

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Durasi *Screen Time*

2.1.1 Pengertian Durasi *Screen Time*

Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari menjadi salah satu hal yang kerap dilakukan baik oleh orang tua maupun anak serta remaja. Berbagai manfaat dari penggunaan *gadget* sudah dirasakan oleh banyak orang. Namun, penggunaan *gadget* yang tidak dibatasi dengan aturan juga meningkatkan risiko dampak buruk pada penggunanya (Kemenkes, 2024). *screen time* adalah waktu yang digunakan untuk menatap layar elektronik, baik itu televisi, komputer, ponsel pintar, tablet digital hingga permainan video. Sedangkan Kementerian Kesehatan mendefinisikan *screen time* sebagai waktu yang dihabiskan untuk menonton televisi, menggunakan komputer, bermain video game, dan *gadget* (Kemenkes, 2024).

Screen-time (ST) merupakan waktu yang dipakai atau digunakan untuk menatap layar media elektronik (*gadget*) atau alat-alat digital seperti komputer, laptop, tablet, handphone atau smartphone, televisi (TV), video games (*Play Station* atau *Xbox*), dan media lainnya (ACT Government, 2019). *Screen-time* biasanya berfungsi sebagai media pembelajaran, hiburan atau sebagai media rekreasi bagi penggunanya (Maoludin, 2018). Hal tersebut mendorong kaum muda untuk menghabiskan waktu di depan layar lebih lama dibandingkan dengan melakukan aktivitas fisik yang lebih aktif (Joergensen, et al., 2021).

Screen time merupakan waktu yang dihabiskan untuk menonton televisi, menggunakan komputer/ laptop, bermain video games, *gadget* (Kemenkes RI,

2022). *Screen time* juga dapat didefinisikan sebagai waktu yang dihabiskan secara pasif menonton hiburan berbasis layar (TV, komputer, dan perangkat seluler), ini tidak termasuk game berbasis layar aktif yang memerlukan aktivitas fisik atau gerakan (Nakshine et al., 2022)

Menurut Syilvani, dkk. (2024), bahwa durasi *screen time* adalah durasi waktu yang dihabiskan untuk melihat layar adalah akumulasi waktu yang digunakan untuk menggunakan perangkat elektronik seperti ponsel, tablet, komputer, dan televisi, terutama untuk tujuan hiburan. Waktu tersebut perlu dikendalikan agar tidak menimbulkan efek buruk seperti gangguan penglihatan, masalah tidur, dan kurangnya kegiatan fisik. Rekomendasi durasinya berbeda-beda sesuai usia, contohnya untuk anak berusia 3-5 tahun sebaiknya tidak lebih dari 1 jam setiap hari dan untuk orang dewasa sebaiknya maksimal 4 jam per hari untuk hiburan.

2.1.2 Rekomendasi Pembatasan Durasi *Screen Time*

Rekomendasi pembatasan durasi *screen time* sebagai berikut (IDAI, 2020):

- a. Anak usia < 1 tahun (bayi) tidak direkomendasikan memiliki waktu *screen time*.
- b. Anak usia 1-2 tahun (*toddler*), *screen time* dalam bentuk menonton TV, video, komputer, gadget tidak dianjurkan. Yang diperbolehkan hanya dalam bentuk *video-chatting* yang didampingi orangtua untuk berinteraksi dengan anggota keluarga yang sedang berjauhan.
- c. Anak usia 2-3 tahun (*toddler*), direkomendasikan *screen time* tidak lebih dari 60 menit, semakin sedikit lebih baik.

- d. Anak usia 3-6 tahun (*Pra-Sekolah*), *screen time* tidak dianjurkan jika lebih dari 60 menit, semakin sedikit semakin baik.
- e. Anak usia 6-12 tahun diperbolehkan memiliki waktu *screen time* tidak lebih dari 60-90 menit
- f. Anak usia 12-18 tahun (usia sekolah menengah) diperbolehkan memiliki waktu *screen time* tidak lebih dari 120 menit.

2.1.3 Faktor Yang Mempengaruhi Durasi *Screen Time*

Musa, dkk (2022), bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi durasi *screen time*, atau waktu yang dihabiskan di depan layar, sangat beragam dan dapat dikategorikan menjadi beberapa aspek: faktor internal (individu) dan faktor eksternal (lingkungan).

a. Faktor internal:

1. Usia

Usia anak memegang peranan penting. Anak-anak usia dini cenderung memiliki waktu layar lebih banyak karena orang tua mungkin menggunakan perangkat digital untuk menenangkan mereka atau sebagai pengantar tidur.

2. Perilaku dan kebiasaan

Kebiasaan menonton atau bermain game berlebihan dapat mengurangi waktu luang untuk aktivitas fisik dan kegiatan lain yang lebih bermanfaat.

3. Status kesehatan

Kondisi kesehatan tertentu, seperti gangguan tidur, dapat dipengaruhi oleh *screen time* yang berlebihan.

4. Minat dan kebutuhan anak

Minat anak pada konten tertentu, seperti video edukasi atau game, dapat mempengaruhi waktu yang dihabiskan di depan layar.

b. Faktor eksternal:

a. Lingkungan keluarga

Orang tua yang sering menggunakan perangkat digital dapat menjadi contoh bagi anak-anak, sehingga mereka cenderung meniru perilaku tersebut.

b. Aksesibilitas

Ketersediaan perangkat digital dan akses internet yang mudah dapat meningkatkan waktu layar.

c. Lingkungan sosial

Interaksi sosial dan pengaruh teman sebaya juga dapat memengaruhi waktu layar anak.

d. Budaya

Norma budaya dan sosial terkait penggunaan teknologi dapat berbeda-beda dan memengaruhi perilaku *screen time*

2.1.4. Dampak Durasi *Screen Time*

Menurut Kemenkes (2025), dampak kesehatan mental yang diakibatkan oleh durasi *screen time* berlebihan cukup signifikan dan beragam.

1. Paparan layar yang intens berkorelasi dengan gangguan tidur yang secara langsung memengaruhi konsentrasi dan mood di siang hari.
2. Paparan dari platform media sosial dan perbandingan sosial secara terus-menerus juga mempengaruhi citra diri dan seringkali memicu kecemasan dan depresi yang mendalam

3. Perasaan tidak mampu, kesepian, dan rendah diri seringkali muncul ketika kaum muda membandingkan kehidupan nyata dengan representasi ideal orang lain.
4. Munculnya fenomena *cyberbullying* juga menjadi ancaman nyata dengan dampak psikologis.
5. Pengalaman ini dapat merusak citra diri, menyebabkan kecemasan parah, depresi, gangguan stres pascatrauma (PTSD), bahkan pada kasus ekstrem dapat memicu ideasi bunuh diri.
6. *Screen time* berlebihan juga menimbulkan masalah kesehatan fisik. Postur tubuh yang buruk saat menggunakan gadget dapat menyebabkan nyeri leher dan punggung kronis atau "*tech neck*".
7. Penggunaan layar berkepanjangan juga meningkatkan risiko sindrom mata kering dan ketegangan mata digital.
8. Gaya hidup *sedentary* yang diakibatkan oleh *screen time* berlebihan berkontribusi pada obesitas dan masalah kesehatan terkait seperti diabetes tipe 2 pada anak dan remaja serta memperburuk masalah kardiovaskular dalam jangka Panjang

Menurut Dinas Kesehatan Kalimantan Barat (2024) beberapa dampak buruk *screen time* berlebihan pada anak yang perlu diwaspadai yaitu:

1. Anak lebih mudah stres, tidak baik bagi kesehatan mata, beberapa akibat yang dapat terjadi pada mata anak jika sering menggunakan gadget diantaranya menimbulkan rabun jauh atau mata minus, ukuran kacamata bertambah bagi penderita mata minus, mengalami kelelahan mata (mata anak berair, tampak lebih merah, sering dikucek, berkedip, atau anak mengeluh pusing).
2. Meningkatnya resiko obesitas

3. Berbahaya bagi otak dan tumbuh kembang anak
4. Membuat anak menjadi malas berpikir
5. Mengalami masalah kesehatan tertentu
6. Kemampuan bersosialisasi berkurang dan hilangnya empati
7. Adanya gangguan tumbuh kembang.

2.1.5 Pencegahan Durasi *Screen Time*

Agar dampak buruk durasi *screen time* tidak terjadi pada buah hati kita, orang tua perlu memahami kapan usia yang tepat untuk mulai memberikan akses gadget ataupun mengizinkan si kecil mulai bermain video game. dalam pedoman *screen time* bagi anak, anak dibawah 1 tahun dan usia 1-2 tahun tidak direkomendasikan untuk diberikan *screen time*. Sedangkan untuk anak-anak usia 3-4 tahun diperbolehkan memiliki *screen time* namun tidak lebih dari satu jam per hari, tentunya dengan pengawasan orang tua atau pengasuh anak. beberapa tips yang dapat dilakukan untuk membatasi *screen time* pada anak diantaranya (Dinkes Kalbar 2024):

1. Dianjurkan untuk tidak memberikan akses *gadget* kepada anak dibawah usia 2 tahun
2. Terapkan aturan durasi main *gadget* kepada anak sesuai usianya. Di masa pandemi saat ini, ajarkan anak untuk membagi waktu menggunakan *gadget* untuk belajar dan sebagai sarana hiburan
3. Buat waktu khusus untuk *quality time* bersama keluarga tanpa *gadget* dan lakukan aktivitas yang menyenangkan sebagai pengganti *screen time*. Hal ini juga dapat menambah kelekatan diantara orang tua dan anak.

4. Orang tua juga perlu mengurangi *screen time*. Masa anak-anak penuh dengan rasa keingintahuan dan dikatakan bahwa anak-anak adalah peniru terbaik, jadi berikan contoh yang baik secara langsung agar anak-anak dapat meniru perilaku atau kebiasaan yang baik tersebut.

2.1.6 Penatalaksanaan Durasi *Screen Time*

Menurut Kemenkes (2025), untuk mengatasi durasi *screen time*, diperlukan solusi komprehensif.

1. Edukasi dan kesadaran dini tentang "*digital detox*" harus digalakkan di sekolah dan keluarga, mendorong dialog terbuka antara orang tua dan anak.
2. Penting untuk menetapkan batasan waktu dan konten yang jelas.
3. Memprioritaskan aktivitas non-layar seperti olahraga dan interaksi sosial tatap muka.
4. Literasi digital juga krusial, membekali kaum muda dengan kemampuan berpikir kritis terhadap konten daring dan keterampilan menghadapi *cyberbullying*.
5. Peningkatan akses dan promosi layanan kesehatan mental sangat vital, termasuk melalui telekonsultasi, untuk memastikan kaum muda mendapatkan bantuan yang dibutuhkan.

2.1.7. Indikator Durasi *Screen Time*

Menurut Okatvia, et, al (2022) dalam Deria (2021), menyampaikan bahwa indikator durasi *screen time* sebagai berikut:

- a. Menonton televisi

Screen time untuk menonton televisi adalah durasi waktu yang dihabiskan seseorang untuk menatap layar televisi

b. Menggunakan *smartphone*

Waktu yang dihabiskan untuk menggunakan perangkat dengan layar, seperti ponsel, tablet, dan komputer

c. Bermain video game

Waktu yang dihabiskan untuk bermain video game atau perangkat digital lainnya

2.1.8. Pengukuran Durasi *Screen Time*

Pengukuran durasi *screen time* menggunakan lembar kuesioner yang dimodifikasi dari Deria (2021) sebanyak 8 pertanyaan dengan kategori tinggi: 30-40, sedang: 19-29 dan rendah: 8-16.

2.2 Konsep Perkembangan Bahasa

2.2.1 Pengertian Perkembangan Bahasa

Bahasa adalah salah satu elemen penting yang digunakan untuk berkomunikasi dan bersosialisasi. Dengan menggunakan bahasa, manusia dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka. Bahasa terbagi menjadi 2, yakni bahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Bahasa reseptif adalah bagaimana anak memahami input bahasa yang diberikan, sedangkan bahasa ekspresif adalah bagaimana anak mengekspresikan atau merespon bahasa baik secara verbal maupun non-verbal. Perkembangan bahasa dimulai dari masa kelahiran anak hingga ia beranjak dewasa (Kemenkes, 2024).

Gangguan bicara atau *speech delay* merupakan salah satu penyebab gangguan perkembangan yang paling sering ditemukan pada anak. Perkembangan bicara dan bahasa merupakan indikator seluruh perkembangan anak karena perkembangan berbahasa sensitif terhadap keterlambatan atau kerusakan pada

sistem lainnya sebab melibatkan perkembangan kognitif, sensori, motorik, psikologis, emosi dan lingkungan di sekitar anak. Perkembangan bicara dan bahasa merupakan indikator seluruh perkembangan anak karena dapat memprediksi gangguan lain seperti neuropsikiatri atau perkembangan saraf, autisme atau ADHD dan gangguan kesulitan belajar (Kemenkes RI, 2024).

2.2.2. Perkembangan Bahasa

Menurut Kemenkes (2024), bahwa perkembangan bahasa anak diuraikan berdasarkan usia, dimulai dari lahir hingga 3 tahun:

1. Lahir – 3 bulan: Anak merespons rangsangan bunyi, diam atau tersenyum saat diajak berbicara, dan mulai membuat suara dasar seperti "ooo" atau "aaah."
2. 4 – 6 bulan: Anak mulai memperhatikan objek yang menarik, bereaksi terhadap suara, dan mengucapkan bunyi vokal seperti "daaa."
3. 7 – 9 bulan: Anak mengenali namanya, meminta digendong, dan mengenali nama orang serta benda.
4. 10 – 12 bulan: Anak mulai menggunakan gerakan seperti menunjuk, melambaikan tangan, dan mulai memproduksi kata-kata sederhana seperti "mama" atau "papa."
5. 13 – 18 bulan: Anak mulai mengikuti perintah sederhana, memahami nama-nama benda dan orang disekitarnya, dan menggunakan isyarat seperti menggelengkan kepala untuk menyatakan "tidak."
6. 19 – 24 bulan: Anak memahami lebih dari 50 kata dan mampu menyusun dua kata atau lebih, seperti "ayo pergi" dan mengikuti instruksi dua tahap, seperti "ambil sendoknya lalu taruh di meja."

7. 2 – 3 tahun: Anak mulai menggunakan kata ganti seperti "aku" dan "kamu," bertanya dengan "mengapa" dan "bagaimana," serta mengucapkan nama ketika ditanya.

2.2.3. Tahap Perkembangan Bicara Dan Bahasa

Ada lima fase berbeda dari perkembangan bicara dan bahasa anak yang terjadi bersamaan dengan usia kronologisnya: persiapan, bahasa awal, ledakan kata, penguasaan kefasihan, dan eksplorasi bahasa (Macias dan Wegner dalam Firnanda, 2024).

1. Fase persiapan

Kemampuan untuk menghasilkan bunyi, yang menunjukkan awal pengucapan kata, merupakan ciri khas tahap perkembangan ini, yang berlangsung dari usia 0 hingga 12 bulan.

2. *Fase early language*

Selama tahap ini, yang berlangsung dari usia dua belas hingga dua puluh empat bulan, kemampuan anak untuk berinteraksi secara sosial menjadi jelas. Anak tersebut dapat mengenali dan mengucapkan setidaknya sepuluh kata, dan ia mengetahui lima puluh kata lagi.

3. *Fase word explosion*

Penguasaan kosakata yang cepat menjadi ciri tahap ini, yang dimulai antara usia 24 dan 42 bulan.

4. *Fase mastering fluency*

Puncaknya antara usia tiga dan lima tahun, ketika kemampuan bahasa dan pemahaman anak berkembang pesat.

2.2.4 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Pada Anak

Menurut Sudirlan dkk (2024) faktor utama yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia dini yaitu:

1. **Intelegensi**

Dari berbagai faktor yang di temukan, intelegensi adalah salah satu yang mempengaruhi perkembangan bahasa, menyatakan bahwa anak yang memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi maka anak akan memiliki tingkat keterampilan berbicara dengan cepat.

2. **Jenis Kelamin**

Menurut berbagai penelitian, perkembangan bahasa anak perempuan lebih cepat daripada anak laki-laki. Anak perempuan cenderung lebih cepat menyerap kata-kata baru daripada laki-laki, dan dapat berbicara lebih cepat secara keseluruhan.

3. **Pola Asuh**

Peranan dari pola asuh sangat penting bagi perkembangan berbahasa anak, karena orang tua menjadi sumber untuk anak mempunyai pengetahuan mengenai benar dan salah, pantas dan tidak pantas bahasa yang digunakan orang tua dalam kegiatan sehari-hari terutama di usia dini. Peran lingkungan terhadap perkembangan bahasa anak tidak lebih penting dibandingkan pola asuh dalam keluarga (Salamah &Supriyadi, 2021).

4. **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang berperan dalam perkembangan bahasa anak.

5. Lingkungan

Dalam hal menyediakan sumber daya yang diperlukan untuk meningkatkan pertumbuhan anak, khususnya perkembangan bahasa, keluarga adalah lingkungan yang paling penting dan langsung yang dapat dimiliki seorang anak. Anak-anak menghabiskan banyak waktu di rumah sejak bayi hingga mereka berusia sekitar enam tahun, yang berarti mereka lebih mungkin untuk terhubung dengan kerabat mereka. Anak-anak yang orang tuanya banyak bicara, membacakan buku untuk mereka, dan terlibat dalam komunikasi verbal cenderung memiliki kemampuan bahasa yang kuat.

2.2.5 Strategi Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak

Menurut Kemenkes, 2024) strategi stimulasi perkembangan bahasa anak juga dibahas dengan penekanan pada tindakan orang tua yang bisa dilakukan di rumah:

1. Usia Lahir – 1 tahun

Orang tua dianjurkan untuk selalu merespons suara anak, berbicara tentang kegiatan yang sedang dilakukan, mengenalkan bunyi lingkungan, serta rutin membacakan buku atau bernyanyi.

2. Usia 13 – 24 bulan

Orang tua dianjurkan untuk sering berbicara dengan anak, memberikan instruksi sederhana, dan memperkenalkan kata-kata baru. Cerita atau bacaan dengan gambar juga disarankan agar anak tertarik berinteraksi dan menambah kosakata.

3. Usia 2 – 3 tahun

Orang tua perlu berbicara dengan jelas dan menggunakan kalimat pendek, memperluas kalimat yang diucapkan anak, serta mengenalkan kata-kata yang menggambarkan warna, bentuk, dan ukuran. Aktivitas seperti menghitung dan mengelompokkan benda juga dapat merangsang kemampuan berbahasa anak.

2.2.6. Indikator Perkembangan Bahasa

Menurut Permendikbud (2014) yang disesuaikan dengan buku stimulasi, deteksi dan intervensi dini tumbuh kembang anak di tingkat pelayanan kesehatan dasar (Kemenkes, 2022) bahwa indikator perkembangan bahasa pada anak usia 4-6 tahun meliputi memahami bahasa seperti menyimak dan mengerti perintah serta mengungkapkan bahasa seperti berbicara, menjawab pertanyaan, dan menceritakan kembali cerita.

2.2.7. Pengukuran Perkembangan Bahasa

Pengukuran perkembangan bahasa Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) sesuai dengan Permendikbud (2014) yang disesuaikan dengan buku stimulasi, deteksi dan intervensi dini tumbuh kembang anak di tingkat pelayanan kesehatan dasar (Kemenkes, 2022). Adapun kategori pengukuran perkembangan bahasa yakni berkembang sangat baik: 76-100%, berkembang sesuai harapan: 56-75%, mulai berkembang: 40-55% dan belum berkembang: <40% (Partini, 2016).

2.3. Anak Usia Prasekolah

2.3.1. Pengertian Anak Usia Prasekolah

Masa prasekolah disebut juga golden ages, merupakan generasi penerus bangsa yang perlu mendapat perhatian khusus sebagai masa pembentukan pondasi kepribadian yang akan menentukan pengalaman kehidupan selanjutnya (Raudhati

& Agustina, 2022). Anak usia pra sekolah merupakan anak yang berusia antara 3-6 tahun. Usia pra sekolah disebut juga masa emas (golden age) karena pada usia ini pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang sangat cepat di setiap aspek perkembangannya (Andriani dkk, 2019).

Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun, pada periode ini pertumbuhan fisik melambat dan perkembangan psikososial serta kognitif mengalami peningkatan (Irmayani dkk, 2021). Masa prasekolah ialah waktu yang tepat untuk meningkatkan bermacam kemampuan dan keahlian yaitu motorik halus dan kasar, bahasa bicara, dan sosial kemandirian (Noviandry dkk, 2024).

2.3.2. Karakteristik Anak Usia Prasekolah

Menurut Richard D. Kellough dalam Kristi & Putri (2024), karakteristik pada anak usia dini yang khas yaitu:

1. Anak yang bersifat Egosentris, lebih cenderung pada apa yang dia lihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
2. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, menurut sudut pandang anak, dunia ini yang dipenuhi oleh hal-hal yang menarik dan menakjubkan.
3. Anak merupakan makhluk sosial, anak akan senang jika diterima dan berada dengan teman sebayanya.
4. Anak bersifat unik, anak adalah salah satu individu yang cukup unik yang dimana masing-masing mempunyai bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang cukup berbeda satu dengan yang lainnya.
5. Anak umumnya kaya dengan fantasi, anak senang dengan hal-hal yang bersifat dengan imajinasi, sehingga pada umumnya ia kaya dengan fantasi.

6. Anak yang mempunyai konsentrasi pendek, pada umumnya anak akan sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu cukup lama.

2.3.3. Aspek Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Menurut Kristi & Putri (2024), aspek perkembangan anak usia sekolah yaitu:

1. Perkembangan fisik motorik

Perkembangan pada kemampuan keseimbangan fisik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan ataupun kemampuan dalam menerima rangsang dan hal yang berhubungan dengan sentuhan.

2. Perkembangan kognitif

Penjelasan menurut Piaget bahwa perkembangan kognitif (berfikir) pada anak memiliki empat tahap yaitu:

- a. Sensorimotorik, perkembangan kognitif ini terjadi sejak usia 0 sampai 2 tahun pada usia ini anak belum mampu untuk memisahkan diri dengan lingkungannya. Pada tahap sensori ini anak bergerak dari tindakan reflex instinkif pada saat lahir hingga permulaan pemikiran simbolis. Anak akan membangun pemahamannya mengenai dunia melalui pengkoordinasian pengalaman sensor dengan tindakan fisik.
- b. Pra-operasional, pada perkembangan kognitif ini terjadi pra rentang sejak usia 2 sampai 7 tahun. Pada usia ini anak akan memulai merepresentasikan dunia nya dengan cara kata-kata dan gambar-gambar. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada pemikiran simbolis.

- c. Operasional konkrit merupakan sebuah tindakan mental yang dapat dibalikkan yang berhubungan dengan suatu objek konkrit nyata. Pada tahap perkembangan kognitif ini terjadi sejak usia 7 sampai 11 tahun, anak akan memulai berfikir secara logis mengenai dengan peristiwa-peristiwa yang lebih konkrit.
 - d. Operasional formal, pada tahap perkembangan kognitif ini terjadi sejak usia 11 tahun sampai dewasa yang dikenal sebagai masa remaja. Masa remaja akan berfikir cara yang lebih logis, abstrak, dan lebih idealistic.
3. Perkembangan bahasa
- Pada perkembangan bahasa setiap anak memiliki bentuk yang berbeda-beda. Ada beberapa aspek pada perkembangan bahasa yaitu menulis, menyimak, mendengar dan berbicara.
4. Perkembangan emosi
- Kemampuan dalam menyesuaikan diri, kesadaran diri, menonjolkan kemampuan diri, serta mengendalikan diri dan mengenal perasaan diri.

2.4. Hubungan Durasi *Screen Time* Dengan Perkembangan Bahasa Anak Paud

Pinilih (2024), bahwa gangguan bahasa ekspresif merupakan jenis keterlambatan bahasa yang sering didapatkan pada anak. Penggunaan *screen time* yang berlebihan sering dikaitkan dengan gangguan bahasa ekspresif pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan hubungan antara *screen time* dengan gangguan bahasa ekspresif pada anak. Desain penelitian *cross sectional* digunakan untuk mencari hubungan antara kedua variabel. Penelitian dilakukan di Klinik Tumbuh Kembang Anak Pelangi Hati Bandar Lampung. Data yang didapatkan di olah dengan bantuan *software* SPSS 24 *for Windows* dan dianalisi

bivariat dengan uji *Chi-Square*. Penelitian ini memperoleh 170 subjek. Sebagian besar subjek jenis kelamin laki-laki (53,5%), berusia 3 sampai 4 tahun (45,9%), dengan durasi screen time lebih dari 2 jam (56,5%). Hasil analisis hubungan antara *screen time* terhadap gangguan bahasa ekspresif menunjukkan adanya hubungan yang bermakna secara statistik ($p=0,02$). Terdapat hubungan antara durasi *screen time* dengan gangguan bahasa ekspresif pada anak.

Hasanah, et, al (2025), bahwa insidensi gangguan keterlambatan bicara dan bahasa pada anak di Indonesia berkisar 2,3-24,6%. *American Academy of Pediatrics* (AAP) merekomendasikan bahwa paparan layar media elektronik tidak boleh diberikan pada anak usia dibawah 18 bulan. Sedangkan pada umur 2 hingga 4 tahun paparan layar media elektronik dibatasi sekitar 1 jam per harinya. Pengaruh durasi penggunaan perangkat digital dalam paparan layar media elektronik (*screen time*) sangat berdampak pada perkembangan bahasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan durasi dan frekuensi paparan layar media elektronik (*screen time*) terhadap perkembangan bahasa pada balita di puskesmas Kendalkerep di kota Malang. Penelitian ini menggunakan metode *cross-sectional* dengan kuesioner dan alat ukur kuesioner *Pra Skrining* Perkembangan (KPSP) untuk mengetahui perkembangan bahasa pada balita. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara durasi dan frekuensi terhadap perkembangan bahasa di Puskesmas Kendalkerep di Kota Malang dengan korelasi spearman durasi terhadap perkembangan bahasa sebesar $r=0,375$ (Sedang), sedangkan korelasi spearman frekuensi terhadap perkembangan bahasa sebesar $r=0,424$ (Sedang). Sehingga didapatkan kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara durasi dan frekuensi

paparan layar media elektronik (*screen time*) dengan perkembangan bahasa pada balita di Puskesmas Kendalkerep di Kota Malang.

Manfaatin & Aulia (2024), bahwa penelitian ini bertujuan mengidentifikasi pengaruh *screen time* terhadap perkembangan anak usia dini dan bagaimana peran orang tua dalam mengatasinya. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur, mengumpulkan atau mencari artikel yang relevan, menganalisis, dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *screen time* yang berlebihan (di luar batas kewajaran) dapat berdampak negatif bagi berbagai aspek perkembangan anak, mulai dari perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, dan sosial emosional. Peran orang tua sangat diperlukan dalam rangka mencegah dan mengatasi dampak negatif dari aktivitas *screen time* anak usia dini ini. Pendampingan orang tua ketika anak melakukan aktivitas *screen time* menjadi salah satu cara untuk meminimalisasi dampak negatif dari penggunaan perangkat elektronik oleh anak usia dini.