



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

Didien Ika Setyarini¹✉, Silviana Galuh Rengganis¹, Innas Tiara Ardhiani¹, Endah Kamila Mas'udah¹

Kebidanan, Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang, Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v7i2.3376](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3376)

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) 2023 Didien Ika Setyarini, et al.

✉ Corresponding author : Didien Ika Setyarini

Email Address : didienikasetyarini@yahoo.com (Malang, Indonesia)

Received 12 September 2022, Accepted 3 December 2022, Published 11 May 2023

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 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, 2017)

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 internet 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% perkembangan 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. Manfaatnya termasuk mendorong ekspresi kreatif dan pemikiran kritis pada anak tanpa membatasi mereka pada batasan dunia nyata. 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 (Oktafia et al., 2021).

Orang tua dapat membantu mencegah keterlambatan perkembangan, kecanduan gadget, dan masalah emosional pada anak dengan menetapkan batasan penggunaan layar mereka. Karena kurangnya pengalaman hidup, anak-anak membutuhkan pengawasan dan bimbingan setiap saat. Instruksi dan arahan orang tua sebagai penggerak menuju kedewasaan yang percaya diri dan mandiri (Viandari & Susilawati, 2019). Peran orang tua sehari-hari dalam membimbing, mengasuh, dan mendidik anaknya sangat menentukan dalam hal ini.

Pertumbuhan dan kematangan psikologis anak dipengaruhi oleh tingkat keterlibatan, pengasuhan, dan pengawasan orang tua (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 terbanyak 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 masyarakat tergolong dalam kategori menengah ke atas, dengan rata-rata penghasilan 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

Penelitian ini bersifat kuantitatif dan menggunakan desain *cross sectional* dengan metodologi analitik observasional. 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 Skringing Test*), kuisisioner intensitas *screen time*, dan kuisisioner potensi perilaku tantrum. Intensitas waktu layar diukur menggunakan kuesioner skala Likert 10 item yang diisi dengan orang tua anak dan ditemukan memiliki koefisien validitas yang memuaskan (0,654-0,899) dan reliabilitas (temuan Cronbach Alpha 0,888). (sangat kuat). Validitas dan reliabilitas kuesioner perilaku tantrum prospektif telah ditetapkan; kuesioner memiliki 33 pertanyaan pernyataan yang valid dengan koefisien validitas berkisar antara 0,617 hingga 0,959, dan nilai reliabilitasnya sebesar 0,971 menunjukkan bahwa kuesioner ini sangat dapat diandalkan.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Hasil dan Pembahasan

Keakraban anak-anak dengan teknologi adalah produk zaman modern. Sekali waktu, telepon dan perangkat elektronik lainnya tidak memiliki kegunaan selain untuk melakukan dan menerima panggilan dan mengirim pesan teks. Elektronik modern telah jauh berkembang sejak awal, dengan desain baru yang ramping, layar sentuh, dan sejumlah besar permainan serta pilihan hiburan lainnya. Efek penggunaan teknologi dapat dilihat sebagai dua sisi, seperti koin. Otak anak kecil mungkin terpengaruh secara negatif oleh paparan layar yang terlalu lama.

Karakteristik Responden

Rincian partisipan dalam penelitian ini seperti usia dan jenis kelamin, usia ibu dan tingkat pendidikan dan pekerjaan, serta rata-rata pendapatan keluarga disajikan pada tabel 1 dan 2.

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

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 \geq Rp.2.600.000 dengan jumlah 17 responden (42,5%).

Banyak variabel, termasuk keadaan ekonomi, yang dapat mempengaruhi seberapa mudah anak-anak dapat memperoleh dan menggunakan perangkat teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka. (Fadilah,2015). Data penghasilan keluarga di dapatkan hampir setengah penghasilan rata rata keluarga \geq 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 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.

Tabel 5. Intensitas screen time

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

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

Hasil uji korelasi statistik *Non Parametric Rank Spearman*, hubungan intensitas screen time terhadap potensi tantrum pada balita memiliki nilai yang signifikan, $\alpha = 0,607$, yang berarti terdapat hubungan intensitas screen time terhadap potensi tantrum dengan tingkat hubungan kuat. Di antara total 40 peserta, 17 (atau 42,5% dari sampel) ditemukan berisiko mengamuk akibat sering menggunakan perangkat elektronik, sedangkan 23 (atau 57,5% sampel) tidak (tabel 7). Penelitian ini dilakukan di Posyandu Melati.

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	0,000
Sedang	15	37,5	4	10	19	47,5	
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

Anak-anak prasekolah yang terlibat dalam penggunaan media layar yang semakin lama mungkin mulai menunjukkan indikator ketergantungan teknologi. Hal-hal yang membuat anak muda senang memicu otak untuk memproduksi dopamin secara berlebihan, yang dapat menyebabkan kecanduan. Hipotalamus yang bertugas mengatur emosi dan suasana hati akan terhambat oleh dopamin yang melimpah (Srinahyanti, 2019). Anak-anak yang tidak terhubung dengan lingkungannya akan mengembangkan kondisi yang disebut "toddlerhood", yang membuat mereka sulit mengendalikan emosinya. Jika permintaan anak ditolak, mereka memiliki pilihan untuk mengungkapkan rasa frustrasinya.

Hal tersebut sejalan dengan teori Chikmah & Fitriyaningsih, (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 mengenali kualitas unik anak-anak mereka dan membantu mereka memanfaatkan teknologi. Yang masih sering terjadi adalah kurangnya kesadaran orang tua akan potensi masalah yang terkait dengan paparan tak terbatas anak-anak mereka terhadap media elektronik dan fungsi yang disediakan oleh perangkat tersebut. Masalah lainnya adalah beberapa orang tua menggunakan elektronik sebagai teknik untuk menyibukkan anak-anak mereka ketika mereka sendiri terlalu sibuk untuk memperhatikan mereka.

Analisa Dampak Screen Time Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini

Berdasarkan uji korelasi statistik *Non Parametric Rank Spearman*, hubungan intensitas *screen time* terhadap perkembangan pada balita (tabel 6) memiliki nilai yang signifikan, dengan hasil 0,750. Ini menunjukkan hubungan sebab akibat antara penggunaan perangkat berat balita dan pertumbuhan terhambat mereka. Menurut temuan penelitian, 15 anak yang paparan teknologinya sedang atau tinggi memiliki hasil perkembangan yang dipertanyakan.

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

Perkem-bangan Balita	Penggunaan Gadget						Total	%	P Value
	Rendah	%	Sedang	%	Tinggi	%			
Normal	6	15	17	42,5	2	5	25	62,5	0,000
<i>Suspect</i>	0	0	2	5	13	32,5	15	37,5	
<i>Untestable</i>	0	0	0	0	0	0	0	0	
Total	6	15	19	47,5	15	37,5	40	100	

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

Screen time dengan intensitas yang berlebihan dapat mempengaruhi aspek perkembangan bahasa pada balita, terdapat 5 balita mengalami gangguan dengan memperoleh kriteria akhir *caution*. Temuan penelitian ini sejalan dengan temuan Indra Yeni (2019) yang menjelaskan bahwa *screen time* menghambat perkembangan linguistik balita, yaitu kemampuan mereka untuk memahami dan memanfaatkan bahasa. Penelitian yang dipresentasikan pada Pediatrics Academic Societies Conference 2015 di San Francisco menemukan bahwa kemungkinan keterlambatan bicara pada anak-anak meningkat hingga 45% untuk setiap tambahan 30 menit yang dihabiskan bermain gadget. Hal ini konsisten dengan temuan Dr. Gary Small dari University of California, yang menemukan bahwa

semakin banyak waktu yang dihabiskan anak-anak untuk elektronik dan semakin sedikit waktu yang mereka habiskan untuk berinteraksi satu sama lain, semakin buruk kemampuan komunikasi mereka. Didukung oleh penelitian Moon et al., (2019) yang menjelaskan bahwa balita yang menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan perangkat pintar lebih sering mengalami keterlambatan dalam aspek bahasa.

Perkembangan motorik halus dalam penelitian ini terdapat 15 responden yang mengalami hambatan perkembangan dalam aspek motorik halus. Menurut penelitian oleh Martzog dan Suggate, berjudul "Media layar dikaitkan dengan perkembangan keterampilan motorik halus pada anak prasekolah," paparan media elektronik yang terlalu lama berdampak negatif pada perkembangan keterampilan motorik halus anak dan tidak memiliki efek yang terlihat pada perkembangan keterampilan motorik halus anak saat menggunakan perangkat elektronik. Menurut teori Srinahyanti (2019), waktu bermain yang berlebihan dengan perangkat elektronik dapat membuat anak kurang memperhatikan lingkungannya dan lebih fokus pada perangkat itu sendiri, yang dapat memperlambat perkembangan keterampilan motorik yang sehat.

15 responden memiliki anak yang perkembangan sosial dan emosionalnya terlambat dari jadwal. Temuan penelitian menunjukkan bahwa anak muda yang menggunakan perangkat elektronik lebih dari satu jam sehari cenderung memiliki tingkat perkembangan sosial yang lebih rendah dan, paling ekstrim, tumbuh acuh tak acuh terhadap lingkungan alam sekitar mereka (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 sesuai dengan temuan Sapri et al., (2021) yang menyatakan bahwa tanda-tanda pertama perkembangan motorik seorang anak meliputi kemampuan memegang barang yang lebih besar daripada yang lebih kecil dan kemampuan berjalan. Balita memiliki kemampuan motorik kasar yang lebih berkembang daripada keterampilan motorik halus. Ini terjadi karena gerakan yang menggunakan otot besar lebih efisien daripada gerakan yang membutuhkan koordinasi tangan-mata.

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) 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*. Anak-anak dapat dengan mudah menjadi tergantung pada perangkat elektronik mereka jika mereka diizinkan untuk menggunakannya tanpa pengawasan atau bimbingan orang tua; ini dapat terwujud dalam berbagai cara, termasuk kurangnya motivasi untuk membaca atau menulis karena mereka hanya dapat melihat gambar saja. Pertumbuhan intelektual dan emosional anak akan terhambat. Ini termasuk kesulitan belajar, memperhatikan, mengamati, memvisualisasikan, memperkirakan, mengevaluasi, dan berpikir tentang lingkungan mereka. 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

Temuan penelitian menunjukkan bahwa paparan layar yang terlalu lama, terutama pada usia muda, dapat berdampak negatif pada perkembangan bayi dan bahkan

menyebabkan perilaku tantrum. Pertumbuhan bahasa, motorik, motorik halus, dan sosial-emosional hanyalah beberapa area yang mungkin mendapat manfaat dari stimulasi orang tua.. 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 Posyandu Melati Karang Besuki di wilayah Puskesmas Mulyorejo yang telah bersedia terlibat dalam penelitian ini dan kepada Poltekkes Kemenkes Malang khususnya bagian kebidanan yang telah memberikan kesempatan untuk menyusun penelitian ini. Kami menyadari bahwa mungkin masih ada kekurangan, kekurangan, atau keterbatasan dalam publikasi ini. Oleh karena itu, kami bergantung pada Anda untuk memberikan saran dan kritik kepada kami.

Daftar Pustaka

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2020). Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020. In *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. 1. <https://apjii.or.id/survei>
- Chikmah, A. ., & Fitriainingsih, D. (2018). Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah. *Jurnal SIKLUS*, 07(02), 295–299. <https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/896/0>
- Febriati, L., & Fauziah, A. (2020). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah di TK Yogyakarta. *The Shine Cahaya Dunia Kebidanankebidanan*, 5(1), 1–12. <https://ejournal.annurpurwodadi.ac.id/index.php/TSCBid/article/view/196>
- Jafri, Y., & Defega, L. (2020). Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Bahasa Anak Usia 3 – 6 Tahun. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*, 3(1), 76–83. <https://jurnal.upertis.ac.id/index.php/PSKP/article/view/573>
- Kementerian PPA. (2020). Profil Anak Indonesia tahun 2020. *Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak (PPPA)*.
- 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>
- Oktafia, D. P., Triana, N. Y., & Suryani, R. L. (2021). Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Pra Sekolah: literatur review. *Jurnal Kesehatan*, 4(1), 31–47. <https://akperyarsismd.e-journal.id/BNJ/article/view/48>

- Putri, A. A. (2017). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perilaku Tantrum Pada Anak Di Tk Bunda Dharmasraya. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(1), 37-42. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/397>
- 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>
- 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>
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan 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>
- 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>
- Unicef. (2020). Gadget playing and TV watching habits in children aged 2-5: Antecedents and effects/outcomes. *Education Policy and Research Association*, 1-56. <https://www.unicef.org/georgia/reports/gadget-playing-and-tv-watching-habits-children-aged-2-5-antecedents-and-effectsoutcomes>