

006/PGPAUD/VII/2023

**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN APLIKASI *GAME* DI *GADGET*
DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

*diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*



Oleh:
Nurdini Mulyani
1909959

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

LEMBAR HAK CIPTA

HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN APLIKASI GAME DI GADGET DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI

Oleh:
Nurdini Mulyani
1909959

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan

©Nurdini Mulyani
Universitas Pendidikan Indonesia
2023

Hak cipta dilindungi undang-undang,
Skripsi tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang,
di foto copy, atau cara lainnya tanpa izin peneliti.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

NURDINI MULYANI
1909959

**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN APLIKASI GAME DI GADGET
DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Heny Djoenaeni, S.Pd., M.Si
NIP. 197007241998022001

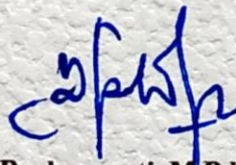
Pembimbing II



Asep Deni Gustiana, M.Pd
NIP. 198409182012121001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Yeni Rachmawati, M.Pd., Ph.D.
NIP. 197303082000032001

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

NURDINI MULYANI
1909959

**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN APLIKASI GAME DI GADGET
DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI**

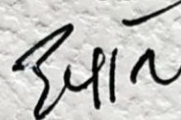
disetujui dan disahkan oleh penguji:

Penguji I



Prof. Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd.
NIP. 197708282003121002

Penguji II



Dr. Euis Kurniati, M.Pd.
NIP. 197706112001122002

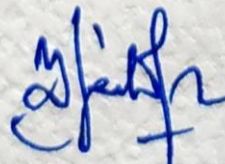
Penguji III



Dr. Badru Zaman, M.Pd.
NIP. 197408062001121002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Yeni Rachmawati, M.Pd., Ph.D.
NIP. 197303082000032001

LEMBAR PERNYATAAN

Nama : Nurdini Mulyani

NIM : 1909959

Prodi : PGPAUD

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini yang berjudul “Hubungan Antara Penggunaan Aplikasi Game di Gadget dengan Perkembangan Emosional Anak Usia Dini” beserta dengan seluruh isinya merupakan benar-benar karya yang dibuat dan disusun oleh saya sendiri. Saya tidak melakukan pengutipan atau penjiplakan dengan berbagai macam cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap untuk menerima atau menanggung segala resiko jika kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan dalam karya saya ini.

Bandung, 24 Juli 2023



Nurdini Mulyani
NIM. 1909959

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim, puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah *Subhanahu wa Ta'ala* atas segala pertolongan, kasih sayang, Rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. shalawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wassalam*.

Peneliti ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dan telah membantu dalam penyusunan skripsi dengan judul **“Hubungan Antara Penggunaan Aplikasi Game di Gadget dengan Perkembangan Emosional Anak Usia Dini”**. Adapun maksud dan tujuan dari penelitian skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk mengikuti sidang skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Selama penelitian dan penelitian skripsi ini banyak sekali hambatan yang peneliti alami, namun berkat bantuan, dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Peneliti beranggapan bahwa skripsi ini merupakan karya terbaik yang dapat peneliti persembahkan. Tetapi peneliti menyadari bahwa tidak menutup kemungkinan didalamnya terdapat kekurangan-kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi pembaca umumnya.

Bandung, 24 Juli 2023



Nurdini Mulyani
1909959

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah telah sampailah saya pada akhir dari masa perkuliahan dengan adanya penyusunan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini tentunya tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Saya secara khusus mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini. Peneliti banyak menerima bimbingan, arahan serta dorongan dari berbagai pihak baik yang bersifat material maupun moral. Pada kesempatan ini saya menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Heny Djoehaeni, S.Pd., M.Si selaku dosen pembimbing I, yang telah memberikan peneliti waktu, masukan, serta memberikan bimbingan dengan baik sampai skripsi ini selesai.
2. Bapak Asep Deni Gustiana, M.Pd selaku dosen pembimbing II, yang telah memberikan peneliti waktu, arahan serta masukan dan selalu memberikan bimbingan dengan baik sampai skripsi ini selesai.
3. Ibu Yeni Rachmawati, M.Pd., Ph.D selaku Ketua Program Studi PGPAUD FIP UPI yang telah memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
4. Ibu Dr. Ocih Setiasih, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik yang telah membantu dan memberikan bimbingan selama peneliti menempuh Pendidikan di program studi PGPAUD.
5. Seluruh dosen PGPAUD FIP UPI Bumi Siliwangi yang telah memberikan ilmu dan membimbing peneliti dari awal hingga akhir perkuliahan.
6. Staf bagian administrasi program studi PGPAUD yang telah membantu peneliti dalam hal administrasi perizinan dan informasi seputar perkuliahan dan sidang.
7. Kedua orang tua tersayang Bapak Tatang Sutisna dan Ibu Wiwin Widaningsih yang selalu mendoakan, mendidik, memotivasi serta memberikan banyak bantuan dari segi materi maupun non materi yang cukup. Serta Adik tersayang Febriani Nurul Hasannah yang selalu memberikan energi positif melalui video kirimannya.
8. Ibu Cucum Rumiwati, S.ST selaku orang tua kedua selama menjalani perkuliahan ini yang selalu memberikan banyak dukungan dalam segala hal.

9. Khansa Alifiah Khairunnisa dan Fikri Fadhilah Khairulsani yang selalu *mensupport*, menghibur dan memberikan banyak bantuan selama masa perkuliahan.
10. Sahabat tersayang Bestie *Barhak* Alya Triwardhani Harsan, S.Pd, Cici Purwanti S.Pd, Diandra Adiani Dharma S.Pd dan Salwa Tsamrotul Jannah, S.Pd yang sudah memberikan motivasi, dukungan serta memenuhi kenangan indah selama perkuliahan dari awal sampai sekarang.
11. Kepala Sekolah dan para guru di TK Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang yang sudah membantu dan memberikan izin peneliti untuk melaksanakan penelitian.
12. Teman-teman sesama bimbingan skripsi dan seperjuangan PGPAUD Angkatan 2019 yang telah berjuang dan saling menyemangati baik selama perkuliahan berlangsung maupun saat menyusun skripsi.
13. *They're beyond my universe OT7 and specially the man born on March 9, 1995 who gives happiness through his music.*

Semua pihak lain yang telah memberikan bantuan yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu. Terima kasih atas kebaikan yang telah diberikan semoga dibalas semua oleh sang pencipta yang maha pengasih dan maha penyayang Allah *Subhanahu wa Ta'ala*.

Bandung, 24 Juli 2023



Nurdini Mulyani
NIM. 1909959

ABSTRAK

Nurdini Mulyani, 1909959 (2019), Hubungan Antara Penggunaan Aplikasi Game di Gadget dengan Perkembangan Emosional Anak Usia Dini

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan aplikasi game di gadget dan hubungannya dengan perkembangan emosional serta jenis aplikasi game apa yang sering digunakan oleh anak Taman Kanak-kanak (TK) di Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. Hal ini dikarenakan kecenderungan terhadap penggunaan aplikasi game di gadget yang berlebihan berdampak kepada perkembangan emosional anak. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian korelasional. Populasi pada penelitian ini seluruh anak usia dini Di TK Kecamatan Paseh. Diperoleh sampel sebanyak 115 orang anak. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini kemudian dibuat tabulasi data untuk dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis inferensial dengan bantuan *software* SPSS versi 26 pada uji korelasi Pearson. Penelitian ini menemukan adanya hubungan yang signifikan dari penggunaan aplikasi game di gadget dengan perkembangan emosional anak usia dini sebesar 0,444 dengan kategori tingkat hubungan sedang. Kemudian jenis game yang dominan yang digunakan oleh responden adalah jenis game petualangan. Adapun rekomendasi terhadap orang tua dan guru, orang tua melakukan pendampingan dan pengasuhan kepada anak ketika anak menggunakan aplikasi game. Kemudian guru dapat membantu memberikan program-program yang atraktif ketika pembelajaran di kelas.

Kata kunci: *aplikasi game, jenis game, perkembangan emosional*

ABSTRACT

Nurdini Mulyani, 1909959 (2019), The Relationship between the Use of Gaming Apps on Gadgets and Early Childhood Emotional Development

Early Childhood Education Teacher Education Study Program, Faculty of Education, University of Education Indonesia

This study aims to determine the use of game applications on gadgets and their relationship with emotional development and what types of game applications are often used by kindergarten children in Paseh District, Sumedang Regency. This is because the tendency towards excessive use of game applications on gadgets has an impact on children's emotional development. This type of research is quantitative research with correlational research methods. The population in this study were all early childhood in Paseh District Kindergarten. A sample of 115 children was obtained. The data collection technique used in this study was then tabulated data to be analyzed using descriptive analysis techniques and inferential analysis with the help of SPSS version 26 software on the Pearson correlation test. This study found a significant relationship between the use of game applications on gadgets and the emotional development of early childhood of 0.444 with a moderate relationship level category. Then the dominant type of game used by respondents is the type of adventure game. As for recommendations for parents and teachers, parents provide assistance and care to children when children use game applications. Then the teacher can help provide attractive programs when learning in class.

Keywords: *emotional development, game application, game type*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Konsep Gadget	7
2.1.1. Definisi <i>Gadget</i>	7
2.1.2. Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini.....	7
2.1.3 Dampak Pengenalan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini	8
2.2 Aplikasi <i>Game</i>	9
2.2.1 Konsep <i>Game</i>	9
2.2.2 Jenis Aplikasi <i>Game</i>	10
2.3 Konsep Perkembangan Emosional	12
2.3.1 Definisi Emosional	12
2.3.2 Ciri-Ciri Emosional	13
2.3.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Emosi.....	14

2.3.4 Mekanisme Emosi	15
2.3.5 Perkembangan Emosi Pada Anak Usia Dini.....	16
2.3.6 Emosi Awal Masa Kanak-Kanak	16
2.3.7 Alat Penilaian Perkembangan Emosional	18
2.4 Kerangka Konseptual	19
2.5 Anggapan Dasar Hipotesis	20
2.4.1 Anggapan Dasar	20
2.4.2 Hipotesis	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1 Desain Penelitian	22
3.2 Lokasi Penelitian	22
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	22
3.3.1 Populasi.....	22
3.3.2 Sampel	23
3.4 Definisi Operasional Variabel.....	23
3.5 Prosedur Penelitian.....	25
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.7 Instrumen Penelitian.....	25
3.7.1 Kuesioner penggunaan aplikasi game di gadget	25
3.7.2 Kuesioner perkembangan emosional	26
3.8 Uji Validitas	27
3.9 Uji Reliabilitas.....	29
3.10 Analisis Data.....	30
3.10.1 Deskripsi data.....	30
3.10.2 Uji Normalitas.....	30
3.10.3 Uji Linearitas.....	31
3.10.4 Uji korelasi.....	32
3.10.5 Uji Koefisien Determinasi.....	32
3.11 Etika Penelitian.....	33
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Hasil Penelitian.....	34
4.1.1 Analisis Statistik Deskriptif Data Responden.....	34
4.1.2 Analisis Statistik Deskriptif Data Penelitian.....	35
4.1.3 Analisis Statistik Inferensial	38

4.2 Pembahasan Penelitian	40
4.2.1 Hubungan Penggunaan Aplikasi Game di Gadget dengan Perkembangan Emosional	41
4.2.2 Jenis Game yang Dominan Mempengaruhi Perkembangan Emosional	43
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	45
5.1 Kesimpulan.....	45
5.2 Implikasi	45
5.3 Rekomendasi	46
5.1.1 Bagi orang tua	46
5.1.2 Bagi guru.....	46
5.1.3 Bagi Peneliti Selanjutnya.....	46
DAFTAR PUSTAKA.....	47
DAFTAR LAMPIRAN	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual Penelitian	20
Gambar 3.1. Desain Penelitian.....	22

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Nama Taman Kanak-Kanak Kecamatan Paseh.....	23
Tabel 3.2 Definisi Operasi Hubungan Penggunaan Aplikasi Game di Gadget dengan Perkembangan Emosional Anak Usia Dini	23
Tabel 3.3 Interpretasi Total masing-masing Skala Kuesioner SDQ (Strengths and Difficulties Questionnaire).....	27
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Pertanyaan dan Pernyataan Kuesioner	27
Tabel 3.5 Hasil uji validitas penggunaan aplikasi game di gadget	28
Tabel 3.6 Hasil Uji Reabilitas Pada Penggunaan Aplikasi Game di Gadget	30
Tabel 3.7 Hasil Uji Reabilitas Pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini..	30
Tabel 3.8 Hasil Uji Normalitas.....	31
Tabel 3.9 Uji Korelasi	32
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Anak	34
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	35
Tabel 4.3 Descriptive Statistics	35
Tabel 4.4 Tabel Kategorisasi	35
Tabel 4.5 Kategorisasi Penggunaan Aplikasi Game di Gadget.....	36
Tabel 4.6 Indikator Realism Pernyataan Kuesioner	36
Tabel 4.7 Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Menggunakan Gadget ..	36
Tabel 4.8 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Gadget Yang Digunakan .	37
Tabel 4.9 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Penggunaan Aplikasi Game	37
Tabel 4.10 Kategorisasi Perkembangan Emosional Anak Usia Dini	37
Tabel 4.11 Hasil Perhitungan One-Sample Komlogorov-Smirnov.....	38
Tabel 4.12 Hasil Perhitungan Korelasi Pearson.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Dosen Pembimbing	52
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Prodi	53
Lampiran 3. Lembar Bimbingan Skripsi.....	55
Lampiran 4. Surat Pengantar Validasi Instrumen.....	60
Lampiran 5. Kuesioner Penelitian.....	62
Lampiran 6. Tabulasi Uji Coba	67
Lampiran 7. Tabulasi Data Hasil.....	69
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Instrumen	80
Lampiran 9. Link Kuesioner Penelitian	83
Lampiran 10. Formulir Perbaikan Skripsi.....	84
Lampiran 11. Riwayat Hidup	85

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin. (2019). *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Preschool*.
- Al-Ayouby, M. H. (2017). *Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung)*.
- Ali & Yeni, R. (2014). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Universitas Terbuka.
- Alia, T. and I. (2018). "Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital [Parent Mentoring of Young Children in the Use of Digital Technology]." .
- Ameliola & Nugraha. (2013). *Perkembangan Media Informasi Dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi* .
- Arikunto. (2016). *Pendekatan Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Black, S., Pulford, J., & Wheeler, A. (n.d.). *Differences in New Zealand secondary school students' reported Strengths and Difficulties*. www.sacsinfo.
- Chen, M. Bin, Wang, S. G., Chen, Y. N., Chen, X. F., & Lin, Y. Z. (2020). A preliminary study of the influence of game types on the learning interests of primary school students in digital games. *Education Sciences*, 10(4). <https://doi.org/10.3390/educsci10040096>
- Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*.
- Desmita. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Remaja Rosda Karya.
- Drigas, A., & Papoutsis, C. (2016). Games for Empathy for Sensitive Social Groups. *International Journal of Recent Contributions from Engineering, Science & IT (IJES)*, 4(3), 39. <https://doi.org/10.3991/ijes.v4i3.5923>
- Fraenkel, J. R. , W. N. E. , & H. H. H. (2019). *How to Design and Evaluate Research in Education*.
- Fraenkel, Wallen, & Hyun. (2012). *How to design and evaluate research in education: Vol. (Vol. 7, p. 429)*.
- Fuaddy. (2022). *Hubungan Tingkat Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini*.
- Gentile, D. (2009). *Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18 A National Study*.
- Ghozali. (2018). *Aplikasi Multivariete SPSS 25*. Universitas Diponegoro.
- Goleman. (2000). *Kecerdasan Emosi*. Gramedia Pustaka Utama.

Nurdini Mulyani, 2023

HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN APLIKASI GAME DI GADGET DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Gustiana, M. Agustin, & H. Dhoehaeni. (2017). Traditional game application in developing the value of child character. *Proceeding of the 2nd INCOTEPD*.
- Hays, R. T., Dwyer, D. J., & Sj GJ L, D. Y. (n.d.). *THE EFFECTIVENESS OF INSTRUCTIONAL GAMES: A LITERATURE REVIEW AND DISCUSSION NOVEMBER 2005 Distribution Unlimited*.
- Henry. (2013). *Cerdas dengan Game*. Gramedia Pustaka Utama.
- Hurlock. (1997). *Psikologi Perkembangan*. Suatu Pendekatan Sepanjang rentang kehidupan
- Imron, R. (2018). *Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan*.
- Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi orang tua untuk memahami factor-faktor penyebab anak kecanduan gadget*.
- Kerthyayana Manuaba, I. B. (2017). Text-Based Games as Potential Media for Improving Reading Behaviour in Indonesia. *Procedia Computer Science*, 116, 214–221. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.10.041>
- Kuss, D. J. (2013). Internet gaming addiction: Current perspectives. In *Psychology Research and Behavior Management* (Vol. 6, pp. 125–137). <https://doi.org/10.2147/PRBM.S39476>
- Marpaung, J. (2018). *Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan*.
- Mashar, R. (2015). *Emosi anak usia dini dan strategi pengembangannya*. Kencana.
- Nikken, P., & Schols, M. (2015). How and Why Parents Guide the Media Use of Young Children. *Journal of Child and Family Studies*, 24(11), 3423–3435. <https://doi.org/10.1007/s10826-015-0144-4>
- Novitasari, & Khotimah. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.
- Novitasari, Y. (2018). *Analisis permasalahan" Perkembangan kognitif anak usia dini*.
- Nursalam, N., Angriani, A. D., & Usman, H. (2017). Pengembangan Tes Kemampuan Penalaran Matematis Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah Di Makassar. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 20(1), 85-97.
- Page, A. S., Cooper, A. R., Griew, P., & Jago, R. (2010). Children's screen viewing is related to psychological difficulties irrespective of physical activity. *Pediatrics*, 126(5). <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1154>
- Pebriana, P. H. (2017). *Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2017). A Large-Scale Test of the Goldilocks Hypothesis: Quantifying the Relations Between Digital-Screen Use and the Mental Well-Being of Adolescents. *Psychological Science*, 28(2), 204–215. <https://doi.org/10.1177/0956797616678438>
- Radesky, J. S., Schumacher, J., & Zuckerman, B. (2015). Mobile and interactive media use by young children: The good, the bad, and the unknown. In *Pediatrics* (Vol. 135, Issue 1, pp. 1–3). American Academy of Pediatrics. <https://doi.org/10.1542/peds.2014-2251>
- Radliya, N. R. , A. S. , & Z. T. R. (2017). *Pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini*.
- Rideout, V. (2013). *Zero to eight: electronic media in the lives of infants, toddlers and preschoolers*.
- Rosmala. (2005). *Berbagai Masalah Anak TK*.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.
- Sarlito. (2005). *Psikologi Sosial, Psikologi Kelompok dan Psikologi Terapan*. Balai Pustaka.
- Schell. (2014). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*.
- Segre, A., & Alamy, I. (n.d.). *The Impact Of Screen Media On Children: A Eurovision For Parliament Children playing on Nintendo DS handheld games console, Spain*.
- Siyoto & Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*.
- Strasburger, V. C., Mulligan, D. A., Altmann, T. R., Brown, A., Christakis, D. A., Clarke-Pearson, K., Falik, H. L., Hill, D. L., Hogan, M. J., Levine, A. E., Nelson, K. G., O’Keeffe, G. S., Fuld, G. L., Dreyer, B. P., Milteer, R. M., Shifrin, D. L., Jordan, A., Brody, M., Wilcox, B., ... Noland, V. L. (2011). Policy statement - Children, adolescents, obesity, and the media. In *Pediatrics* (Vol. 128, Issue 1, pp. 201–208). American Academy of Pediatrics. <https://doi.org/10.1542/peds.2011-1066>
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sukatin, S., Chofifah, N., Turiyana, T., Paradise, M. R., Azkia, M., & Ummah, S. N. (2020a). 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>
- Sukatin, S., Chofifah, N., Turiyana, T., Paradise, M. R., Azkia, M., & Ummah, S. N. (2020b). Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Golden Age:*

Nurdini Mulyani, 2023

HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN APLIKASI GAME DI GADGET DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 5(2), 77–90.
<https://doi.org/10.14421/jga.2020.52-05>

- Sukmasari. (2017). *Saat Batita Bisa Berbahasa Inggris karena Main Gadget* .
- Syahidi, A. A., Supianto, A. A., & Tolle, H. (2019). Design and implementation of Bekantan Educational Game (BEG) as a Banjar language learning media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 13(3), 108–124. <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i03.9257>
- Trimuliana, I., Dhieni, N., & Hapidin, H. (2019). Perilaku Religius Anak Usia 5-6 Tahun pada PAUD Model Karakter. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 570. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.251>
- Ullebø, A. K., Posserud, M. B., Heiervang, E., Gillberg, C., & Obel, C. (2011). Screening for the attention deficit hyperactivity disorder phenotype using the strength and difficulties questionnaire. *European Child and Adolescent Psychiatry*, 20(9), 451–458. <https://doi.org/10.1007/s00787-011-0198-9>
- Widati. (2012). *gangguan perkembangan dan masalah gangguan otak* .
- Wulandari¹, D., & Lestari², T. (n.d.). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosi Anak*.
- Yiw'Wiyouf, R. , I. A. , & B. A. (2017). *Hubungan Pola Komunikasi Dengan Kejadian Temper Tantrum pada Anak preschool di TK Islamic Center Manado. E-Journal Keperawatan* .
- Zalukhu, & Februati Trimurni. (2023). *Pengaruh Penggabungan Organisasi Perangkat Daerah Terhadap Kinerja Pegawai di Dinas Sumber Daya Air, Cipta Karya dan Tata Ruang Provinsi Sumatera Utara*.