

BAB 1: PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak prasekolah ialah anak yang berada pada rentang usia 3 sampai dengan 6 tahun ^[1]. Pada tahap ini, pertumbuhan fisik anak cenderung melambat, sementara aspek perkembangan psikososial dan kognitif menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan ^[2]. Anak mengalami peningkatan yang dalam keterampilan motorik, bahasa, serta kemampuan berpikir dan pemecahan masalah. Selain itu, mereka mulai mengasah keterampilan sosial dan emosional, termasuk berinteraksi dengan teman sebaya serta memahami emosi orang lain. Dalam fase ini, stimulasi yang optimal serta lingkungan yang mendukung memainkan peran krusial dalam memfasilitasi perkembangan anak. Proses ini berfungsi sebagai landasan bagi pertumbuhan fisik, kognitif, sosial, dan emosional pada tahap-tahap selanjutnya^[3].

Salah satu aspek yang berkembang pesat saat usia prasekolah adalah perkembangan sosial emosional. Menurut *American Academy of Pediatric* (AAP) perkembangan sosial emosional merupakan kemampuan seseorang untuk mengontrol dan menyatakan emosi positif ataupun negatif, serta kemampuan seseorang dalam bersosialisasi. Perkembangan sosial emosional memiliki tujuan untuk membangun kepercayaan diri, mengembangkan keterampilan sosial serta kemampuan untuk mengendalikan emosi. Perkembangan sosial emosional dasar yang mampu dicapai oleh anak prasekolah, seperti pengendalian diri, kepedulian dan kerja sama ^[4].

Perkembangan sosial emosional anak tercermin dalam perilakunya saat berinteraksi dalam berbagai situasi sosial. Anak yang mampu menunjukkan empati,

kasih sayang, ketekunan, kebaikan, dan toleransi terhadap teman sebaya menandakan bahwa perkembangan sosial emosionalnya berkembang dengan baik. Sebaliknya, anak yang mengalami hambatan dalam aspek ini cenderung kurang memiliki rasa kepedulian terhadap lingkungan sosialnya, menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang rendah, serta kesulitan dalam membangun hubungan yang positif dengan orang lain. Perkembangan sosial emosional yang kurang optimal pada anak prasekolah dapat berdampak pada kesiapan mereka dalam menghadapi lingkungan sekolah, seperti kesulitan dalam beradaptasi, kurangnya kemandirian dalam berpikir dan berperilaku, serta tantangan dalam berinteraksi dengan teman sebaya maupun orang dewasa [4].

Menurut *World Health Organization* (WHO) terdapat 5-25% anak prasekolah menderita gangguan tumbuh kembang dan 95% diantaranya berasal dari negara berpenghasilan rendah dan menengah. Gangguan kecemasan terjadi pada sekitar 9% anak, sementara 11-15% anak mengalami emosi tidak stabil, dan 9-15% mengalami gangguan perilaku [5].

Berdasarkan data Riset Kesehatan Dasar tahun 2018, rata-rata indeks perkembangan anak usia dini di Indonesia mencapai 88,3%. Nilai rata-rata indeks tersebut ditopang oleh 4 dimensi perkembangan yaitu literasi numerasi sebanyak 64,6%, kemampuan fisik 97,8%, kemampuan sosial emosional 69,9%, dan kemampuan belajar 95,2%. Dari data tersebut capaian perkembangan fisik dan kemampuan belajar lebih dari 95% yang berarti kemampuan fisik dan belajar anak sudah sesuai dengan usia dan tahap perkembangannya. Namun perkembangan literasi numerasi dan kemampuan sosial emosional masih di bawah 70% dan dikategorikan belum cukup baik [6].

Provinsi Sumatera Barat merupakan salah satu provinsi dengan dengan capaian indeks perkembangan anak usia dini masih dibawah rata-rata nasional dengan rata-rata

indeks perkembangan 85,2%. Kemampuan sosial emosional anak usia dini juga cukup rendah dan berada di bawah capaian rata-rata nasional yaitu hanya 66,0% [6].

Tingginya penggunaan ponsel di Indonesia adalah salah satu faktor yang berkontribusi dalam capaian perkembangan sosial emosional anak. Dalam laporan *State of Mobile 2024* yang dirilis oleh data.ai, Negara Indonesia berada pada peringkat pertama sebagai negara dengan waktu bermain ponsel tertinggi di dunia dengan durasi rata-rata 6,05 jam per hari. Tingginya penggunaan ponsel juga mempengaruhi penggunaan ponsel oleh anak usia dini. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024 menyebutkan terdapat 39,71% anak usia dini di Indonesia telah menggunakan ponsel dan 35,57% diantaranya sudah terhubung ke internet. Pada kelompok usia 1-4 tahun 37,2 % anak menggunakan ponsel, dan angka ini meningkat menjadi 58,25% pada anak usia 5-6 tahun [7]. Anak-anak dapat menghabiskan waktu 4 jam sehari dengan ponselnya [8].

Tingginya angka penggunaan ponsel dan durasi bermain ponsel sudah melebihi batas yang ditetapkan. Menurut WHO anak-anak usia 1 tahun tidak direkomendasikan untuk *screen time*, sedangkan untuk usia 2 tahun tidak boleh lebih dari 1 jam perhari dan lebih baik jika kurang dari 1 jam, dan usia 3-4 tahun penggunaan *screen time* tidak boleh lebih dari 1 jam [9]. Namun penelitian secara global menunjukkan bahwa terjadi peningkatan *screen time* pada anak-anak. Di Amerika Serikat rata-rata anak usia 8 bulan hingga 8 tahun terpapar televisi hingga 4 jam dalam sehari, di Inggris melaporkan sebagian besar anak-anak berusia 6 bulan – 36 bulan menggunakan media layar dengan *screen time* meningkat seiring usia. Sedangkan di Singapura dan Jepang anak-anak berusia dibawah 5 tahun terpapar televisi dan perangkat lain rata-rata 4 jam perhari [10].

Perilaku *screen time* pada anak memiliki dampak pada perkembangan anak baik positif maupun negatif. Pada penelitian studi literatur oleh Irzalinda (2023) menemukan bahwa *screen time* dapat berdampak positif terhadap literasi menulis anak usia dini, tepatnya konsep cetak dan tulis nama, huruf, angka, dan kapitalisasi, *e-book*/buku digital untuk membantu pengenalan kata, pemahaman kosa kata, dan keterampilan membaca. Dalam pembelajaran matematika, dampak positif *screen time* meliputi bahwa keterampilan matematika berbasis layar sentuh (misalnya, mengurutkan angka, membandingkan kuantitas, mencocokkan angka dengan kuantitas) lebih efektif daripada metode tradisional. Dalam bidang pembelajaran seni, *screen time* berdampak positif terhadap keterampilan menggambar ^[11].

Sedangkan *screen time* yang berlebihan memiliki dampak negatif dalam beberapa aspek perkembangan anak. Beberapa dampak negatif dari *screen time* berlebihan yaitu menurun kemampuan motorik halus seperti menulis dan menyusun puzzle, motorik kasar seperti melempar bola, berlari, dan melompat, serta perkembangan personal sosial ^[12]. Selain itu *screen time* juga berdampak buruk terhadap kesejahteraan anak usia dini dalam aspek sosial emosional yang meliputi berkurangnya keterlibatan sosial dan teman sebaya, kurangnya interaksi orang tua dan anak, akses ke konten yang tidak pantas ^[13], gejala emosional, masalah perilaku, masalah hubungan dengan teman sebaya ^[14], regulasi emosi yang buruk, temperamen yang buruk ^[15], kontrol emosi yang rendah ^[16], sehingga mengakibatkan kesejahteraan psikososial yang buruk ^[14], pemutusan hubungan bermain dan gangguan bermain. Selain itu, hal ini berdampak pada berkurangnya keterampilan sosial, keterampilan adaptif, dan keterampilan hidup anak usia dini ^[17].

Pada aspek kesehatan *screen time* berlebihan mempengaruhi kesehatan mata dan otak, layar *gadget* memancarkan sinar biru yang memiliki energi tinggi dan dapat

menembus mata dan mencapai otak. Apabila terpapar dalam waktu lama akan menyebabkan stress oksidatif pada sel mata dan otak serta berpengaruh pada hormon melatonin yang dapat menyebabkan gangguan pola tidur. Sinar biru juga mempengaruhi fungsi kornea, lensa dan retina. Dan dapat berujung pada kondisi mata lelah, miopia, pemicu katarak, dan degenerasi makula. Paparan sinar biru juga dapat meningkatkan risiko anak menderita *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) dan kecemasan [18].

Menurut teori psikososial dari Erik H. Erikson (1950) anak usia dini berada pada tahap inisitif vs rasa bersalah, anak akan merasakan lingkungan sosial yang lebih luas dan merasakan tantangan yang lebih banyak dari tahap perkembangan sebelumnya maka anak dituntut untuk berlaku aktif [19]. Namun perkembangan teknologi digital menyebabkan dampak buruk bagi perilaku anak dan kesehariannya, penggunaan *gadget* pada anak akan mengurangi aktivitas anak sehingga lebih sering bermain *gadget* daripada belajar dan beraktivitas di lingkungannya.

Berdasarkan penelitian oleh Veniawati (2022) mengungkapkan adanya hubungan yang bermakna antara intensitas penggunaan *gadget* dengan risiko gangguan perkembangan psikososial ($p\text{-value} = 0.001$). Dari 97 responden yang diteliti, sebanyak 47 orang (48,4%) memiliki intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi, dengan 42,2% di antaranya berisiko mengalami gangguan perkembangan psikososial. Salah satu risiko yang muncul adalah gangguan kecemasan (*anxiety*), yang dapat memicu gejala fisik seperti gangguan tidur, sakit kepala, nyeri perut, serta pusing. Jika kecemasan berlebihan, hal ini dapat menghambat aktivitas sehari-hari serta meningkatkan kesulitan dalam beradaptasi dan bersosialisasi [20].

Sedangkan menurut teori belajar sosial Albert Bandura (1977) menjelaskan bahwa perilaku manusia mempunyai interaksi timbal balik yang

berkesinambungan antara kognitif, perilaku, dan pengaruh lingkungan ^[21]. Tontonan memiliki pengaruh terhadap perilaku anak, seperti tontonan kartun berdampak positif terhadap kognitif anak, dimana anak memiliki pengetahuan baru dari tayangan yang telah disaksikan namun berdampak negatif jika tayangan yang dilihatnya menampilkan adegan kekerasan sehingga mendorong anak melakukan hal yang sama ^[22].

Paparan *screen time* yang berlebihan pada anak prasekolah dapat memicu kecanduan *gadget* atau *gadget addiction*, yang ditandai dengan beberapa ciri, antara lain: penggunaan *gadget* dengan durasi lebih dari satu jam per hari, obsesi berlebihan terhadap *gadget*, reaksi emosional seperti marah atau menangis saat tidak diizinkan bermain *gadget*, gangguan pola tidur, menurunnya minat untuk berinteraksi dengan teman sebaya, kesulitan berkonsentrasi saat belajar, serta terganggunya aktivitas sehari-hari. ^[23] Penggunaan *gadget* yang berlebihan berpotensi mengganggu fungsi *prefrontal cortex* pada anak. Ketika anak mengalami kecanduan *gadget*, otaknya menghasilkan hormon dopamin dalam jumlah berlebih, yang dapat menyebabkan disfungsi pada *prefrontal cortex*. Gangguan ini dapat berdampak negatif pada berbagai area otak yang berperan dalam pengendalian emosi, regulasi diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan, serta pembentukan prinsip-prinsip moral ^[24]. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol akan berdampak serius pada kesehatan mental anak dan remaja dan. Data dari Rumah Sakit Jiwa (RSJ) Menur Surabaya tahun 2024 mencatat terdapat 3000 anak-anak dan remaja yang mengalami gangguan jiwa akibat kecanduan *gadget* ^[25].

Tingginya angka gangguan jiwa akibat kecanduan *gadget* menjadi fenomena yang ditemukan secara luas. Kondisi serupa juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Yulia (2023) di Poli anak dan remaja Rumah Sakit Jiwa HB Saanin

Padang, pada 51 anak dan remaja, diketahui sebagian besar anak memiliki tingkat pemakaian *gadget* yang tidak normal atau berlebihan yaitu sebanyak 73,3%. Hasil penelitian juga menemukan bahwa 38,6% responden mengakses aplikasi aplikasi bermain *game* dan menonton *youtube* ^[26]. Hal ini berkontribusi terhadap kesulitan belajar dan berkurangnya kemampuan berinteraksi sosial.

Selain itu, perkembangan sosial-emosional anak dipengaruhi oleh faktor jenis kelamin. Anak laki-laki cenderung lebih agresif secara fisik dibandingkan anak perempuan dan memiliki kemampuan pengelolaan emosi yang lebih rendah. Berdasarkan laporan dari Badan Pusat Statistik (BPS), anak perempuan lebih berpeluang mencapai perkembangan sosial emosional yang sesuai dengan tahap perkembangannya dibandingkan anak laki-laki ^[27].

Terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi perilaku orang tua dalam memberikan *gadget* atau memberikan akses *screen time* kepada anak. Menurut teori L. Green (1991) perilaku seseorang dipengaruhi oleh faktor *predisposisi*, *enabling*, dan *reinforcing*. Faktor *predisposisi* diantaranya usia, pendidikan, pengetahuan, sikap, pekerjaan, pendapatan, kepercayaan. Faktor *enabling* diantaranya ketersediaan perangkat, akses internet, dan media. Serta faktor *reinforcing* yaitu kebijakan.

Usia orang tua mempengaruhi keputusan dalam memberikan *screen time* kepada anak. Penelitian di Malaysia menemukan bahwa anak-anak yang memiliki orang tua berusia 30 tahun ke atas lebih mungkin memiliki *screen time* berlebihan dibandingkan dengan orang tua yang kurang dari 30 tahun ^[28].

Kemudian tingkat pendidikan ibu berperan juga berperan dalam meningkatkan kesadaran tentang keseimbangan antara aktivitas fisik, interaksi sosial, dan penggunaan layar. Ibu dengan pendidikan lebih tinggi cenderung lebih memahami risiko yang terkait dengan penggunaan gadget yang berlebihan dan lebih proaktif

dalam menetapkan batasan *screen time* yang sesuai. Hal ini sejalan dengan temuan pada penelitian yang dilakukan oleh Fadlilah dan Kristanto (2019) yang menemukan terdapat hubungan antara tingkat pendidikan orang tua dengan penggunaan *gadget* [29].

Pekerjaan ibu juga dapat memengaruhi durasi *screen time* anak. Ibu yang bekerja penuh waktu sering kali keterbatasan waktu untuk mendampingi anak, sehingga penggunaan *gadget* menjadi alternatif praktis untuk menghibur anak. Hal ini dapat meningkatkan risiko masalah sosial-emosional pada anak, seperti kurangnya keterampilan komunikasi dan kesulitan ketika berinteraksi dengan teman sebaya. Hal ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan terdapat hubungan antara pekerjaan orang tua dengan penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah ($p\text{-value}=0.003$) [29].

Pada penelitian yang dilakukan oleh Pangestu (2022) menemukan anak-anak menggunakan *gadget* dengan frekuensi tinggi sebanyak 61,9% dengan interaksi sosial sedang sebanyak 64,3% dan hasil analisis menunjukkan bahwa ada pengaruh antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia 3-5 tahun [30]. Pada penelitian yang dilakukan oleh Sari (2024) menemukan bahwa terdapat pengaruh langsung *screen time* terhadap sosial-emosional anak ($p\text{-value}=0,021$), Hal ini dikarenakan anak yang menghabiskan banyak waktu di depan layar cenderung memiliki interaksi sosial yang lebih sedikit dengan orang lain secara langsung. Dengan interaksi yang kurang tentunya dapat mempengaruhi perkembangan sosial-emosional anak. *Screen time* yang berlebihan dapat berdampak negatif pada perkembangan anak-anak, termasuk meningkatkan gejala depresi dan kecemasan, serta mengurangi interaksi sosial dan keterampilan interpersonal anak [31].

Kota Padang merupakan ibukota Provinsi Sumatera Barat dan mengalami perkembangan yang pesat dalam berbagai aspek termasuk infrastruktur

dan teknologi. Perkembangan ini juga berdampak pada meningkatnya akses terhadap perangkat digital. Kemudahan akses ini menyebabkan anak-anak, termasuk usia prasekolah, semakin sering terpapar *screen time*, yang berpotensi memengaruhi perkembangan sosial-emosional mereka. Hal ini dapat dilihat dalam penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani dan Ismaniar (2024) di Kelurahan Kubu Dalam Kota Padang, menemukan bahwa anak usia dini terpapar televisi, laptop, ponsel pintar, dan *video game* dalam kategori tinggi, rata-rata waktu yang dihabiskan untuk *screen time* antara 5-7 jam/hari. Jenis konten yang diakses anak mulai dari program pendidikan, bermain *video game*, dan menonton kartun. Namun penelitian tersebut juga menemukan bahwa kontrol orang tua dalam pengawasan *screen time* tergolong rendah dan belum terlaksana dengan baik ^[32].

Tingginya intensitas paparan *screen time* pada anak prasekolah menimbulkan dampak positif dan negatif pada berbagai aspek perkembangan anak. Melalui studi literatur belum ditemukan adanya penelitian yang berfokus pada hubungan intensitas paparan *screen time* terhadap masalah sosial emosional pada anak prasekolah di Kota Padang. Pada penelitian ini juga akan menganalisis tentang hubungan durasi dan frekuensi serta menganalisis jenis *gadget* yang digunakan, aplikasi yang digunakan, kepemilikan *gadget*, dan respon anak terhadap lingkungan sekitar. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti mengenai apakah terdapat hubungan intensitas paparan *screen time* terhadap masalah sosial emosional pada anak prasekolah (usia 3-6 tahun) di Kota Padang.

Penelitian ini dilakukan di dua Taman Kanak-kanak (TK) di Kota Padang. Lokasi dipilih berdasarkan Kecamatan urban dan rural di Kota Padang. Pemilihan Lokasi TK juga didasarkan pada pertimbangan ketersediaan fasilitas pendidikan yang memadai, tingkat partisipasi orang tua yang tinggi, serta keberagaman latar

belakang sosial ekonomi peserta didik, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif terhadap fenomena yang diteliti.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat hubungan antara intensitas paparan *screen time* dan variabel moderator (jenis kelamin anak, usia ibu, status pekerjaan ibu, pendidikan ibu, pendapatan keluarga, status kepemilikan *gadget*, dan akses internet) terhadap masalah sosial emosional pada anak prasekolah (usia 3-6 tahun) di Kota Padang?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui hubungan intensitas paparan *screen time* terhadap masalah sosial emosional anak prasekolah (usia 3-6 tahun) di Kota Padang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Diketuainya distribusi frekuensi karakteristik responden ibu pada anak prasekolah berdasarkan usia, pekerjaan, pendidikan, pendapatan dan karakteristik anak prasekolah berdasarkan usia dan jenis kelamin.
2. Diketuainya distribusi frekuensi karakteristik penggunaan *screen time* pada anak prasekolah (usia 3-6 tahun) berdasarkan durasi, frekuensi, jenis *gadget*, aplikasi yang digunakan, status kepemilikan *gadget*, akses internet dan respons anak terhadap lingkungan sekitar.
3. Diketuainya distribusi frekuensi masalah sosial emosional pada anak prasekolah (usia 3-6 tahun) di Kota Padang.

4. Diketuinya hubungan antara intensitas paparan *screen time* terhadap masalah sosial emosional pada anak prasekolah (usia 3-6 tahun) di Kota Padang.
5. Diketuinya hubungan karakteristik responden Ibu, karakteristik responden anak, dan karakteristik *screen time* dengan masalah sosial emosional pada anak prasekolah (usia 3-6 tahun) di Kota Padang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memperkaya wawasan masyarakat serta menjadi rujukan dalam literatur ilmiah yang dapat dimanfaatkan oleh peneliti lain yang hendak melakukan penelitian terkait hubungan intensitas paparan *screen time* terhadap masalah sosial emosional pada anak prasekolah (usia 3-6 tahun) di Kota Padang.

1.4.2 Manfaat Akademis

Penelitian ini dapat berkontribusi dalam pengembangan ilmu kesehatan masyarakat serta dapat dijadikan sebagai sumber bahan bacaan dan referensi untuk penelitian selanjutnya di Universitas Andalas.

1.4.3 Manfaat Praktis

Memberikan informasi dan menambah wawasan yang bermanfaat bagi masyarakat umum, terutama orang tua yang memiliki anak usia prasekolah tentang intensitas paparan *screen time* terhadap masalah sosial emosional anak.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *cross-sectional* yang dilakukan di Kota Padang pada bulan Januari – Agustus tahun 2025. Penelitian

ini dilakukan untuk meneliti hubungan intensitas paparan *screen time* terhadap masalah sosial emosional pada anak prasekolah (usia 3-6 tahun). Variabel yang digunakan dalam penelitian yaitu variabel dependen (masalah sosial emosional), variabel independen (intensitas paparan *screen time*) dan variabel moderator (jenis kelamin anak, usia ibu, pekerjaan, pendidikan, pendapatan, kepemilikan *gadget*, dan akses internet). Sasaran dari penelitian ini adalah Ibu dari anak prasekolah di Kota Padang. Penelitian dilakukan di salah satu TK Kecamatan Padang Timur dan satu TK di Kecamatan Lubuk Kilangan. Populasi dalam penelitian sebanyak 12.071 dan sampel sebanyak 112 responden. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa kuesioner *screen time* dan Kuesioner Masalah Perilaku Emosional (KMPE). Sedangkan analisis data yang digunakan yaitu analisis univariat dan bivariat. Analisis bivariat dilakukan dengan uji *Chi-Square* dan uji Kruskal-Wallis.

