Analisis Dampak Screen Time terhadap Potensi Tantrum dan Perkembangan Anak Usia Dini

by Didien Ika Setyarini

Submission date: 11-May-2023 03:57AM (UTC-0400)
Submission ID: 2090236410
File name: 3376-16118-1-CE.docx (129.72K)
Word count: 4250
Character count: 27473

Volume 6 Issue 6 (2022) Pages x-xx
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Analisis Dampak *Screen Time* terhadap Potensi Tantrum dan Perkembangan Anak Usia Dini

Didien Ika Setyarini[1]✉, Silviana Galuh Rengganis[2], Innas Tiara Ardhiani[3], Endah Kamila Mas'udah[4]
Sarjana Terapan Kebidanan, Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang, Indonesia.
DOI: prefix/singkatan jurnal.volume.nomor.ID artikel

Abstrak
Perkembangan pada anak usia dini dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, faktor eksternal diantaranya penggunaan gadget. *Screen time* pada anak usia dini tidak boleh lebih dari 1 jam/satu hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak *screen time* terhadap potensi tantrum dan perkembangan pada anak usia dini. Penelitian ini merupakan studi kuantitatif, dengan desain analitik observasional, memanfaatkan pendekatan *Cross Sectional*. Uji statistik mengimplementasikan analisa *Rank Spearman's*. Jumlah sampel merupakan total populasi sebanyak 40 responden. Instrumen yang digunakan lembar DDST dan kuisioner. Hasil penelitian 17 responden berpotensi tantrum, dan 15 responden dengan kategori perkembangan *suspect*. Analisis uji korelasi didapatkan tingkat korelasi yang kuat, dimana semakin tinggi intensitas *screen time*, akan meningkatkan potensi tantrum dan keterlambatan perkembangan pada anak usia dini.
Kata Kunci: *Screen time, tantrum, perkembangan anak usia dini.*

Abstract
Several factors influence development in toddlers, including the use of gadgets too early. Screen time for toddlers should not be over 1 hour/day. This study aims to determine impact screen time on the development and potential of tantrums in toddlers. This research is a quantitative research, with an observational analytic design, using a Cross Sectional approach. The number of samples was the total population of 40 respondents. Statistical test used Spearman's Rank. The instruments used were DDST and questionnaires. The results of the study were 17 respondents with potential tantrums, and 15 respondents with the suspect development category. Analysis of the correlation test obtained a strong correlation level, where the higher the intensity of screen time, the greater the potential for tantrums and developmental delays in early childhood.
Keywords: *Screen time, tantrums, early childhood development.*
Copyright (c) 2022 Didien Ika Setyarini[1]✉, Silviana Galuh Rengganis[2], Innas Tiara Ardhiani[3], Endah Kamila Mas'udah[4]
Email Address : didienikasetyarini@yahoo.com

Pendahuluan
Golden periode merupakan periode lima tahun awal kehidupan, masa keemasan yang berlangsung satu kali dalam kehidupan manusia, sering dipahami juga sebagai *windows opportunity* atau *critical periode* (Setianingsih, 2018). Pada umur tersebut berlangsung perkembangan fisik, intelektual,mental serta emosional anak. Kecepatan merespon dan eksplorasi lingkungan sangat baik, dalam periode ini juga menentukan sikap, perilaku, dan kepribadian anak (Jafri & Defega, 2020). Perkembangan anak dipengaruhi oleh beberapa aspek, salah satunya lingkungan sosial dan peran orang tua. Di masa pandemi COVID-19, pemanfaatan penggunaan gadget menjadi jalan pintas orang tua untuk mendampingi anak

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.xxx

dalam bermain (Suryani et al., 2022). Fitur dan aplikasi yang menyenangkan di gadget membuat anak menjadi lebih tenang, hal tersebut dapat memudahkan orang tua untuk beraktivitas. *Screen time* dapat mempengaruhi emosional dan proses perkembangan balita (Novianti & Garzia, 2020). Proses perkembangan anak usia dini meliputi, perkembangan motorik kasar, motorik halus, bahasa, personal sosial (Mayenti&Sunita,2018). Intensitas *screen time* yang berlebihan menyebabkan anak mengalami ketergantungan, hal ini dapat memicu terjadinya gangguan perkembangan emosional sehingga berpotensi mengalami tantrum (Novianti & Garzia, 2020). Tantrum merupakan sikap dan perilaku anak yang diekspresikan dengan marah-marah, mengamuk, membanting barang, menangis, dan memukul yang terkadang disebabkan oleh penolakan akan sesuatu. Penggunaan perangkat terlalu dini dapat berdampak besar terhadap perkembangan anak usia dini (Putri, 2020)

Berdasarkan data Indonesia *Survey Center* tahun (2020), dari total populasi penduduk adalah 266,91 juta, dimana 196,71 juta penduduk merupakan pengguna internet. Hal ini menunjukkan 73,3% penduduk Indonesia menggunakan intenet aktif yang didukung dengan penggunaan gadget. Data *Survey* menyebutkan usia pengguna internet, usia 0-4 tahun sebanyak 8,23%, usia 5-9 tahun sebanyak 8,24%, usia 10-14 tahun sebanyak 8,31%, dan usia 15-74 tahun sebanyak 75,22%. Data Profil Anak Indonesia tahun (2020) menyebutkan konten yang paling banyak diakses oleh anak-anak adalah konten hiburan dengan presentase 75,80%.

Integrasi Susenas dan Riskesdas tahun 2018, dalam analisis perkembangan anak usia dini di Indonesia, menemukan dari 10 anak terdapat 6 sampai 7 anak yang telah mencapai perkembangan sesuai dengan tahapan perkembangan usianya. Riset yang dilakukan oleh UNICEF pada tahun (2020), memperoleh hasil perkembangan anak usia dini dengan penggunaan gadget terlalu lama mengakibatkan keterlambatan perkembangan, dimana terdapat 12,7% pekembangan anak tidak sesuai. Dalam penelitian ini juga menyebutkan penggunaan gadget berdampak pada emosional anak, sebesar 14,2% anak mengalami gangguan perkembangan emosional akibat penggunaan gadget.

Berdasarkan artikel penelitian *Influence of Gadget* (Srinahyanti et al., 2019), menjelaskan *screen time* pada anak memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif diantaranya dapat membantu menggambarkan imajinasi anak, dan melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan. Dampak negatif dari *screen time* lebih banyak daripada dampak positif, yakni kecanduan, kurangnya konsentrasi, keterlambatan bicara dan paparan radiasi. Penggunaan gadget pada anak memiliki dampak negatif yang cukup besar, dimana balita menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain gadget, sehingga membuat mereka cenderung malas bergerak dan beraktivitas yang dapat mengganggu motorik kasar. Lambat tahun balita akan melupakan kesenangan bermain dengan teman-temannya, yang akan membuat interaksi sosial terganggu (Suri et al., 2021).

Pendampingan dari orang tua sangatlah penting diberikan kepada anak, salah satunya dengan pembatasan *screen time*, agar anak tidak mengalami keterlambatan perkembangan, kecanduan gadget hingga gangguan emosional. Anak memerlukan pengasuhan, karena tidak mempunyai pengalaman untuk membimbing perkembangannya sendiri ke arah yang lebih matang. Arahan serta bimbingan orang tua sebagai kunci keberhasilan untuk membentuk kepribadian mandiri dan kompeten secara sosial (Viandari & Susilawati, 2019). Sikap orang tua yang membimbing, membina, dan mendidik anak-anaknya dalam kehidupan sehari-hari diperlukan dalam hal ini. Pendampingan, pengasuhan dan pengawasan dari orang tua akan mempengaruhi perkembangan dan emosional anak (Santy & Irtanti, 2018).

Hasil studi pendahuluan dilakukan di Posyandu Melati yang terletak di Wilayah Kerja Puskesmas Mulyorejo, didapatkan cakupan jumlah balita 2.723 balita, Kelurahan Karang Besuki memiliki urutan tebanyak nomor dua dengan jumlah balita 620 balita dengan 9 posyandu, dimana balita terbanyak dengan jumlah 172 balita terdata di Posyandu Melati. Posyandu Melati di Kelurahan Karang Besuki merupakan posyandu yang terletak di pusat kota Malang, dimana akses teknologi pada wilayah kota lebih cepat dari pada wilayah perdesaan, dan penggunaan gadget oleh masyarakat sudah tidak asing. Status ekonomi

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

masyarakat tergolong dalam kategori menengah ke atas, dengan rata-rata pengasilan masyarakat UMR, yang memungkinkan gadget lebih mudah dimiliki, dan menjadi salah satu kebutuhan sekunder yang wajib bagi masyarakat. Hal tersebut dapat sebagai aspek pendukung aktivitas *screen time* pada anak usia dini. Penelitian Martzog & Suggate, (2022) dengan judul penelitian *Screen media are associated with fine motor skill development in preschool children*, menunjukkan jalur lintas tertinggal negatif pada perkembangan anak usia dini, dimana penelitian tersebut berbanding terbalik dengan penelitian Rizki & Aguss, (2020) yang menjelaskan bahwa sejalan dengan bertambahnya umur secara bertahap serta bersinambung perkembangan akan bertambah dari sederhana, tidak terorganisir, tidak terampil, menjadi terorganisasi dengan baik. Tujuan dari penelitian adalah mengetahui dampak *screen time* terhadap potensi tantrum dan perkembangan anak usia dini.

Metodologi

Jenis penelitian merupakan penelitian kuantitatif, dengan desain analitik observasional yang mengimplementasikan pendekatan *Cross Sectional*. Analisa statistik menggunakan *Rank Spearman's*. Penelitian dilakukan di Posyandu Melati Karang Besuki Wilayah Kerja Puskesmas Mulyorejo. Jumlah sampel merupakan total populasi sebanyak 40 responden. Sampel yang digunakan adalah anak usia dini dengan rentang usia 24-59 bulan. Variabel *independent* dalam penelitian ini adalah intensitas *screen time* pada anak usia dini dan variabel dependent yang digunakan adalah potensi tantrum dan perkembangan anak usia dini.

Pengumpulan data dilakukan secara langsung, dengan instrumen yang digunakan lembar DDST (*Denver Development Skrining Test*), kuisioner intensitas *screen time*, dan kuisioner potensi perilaku tantrum. Pengisian kuisioner dilakukan dengan orang tua anak, kuisioner intensitas *screen time* dengan skala liket berisi 10 pertanyaan telah dilakukan uji validitas dan reabilitas dengan nilai koefisien validitas cukup (0,654-0,899), dan telah dilakukan uji reabilitas dengan hasil *Alpha Croncbach* 0,888 (sangat kuat). Kuisioner potensi perilaku tantrum telah melalui uji validitas dan reabilitas, 33 item pernyataan valid dengan koefisien validitas 0,617-0,959 kuisioner perilaku tantrum memiliki nilai reabilitas 0,971 yang berarti sangat reliabel, sehingga dapat disimpulkan kuisioner layak digunakan dalam penelitian.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.xxx

Hasil dan Pembahasan

Perkembangan zaman menjadikan anak tidak asing dengan gadget, dahulu gadget hanya digunakan untuk telepon dan mengirim pesan dengan desain yang tidak menarik. Gadget saat ini sudah berevolusi menjadi barang dengan desain menarik, disertai dengan *touch screen* dan berbagai fitur aplikasi yang menyenangkan. Dampak penggunaan gadget diibaratkan dua sisi mata uang, memiliki dampak positif dan dampak negatif. Intensitas *screen time* yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan anak usia dini.

Proses perkembangan balita dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya faktor eksternal yang berkaitan dengan penggunaan gadget. Menurut Suri,dkk (2021), penggunaan gadget memiliki dampak negatif yang cukup besar, kemudahan mengakses media informasi menyebabkan anak malas bergerak dan beraktivitas. Sejalan dengan penelitian (Becker et al., 2015), menunjukkan bahwa perkembangan balita mengalami keterlambatan akibat penggunaan gadget yang berlebihan. Faktanya dalam hal ini anak hanya tertarik dengan fitur-fitur yang membuat mereka tidak berminat untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini sesuai dengan teori Suci (2014) bahwa, penggunaan gadget dapat menggantikan peran keluarga dan teman, sehingga individu lebih suka menyendiri dan tidak melakukan kontak sosial. Hasil penelitian menjelaskan sebagian besar anak yang menggunakan gadget lebih dari 1 jam setiap hari mengalami degradasi perkembangan sosial, dengan aktivitas gadget yang cukup tinggi anak dapat menjadi apatis terhadap lingkungan (Ra et al., 2018).

Sejalan dengan penelitian Widya, (2020) bahwa gadget dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain, anak akan lebih suka menyendiri berada pada zona nyaman bermain dengan gadget, sehingga menimbulkan sikap individualis dan berkurangnya sikap peduli terhadap orang lain. Kondisi balita dengan penggunaan gadget yang berlebihan akan mengakibatkan ketidakmampuan anak dalam mengelola emosinya, karena tidak berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Karakteristik Responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini, meliputi, usia anak, jenis kelamin, usia ibu, pendidikan ibu, pekerjaan ibu, penghasilan rata-rata keluarga.

Tabel 1. Karakteristik usia balita

Karakteristik Responden		Frekuensi	Presentase (%)
Usia Balita	24-35 bulan	14	35
	36-47 bulan	17	42,5
	48-59 bulan	9	22,5
	Total	40	100
Jenis Kelamin	Perempuan	13	32,5
	Laki-Laki	27	67,5
	Jumlah	40	100

Tabel 2. Usia ibu balita

Usia Ibu	Frekuensi	Presentase (%)
20-30 tahun	14	35
31-40 tahun	20	50
>40 tahun	6	15
Jumlah	40	100

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Tabel 3. Pendidikan dan Pekerjaan Ibu Balita

Pendidikan Terakhir	Frekuensi	Presentase (%)
Sekolah Menengah Pertama	4	10
Sekolah Menengah Atas	23	57,5
Perguruan Tinggi	13	32,5
Jumlah	40	100
Pekerjaan	**Frekuensi**	**Presentase (%)**
Bekerja	16	40
Tidak bekerja	24	60
Jumlah	40	100

Tabel 4. Penghasilan rata-rata keluarga

Rata-Rata Penghasilan	Frekuensi	Presentase
≤ Rp.1.500.000	11	27,5
Rp.1.600.000- Rp.2.500.000	12	30
≥ Rp.2.600.000	17	42.5
Jumlah	40	100

Tabel 1. menunjukkan bahwa hampir setengah responden berada pada kisaran usia 36-47 bulan sebesar 17 responden (42,5%), dan memaparkan bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki sebesar 27 responden (67,5%). Berdasarkan tabel 2 usia ibu, balita dari 40 responden terdapat 14 responden (35%) berusia 20-30 tahun, 20 responden (50%) ibu berusia 30-40 tahun, dan 6 responden (15%) ibu dengan usia lebih dari 40 tahun. Pendidikan terakhir sekolah menengah atas sejumlah 23 responden (57,5%), ibu balita tidak bekerja, sebesar 24 responden (60%) pada tabel 3. Kemudian pada tabel 4 hampir setengah penghasilan rata rata keluarga ≥ Rp.2.600.000 dengan jumlah 17 responden (42,5%).

Kemudahan anak usia dini dalam mengakses gadget dalam kegiatan sehari-hari dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah faktor ekonomi (Fadilah,2015). Data penghasilan keluarga di dapatkan hampir setengah penghasilan rata rata keluarga ≥Rp.2.600.000 (42,5% responden), dan sebagian ibu balita bekerja (40%) yang dapat menambah penghasilan keluarga. Status ekonomi masyarakat tergolong dalam kategori menengah ke atas, dengan rata-rata penghasilan masyarakat sesuai dengan UMR, sehingga penggunaan gadget menjadi salah satu kebutuhan sekunder yang wajib bagi masyarakat. Hal tersebut sejalan dengan teori yang telah disampaikan Fadilah (2015), masyarakat dengan status ekonomi menengah ke atas sampai dengan status ekonomi menengah kebawah lebih mudah untuk menjangkau penggunaan gadget dalam kegiatan sehari-hari.

Intensitas *screen time* pada anak usia dini

Tabel 5. Intensitas *screen time*

Intensitas *Screen Time*	Frekuensi	Presentase (%)
Tinggi	15	37,5
Sedang	19	47,5
Rendah	6	15
Jumlah	40	100

Tabel menjelaskan bahwa intensitas penggunaan gadget pada balita di Posyandu Melati, dari 40 responden, terdapat 15 responden (37,5%) dengan kategori tinggi, 19 responden (47,5%) dengan kategori sedang, dan 6 responden (15%) dengan kategori rendah. Intensitas penggunaan gadget mencakup beberapa pertanyaan diantaranya durasi, frekuensi penggunaan gadget dalam satu minggu, dan aplikasi yang sering kali dilihat anak ketika menggunakan gadget.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.xxx

Analisa dampak *screen time* terhadap potensi perilaku tantrum pada anak usia dini

Tabel 7. Dampak screen time terhadap potensi perilaku tantrum pada anak usia dini

Intensitas Gadget	Potensi Tantrum				Total	%	P Value
	Tidak Berpotensi	%	Berpotensi Tantrum	%			
Rendah	5	12,5	1	2,5	6	15	
Sedang	15	37,5	4	10	19	47,5	0,000
Tinggi	3	7,5	12	30	15	37,5	
Total	23	57,5	17	42,5	40	100	
Nilai Uji Statistik *Spearman's Rho* sebesar 0,607							

Hasil uji korelasi statistik *Non Parametric Rank Spearman*, hubungan intensitas *screen time* terhadap potensi tantrum pada balita memiliki nilai yang signifikan, *a* = 0,607, yang berarti terdapat hubungan *intensitas screen time* terhadap potensi tantrum dengan tingkat hubungan kuat. Dalam penelitian ini, melakukan pengkajian terkait dengan hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap potensi tantrum pada balita di Posyandu Melati, dari 40 responden, terdapat 17 responden (42,5%) berpotensi mengalami perilaku tantrum, 23 responden (57,5%) tidak berpotensi tantrum.

Balita dengan aktivitas menetap dengan menggunakan media berbasis layar dengan durasi yang meningkat setiap hari dapat memicu tanda-tanda kecanduan terhadap penggunaan gadget. Kecanduan terjadi karena hal-hal yang membuat anak senang akan merangsang otak untuk memproduksi dopamin secara berlebihan. Jumlah dopamin yang berlebihan akan mengganggu kerja hipotalamus, bagian yang bertanggung jawab mengatur emosi dan suasana hati (Srinahyanti,2019). Kondisi balita dengan penggunaan gadget yang berlebihan akan mengakibatkan ketidakmampuan anak dalam mengelola emosinya, karena tidak berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Anak dapat meluapkan amarahnya, apabila keinginannya tidak terpenuhi.

Hal tersebut sejalan dengan teori Chikmah & Fitrianingsih, (2018) yang menjelaskan bahwa penggunaan gadget secara terus menerus dapat menghambat proses perkembangan emosional pada balita, yang dapat memicu terjadinya tantrum. Penggunaan gadget yang berlebihan menjadikan anak tidak mampu mengenal emosi dan cenderung meluapkan amarahnya. Hal tersebut didukung oleh penelitian Febriati & Fauziah,(2020) bahwa intensitas rata-rata penggunaan gadget lebih dari satu jam per hari dapat mengakibatkan emosional anak terganggu, dimana anak cepat marah, emosi saat diminta berhenti menggunakan gadget.

Hasil penghitungan *Odds Ratio* (OR) dari hubungan intensitas *screen time* terhadap potensi tantrum pada balita memperoleh nilai 10,663 dimana balita dengan durasi *screen time* lebih dari 1 jam memiliki peluang 10,663 kali lebih besar berpotensi mengalami tantrum. Orang tua perlu memahami karakteristik anaknya, dan memberikan pendampingan di saat anak-anak menggunakan gadget. Hal yang masih banyak ditemui adalah orang tua kurang memahami dampak lama penggunaan gadget dan fitur-fitur apa yang bisa diakses oleh anak, bahaya atau risiko apa yang mungkin bisa terjadi pada anak jika penggunaanya tidak dibatasi. Hal lain adalah sebagian orang tua justru menjadikan gadget sebagai cara untuk mengalihkan perhatian anak di saat orang tua sibuk, ataupun orang tua yang tidak konsisten dalam mengatur penggunaan gadget oleh anak.

Analisa dampak *screen time* terhadap perkembangan anak usia dini

Tabel 6 Dampak *screen time* terhadap perkembangan anak usia dini

Perkembangan Balita	Penggunaan Gadget						Total	%	P Value
	Rendah	%	Sedang	%	Tinggi	%			
Normal	6	15	17	42,5	2	5	25	62,5	
Suspect	0	0	2	5	13	32,5	15	37,5	0,000
Untestable	0	0	0	0	0	0	0	0	

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Total	6	15	19	47,5	15	37,5	40	100

Nilai Uji Statistik *Spearman's Rho* sebesar 0,750

Berdasarkan uji korelasi statistik *Non Parametric Rank Spearman*, hubungan intensitas *screen time* terhadap perkembangan pada balita memiliki nilai yang signifikan, dengan hasil 0,750. Hal tersebut menunjukkan terdapat hubungan kuat antara intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan pada balita. Dari data penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa 15 balita memiliki hasil perkembangan *suspect* dengan intensitas penggunaan gadget sedang, dan tinggi.

Screen time dengan intensitas yang berlebihan dapat mempengaruhi aspek perkembangan bahasa pada balita, terdapat 5 balita mengalami gangguan dengan memperoleh kriteria akhir *caution*. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Indra Yeni, n.d.(2019), menjelaskan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak negatif pada perkembangan bahasa balita yaitu mengganggu perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif. Hasil penelitian dari *Pediatrics Academics Societies Meeting* di San Fransisco pada tahun 2015, menjelaskan bahwa setiap tambahan 30 menit waktu yang digunakan untuk bermain gadget dapat meningkatkan risiko keterlambatan bicara hingga 45%. Hal tersebut sejalan dengan teori dr. Gary Small dari *University* California, bahwa anak-anak yang menghabiskan banyak waktu untuk teknologi dan lebih sedikit berinteraksi dengan orang lain akan menghambat keterampilan komunikasi. Didukung oleh penelitian Moon et al., (2019) yang menjelaskan bahwa balita yang menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan perangkat pintar lebih sering mengalamai keterlambatan dalam aspek bahasa.

Perkembangan motorik halus dalam penelitian ini terdapat 15 responden yang mengalami hambatan perkembangan dalam aspek motorik halus. Intensitas *screen time* mempengaruhi perkembangan motorik halus, hal ini sejalan dengan penelitian Martzog & Suggate, (2022) dengan judul penelitian *Screen media are associated with fine motor skill development in preschool children*, menunjukkan jalur lintas tertinggal negatif pada perkembangan motorik halus anak, dan tidak ada perubahan perkembangan motorik halus pada anak dengan penggunaan gadget, yang dipengaruhi oleh pendidikan orang tua, status kepemilikan perangkat, dan usia penggunaan perangkat. Sejalan dengan teori Srinahyanti, (2019), ketika anak terlalu banyak memainkan gadget dapat membuat anak menjadi tidak fokus dalam berbagai hal yang dikerjakan, dan hanya teringat pada gadget, dimana perilaku tersebut dapat menghambat proses perkembangan motorik halus pada anak.

Pada pekembangan balita di aspek personal sosial terdapat 15 responden mengalami keterlambatan. Hasil penelitian menjelaskan sebagian besar anak yang menggunakan gadget lebih dari 1 jam setiap hari mengalami degradasi perkembangan sosial, dengan aktivitas gadget yang cukup tinggi anak dapat menjadi apatis terhadap lingkungan (Ra et al., 2018). Hal ini diperkuat oleh Nofadina et al., (2021) bahwa *screen time* dengan durasi tinggi pada anak usia pra sekolah mempengaruhi tingkat perkembangan sosial. Sejalan dengan teori Ismanto dan Onibala (2015) bahwa anak akan lebih senang bermain dengan gadget untuk mengakses berbagai aplikasi sehingga interaksi sosial anak akan berkurang bahkan luntur.

Dalam penelitian ini perkembangan motorik kasar pada balita di Posyandu Melati tidak mengalami keterlambatan, dari 40 responden penelitian memiliki kategori perkembangan motorik kasar normal. Hal ini sejalan dengan Sapri et al., (2021) menjelaskan bahwa, perkembangan motorik kasar berkembang terlebih dahulu, terlihat ketika anak akan lebih dahulu memegang benda-benda yang ukuran besar dari pada ukuran kecil dan akan berjalan terlebih dahulu. Kemampuan motorik kasar pada balita lebih berkembang dari pada kemampuan motorik halus, Hal ini terjadi karema koordinasi mata dengan tangan belum begitu optimal dibandingkan dengan gerakan-gerakan yang mengandalkan otot besar.

Secara keseluruhan dalam penelitian ini didapatkan hasil bahwa, 25 responden (62,5%) dengan perkembangan normal, 15 responden (37,5%) dengan perkembangan *suspect*, dan tidak ada balita dengan hasil perkembangan *untestable*. Hasil penghitungan *Odds Ratio* (OR)

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.xxx

dari hubungan intensitas *screen time* terhadap perkembangan balita memperoleh nilai 56,42 dimana balita dengan durasi penggunaan gadget lebih dari 1 jam memiliki peluang 56,42 kali lebih besar memiliki kategori perkembangan *suspect*. *Screen time* tanpa pembatasan dan pendampingan yang baik oleh orang tua dapat menyebabkan anak kecanduan, dimana ketergantungan gadget menurunkan fokus anak-anak seperti malas menulis dan membaca, misalnya anak sering melihat aplikasi video, anak akan cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang dicari. Perkembangan pada anak akan terhambat, berkaitan dengan mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya. Pendampingan dan peran orang tua dibutuhkan dalam proses perkembangan balita, dengan memberikan pendampingan optimal melalui pembatasan penggunaan gadget, memantau tontonan yang sering diakses oleh anak, dan mengajak anak tetap berinteraksi dengan lingkungannya, dapat dilakukan sebagai upaya meningkatkan perkembangan balita.

Simpulan

Hasil penelitian menjelaskan bahwa intensitas *screen time* lebih dari 1 jam berpotensi mengakibatkan perilaku tantrum dan berdampak negatif pada perkembangan anak usia dini. Diharapkan orang tua dapat memberikan stimulasi perkembangan, yang meliputi perkembangan bahasa, motorik kasar, motorik halus, dan personal sosial. Anak dengan intensitas *screen time* berlebihan, tidak mendapatkan stimulasi yang optimal. Stimulasi yang terarah dan teratur akan lebih cepat mengoptimalkan kemampuan perkembangan pada anak. Pendampingan dan peran orang tua dibutuhkan dalam proses perkembangan, dengan memberikan pendampingan optimal melalui pembatasan *screen time*, memantau tontonan yang sering diakses oleh anak, dan mengajak anak tetap berinteraksi dengan lingkungannya, dapat dilakukan sebagai upaya meningkatkan perkembangan.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada institusi Poltekkes Kemenkes Malang khususnya jurusan kebidanan yang telah memberikan kesempatan untuk menyusun penelitian ini, ucapan terima kasih disampaikan kepada Posyandu Melati Karang Besuki di Wilayah Puskesmas Mulyorejo yang telah berkenan berpartisipasi dalam penelitian ini. Kami menyadari bahwa jurnal ini masih sangat mungkin terdapat kekurangan, kelemahan, ataupun keterbatasan. Oleh karena itu, saran dan masukan yang sifatnya membangun sangat diharapkan.

Daftar Pustaka

Anjani, D., Fadhila, M., & Primasari, W. (2019). Strategi Komunikasi Pendidik Dalam Menghadapi Temper Tantrum Anak Berkebutuhan Khusus. *Makna: Jurnal Kajian Komunikasi, Bahasa, Dan Budaya*, *5*(2), 1–16.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2020). Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*, *2020*, 1–146. https://apjii.or.id/survei

Bahasa, P., & Usia, A. (n.d.). *Issn : 2580 – 4197*. 67–80.

Becker, F. G., Cleary, M., Team, R. M., Holtermann, H., The, D., Agenda, N., Science, P., Sk, S. K., Hinnebusch, R., Hinnebusch A, R., Rabinovich, I., Olmert, (2015).

Chikmah, A. ., & Fitrianingsih, D. (2018). PENGARUH DURASI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MASALAH MENTAL EMOSIONAL ANAK PRA SEKOLAH Jurnal SIKLUS Volume 07 Nomor 02 Juni 2018. *Jurnal SIKLUS Volume 07*, *07*(02), 295–299.

Direktorat Kesehatan Departmen Kesehatan Keluarga. (2010). Kpsp Pada Anak. *Kementerian Kesehatan RI*, 53–82.

Febriati, L. D., & Fauziah, A. (2020). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap

Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah di TK Yogyakarta. *TSJKeb Jurnal*, *5*(1), 1–12. http://ejournal.annurpurwodadi.ac.id/index.php/TSCBid

Jafri, Y., & Defega, L. (2020). Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Bahasa Anak Usia 3 – 6 Tahun. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*, *3*(1), 76–83.

Kemen PPA. (2020). Issn 2089-3523. *Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak (PPPA)*.

Manning, B. L., Roberts, M. Y., Estabrook, R., Petitclerc, A., Burns, J. L., Briggs-Gowan, M., Wakschlag, L. S., & Norton, E. S. (2019). Relations between toddler expressive language and temper tantrums in a community sample. *Journal of Applied Developmental Psychology*, *65*(November 2018), 101070. https://doi.org/10.1016/j.appdev.2019.101070

Martzog, P., & Suggate, S. P. (2022). Screen media are associated with fine motor skill development in preschool children. *Early Childhood Research Quarterly*, *60*, 363–373. https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2022.03.010

Mayenti, N. F., & Sunita, I. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru. *Photon: Jurnal Sain Dan Kesehatan*, *9*(1), 208–213. https://doi.org/10.37859/jp.v9i1.1092

Moon, J. H., Cho, S. Y., Lim, S. M., Roh, J. H., Koh, M. S., Kim, Y. J., & Nam, E. (2019). Smart device usage in early childhood is differentially associated with fine motor and language development. *Acta Paediatrica, International Journal of Paediatrics*, *108*(5), 903–910. https://doi.org/10.1111/apa.14623

Nofadina, H., Hidayati, N. O., & Adistie, F. (2021). Hubungan Screen Time Penggunaan Smartphone Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Mutiara Ners*, *4*(2), 94–99. https://doi.org/10.51544/jmn.v4i2.1654

Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 1000. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490

Policy, E. (n.d.). *Gadget Playing and Tv Watching Habits in Children Aged 2 – 5 : Antecedents and Effects /*.

Putri, A. A. (2020). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perilaku Tantrum Pada Anak Di Tk Bunda Dharmasraya. *Jurnal Inovasi Penelitian*, *1*(3), 1–4.

Ra, C. K., Cho, J., Stone, M. D., De La Cerda, J., Goldenson, N. I., Moroney, E., Tung, I., Lee, S. S., & Leventhal, A. M. (2018). Association of digital media use with subsequent symptoms of attention-deficit/hyperactivity disorder among adolescents. *JAMA - Journal of the American Medical Association*, *320*(3), 255–263. https://doi.org/10.1001/jama.2018.8931

Rahmawati, I., Kristiana, D., & M.Fadlillah. (2019). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Era 4.0. *Ilmiah*, *0985*(10), 481124. http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/edupedia/article/view/543

Rizki, H., & Aguss, R. M. (2020). Analisis Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, *1*(2), 20–24. https://doi.org/10.33365/joupe.v1i2.588

Santy, W. H., & Irtanti, T. A. (2018). Pola Asuh Orang Tua Mempengaruhi Temper Tantrum Pada Anak Usia 2-4 Tahun Di Paud Darun Najah Desa Gading, Jatirejo, Mojokerto. *Journal of Health Sciences*, *7*(1). https://doi.org/10.33086/jhs.v7i1.490

Sapri, S., Nasution, F., & Sihati, S. (2021). Kecerdasan Kinestetik dan Perkembangan Motorik Kasar Anak di RA Karya Panca Budi. *Jurnal Raudhah*, *9*(1), 28–39. https://doi.org/10.30829/raudhah.v9i1.941

Sejati, Y. G., & Nurlaili, U. (2020). Meminimalisir Penggunaan Gadget Yang. *Meminimalisir Penggunaan Gadget Yang Menghambat Perkembangan Motorik Anak Usia Dini*, 1–7.

Souza, S., Jisha, N. V, Prashanth, D., & ... (2018). Knowledge of Parents Regarding Management of Temper Tantrum in Toddlers. *RGUHS Journal of ...*, 23–27. https://journalgrid.com/view/article/rjns/139

Srinahyanti, S., Wau, Y., Manurung, I., & Arjani, N. (2019). *Influence of Gadget: A Positive*

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.xxx

and Negative Impact of Smartphone Usage for Early Child. https://doi.org/10.4108/eai.3-11-2018.2285692

Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, *16*(2), 191. https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297

Srinahyanti, S., Wau, Y., Manurung, I., & Arjani, N. (2019). *Influence of Gadget: A Positive and Negative Impact of Smartphone Usage for Early Child*. https://doi.org/10.4108/eai.3-11-2018.2285692

Suri, O. I., Anggraini, D., & Fitriani, W. (2021). Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Pra Sekolah. *Jurnal Kesehatan*, *14*(1), 6–12. http://ejournal.poltekkesternate.ac.id/ojs/index.php/juke/article/view/276/142

Suryani, L., Tute, K. J., Nduru, M. P., & Pendy, A. (2022). Analisis Implementasi Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Masa New Normal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3), 2234–2244. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1915

Viandari, K. D., & Susilawati, K. P. A. (2019). Peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah. *Jurnal Psikologi Udayana*, *6*(01), 76. https://doi.org/10.24843/jpu.2019.v06.i01.p08

Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Abdi Ilmu*, *13*(1), 29–34.

Zuhroh, D. F. (2020). *Zuhroh, D. F. (2020). TEMPER TANTRUM PADA ANAK USIA PRASEKOLAH The Correlation Between Child and Mother ' s Characteristics with Incidence Of Temper Tantrum in Preschool Aged Children*. *1(2), 24–33.TEMPER TANTRUM PADA ANAK USIA PRASEKOLAH The Correlation B*. *1*(2), 24–33.

Analisis Dampak Screen Time terhadap Potensi Tantrum dan Perkembangan Anak Usia Dini

ORIGINALITY REPORT

21%	20%	12%	10%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.stikeshangtuahsby-library.ac.id Internet Source	3%
2	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	3%
3	repo.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	2%
4	journals.ums.ac.id Internet Source	2%
5	www.researchgate.net Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	1%
7	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%
8	pt.scribd.com Internet Source	1%

9	Tutik Hidayati, Yessy Nur Endah Sary, Iis Hanifah. "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemandirian Dan Kematangan Sosial Anak Pra Sekolah", Oksitosin : Jurnal Ilmiah Kebidanan, 2019 Publication	1 %
10	studentjournal.umpo.ac.id Internet Source	1 %
11	obsesi.or.id Internet Source	1 %
12	stikespantikosala.ac.id Internet Source	1 %
13	repository.ub.ac.id Internet Source	1 %
14	Desga Perkasa, Dyah Ayu Istiqomah, Nuraini Aisiyah. "Kesesuaian Penggunaan Lahan terhadap Rencana Tata Ruang Wilayah di Kecamatan Syamtalira Aron Kabupaten Aceh Utara", Widya Bhumi, 2022 Publication	1 %
15	dspace.umkt.ac.id Internet Source	1 %
16	ejurnalmalahayati.ac.id Internet Source	1 %
17	litapdimas.kemenag.go.id Internet Source	1 %

18 Suryani - -, Eprin Damayanti. "AKTOR-FAKTOR YANG BERHUBUNGAN DENGAN KEJADIAN PENYAKIT MALARIA DI WILAYAH KERJA PUSKESMAS ANGGUT ATAS KOTA BENGKULU", Photon: Jurnal Sain dan Kesehatan, 2018 1%
Publication

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 1%
Exclude bibliography	On		