**Lama *Screen Time* Menggunakan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Prasekolah**

Brivian Florentis Yustanta1\*, Varin Sonna Fitrian2

1STIKES Karya Husada Kediri, brivianflorentis@gmail.com, 082231175367

2STIKES Karya Husada Kediri, varin.sf@gmail.com, 089680742464

**Abstrak**

Anak - anak usia prasekolah mau tidak mau harus hidup berdampingan dengan kemajuan teknologi. Dengan sistem pembelajaran yang terbatas pada masa Pandemi Covid-19 mengakibatkan mereka harus melakukan screen time menggunakan gadget untuk mengakses media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan lama screen time menggunakan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah. Desain penelitian menggunakan analitik korelasional dengan pendekatan cross sectional. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah lama screen time menggunakan gadget, sedangkan variabel terikatnya adalah perkembangan sosial anak prasekolah. Penelitian dilakukan di TK Islam Terpadu Al Ibrah Gresik dan TK Dharmawanita Persatuan Kecamatan Gresik Kabupaten Gresik pada 4 – 9 April 2022. Populasi dalam penelitian ini adalah ibu dari anak prasekolah sejumlah 72. Teknik sampling menggunakan proportional random sampling, sehingga didapatkan besar sampel 65. Instrumen penelitian adalah modifikasi kuesioner Dortmund Developmental Screening Preschool (DDSP). Analisa uji statistik menggunakan Spearman Sign Rank Test. Hasil uji didapatkan nilai p value 0,002 < 0,05 dan koefisien korelasi 0,650 artinya terdapat hubungan yang kuat antara lama screen time menggunakan gadget terhadap perkembangan sosial pada anak usia prasekolah. Semakin tinggi durasi lama screen time maka dapat menyebabkan gangguan perkembangan sosial.

**Kata kunci:** Screen Time, Gadget, Perkembangan Sosial, Anak Prasekolah

***Abstract***

*Preschool age children inevitably have to live side by side with technological advances. With the limited learning system during the Covid-19 Pandemic, they had to do screen time using gadgets to access learning media. The purpose of this study was to determine the correlation between the length of screen time using gadgets on the social development of preschool children. The research design used correlational analytic with cross sectional approach. The independent variable in this study was the length of screen time using gadgets, while the dependent variable was the social development of preschool children. The study was conducted at Al Ibrah Gresik Integrated Islamic Kindergarten and Dharma Wanita Persatuan Kindergarten, Gresik Sub District, Gresik Regency on April 4-9, 2022. The population in this study were mothers of 72 preschoolers. The sampling technique used proportional random sampling, so that a sample size of 65 was obtained. Instruments The research instrument was modified of Dortmund Developmental Screening Preschool (DDSP) questionnaire. Statistical test analysis using Spearman Sign Rank Test. The test results obtained p value of 0.002 < 0.05 and a correlation coefficient of 0.650, meaning that there was a strong correlation between the length of screen time using gadgets and social development in preschoolers. The higher the duration of screen time, it can cause social development disorders.*

***Keywords*** ***Screen Time, Gadget, Social Development, Preschool Children***

**PENDAHULUAN[[1]](#footnote-1)\***

Indonesia merupakan negara dengan peringkat pertama sebagai negara dengan kecanduan gadget tertinggi di dunia, dengan rata – rata penggunan gadget 181 menit perhari. Kemudian diikuti oleh negara Filipina dengan rata – rata penggunaan gadget 174 menit perhari dan negara Tiongkok dengan rata – rata penggunaan gadget 170 menit perhari. Gadget adalah sebuah perangkat mekanikal atau alat elektronik yang memiliki fungsi tersendiri dengan ukuran yang kecil atau praktis dan mudah dibawa. *Handphone* atau *smartphone* merupakan salah satu jenis gadget yang paling banyak digunakan. Selain handphone, gadget lain yang banyak penggunanya adalah laptop, komputer atau notebook. Rentang usia pengguna gadget tidak hanya pada orang dewasa saja, bahkan anak – anak usia dini pun telah banyak yang terpapar gadget. Berdasarkan laporan dari Common Sense Media, pada tahun 2022 sejumlah 42% dari anak - anak berusia kurang dari 8 tahun telah memiliki gadget sendiri, hal tersebut meningkat sebanyak 7% dibandingkan pada tahun 2018.

Seiring dengan berkembangnya berbagai macam jenis gadget yang tersedia, dan tuntutan kebutuhan pendidikan selama masa pandemi Covid-19 dimana anak - anak melakukan pembelajaran secara daring (online), secara tidak langsung anak diperkenalkan dengan gadget agar bisa mendapatkan akses pendidikan. Penggunaan gadget bagi anak-anak memiliki dampak positif dan dampak negatif. Gadget dapat bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan kognitif apabila digunakan dalam proses pembejaran sebagai media pembelajaran dan salah satu sumber edukasi. Gadget juga dapat mengasah skill motorik, serta juga dapat menjadi distraksi bagi anak, menyenangkan, edukatif, dan meningkatkan jiwa kompetitor dalam jiwa anak. Akan tetapi penggunaan gadget juga memiliki dampak negatif yang cukup rumit untuk diatasi.

Akibat penggunaan gadget yang terlalu sering dapat mengakibatkan keterlambatan perkembangan sosial, bisa diakibatkan karena ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) yang dapat menimbulkan masalah perhatian, aktivitas berlebihan dan kesulitan mengendalikan perilaku. Dampak lainnya adalah dapat terjadi keterlambatan perkembangan berbicara berbahasa pada anak, anak mudah gelisah, tidak fokus, dan mudah teralihkan hingga menyebabkan perubahan perilaku bahkan dapat berefek negatif pada perkembangan karakter anak..

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi waktu anak untuk bersosialisasi, bermain dan belajar, terutama pada anak prasekolah yang mana dimasa itu anak-anak banyak belajar dari aktivitas yang memerlukan interaksi bersama-sama (aktivitas sosial). Interaksi yang pada awalnya memiliki peranan yang dominan sebagai stimulus bagi perkembangan sosial anak, kini seiring dengan adanya Pandemi Covid-19 dan kemajuan teknologi, harus tergantikan dengan tinggginya intensitas screen time anak. Screen time adalah waktu lama penggunaaan layar (screen) media elektronik atau gadget. Data Komisi Perlindungan Anak Indonesia pada tahun 2020 didapatkan bahwa sebanyak 55% anak usia sekolah menghabiskan waktu untuk menonton youtube. Pada kategori anak usia dini, anak - anak dalam rentang usia 5 – 6 tahun berada pada urutan tertinggi dalam urutan pengguna gadget, sebesar 47,7%. Kemudian disusul oleh anak dalam rentang usia 1 – 4 tahun sebesar 25,9% dan bayi di bawah usia 1 tahun sebesar 3,5%.

Upaya dalam menangani screen time dengan durasi yang tinggi adalah orang tua selalu aktif serta ikut terlibat dalam pengasuhan anak secara langsung. Selain itu, orang tua harus mengikuti trend perkembangan zaman, termasuk perkembangan gadget. Orang tua dapat mengajarkan anak bagaimana menggunakan gadget secara bijak, dengan cara yang benar untuk mendapatkan manfaat yang positif seperti untuk media pembejaran di sekolah

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di masyarakat sehingga peneliti bertujuan untuk mengetahui hubungan lama screen time menggunakan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK Islam Terpadu Al Ibrah Gresik dan TK Dharmawanita Persatuan Kecamatan Gresik Kabupaten Gresik.

**METODE PENELITIAN**

Desain penelitian menggunakan penelitian analitik dengan pendekatan cross sectional. Penelitian dilaksanakan pada 4 – 9 April 2022 di TK Islam Terpadu Al Ibrah Gresik dan TK Dharmawanita Persatuan Kecamatan Gresik Kabupaten Gresik, Provinsi Jawa Timur. Populasi dalam penelitian ini adalah ibu dari anak prasekolah di TK Islam Terpadu Al Ibrah Gresik dan TK Dharmawanita Persatuan Kecamatan Gresik Kabupaten Gresik sejumlah 72. Teknik sampling menggunakan proportional random sampling, sehingga didapatkan besar sampel 65. Peneliti menetapkan kriteria inklusinya adalah : 1) Ibu yang bersedia dilakukan penelitian dan mengisi informed consent, 2) Ibu yang selalu memantau kegiatan anak setiap hari. Sedangkan kriteria eksklusinya adalah : 1) Ibu yang tidak tinggal serumah dengan anak, 2) Ibu dalam kondisi tidak sehat (jasmani / rohani). Penelitian ini menggunakan modifikasi kuesioner Dortmund Developmental Screening Preschool (DDSP) sebagai instrumennya. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah lama screen time menggunakan gadget, sedangkan variabel terikatnya adalah perkembangan sosial anak prasekolah. Uji statistik menggunakan uji Spearman Signed Rank Test.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data Umum

Tabel 1. Usia Anak Prasekolah

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Usia | f | % |
| 1 | 4 tahun | 15 | 23,1 |
| 2 | 5 tahun | 29 | 44,6 |
| 3 | 6 tahun | 21 | 32,3 |
|  |  | 65 | 100,0 |

Sejumlah 29 (44,6%) anak prasekolah berusia 5 tahun. Usia anak kurang dari 6 tahun disebut prasekolah karena pada usia tersebut anak belum sekolah secara formal tetapi anak belajar dengan berbagai macam stimulasi atau rangsangan dengan cara bermain dan bersosialisasi, oleh karena itu sering disebut bermain sambil belajar.

Tabel 2. Jenis Kelamin Anak Prasekolah

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Kelamin | f | % |
| 1 | Laki – laki  | 30 | 46,2 |
| 2 | Perempuan | 35 | 53,8 |
|  |  | 65 | 100,0 |

Sejumlah 35 (53,8%) anak prasekolah berjenis kelamin perempuan. Ketrampilan motorik halus, seperti keterampilan menulis, menggambar, atau mewarna berkembang lebih cepat pada anak perempuan dibandingkan anak laki-laki. Namun keterampilan motorik pada anak laki-laki, seperti berlari, melompat, dan menjaga keseimbangan berkembang lebih cepat ketimbang anak perempuan. Dalam hal insight sosial, perempuan akan lebih cepat matang dibanding anak laki-laki. Insight social merupakan kemampuan untuk mengambil dan memahami arti situasi sosial dan orang-orang yang terlibat dalam situasi sosial tersebut.

Tabel 3. Status Anak dalam Keluarga

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Status Anak | f | % |
| 1 | Anak tunggal | 15 | 23,0 |
| 2 | Anak pertama/tengah | 30 | 46,2 |
| 3 | Anak terakhir | 20 | 30,8 |
|  |  | 65 | 100,0 |

Sejumlah 30 (46,2%) anak prasekolah merupakan anak pertama/tengah di keluarga, artinya orang tua juga masih mengurusi anak yang lainnya. Apalagi saat ini banyak orang tua dimana ayah dan ibu sama - sama menghabiskan waktu untuk bekerja dan kerap menggunakan teknologi sebagai “electronic babysitter” untuk menemani keseharian anak - anak mereka termasuk untuk menenangkan anak.

Tabel 4. Jenis Gadget

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Gadget | f | % |
| 1 | Handphone | 37 | 56,8 |
| 2 | Tablet | 4 | 6,2 |
| 3 | Laptop | 4 | 6,2 |
| 4 | Tidak menggunakan gadget | 20 | 30,8 |
|  |  | 65 | 100,0 |

Sejumlah 37 (56,8%) anak prasekolah menggunakan jenis gadget handphone. Handphone merupakan jenis gadget yang paling banyak digunakan oleh masyarakat saat ini. Perkembangan handphone pun mengalami perubahan teknologi yang sangat cepat.

Tabel 5. Status Kepemilikan Gadget

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Gadget | f | % |
| 1 | Milik orang tua | 38 | 58,5 |
| 2 | Milik saudara | 3 | 4,6 |
| 3 | Milik anak sendiri | 24 | 36,9 |
|  |  | 65 | 100,0 |

Sejumlah 38 (58,5%) anak prasekolah menggunakan gadget milik orang tua. Orang tua kerap kali menggunakan gadget pribadinya untuk digunakan oleh anak. Pada beberapa kasus anak diberikan gadget pribadi oleh orang tua dikarenakan orang tua merasa bahwa anak berhak memilikinya karena tuntutan zaman dan sebagai media edukasi.

Tabel 6. Aplikasi Sering Digunakan Anak

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Gadget | f | % |
| 1 | Youtube | 42 | 64,6 |
| 2 | Game Online | 20 | 30,8 |
| 3 | Tik Tok | 3 | 4,6 |
|  |  | 65 | 100,0 |

Sejumlah 42 (64,6%) anak prasekolah menggunakan aplikasi youtube di gadgetnya. Aplikasi youtube menjadi aplikasi paling populer di Indonesia, baik di kalangan orang dewasa maupun di kalangan anak usia prasekolah. Berdasarkan dari data Google menyebutkan bahwa lebih dari sepertiga pengguna internet di Indonesia aktif menggunakan youtube atau sekitar 50 juta pengguna aktif youtube per bulannya dari total 146 juta pengakses internet di Indonesia.

Data Khusus

Tabel 7. Lama Screen Time Rata-rata Perhari (Diluar Pembelajaran Daring)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Lama Screen Time | f | % |
| 1 | Durasi tinggi (> 1 jam perhari) | 22 | 33,9 |
| 2 | Durasi normal ( ≤ 1 jam perhari) | 43 | 66,1 |
|  |  | 65 | 100,0 |

Sejumlah 43 (66,1%) anak prasekolah memiliki rata-rata lama screen time dengan durasi normal (≤ 1 jam perhari). Apabila screen time dilakukan dengan durasi tinggi (> 1 jam perhari) maka dapat berdampak negatif, salah satunya adalah anak menjadi begitu ketergantungan dengan gadget sehingga mereka jarang menghabiskan waktu untuk melakukan kegiatan fisik dan interaksi sosial dengan teman, saudara ataupun orang tua di rumah.

Tabel 8. Perkembangan Sosial Anak

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Perkembangan Sosial | f | % |
| 1 | Kurang | 26 | 40,0 |
| 2 | Baik | 39 | 60,0 |
|  |  | 65 | 100,0 |

Sejumlah 39 (60,0%) anak prasekolah memiliki perkembangan sosial yang baik setelah dilakukan assesemen oleh peneliti menggunakan modifikasi kuesioner Dortmund Developmental Screening Preschool (DDSP). Perkembangan sosial anak usia prasekolah merupakan proses pembelajaran yang dilakukan ketika anak belajar untuk berinteraksi dengan orang yang ada di sekitarnya. Keterampilan ini membuat anak dapat bersimpati dan berempati kepada orang lain, serta dapat menjalin hubungan yang harmonis dengan temannya.

Tabel 9. Tabulasi Silang

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lama Screen Time | Perkembangan Sosial | N% |
| Kurang | Baik |  |
| Durasi tinggi (> 1 jam perhari) | 1726,2 | 57,7 | 2233,9 |
| Durasi normal ( ≤ 1 jam perhari) | 913,8 | 3452,3 | 4366,1 |
| Jumlah | 2640,0 | 3960,0 | 65100,0 |

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai p value 0,002 < 0,05 artinya terdapat hubungan antara lama screen time menggunakan gadget terhadap perkembangan sosial pada anak usia prasekolah di TK Islam Terpadu Al Ibrah Gresik dan TK Dharmawanita Persatuan Kecamatan Gresik Kabupaten Gresik.

Nilai koefisien korelasi untuk mengetahui keeratan hubungan pada lama screen time menggunakan gadget dan perkembangan sosial anak prasekolah adalah 0,650 yang artinya kedua variabel memilikii keeratan hubungan yang kuat. Semakin tinggi durasi lama screen time maka akan dapat menyebabkan perkembangan sosial yang kurang.

**SIMPULAN DAN SARAN**

Anak - anak usia prasekolah pada masa ini mau tidak mau harus hidup berdampingan dengan kemajuan teknologi, dimana mereka setiap harinya akan berinteraksi dengan berbagai media elektronik, salah satunya adalah gadget. Bahkan ketika pandemi Covid-19 melanda, sistem pembelajaran yang semakin terbatas mengakibatkan mereka harus melakukan screen time menggunakan media gadget untuk mengakses media pembelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah.

Screen time secara berlebihan pada anak prasekolah dapat menjadikan anak bersikap acuh terhadap lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga, teman, maupun masyarakat. Gadget juga dapat menjadikan anak malas bergerak dan beraktivitas, anak lebih memilih duduk diam di depan gadget. Hal tersebut dapat berdampak buruk terhadap kesehatan maupun tumbuh kembang anak terutama dalam perkembangan sosialisasi anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

1. Sadler, TW. *Langman's Medical Embriology*. 7th edition. William & Wilkins. 2019. Baltimore
2. Bertolino, P., Deckers, M., Lebrin, F., ten Dijke, P. Transforming Growth Factor-P Signal Transduction in Angiogenesis and Vascular Disorders. *Chest.* 2015. 128. 585S-590S
3. Salmah. Aplikasi Permainan Dinamis Linear Kuadratis Sistem Deskriptor pada Interaksi Fiskal di EMU, dalam *Prosiding Konferensi Nasional Matematika XIII UNNES*, 4 – 7 Juni 2020, hlm. 815 – 821
4. Soetjiningsih. Tumbuh kembang anak. Jakarta: EGC; 1995. h.39 2.
5. Abdurrahman N, et al. Penuntun anamnesis dan pemeriksaan fisik. Cetakan ke-3. Jakarta: Departemen Ilmu Penyakit Dalam FKUI; 2005. h. 45 3.
6. Jonathan G. At a glance anamnesis dan pemeriksaan fisik. Jakarta : Penerbit Erlangga Medical Series; 2007.h.176-7. 4.
7. Gibney M J, Margetts B M, Kearney J, Arab L. Gizi kesehatan masyarakat. Jakarta : EGC; 2009. h. 93-6 5.

1. Nugroho HSW. Petunjuk praktis denver developmental screening test. Jakarta: EGC; 2008.h. 3-6 6.

1. Williams & Wilkins. Pedoman klinis pediatric. Jakarta:EGC;1996.h. 56-60 7.

1. Soetjiningsih. Tumbuh kembang anak. Jakarta: EGC; 2012. h. 1-31. 8.

1. Behrman RE, Kliegman RM, Nelson WE, Arvin AM. Ilmu kesehatan anak. 15th ed. Jakarta: EGC; 2000.h.191-211. 9.

1. Rudolph AM. Buku ajar pediatri. 20th ed. Jakarta: EGC; 2007.h. 1120-2
1. Alamat Korespondensi Penulis:

**Brivian Florentis Yustanta**

Email : brivianflorentis@gmail.com

Alamat : STIKES Karya Husada Kediri

 Jalan Soekarno Hatta No. 7, Pare, Kediri [↑](#footnote-ref-1)