

Tersedia online di: [journal.gunabangsa.ac.id](http://journal.gunabangsa.ac.id)**Journal of Health (JoH)**

ISSN (online): 2407-6376 | ISSN (print): 2355-8857



## *The Relationship of Screen Time in Gadget Use on Social Interaction and Language Skills in Preschool Age Children*

### Hubungan *Screen Time* dalam Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial dan Kemampuan Bahasa pada Anak Usia Prasekolah

Karina Rizkia Afrillianti<sup>1\*</sup>, Iis Aisyah<sup>2</sup>, Amanda Puspaniding<sup>3</sup>

Program Studi S1 Keperawatan, Universitas Pendidikan Indonesia

**ABSTRACT**

**Background:** The rapid development of digital technology affects preschool-age children through the use of gadgets, which often causes excessive screen time and raises concerns about the development of social interactions and language skills at a crucial period. **Objectives:** This study aims to analyze the relationship between screen time and social interaction and language skills in children aged 4-6 years. **Methods:** The research used quantitative correlational methods, with respondents as many as 66 children in kindergarten and RA. Analysis was carried out using the Spearman correlation test and multivariate ordinal regression. **Results:** results show that in kindergarten, screen time is weakly positively correlated with social interaction ( $r=0.356$ ) but negatively with language ability ( $r=-0.414$ ). Meanwhile, in RA, screen time was negatively correlated with social interaction ( $r=-0.410$ ) but positively with language ability ( $r=0.491$ ). Multivariate analysis showed that screen time significantly influenced both variables, with varying impacts depending on age and parenting. **Conclusions:** in conclusion, there is a significant relationship between screen time on social interaction and language skills. Directed use of gadgets supports social interaction and language skills, but if it is not directed it can reduce social interaction and language skills. Therefore, parental assistance is very important.

**Keywords:** early childhood, screen time, gadgets, social interaction, language skills**INFORMASI ARTIKEL**

Diterima	:	07 Agustus 2025
Direvisi	:	08 Desember 2025
Disetujui	:	09 Desember 2025
Dipublikasi	:	31 Januari 2026

**KORESPONDENSI**

Karina Rizkia Afrillianti  
karinarizkia20@upi.edu

Copyright © 2026 Author(s)



Di bawah lisensi *Creative Commons Attribution 4.0 International License*.

**INTISARI**

**Latar belakang:** Data BPS tahun 2022 menunjukkan 33,44% anak usia 0–6 tahun sudah menggunakan telepon seluler, dan penelitian sebelumnya mencatat 51,2% anak prasekolah menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam/hari, melebihi batas ideal. Kondisi ini memunculkan kekhawatiran mengenai hubungan *screen time* dengan perkembangan interaksi sosial dan kemampuan bahasa pada masa *golden age*. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan menganalisis hubungan *screen time* dengan interaksi sosial dan kemampuan bahasa pada anak usia 4–6 tahun. **Metode:** Desain penelitian menggunakan metode kuantitatif korelasional dengan 66 responden di TK Mi'roojuttaq'waa dan RA Darussalam, Sumedang. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang tervalidasi, dianalisis menggunakan uji korelasi Spearman dan regresi ordinal multivariat. **Hasil:** hasil menunjukkan bahwa di TK, *screen time* memiliki korelasi positif lemah dengan interaksi sosial ( $r=0,356$ ) dan korelasi negatif dengan kemampuan bahasa ( $r=-0,414$ ). Di RA, *screen time* berkorelasi negatif terhadap interaksi sosial ( $r=-0,410$ ) namun korelasi positif terhadap kemampuan bahasa ( $r=0,491$ ). Analisis multivariat turut menguatkan adanya hubungan signifikan antara *screen time* dengan kedua variabel. **Kesimpulan:** terdapat hubungan signifikan antara *screen time*

dalam penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial dan kemampuan bahasa anak prasekolah. Hubungan tersebut bersifat variatif bergantung pada konteks paparan. Penelitian ini memberikan kontribusi empiris dalam memahami arah hubungan *screen time* dengan dua aspek perkembangan sekaligus, serta menjadi dasar bagi penyusunan pedoman pendampingan penggunaan *gadget* pada anak

**Kata kunci:** anak usia prasekolah, *screen time*, *gadget*, interaksi sosial, kemampuan bahasa

## PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi, kemajuan teknologi dan informasi berkembang sangat pesat, memengaruhi hampir semua aspek kehidupan manusia. Salah satu tren utama yang mencolok adalah penggunaan perangkat elektronik, terutama *gadget*, yang semakin meluas. Menurut Derry, (2014) *gadget* merupakan alat elektronik yang dirancang untuk memberikan kemudahan praktis dalam membantu pekerjaan manusia. Berbagai jenis *gadget* seperti smartphone, laptop, komputer, tablet, dan televisi kini menjadi kebutuhan esensial bagi banyak individu dalam kehidupan sehari-hari (Hutabarat dkk., 2022). Tren ini tidak hanya memengaruhi orang dewasa, tetapi juga telah menjangkau anak-anak, termasuk mereka yang berada pada usia prasekolah. Anak usia prasekolah cenderung menggunakan *gadget* karena kemudahan akses di lingkungan rumah, pemberian perangkat oleh orang tua sebagai media hiburan dan pengalih perhatian, serta daya tarik konten visual seperti video dan permainan interaktif yang dianggap mampu merangsang kognisi sejak dini (Hudi & Noviola, 2022). Anak usia prasekolah, yaitu rentang usia 3-6 tahun, dikenal sebagai periode emas atau *golden age* dalam perkembangan manusia. Pada usia ini, anak-anak mengalami perkembangan pesat, baik secara fisik maupun psikis. Mereka mulai membangun dan membentuk konsep diri, mengembangkan kendali diri, serta belajar norma sosial dan keterampilan bahasa Wong, (2009 dalam Fitri dkk., 2022). Selain itu, kemampuan berinteraksi sosial dan berbahasa berperan penting dalam mendukung perkembangan anak secara holistik, karena bahasa membantu anak berkomunikasi, memahami lingkungan sosial, dan membangun hubungan dengan orang lain (Rahmadani dkk., 2024).

Namun, dengan semakin mudahnya akses ke *gadget*, tantangan baru muncul bagi perkembangan anak. Berdasarkan laporan dari Badan Pusat Statistik dalam Suhadi dkk., (2024), pada tahun 2022 tercatat sebanyak 33,44% anak usia 0-6 tahun di Indonesia sudah terbiasa menggunakan telepon seluler. Data ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam penggunaan *gadget* pada kelompok usia dini, yang pada dasarnya belum sepenuhnya siap untuk memanfaatkan teknologi tersebut secara bijaksana. Hasil penelitian terdahulu juga mengonfirmasi dampak peningkatan penggunaan *gadget* pada anak-anak. Gunawan (2017; dalam Kartika dkk., 2022) melaporkan bahwa sekitar 51,2% anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam per hari. Penggunaan *gadget* dengan durasi yang tinggi ini sering kali tidak sesuai dengan panduan *screen time* ideal yang direkomendasikan oleh organisasi kesehatan dan pendidikan. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) dalam Siregar, (2022) menegaskan pentingnya pembatasan *screen time* pada anak-anak di bawah usia 5 tahun hingga maksimal 1 jam per hari. Rekomendasi serupa diberikan oleh Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) dalam panduan SDIDTK, (2022), yang menyebutkan bahwa anak usia 3-6 tahun sebaiknya hanya menggunakan *gadget* selama 1 jam/hari. American Academy of Pediatrics (AAP) bahkan menyarankan agar durasi penggunaan media berbasis layar tidak lebih dari 1-2 jam/hari (*American Academy of Pediatrics Committee on Public Education*, 2001; Oktafia dkk., 2021).

Meskipun berbagai penelitian telah membahas pengaruh penggunaan *gadget* pada anak, sebagian besar masih berfokus pada salah satu aspek perkembangan saja, baik interaksi sosial maupun kemampuan bahasa secara terpisah, sehingga gambaran hubungan keduanya secara simultan belum banyak ditemukan dalam literatur. Penelitian ini penting karena memberikan bukti empiris mengenai dampak *screen time* pada dua aspek perkembangan sekaligus, yaitu interaksi sosial dan kemampuan

bahasa, pada anak usia prasekolah. Temuan ini memiliki implikasi praktis bagi orang tua, pendidik, dan pihak sekolah dalam merancang intervensi yang tepat untuk mengoptimalkan perkembangan anak di era digital. Dengan meneliti dua aspek sekaligus, penelitian ini mengisi celah pada literatur sebelumnya yang umumnya hanya fokus pada satu aspek perkembangan.

Menurut Sigman, (2012), *screen time* yang ideal bagi anak usia 3-7 tahun berkisar antara 30 menit hingga maksimal 1 jam/hari. Namun pada kenyataannya, banyak anak yang menggunakan *gadget* jauh melampaui durasi ini. Dampak dari penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu berbagai aspek perkembangan anak. Salah satu dampak yang paling nyata adalah menurunnya interaksi sosial anak. Sigman, (2012) mengemukakan bahwa anak-anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* cenderung kurang berinteraksi dengan teman sebaya maupun anggota keluarga. Akibatnya, kemampuan sosial seperti rasa empati, kerjasama, dan keterampilan komunikasi interpersonal menjadi terhambat. Penelitian Munisa, (2020) menemukan bahwa anak-anak di TK Panca Budi Medan menunjukkan pengaruh signifikan dari penggunaan *gadget* secara berlebihan terhadap hubungan sosial. Sebanyak 59,7% anak yang sering menggunakan *gadget* lebih memilih berkomunikasi melalui layar daripada berinteraksi langsung dengan keluarga atau teman. Hal ini berpotensi menyebabkan sikap egois, kurang bersosialisasi, dan kesulitan dalam memahami norma sosial.

Selain dampak pada interaksi sosial, penggunaan *gadget* yang berlebihan juga memengaruhi perkembangan bahasa anak. Chomsky (1969 dalam Yahya, 2020), menyebutkan bahwa pengembangan bahasa pada anak merupakan proses alami yang membutuhkan stimulasi dari lingkungan, termasuk interaksi verbal dengan orang dewasa dan teman sebaya. Anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar *gadget* sering kehilangan kesempatan untuk berinteraksi secara verbal. Penelitian Priyoambodo & Suminar, (2021) menemukan bahwa *screen time* yang berlebihan memiliki korelasi negatif dengan kemampuan bahasa anak usia dini. Anak-anak yang terbiasa menonton televisi atau bermain *gadget* lebih dari 2 jam per hari sering mengalami kesulitan dalam mengembangkan kosa kata, kemampuan berbicara, dan pemahaman bahasa. Fenomena ini juga diamati oleh Riyandani dkk., (2025) yang menunjukkan bahwa durasi *screen time* berlebihan dapat menurunkan keterlibatan sosial anak, karena anak cenderung mengurangi interaksi langsung dan lebih fokus pada aktivitas digital. Penelitian serupa Pitayanti dkk., (2024) penggunaan *gadget* yang tinggi pada anak usia 3-5 tahun terbukti menurunkan kemampuan interaksi sosial. Anak cenderung lebih suka bermain sendiri, kurang merespons saat diajak bicara, dan tampak pemalu, sejalan dengan hubungan negatif yang ditemukan antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial ( $r = -0,362$ ). Dalam hal perkembangan bahasa, penelitian oleh Aprilia & Thaib, (2024), menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol menghambat kemampuan anak untuk mengembangkan keterampilan berbicara secara efektif.

Penelitian ini dilakukan di TK dan RA di Sumedang, yang memiliki karakteristik siswa dan lingkungan pendidikan yang relevan dengan topik penelitian. TK memiliki 44 siswa, mayoritas berusia 5 tahun, dengan komposisi 64% siswa laki-laki dan 36% siswa perempuan. Sementara itu, RA memiliki 42 siswa dengan distribusi gender yang seimbang, yaitu masing-masing 50% untuk laki-laki dan perempuan. Studi pendahuluan menunjukkan bahwa durasi penggunaan *gadget* di kedua sekolah ini cukup tinggi. Sebanyak 66 siswa dari kedua sekolah tersebut tercatat menggunakan *gadget* melebihi batas *screen time* ideal yang direkomendasikan Sigman, (2012). Fenomena ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah membutuhkan perhatian lebih, khususnya dalam konteks pendidikan. Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah membahas dampak negatif penggunaan *gadget*, kajian yang secara spesifik menghubungkan *screen time* dengan interaksi sosial dan kemampuan bahasa masih minim. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji hubungan antara *screen time* dalam penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dan kemampuan bahasa pada anak usia prasekolah. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami dampak *screen time* terhadap perkembangan sosial dan bahasa anak usia prasekolah, serta memberikan rekomendasi untuk pengelolaan *screen time* yang lebih bijak

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional, yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *screen time* sebagai variabel bebas dengan interaksi sosial dan kemampuan berbahasa sebagai variabel terikat. Penelitian dilakukan di dua lokasi, yaitu TK di Desa Paseh Kidul dan RA di Desa Citimun, Kabupaten Sumedang. Lokasi penelitian dipilih berdasarkan karakteristik populasi anak yang memiliki durasi penggunaan *gadget* melebihi batas ideal, serta representatif terhadap anak usia prasekolah di wilayah Sumedang. TK Mi'roojuttaq'waa dan RA Darussalam memiliki pendekatan pendidikan yang relevan dengan tujuan penelitian, yakni pengembangan interaksi sosial dan kemampuan bahasa melalui kurikulum merdeka berbasis religius. Pemilihan lokasi ini memastikan hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang valid mengenai pengaruh *screen time* dalam konteks lokal, sekaligus dapat menjadi referensi bagi sekolah prasekolah dengan karakteristik serupa. Proses penelitian berlangsung dari Oktober hingga November 2024, mencakup pengumpulan data hingga analisis.

Populasi penelitian adalah anak prasekolah usia 4-6 tahun yang menggunakan *gadget* lebih dari satu jam per hari. Teknik total sampling digunakan karena jumlah populasi kurang dari 100. Dari total 85 anak yang menjadi populasi, setelah memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi, jumlah sampel akhir adalah 66 anak. Kriteria inklusi meliputi anak usia 4-6 tahun yang menggunakan *gadget* lebih dari satu jam per hari, serta orang tua yang bersedia berpartisipasi dengan menandatangani informed consent.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen berupa kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Instrumen yang digunakan mencakup kuesioner *screen time* untuk mencatat durasi penggunaan *gadget* berdasarkan laporan orang tua, kuesioner interaksi sosial untuk menilai keterampilan sosial anak, dan kuesioner perkembangan bahasa untuk mengevaluasi kemampuan bahasa anak. Data diperoleh melalui pengisian kuesioner oleh orang tua di rumah, serta proses pengisian di sekolah dengan bimbingan peneliti dan guru.

Analisis data dilakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah analisis univariat, yang bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik variabel penelitian secara deskriptif, meliputi distribusi frekuensi dan persentase. Tahap kedua adalah analisis bivariat, menggunakan uji Korelasi Spearman untuk mengevaluasi hubungan antara *screen time* dengan interaksi sosial dan kemampuan bahasa, karena data bersifat ordinal dan tidak memerlukan distribusi normal. Tahap terakhir adalah analisis multivariat, yang menggunakan Regresi Ordinal Multivariat untuk mengevaluasi secara simultan pengaruh *screen time* terhadap interaksi sosial dan kemampuan bahasa. Hasil analisis diinterpretasikan berdasarkan koefisien regresi, nilai odds ratio, dan signifikansi statistik.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan prinsip etik penelitian, meliputi informed consent, anonimitas, serta kerahasiaan data responden. Orang tua sebagai responden memberikan persetujuan tertulis setelah memperoleh penjelasan yang lengkap mengenai tujuan, prosedur, dan manfaat penelitian. Identitas responden dijaga sepenuhnya dan seluruh data hanya digunakan untuk kepentingan ilmiah tanpa dipublikasikan secara individual. Prinsip keadilan juga diterapkan dengan memastikan bahwa setiap responden memperoleh perlakuan yang sama tanpa diskriminasi dalam proses penelitian. Selain itu, penelitian ini telah dinyatakan layak etik (ethical exemption) berdasarkan No.50/KEPK/RSI-U/X/2024 dan telah memenuhi tujuh standar WHO (2011) serta merujuk pada pedoman CIOMS 2016, sebagaimana tercantum dalam dokumen persetujuan etik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Univariat

Responden pada penelitian ini berjumlah 66 orang dari kedua institusi. Karakteristik responden sebagai berikut:

**Tabel 1.** Karakteristik Responden Anak

No	Karakteristik Responden Anak	TK		RA	
		n	%	n	%
<b>Usia anak</b>					
1	4 Tahun	1	2,9	4	12,5
2	5 Tahun	24	70,6	16	50
3	6 Tahun	9	26,5	12	37,5
<b>Jenis Kelamin</b>					
1	Laki-Laki	22	64,7	17	53,1
2	Perempuan	12	35,3	15	46,8
<b>Jumlah</b>		<b>34</b>	<b>100</b>	<b>32</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 1 karakteristik anak TK mayoritas berusia 5 tahun (70,6%) dengan jenis kelamin laki-laki (64,7%) dan perempuan (35,3%), sedangkan anak RA mayoritas juga berusia 5 tahun (50,0%) dengan jenis kelamin laki-laki (53,1%) dan perempuan (46,8%).

**Tabel 2.** Karakteristik Responden Orang Tua

No	Karakteristik Responden Orangtua	TK		RA	
		n	%	n	%
<b>Usia anak</b>					
1	20-27 Tahun	6	17,6	14	43,8
2	28-35 Tahun	19	55,9	13	40,6
3	36-43 Tahun	8	23,5	4	12,5
4	44-50 Tahun	1	2,9	1	3,1
<b>Jenis Kelamin</b>					
1	Laki-Laki	0	0	0	0
2	Perempuan	34	100	32	100
<b>Pekerjaan</b>					
1	IRT	32	94,1	27	84,4
2	PNS	1	2,9	2	6,3
3	Wiraswasta	0	0	2	6,3
4	Karyawan Swasta	1	2,9	1	3,1
<b>Jumlah</b>		<b>34</b>	<b>100</b>	<b>32</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 2 karakteristik orang tua di TK mayoritas berusia 28-35 tahun (55,9%), seluruhnya perempuan (100%), dan sebagian besar bekerja sebagai ibu rumah tangga (94,1%). Di RA, mayoritas berusia 20-27 tahun (43,8%), juga seluruhnya perempuan (100%), dengan mayoritas pekerjaan sebagai ibu rumah tangga (84,4%).

**Tabel 3.** Tingkat *Screen Time*

No	Tingkat Screen Time	Kategori Screen Time	TK		RA	
			n	%	n	%
1	1-2 jam/hari	Sedang	14	41,2	19	59,4
2	> 2 jam/hari	Tinggi	20	58,8	13	40,6
<b>Jumlah</b>			<b>34</b>	<b>100</b>	<b>32</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 3 mayoritas anak di TK memiliki *screen time* tinggi (>2 jam/hari), sedangkan di RA sebagian besar berada pada kategori sedang (1-2 jam/hari).

**Tabel 4.** Tingkat Interaksi Sosial

No	Kategori Interaksi Sosial	TK		RA	
		n	%	n	%
1	Sangat Rendah	3	8,8	14	43,8
2	Rendah	9	26,5	9	28,1
3	Sedang	15	44,1	6	18,8
4	Tinggi	7	20,6	3	9,4
<b>Jumlah</b>		<b>34</b>	<b>100</b>	<b>32</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 4 mayoritas anak TK berada pada kategori interaksi sosial sedang (44,1%), sedangkan di RA mayoritas masuk kategori sangat rendah (43,8%)

**Tabel 5.** Tingkat Perkembangan Bahasa

No	Kategori Perkembangan Bahasa	TK		RA	
		n	%	n	%
1	Kurang Berkembang	9	26,5	12	37,5
2	Cukup berkembang	14	41,2	9	28,1
3	Berkembang	7	20,6	8	25,0
4	Sangat berkembang	4	11,8	3	9,4
<b>Jumlah</b>		<b>34</b>	<b>100</b>	<b>32</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 5 mayoritas anak TK berada pada kategori cukup berkembang (41,2%), sementara di RA banyak yang kurang berkembang (37,5%).

### Analisis Bivariat

Pada penelitian ini menggunakan uji spearman untuk mengetahui apakah ada hubungan antara setiap variabel

**Tabel 6.** Hubungan *Screen time* Dengan Interaksi Sosial

Variabel Y1	Koefisien Korelasi ®	p-value	Keterangan
Institusi			
TK			
<i>Screen time</i> – Interaksi sosial	0,356	0.039	Berkorelasi Positif
RA			
<i>Screen time</i> – Interaksi sosial	-0.410	0.020	Berkorelasi Negatif
<b>p-value &lt; 0,05</b>			

Berdasarkan tabel 6 di TK terdapat berkorelasi positif antara *screen time* dan interaksi sosial ( $r = 0,356$ ;  $p = 0,039$ ), sedangkan di RA terdapat berkorelasi negatif ( $r = -0,410$ ;  $p = 0,020$ ). Hal ini menyatakan bahwa adanya hubungan *screen time* terhadap interaksi sosial pada kedua institusi.

**Tabel 7.** Hubungan *Screen time* Dengan Perkembangan Bahasa

Variabel Y2	Koefisien Korelasi ®	p-value	Keterangan
Institusi			
TK			
<i>Screen time</i> – Perkembangan Bahasa	-0,414	0.015	Berkorelasi Negatif
RA			
<i>Screen time</i> – Perkembangan Bahasa	0,491	0.004	Berkorelasi Positif
<b>p-value &lt; 0,05</b>			

Berdasarkan tabel 7 terdapat korelasi negatif di TK ( $r = -0,414$ ;  $p = 0,015$ ) dan korelasi positif di RA ( $r = 0,491$ ;  $p = 0,004$ ) antara *screen time* dan perkembangan bahasa.

## Analisis Multivariat

Pada penelitian ini menggunakan uji multivariat ordinal regresi untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara setiap variabel

**Tabel 8.** Multivariat *Screen time* Dengan Interaksi Sosial

Variabel Y1	Koefisien B	Odds Ratio (OR)	p-value	Interpretasi
Institusi				
TK				
<i>Screen time</i> – interaksi sosial	1,392	4,02	0.002	Peningkatan 1 unit <i>Screen time</i> meningkatkan Peluang interaksi Sosial 4,02 kali
RA				
<i>Screen time</i> – interaksi sosial	-1,699	0,183	0.001	Peningkatan 1 unit <i>Screen time</i> menurunkan Peluang interaksi Sosial 81,7%
<b>p-value &lt; 0,05</b>				

Berdasarkan tabel 8 menunjukkan bahwa pada TK, setiap peningkatan satu unit *screen time* meningkatkan peluang interaksi sosial anak sebesar 4,02 kali lipat (OR = 4,02; p = 0,002). Sebaliknya, pada RA, peningkatan *screen time* menurunkan peluang interaksi sosial sebesar 81,7% (OR = 0,183; p = 0,001).

**Tabel 9.** Multivariat *Screen time* Dengan Perkembangan Bahasa

Variabel Y1	Koefisien B	Odds Ratio (OR)	p-value	Interpretasi
Institusi				
TK				
<i>Screen time</i> – Perkembangan Bahasa	-1,648	0,192	0.003	Peningkatan 1 unit <i>Screen time</i> menurunkan Peluang perkembangan bahasa 80,8%
RA				
<i>Screen time</i> – Perkembangan Bahasa	2,206	9,08	0.000	Peningkatan 1 unit <i>Screen time</i> meningkatkan Peluang perkembangan bahasa 9,08 kali
<b>p-value &lt; 0,05</b>				

Berdasarkan tabel 9 pada TK, setiap peningkatan satu unit *screen time* menurunkan peluang perkembangan bahasa anak sebesar 80,8% (OR = 0,192; p = 0,003). Namun, pada RA, peningkatan *screen time* meningkatkan peluang perkembangan bahasa anak sebesar 9,08 kali lipat (OR = 9,08; p = 0,000).

## PEMBAHASAN

Anak usia prasekolah berada pada tahap perkembangan yang sangat penting. Pada usia ini, mereka mulai membangun berbagai keterampilan dasar, termasuk kemampuan sosial, bahasa, dan kognitif yang akan membentuk pola perilaku mereka di masa depan. Anak-anak di usia 5 tahun, berada dalam fase eksplorasi yang aktif, di mana mereka mulai berinteraksi lebih intens dengan lingkungan sosialnya, seperti berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa, dan berkomunikasi melalui bahasa

(Santrock, 2010; Sutisna & Laiya, 2020). Beberapa faktor mempengaruhi perkembangan anak pada usia ini, salah satunya adalah pola asuh orang tua. Orang tua berperan besar dalam membentuk kebiasaan anak, termasuk dalam mengenalkan dan mengawasi penggunaan teknologi seperti *smartphone* yang kini semakin sering digunakan dalam kehidupan anak-anak (Sholikhah, 2023)

Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas anak responden berusia 5 tahun, dengan 70,6% anak di TK dan 50% di RA. Mayoritas anak di TK adalah laki-laki (64,7%), sementara distribusi jenis kelamin di RA lebih seimbang, karena jumlah laki-laki (53,1%) dan perempuan (46,9%) tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Usia 5 tahun merupakan masa eksplorasi penting untuk mengembangkan keterampilan sosial dan bahasa (Santrock, 2010; Sutisna & Laiya, 2020). Sebagian besar orang tua berusia 28–35 tahun di TK (55,9%) dan RA (40,6%), dengan mayoritas bekerja sebagai ibu rumah tangga. Peran ibu sangat penting dalam mengatur kebiasaan anak, termasuk penggunaan *gadget*, karena ibu berkontribusi besar dalam pemberian stimulasi verbal, pendampingan komunikasi, pengawasan *screen time*, serta membiasakan anak untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan sosial sehingga tidak tergantikan oleh media digital (Siregar, 2022).

Penggunaan *gadget* memiliki peran penting dalam perkembangan anak prasekolah. Akses teknologi modern ini telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari seperti yang dikatakan di penelitian Hutabarat dkk., (2022), dan menarik perhatian anak karena fitur interaktifnya. Namun, dari berbagai manfaatnya terdapat risiko yang perlu diwaspadai, terutama terkait durasi penggunaan (Rismala dkk., 2021). Penelitian Manfaatin & Aulia, (2024) menunjukkan bahwa *screen time* berlebihan dapat berdampak negatif pada aspek kognitif, bahasa, motorik, dan sosial-emosional anak. Oleh karena itu, pengawasan orang tua dalam membatasi durasi dan memastikan konten yang sesuai sangat penting untuk meminimalkan dampak negatif *gadget*.

Hasil penelitian menunjukkan mayoritas anak di TK memiliki *screen time* lebih dari 2 jam/hari (58,8%), sementara di RA sebagian besar berada pada kategori 1–2 jam/hari (59,4%). Durasi *screen time* yang tinggi dapat berdampak negatif, seperti mengurangi waktu bermain, meningkatkan risiko kecanduan, dan menurunkan kemampuan interaksi sosial (Miranti & Putri, 2021). Sebanyak 65% anak dengan *screen time* tinggi cenderung mengalami penurunan keterampilan sosial. Namun, penggunaan *gadget* secara bijak juga dapat memberikan manfaat, seperti meningkatkan kecerdasan, kreativitas, dan keterampilan membaca serta memecahkan masalah (Susanti & Mariyana, 2022)

Penggunaan *gadget* berdampak pada perkembangan anak, seperti interaksi sosial dan bahasa (Sigman, 2012). Dalam interaksi sosial, empat subskala diukur: imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Anak-anak TK menunjukkan kemampuan baik pada identifikasi (71% aktif berkomentar), tetapi 76% mengalami kesulitan pada imitasi dengan kecenderungan bertengkar. Di RA, kemampuan identifikasi lebih rendah (44%), dengan simpati rendah karena 34% anak memilih belajar sendiri. Pada perkembangan bahasa, mayoritas anak mampu menyebut benda (41%) dan warna (35%), tetapi 18% belum dapat menyusun kalimat. Di RA, kemampuan menyusun kalimat (47%) dan memahami ucapan (56%) lebih baik dibanding TK.

Di TK, mayoritas anak memiliki tingkat interaksi sosial sedang (44,1%), meskipun beberapa menunjukkan tingkat rendah (26,5%) dan sangat rendah (8,8%). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berlebihan dapat mengurangi kualitas interaksi mereka. Di RA, mayoritas anak berada pada kategori sangat rendah (43,8%) dan rendah (28,1%), menunjukkan hambatan dalam interaksi langsung. Untuk perkembangan bahasa, mayoritas anak di TK berada dalam kategori cukup berkembang (41,2%), dengan 26,5% anak kurang berkembang. Sebagian anak menunjukkan kemampuan lebih baik, dengan 20,6% berada dalam kategori berkembang dan 11,8% sangat berkembang. Temuan ini sejalan dengan penelitian Susanti & Mariyana, (2022), yang menyatakan penggunaan *gadget* yang terkontrol yaitu dengan pembatasan durasi penggunaan harian, frekuensi

akses, serta pendampingan orang tua saat anak menggunakan *gadget*, dapat mendukung proses stimulasi bahasa dan mencegah terjadinya hambatan perkembangan komunikasi

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan hubungan signifikan antara *screen time* dengan interaksi sosial dan perkembangan bahasa anak. Di TK, ada hubungan positif antara *screen time* dan interaksi sosial anak ( $r = 0,356$ ;  $p = 0,039$ ), yang menunjukkan semakin tinggi durasi *screen time*, semakin tinggi interaksi sosial anak. Hal ini karena anak lebih sering menggunakan *gadget* dalam konteks sosial, seperti bermain game edukatif dengan orang tua atau teman. Namun, di RA, ditemukan hubungan negatif antara *screen time* dan interaksi sosial ( $r = -0,410$ ;  $p = 0,020$ ), yang berarti semakin tinggi durasi *screen time*, semakin rendah interaksi sosial anak, karena penggunaan *gadget* lebih bersifat individu. Untuk perkembangan bahasa, di TK ditemukan hubungan negatif signifikan antara *screen time* dan perkembangan bahasa ( $r = -0,414$ ;  $p = 0,015$ ), yang menunjukkan semakin tinggi durasi *screen time*, semakin rendah perkembangan bahasa anak, mungkin karena kurangnya stimulasi verbal. Sebaliknya, di RA ditemukan hubungan positif antara *screen time* dan perkembangan bahasa anak ( $r = 0,491$ ;  $p = 0,004$ ), yang disebabkan oleh penggunaan *gadget* untuk aktivitas edukatif dengan pendampingan orang tua. Perbedaan hasil ini menunjukkan bahwa dampak *screen time* bergantung pada jenis aktivitas dan peran orang tua dalam mendampingi anak.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Safitri dkk., (2024), menunjukkan bahwa 37,1% anak kecanduan *gadget*, dengan 28,6% mengalami keterlambatan sosial dan 22,9% keterlambatan bahasa. Sementara itu, Safitri dkk., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak yang beragam terhadap perkembangan bahasa anak. Sebanyak 50% anak mengalami dampak negatif, sedangkan 40% lainnya menunjukkan dampak positif, dan 10% tidak mengalami pengaruh apa pun. Dampak positif tersebut terutama muncul pada anak yang menggunakan *gadget* untuk kegiatan edukatif serta mendapatkan pendampingan dan pengawasan dari orang tua, sehingga dapat mendukung peningkatan kosa kata dan kemampuan komunikasi. Sejalan dengan teori Sigman, (2012), penggunaan *gadget* lebih dari 1 jam/hari dapat berdampak negatif pada perkembangan sosial dan bahasa anak, karena mengurangi interaksi langsung. Namun, kegiatan edukatif atau interaktif dapat mendukung keterampilan verbal dan sosial anak.

Hasil analisis regresi ordinal menunjukkan pengaruh *screen time* terhadap interaksi sosial dan perkembangan bahasa anak usia prasekolah. Pada tingkat TK, *screen time* berpengaruh positif terhadap interaksi sosial (koefisien 1,392,  $p = 0,004$ ) melalui aktivitas sosial seperti permainan edukatif, namun berdampak negatif pada perkembangan bahasa (koefisien -1,648,  $p = 0,019$ ) karena kurangnya stimulasi verbal aktif. Sebaliknya di RA, *screen time* berdampak negatif terhadap interaksi sosial (koefisien -1,648,  $p = 0,019$ ) akibat penggunaan *gadget* secara individu, tetapi berpengaruh positif pada perkembangan bahasa (koefisien 2,206,  $p = 0,004$ ) melalui aktivitas edukatif yang didampingi orang tua. Perbedaan ini menegaskan pentingnya pengelolaan *screen time* berdasarkan jenis aktivitas dan keterlibatan orang tua. Penelitian Wulandari & Fauziah, (2024) dan Zaini & Soenarto, (2019) mendukung temuan ini, yang menunjukkan bahwa aktivitas edukatif dengan pendampingan orang tua dapat meningkatkan keterampilan bahasa, namun tanpa pengawasan dapat mengurangi interaksi sosial dan aktivitas fisik anak, sehingga berisiko melemahkan keterampilan sosial mereka.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain fokus pada anak-anak di lingkungan TK dan RA, sehingga temuan mungkin tidak sepenuhnya dapat digeneralisasi untuk semua anak usia prasekolah. Selain itu, penelitian ini tidak mengkaji variasi jenis *gadget* dan aplikasi yang digunakan, yang bisa berdampak berbeda pada perkembangan anak. Durasi *screen time* yang diusulkan juga bersifat umum dan perlu disesuaikan dengan karakteristik individu. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan desain lebih luas dan mempertimbangkan variasi tersebut diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif.

## KESIMPULAN

Pada penelitian ini disimpulkan bahwa penggunaan *screen time* pada anak usia prasekolah memiliki dampak yang bervariasi terhadap interaksi sosial dan perkembangan bahasa, tergantung pada jenis institusi dan pola asuh orang tua. Di TK, *screen time* berhubungan positif dengan interaksi sosial namun negatif dengan perkembangan bahasa, sedangkan di RA, *screen time* berhubungan positif dengan perkembangan bahasa namun negatif dengan interaksi sosial. Hasil ini menunjukkan bahwa pengelolaan *screen time* yang melibatkan orang tua dan memperhatikan jenis konten yang digunakan sangat penting untuk mendukung perkembangan sosial dan bahasa anak. Berdasarkan temuan tersebut, orang tua perlu membatasi waktu penggunaan *gadget*, memilih konten edukatif, dan mendampingi anak saat bermain *gadget* untuk memastikan pengalaman yang aman dan bermanfaat. Institusi pendidikan disarankan untuk memberikan edukasi kepada orang tua tentang manajemen *screen time* yang sehat serta mengintegrasikan aktivitas yang mendorong interaksi sosial dan pembelajaran. Selain itu, masyarakat dapat mendukung melalui kampanye kesadaran dan penyediaan fasilitas bermain yang aman. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang *screen time* terhadap perkembangan anak serta faktor pendukung lain seperti pola pengasuhan dan lingkungan pendidikan.

## APRESIASI

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan yang sangat berarti selama proses penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada institusi yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas yang memungkinkan penelitian ini terlaksana dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan

## DAFTAR PUSTAKA

- American Academy of Pediatrics Committee on Public Education. (2001). Children, Adolescents, and Television. *Pediatrics*, *Pediatrics*, 7(2), 200–201. <https://doi.org/10.1111/j.1747-0803.2012.00643.x>
- Aprilia, E. F., & Thaib, G. (2024). Dampak Screen Time Berlebih Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 6(1), 15–32. <https://doi.org/10.33387/cahayapd.v6i1.7113>
- Chomsky, N. (1969). *Language and Problem of Knowledge: The Managua lectures*. The MIT Press.
- Derry Iswidharmanja. (2014). *Bila SI Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Fakto-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Bisakimia: Jakarta.
- Fitri, F. Elda, Nurhayati, & Ningsih, T. R. (2022). Penerapan metode bernyanyi kemampuan mencuci tangan pada anak usia pra sekolah di tk al - azhar 16 bandar lampung tahun 2021. *Jurnal Kesehatan Baitul Hikmah*, 1(2). <https://doi.org/10.56922/nmi.v1i2.1256>
- Hutabarat, J. T., Ompusunggu, K., Silaban, L. E., Padang, L. A., & Nababan, D. (2022). Pengabdian masyarakat kepada pemuda awal mengenai dampak *gadget* di smk st.nahanson parapat sipoholon. Perigel: *Jurnal Penyuluhan Masyarakat Indonesia*, 1(4), 14–25. <https://doi.org/10.56444/perigel.v1i4.227>
- Kartika, T., Mutiudin, A. I., & Marlina, L. (2022). Intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial pada anak usia dini (4-6 tahun). *Jurnal Perawat Indonesia*, 6(2), 1002–1011. <https://doi.org/10.32584/jpi.v6i2.1160>
- Manfaatin, E., & Aulia, M. (2024). Pengaruh screen time terhadap perkembangan anak usia dini. ... :

*Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 18–31.  
<https://jurnal.staidaf.ac.id/index.php/almuhadzab/article/view/273%0Ahttps://jurnal.staidaf.ac.id/index.php/almuhadzab/article/download/273/98>

- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah*, 6(1), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Munisa. (2020). Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak. *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*, 13(1), 102–114. <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/896>
- Oktafia, D. P., Triana, N. Y., & Suryani, R. L. (2021). Durasi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia prasekolah. *Jurnal Kesehatan*, 4(1), 31–47. <https://doi.org/10.61878/bnj.v4i1.48>
- Priyoambodo, G. A. E., & Suminar, D. R. (2021). Hubungan screen time dan perkembangan bahasa anak usia dini: a literature review. *Jurnal Syntax Imperatif*, 2(5), 327. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v2i5.119>
- Pitayanti, A., Kuswanto, & Suryawan, N. W. (2024). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia ( 3-5 Tahun ). *Observasi: Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2(1), 28–38. <https://doi.org/10.61132/observasi.v2i1.82>
- Rahmadani, N. Della, Noviyanti, S., Juliana, S., & Putri, D. (2024). Analisis Faktor-Faktor Eksternal yang Menghambat Perkembangan Bahasa Anak. 7, 241–253. <https://doi.org/10.37567/primearly.v7i2.3257>
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini 46–55. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1, 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Riyandani, N., Mufidah, A. A., Kurniawan, D., Fatimah, D. K., & Prasetyo, A. (2025). Analisis dampak penggunaan screen time terhadap perilaku sosial dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(6), 1788–1798. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.10837>
- Safitri, L., Dalman, & Romadhianti, R. (2024). Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Eunoia: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 4(1), 54–66. <http://dx.doi.org/10.30821/eunoia.v4i1.3528>
- Santrock, J. (2010). *Child Development* (13th ed.). McGraw-Hill.
- SDIDTK. (2022). Pedoman pelaksanaan stimulasi, deteksi dan intervensi dini tumbuh kembang anak di tingkat pelayanan kesehatan dasar. In kementerian kesehatan republik indonesia (issue march).
- Sigman, A. (2012). Time for a view on screen time. *Archives of Disease in Childhood*, 97(11), 935–942. <https://doi.org/10.1136/archdischild-2012-302196>
- Siregar, I. S. (2022). Dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini studi kasus pada anak usia dini desa siolip. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 140–153. <https://doi.org/10.56874/tila.v2i1.757>
- Sholikhah, L. I. (2023). Pola asuh orangtua menyikapi penggunaan smartphone pada anak usia dini: konteks pendidikan keluarga. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 8(1), 22–31. <https://doi.org/10.37058/jpls.v8i1>
- Suhadi Prayito, Rusdianah, E., & Yuliana, F. (2024). Hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial- emosional pada anak usia prasekolah (4-6 Tahun). *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 6(5474), 1333–1336.
- Susanti, R., & Mariyana. (2022). Dampak penggunaan gadget pada perilaku anak. *Jurnal ilmiah zona psikologi*, 4(3), 49–57

<https://ejurnal.univbatam.ac.id/index.php/zonapsikologi/article/view/986>

- Sutisna, I., & Laiya, S. W. (2020). Metode pengembangan kognitif anak usia dini. In UNG Press Gorontalo.
- Wong. (2009). *Keperawatan pediatrik*. Jakarta : EGC.
- Wulandari, H., & Fauziah, J. (2024). Pengaruh waktu penggunaan layar (screentime) terhadap perkembangan sosial-emosional pada anak usia dini: menelusuri dampak era digital. 10(16), 407-412. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13763752>
- Yahya, Y. (2020). Perkembangan bahasa anak menurut noam chomsky dan eric lenneberg. In *Institut Agama Islam Negeri Palang Raya* (1-113). <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/id/eprint/2725>
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi orangtua terhadap hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>