Sarlito S.W. (2005). Pengantar Umum Psikologi. Jakarta: Bulan Bintang.
24. Rosmala, D. (2020). Berbagai Masalah Anak Taman Kank-Kanak. Jakarta: Departemen Kesehatan.
25. Fatimah, E. (2017). Psikologi Perkembangan: Perkembangan Peserta Didik.
26. Ali, N., & Yeni, R. (2019). Metode Pengembangan Sosial Emosional. Universitas Terbuka.
27. Sit, D. M. (2012). Perkembangan Peserta Didik. Medan: Perdana Publishing.
28. Departemen Kesehatan RI. (2022) Profil Kesehatan Indonesia.
29. Notoatmodjo, S. (2018). Metodologi Penelitian Kesehatan, Jakarta: PT Rineka Cipta
30. Sugiyono. (2018). Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta
31. Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D. Jakarta: Alfabeta
32. Nursalam. (2018). Konsep Dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu keperawatan. Jakarta: Salemba Medika Patmodonodewo
33. Riduwan.(2019). Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta