

The Impact of Excessive Screen Time on Children's Language Development at Toddlers in Indonesia : A Literature Review

Rezkih Diandra¹, Iga Noviekayati², Niken Titi Pratitis³

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya^{1,2,3}

¹indiradiandra93@gmail.com , ²noviekayati@untag-sby.ac.id , ³nikenpratitis@untag-sby.ac.id

Informasi Artikel	Abstract
E-ISSN : 3026-6874 Vol: 2 No: 6 Juni 2024 Halaman : 772-783	Children's screen time refers to the time spent by children with screen devices including computers, tablets, smartphones, televisions, or video games. Many studies have found that screen time harms early childhood development, including language development. Language development is a crucial part of development for a child's life, considering that language is a communication medium for conveying messages from one person to another. The purpose of this study was to determine the effect of screen time on language development in early childhood in Indonesia. The method used is A Literature Review to systematically identify articles. Through searches such as Social Science Research, Mendeley Cite, Google Scholar, and Garuda Jurnal from 2017 to 2023, 8 articles were found according to predetermined characteristics. the research results obtained were 5 out of 8 studies found that there was no correlation between screen time and children's language development but harmed children's language development, especially in children who used sailing time > 2 hours. In another study, it was found that Youtube social media has a significant influence on children's language acquisition, especially for speech delayed children. Many parents also have little understanding of the negative impact of giving children too much screen time and the importance of accompanying parents to children when giving screen time.
Keywords: Screen Time Language development Early childhood	

Abstrak

Screen time anak-anak mengacu pada waktu yang dihabiskan oleh anak dengan piranti berlayar termasuk komputer, tablet, *smartphone*, televisi atau video game. Banyak penelitian yang menemukan bahwa *screen time* memiliki dampak buruk pada perkembangan anak usia dini termasuk perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa merupakan salah satu bagian perkembangan yang krusial bagi kehidupan anak, mengingat bahasa merupakan media komunikasi penyampaian pesan seseorang terhadap orang lain. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *screen time* terhadap perkembangan bahasa anak usia dini di Indonesia. Metode yang digunakan adalah *A Literature Review* untuk mengidentifikasi artikel secara sistematis. Melalui pencarian seperti: *Social Science Research*, *Mendeley Cite*, *Google Scholar* dan Garuda Jurnal dari tahun 2017 hingga 2023, ditemukan 8 artikel sesuai dengan karakteristik yang telah ditentukan. Hasil penelitian yang didapatkan adalah 5 dari 8 penelitian didapatkan tidak ada korelasi antara *screen time* dan perkembangan berbahasa anak namun berpengaruh negatif terhadap perkembangan bahasa anak terutama pada anak yang menggunakan waktu berlayar >2 jam. Dalam penelitian lain menemukan bahwa media sosial *YouTube* memiliki pengaruh yang signifikan pada pemerolehan bahasa anak khususnya bagi anak *speech delay*. Banyak juga para orang tua yang memiliki sedikit pemahaman tentang dampak negatif dari pemberian *screen time* berlebihan pada anak dan pentingnya pendampingan orang tua pada anak ketika memberikan waktu *screen time*.

Kata kunci: Screnn Time, perkembangan Bahasa , Anak usia dini

PENDAHULUAN

Literatur saat ini menyebutkan bahwa, 'waktu layar/*screen time*' dapat didefinisikan sebagai durasi waktu yang dihabiskan dengan semua piranti layar seperti handphone, tablet, video game, televisi, komputer, dan laptop (Ponti et al., 2017). *Screentime* juga mencakup aktivitas seperti mengonsumsi berita atau program hiburan, bermain game online, penggunaan media sosial, komunikasi instan dengan teman sebaya dan anggota keluarga, pencarian informasi online, dan banyak lagi (Camereli et al, 2022). *Screentime* terbagi menjadi dua yaitu waktu layar aktif dan waktu layar pasif. Waktu layar aktif adalah kemampuan anak untuk terlibat secara kognitif atau fisik dalam aktivitas digital, sedangkan waktu layar pasif mencakup aktivitas berbasis layar yang tidak aktif dan/atau memperoleh informasi digital (berbasis layar) secara pasif (Sweetser et al., 2012). Penting untuk membedakan antara waktu layar aktif dan pasif karena akan membantu dalam memahami efek spesifik dari waktu layar (yaitu positif atau negatif) (Karani et al., 2022).

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 (Setyarini dkk, 2023). Rekomendasi yang dikeluarkan oleh WHO (2020) dan APA (dalam Karani et al., 2022) menyatakan bahwa anak hingga usia 1 tahun tidak direkomendasikan untuk memiliki *screen time*, anak usia 2-4 tahun durasi *screen time* tidak lebih dari 1 jam, anak usia 5-17 tahun durasi *screen time* tidak lebih dari 2 jam.

Pengaruh dari *screentime* di jelaskan oleh Cemarini et al, (2022) yaitu kenyataan bahwa media sosial dapat memengaruhi kesehatan mental, terjadi perbandingan sosial dengan teman sebaya dan rasa takut ketinggalan (FoMO), di sisi lain media sosial, dan internet pada umumnya, telah menjadi pintu gerbang bagi anak-anak dan remaja untuk tetap berhubungan dengan teman sebaya dan anggota keluarga. Lebih lanjut Cemarini et al, (2022) menjelaskan berbanding terbalik dengan *screentime*, aktifitas *Greentime* membantu siswa mengurangi tingkat stres mereka. *Greentime* adalah waktu yang dihabiskan di alam, seperti taman, hutan, dan taman bermain, yang juga memerlukan aktivitas fisik di luar ruangan. Aktivitas fisik yang cukup meningkatkan perkembangan kognitif dan mengurangi gejala psikopatologis.

Penelitian lain yang dilakukan di China melaporkan bahwa mayoritas anak usia prasekolah memiliki setidaknya 2 perangkat digital (Tan et al., 2023). Tinjauan pelingkupan ini dapat berkontribusi pada pedoman yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak-anak yang terpapar *screentime* dan akan menginformasikan penelitian selanjutnya yang mengeksplorasi hubungan antara waktu layar dan perkembangan bahasa (Karani et al., 2022).

Sebagian besar studi yang dianalisis menunjukkan bahwa peningkatan jumlah *screentime* dan usia awal menonton memiliki efek negatif pada perkembangan bahasa, terutama untuk anak-anak di bawah usia dua tahun dengan usia mulai menonton yang lebih tua menunjukkan beberapa manfaat. Selain itu, karakteristik video, konten, dan *co-viewing* juga memengaruhi perkembangan bahasa. Upaya dalam menangani *screen time* adalah orang tua selalu waspada dan terlibat dalam mengasuh anak secara positif (Resly, 2018). Orang tua memainkan peran penting dalam perkembangan bahasa.

Penelitian lain menunjukkan bahwa semakin banyak waktu untuk *screentime* anak-anak sendirian, maka semakin buruk kemampuan ekspresif leksikal dan bahasa umum mereka ketika usia, tingkat pendidikan ibu, dan status anak sulung mereka dikontrol. Sebaliknya, kami menemukan hubungan positif antara *screentime* anak-anak bersama dengan orang tua (*co-view*) dan kemampuan ekspresif leksikal, fonologis, dan bahasa umum anak-anak (Mustonen et al, 2022)

Meskipun, ada efek positif dan negatif. Tampaknya pengaruh negatif lebih besar daripada pengaruh positif dari *screentime*. (Karani et al., 2022). Peneliti berharap dengan adanya studi literatur mengenai pengaruh dari *screen time* pada perkembangan bahasa yang ditujukan pada anak usia dini ini, dapat bermanfaat bagi semua kalangan terutama bagi para orang tua, guru, serta orang-orang yang berada pada lingkungan terdekat anak-anak usia dini guna mengetahui ada tidaknya pengaruh dari

screentime terhadap perkembangan bahasa anak serta dapat mengawasi dan mengatur pemberian *screentime* pada anak usia dini.

METODE

Pada penelitian kali ini metode yang digunakan adalah metode *literatur review* atau studi kepustakaan (*library research*). Studi kepustakaan adalah sebuah studi yang dapat digunakan untuk mengumpulkan informasi-informasi dengan menggunakan data yang ada di perpustakaan, kisah sejarah, buku, dsb (Mirzaqon, 2018). Menurut Sarwono (2006) studi kepustakaan juga dapat mengambil dari penelitian-penelitian sebelumnya yang bertujuan untuk mengetahui landasan teori yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti. Yang mana mencari literatur nasional dengan menggunakan *google scholar*, *Elsevier*, *Mendeley* dan portal Garuda sebagai *database*, dengan cara memasukkan kata kunci yaitu "Screentime", dan "dampak screentime perkembangan bahasa anak usia dini". Artikel yang muncul selanjutnya dipilih yang lokasi penelitiannya berada di Indonesia. Artikel-artikel yang didapatkan terbit pada tahun 2017 sampai tahun 2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan proses seleksi terhadap jurnal yang telah dilakukan oleh peneliti, diperoleh 8 buah jurnal terpilih yang disajikan datanya pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Isi Artikel Terpilih

Judul, Penulis, Tahun Terbit	Lokasi Penelitian	Ukuran Sampel (n)	Desain Penelitian	Instrument Penelitian	Hasil
Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. Oleh : Arum Kusuma Dewi, Yuyun Yulianingsih, Tuti Hayati (2019)	Bandung	Sumber data pada penelitian ini adalah siswa-siswi yang berjumlah 48 anak.	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif.	Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara (bercakap-cakap) dan observasi. Wawancara/bercakap-cakap yang digunakan adalah wawancara/bercakap-cakap terstruktur. Percakapan ini digunakan untuk mengetahui bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini. Pedoman wawancara/bercakap-cakap digunakan untuk menggali data tentang penggunaan gadget pada anak usia dini berupa lembar instrumen wawancara atau lembar instrumen bercakap-cakap. Skala pengukuran yang	Adapun hasil perhitungan pada variabel X diperoleh nilai rata-rata sebesar 1,76. Nilai tersebut berada pada interval 1,1 – 2,0 dengan kategori cukup. Sedangkan, pada variabel Y diperoleh nilai rata-rata sebesar 2,66. Nilai tersebut berada pada interval 2,1 – 3,0 dengan kategori baik. Hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan bahasa anak usia dini diperoleh angka koefisien korelasi sebesar 0,08. Angka koefisien korelasi ini termasuk pada kategori sangat lemah

digunakan adalah skala likert dengan pemberian skor untuk pertanyaan bernilai positif yaitu; selalu diberi skor 4; sering diberi skor 3; kadang-kadang diberi skor 2 dan tidak pernah diberi skor 1. Sedangkan pemberian skor untuk pertanyaan nilai negatif yaitu; selalu diberi skor 1; sering diberi skor 3; kadang-kadang diberi skor 2 dan tidak pernah diberi skor 1.

karena berada pada interval 0,000 – 0,199. Hasil uji signifikansi diperoleh harga $t_{hitung} = 0,54$ lebih kecil dari harga $t_{tabel} = 2,012$. Artinya H_0 diterima, dengan kata lain tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan bahasa anak usia dini. Adapun besarnya kontribusi/pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa anak usia dini hanya 0,64%. Hal ini menunjukkan bahwa 99,36% perkembangan bahasa anak usia dini dipengaruhi oleh faktor lain.

Penelitian dilakukan di KB-TK St. Theresia, Menteng, Jakarta Pusat pada bulan Januari-Maret 2021. Sampel penelitian ini adalah siswa dan siswi KB-TK St. Theresia yang berusia 2-5 tahun. Besar sampel dihitung menggunakan rumus analitik korelatif dan didapatkan sebanyak 63 subjek penelitian. Data perkembangan berbahasa anak diperoleh menggunakan KPSP (Kuisisioner Pra Skrining Perkembangan) dan data tentang screen time anak didapatkan melalui kuisisioner online. Data yang diperoleh

Hasil penelitian menunjukkan 41 orang (63,1 %) memiliki screen time lebih dari 2 jam per hari dan 24 orang (36,9 %) memiliki screen time kurang dari 2 jam per hari. Terdapat 34 orang (52,3 %) perkembangan berbahasanya sesuai menurut KPSP dan 31 orang (47,7 %) yang perkembangan berbahasanya terlambat. Hasil uji Chi-square didapatkan tidak ada korelasi antara screen time dan perkembangan berbahasa anak ($p =$

Korelasi Screen Time Terhadap perkembangan Berbahasa Anak Usia 2-5 Tahun. Oleh : Nadya Putri Purwanto , Eko Kristanto Kunta Adjie (2021)

Jakarta , Indonesia

Sampel penelitian ini adalah siswa dan siswi KB-TK St. Theresia yang berusia 2-5 tahun. Besar sampel dihitung menggunakan rumus analitik korelatif dan didapatkan sebanyak 63 subjek penelitian.

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian analitik dengan studi potong lintang.

<p>Dampak Pengguna Gadget di Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perkembangan Bahasa dan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun.</p> <p>Jauharotur Rihlah, Destita Shari, Ayu Rizki Anggraeni (2021)</p>	<p>Surabaya</p>	<p>populasi dalam penelitian ini yakni TK Khadijah Pandigiling Tahun Ajaran 2020-2021. Peneliti menggunakan teknik random sampling dalam pengambilan sampel/responden yang akan dilakukan di TK tersebut dengan jumlah responden 108 anak didik.</p>	<p>Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode korelasional dengan teknik random sampling</p>	<p>Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian dengan memakai skala likert pada setiap butir pertanyaannya. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa kuesioner/angket yang terdiri 9 butir pertanyaan untuk perilaku kecanduan gadget dan 10 butir untuk perkembangan bahasa, dan 11 butir untuk perkembangan sosial dalam pengisiannya diperlukan bantuan orang tua anak yang berperan dalam memahami perilaku sosial dan perkembangan bahasa anak dikarenakan proses pembelajaran masih daring.</p>	<p>dianalisis menggunakan uji statistik Chi-square (0,818). Kesimpulan dari penelitian ini adalah tidak ditemukan korelasi antara screen time dan perkembangan berbahasa anak usia 2-5 tahun di KB-TK St. Theresia, Menteng, Jakarta Pusat. hasil yang diperoleh yakni dampak penggunaan gadget di masa pandemi Covid-19 berpengaruh negatif terhadap perkembangan bahasa dan sosial anak usia 5-6 tahun dengan nilai pengaruh 25.3% di TK Khadijah Pandigiling</p>
<p>Duration of watching TV and child language development in young children.</p> <p>Silva Audya Perdana, Bernie Endyarni Medise, Erni Hernawati</p>	<p>Jakarta</p>	<p>Total 84 subjek.</p>	<p>Penelitian cross-sectional ini dilakukan dengan data primer yang dikumpulkan melalui kuesioner</p>	<p>Kami melakukan studi cross-sectional dengan simple random sampling untuk subjek berusia 18 bulan hingga 3 tahun. Penelitian dilakukan di Klinik Tumbuh Kembang Anak, Departemen Kesehatan Anak, Rumah Sakit Cipto Mangunkusumo dan Puskesmas Jatinegara, Jakarta pada bulan Januari sampai Mei</p>	<p>Dari total 84 subjek, 47 (56%) mengalami perkembangan bahasa normal dan 37 (44%) mengalami keterlambatan. Durasi menonton TV dikategorikan 4 jam per hari. Anak yang menonton TV >4 jam/hari (OR 4.4; 95%CI 1.68 hingga 11.7; P=0.002), dan anak yang menonton</p>

Purwaningsih
(2017)

2015. Sebanyak 84 anak
dilibatkan dalam
penelitian ini.

acara TV berbahasa
Indonesia dan Inggris
(OR 14.7; 95%CI 1.77
hingga 123.0; P=0.004
) memiliki risiko
keterlambatan bahasa
yang lebih tinggi.
Variabel lain seperti
jenis kelamin, usia
pertama kali terpapar
TV, penggunaan
gadget, dan TV di
kamar tidur tidak
memiliki hubungan
yang signifikan
dengan keterlambatan
perkembangan
bahasa.

Dampak
Screen Time
Berlebih
Terhadap
Perkembangan
Bahasa
Anak Di
Posyandu
Balita Tunas
Mekar Dusun
Monggang.
Rahmah
Widyaningrum
(2023)

Dusun
Monggang
, desa
Sitimulyo,
Kecamatan
Piyungan,
Kabupaten
Bantul.

Sasaran yang
hadir
sejumlah 10
orang tua dan
4 kader
Posyandu
Balita Tunas
Mekar, Dusun
Monggang.
Data
karakteristik
sasaran
menunjukkan
mayoritas
orang tua
berusia 30 –
40 tahun
sejumlah
80%, jenis
kelamin
perempuan
80%, dan
mayoritas IRT
sejumlah
80%,
mayoritas
anak berusia
1 – 3 tahun
sejumlah
40%, dan
jenis kelamin
laki-laki 6

Sasaran
adalah orang
tua yang
mengantarkan
anakanya untuk
melakukan
penimbangan
dan
pengukuran
tinggi badan di
Posyandu
Balita Tunas
Mekar, Dusun
Monggang,
Sitimulyo,
Piyungan,
Bantul. Tema
kegiatan
adalah “Bijak
Ber-Gawai
Bikin Anak
Pandai”
diharapkan
mampu
meningkatkan
kesadaran
orang tua akan
pentingnya
bijak dalam
pemberian
gawai dan
waktu yang
diberikan ke
anak. Adapun

diawali dengan
pengkajian mitra,
analisis kebutuhan
mitra, pelaksanaan
implementasi, dan
evaluasi. Pengkajian
mitra berupa
wawancara ke kader dan
September 2022,
pengabdian kemudian
menyusun proposal,
telah literature, dan
menentukan media
edukasi. Edukasi
dilaksanakan pada
tanggal 13 Desember
2022 dengan media PPT
dan serta diskusi
interaktif selanjutnya
pada Januari 2023
pengabdian menyusun
booklet untuk kemudian
disampaikan ke kader
dan perwakilan orang
tua anak. Luaran
tambahan kegiatan
pengabdian masyarakat
ini berupa jurnal
abdimas dan booklet
yang diajukan Hak Cipta

Rerata skor
pengetahuan orang
tua terkait dampak
screen time berlebih
terhadap
perkembangan bahasa
anak adalah 6,80.
Setelah dilaksanakan
kegiatan pengabdian
masyarakat orang tua
meningkat
pemahamannya
terkait dampak
negatif penggunaan
gawai yang berlebih.

<p>The relationship between screen time and speech delay in 1-2-year-old children . Putu Dianisa Rosari Dewi , Soetjningsih, Ida Bagus Subanada, I Made Gede Dwi Lingga Utama, I Wayan Dharma Artana, I Made Arimbawa and Ni Nyoman Metriani Nesa. (2023)</p>	<p>Bali, Indonesia</p>	<p>Penelitian ini merupakan studi cross-sectional untuk mengetahui hubungan antara screen time dan keterlambatan bicara pada anak usia 1-2 tahun. Anak usia 1-2 tahun di wilayah kerja Puskesmas Denpasar periode Maret 2019 hingga Desember 2020. Sekitar 167 anak usia 1 hingga 2 tahun dievaluasi keterlambatan bicaranya.</p>	<p>rangkaian kegiatan dilaksanakan selama 6 bulan, yakni rentang Agustus 2022 – Januari 2023. Penelitian ini merupakan studi cross-sectional yang dilakukan pada anak usia 1-2 tahun di wilayah kerja Puskesmas Denpasar, Bali, Indonesia. Hasil yang diperoleh adalah keterlambatan bicara yang didiagnosis menggunakan skala Capute.</p>	<p>Selama periode penelitian Maret 2019 hingga Desember 2020, terdapat 197 subjek yang memenuhi kriteria inklusi, 30 subjek dikeluarkan (20 subjek mengalami gizi buruk, 6 subjek mengalami gangguan saraf, 2 subjek memiliki riwayat berat badan lahir rendah), Sebanyak Diperoleh 167 subjek. Seluruh subjek mengikuti protokol penelitian seperti pengisian formulir angket, pemeriksaan fisik dan pemeriksaan timbangan Capute.</p>	<p>Penelitian ini melibatkan 167 subjek dengan usia rata-rata diperkenalkan dengan media layar adalah 9,84 + 4,04 bulan. Subyek penelitian ini sebagian besar berjenis kelamin laki-laki (55%) dengan rata-rata usia 19,2 + 3,5 bulan. Anak-anak dengan waktu layar lebih dari 2 jam per hari dikaitkan dengan keterlambatan bicara [OR 6.15 (CI95% 2.84-13.30; p=0.009 dan 2.04-13.93; p=0.001)]. Waktu menatap layar lebih dari dua jam setiap hari meningkatkan risiko keterlambatan bicara 6,2 kali lipat pada anak usia 1-2 tahun. Laki-laki dan pendidikan orang tua yang rendah juga berperan sebagai faktor risiko keterlambatan bicara Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat pengaruh teknologi yang berasal dari tayangan BabyBus. BabyBus ini menunjukkan adanya pengaruh terhadap pemerolehan dan</p>
<p>Pengaruh Teknologi Terhadap Pemerolehan Dan Perkembangan Semantik Serta Sintaksis Kanak-Kanak</p>	<p>Bali, Indonesia</p>	<p>Subjek penelitian dalam tulisan ini adalah 2 orang kanak-kanak dengan usia 2-3 tahun. Subjek I yakni</p>	<p>Penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian yang</p>	<p>Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara mengobservasi terhadap kanak-kanak saat menikmati video BabyBus dan saat berbahasa). Dalam penelitian ini, penulis mengobservasi kanak-kanak usia 2-3 tahun</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat pengaruh teknologi yang berasal dari tayangan BabyBus. BabyBus ini menunjukkan adanya pengaruh terhadap pemerolehan dan</p>

Usia 2-3 Tahun. P A H. Cahyani , I. M. Sutama, I. P. M. Dewantara (2022)		KG(usia 2 tahun) dan subjek II yakni NN(usia 3 tahun).	menggunakan pendekatan kualitatif sifatnya deskriptif analitis.	saat menikmati tayangan BabyBus, merekam/mencatat terhadap apa yang sudah didapat ketika mengobservasi, dan melakukan wawancara terhadap orang tua kanak-kanak. Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman observasi dan wawancara. Alat perekam juga digunakan dalam pedoman wawancara. Setelah pengumpulan data dilakukan, langkah selanjutnya adalah pengolahan data. Metode analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan	perkembangan bahasa anak baik dari segi semantik maupun sintaksis. Efek tayangan BabyBus yang diberikan kepada anak-anak tidak selalu muncul ketika anak-anak menonton tayangan BabyBus, namun bisa juga setelah anak-anak selesai menonton tayangan tersebut.
Pengaruh Sosial Media Youtube terhadap Pemerolehan Bahasa Anak usia Dini Usia 3-4 Tahun (Studi Pasa Anak Speech Delay). Mulia Kurniati , & Nuryani. (2020)	Jakarta	Subjek penelitian dalam tulisan ini adalah seorang anak bernama H atau diinisialkan dengan huruf H yang berumur 4 tahun.	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yaitu memaparkan sebuah situasi yang disajikan dalam bentuk uraian naratif.	Selama proses pengambilan data, narasumber (H), cenderung tidak nyaman dengan pemberian video Youtube bernyanyi di depannya. Saat diminta untuk bernyanyi bersama, ia mengiyakan dan berjanji akan bernyanyi, dengan alasan diberikannya stimulus dengan tujuan menarik perhatiannya. Namun, saat video ditayangkan, H tidak bisa melihat video itu terlalu lama, ia langsung mengambil alih ponsel yang berisi video Youtube dan langsung menggerakkan jarinya di atas layar dan mencari video-video yang menurutnya lebih menarik. Saat dibiarkan, ia hanya menunjuk-	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media sosial Youtube memiliki pengaruh yang signifikan pada pemerolehan bahasa anak khususnya bagi anak speech delay. Banyaknya perbendaharaan kata yang ada di dalam media Youtube bisa mempengaruhi pemerolehan bahasa responden. Akan tetapi, sejauh ini, karena ada faktor eksternal maka responden mengalami kesulitan dalam menerima sejumlah stimulus positif dari media Youtube.

nunjuk ke arah layar ponsel sebagai caranya untuk memberi tahu tentang apa yang ia lihat. Setelah cukup lama dibiarkan, akhirnya H mau untuk bernyanyi bersama, dalam beberapa video yang disediakan, H hanya mau memutar video audio-visual yang menurutnya memiliki gambar menarik.

Kedelapan jurnal penelitian diatas menggunakan perkembangan bahasa anak usia dini dan screen time sebagai variabel yang diuji yang dilakukan di Indonesia. Teknik pengukuran dan instrument yang digunakan sangat beragam, namun semuanya memiliki fungsi dan tujuan yang serupa, yakni untuk mengukur tingkat perkembangan bahasa anak serta intensitas penggunaan media elektronik anak usia dini. Begitu pula dengan landasan teori yang digunakan pun juga cukup beragam.

Pengenalan atau penggunaan gadget terlalu dini pada anak dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Karena hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti frekuensi, durasi, dan pengawasan orang tua (dewi dkk, 2019) . hal tersebut diuraikan dalam Penelitian yang terkait dengan dampak *screentime* pada anak adalah penelitian yang dilakukan oleh Dewi dkk, (2019) yang membahas tentang Hubungan Antara Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini yang dilakukan menggunakan metode penelitian wawancara dan interview terlebih dahulu dan menceklist hasil interview tersebut yang tersusun menggunakan skala likert. Penelitian ini dilakukan pada siswa-siswi berjumlah 48 anak yang memperoleh hasil tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan bahasa anak usia dini. Adapun besarnya kontribusi/pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak usia dini hanya 0,64%. Hal ini menunjukkan bahwa 99,36% perkembangan bahasa anak usia dini dipengaruhi oleh faktor lain, akan tetapi pengawasan dan pengaturan orang tua terhadap pemberian *screentime* tetap harus dilakukan.

Senada dengan penelitian dewi dkk (2019) dalam penelitian yang dilakukan Rihlah dkk, (2021) menjelaskan bahwa Tidak semua dampak dari screentime bersifat negatif. Penelitian ini di lakukan dalam situasi pandemi Covid-19 dimana situasinya mengharuskan siapa saja untuk menggunakan gadget. Penelitian ini mengungkapkan salah satu dampak screentime yang bersifat positif yaitu sebagai alat pendidikan berfungsi sebagai stimulasi perkembangan bahasa anak dan juga dijelaskan dampak negatifnya yaitu ada perubahan perilaku yang signifikan hal ini harus diwaspadai, dengan penerapan sistem pembelajaran daring yang berpusat pada penggunaan gadget akan berdampak pada perkembangan bahasa dan sosial anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget di masa pandemi covid-19 terhadap perkembangan bahasa dan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Khadijah Pandigiling sebanyak 36 siswa . Hasilnya dampak penggunaan gadget di masa pandemi Covid-19 pada anak TK Khadijah Pandigiling berpengaruh negatif terhadap perkembangan bahasa dan sosial anak usia 5-6 tahun meskipun memiliki tingkat pengaruh yang cukup tinggi.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Purwanto & Adjie (2021) menjelaskan Penggunaan screen time pada anak usia dini saat ini sangat tinggi. Subjek penelitian adalah 65 anak usia 2-5 tahun di KB-TK St. Theresia, Menteng, Jakarta Pusat. Penelitian ini mendapatkan hasil 41 orang (63,1 %) dengan screen time lebih dari 2 jam per hari dan 24 orang (36,9 %) dengan screen time kurang dari 2 jam per hari. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya korelasi antara screen time terhadap

perkembangan berbahasa anak usia 2-5 tahun di KB-TK St. Theresia, Menteng, Jakarta Pusat. Terdapat 34 orang (52,3 %) perkembangan berbahasanya sesuai menurut KPSP dan 31 orang (47,7 %) yang perkembangan berbahasanya terlambat. Hasilnya dari penelitian ini adalah tidak ditemukan korelasi antara *screen time* dan perkembangan berbahasa anak usia 2-5 tahun di KB-TK St. Theresia, Menteng, Jakarta. Pada beberapa anak, perkembangan berbahasanya tidak sesuai dengan usia, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti stimulus dan motivasi yang diberikan kurang sehingga bahasa yang diperoleh anak masih sedikit.

Durasi dari penggunaan *screen time* juga berpengaruh terhadap perkembangan bahasa. Seperti penelitian yang dilakukan Perdana dkk, (2017) pada subyek sebanyak 84 subjek dengan rentang usia 18 bulan hingga 3 tahun, 47 (56%) mengalami perkembangan bahasa normal dan 37 (44%) mengalami keterlambatan. Durasi menonton TV dikategorikan 4 jam per hari. Anak yang menonton TV >4 jam/hari (OR 4.4; 95%CI 1.68 hingga 11.7; P=0.002), dan anak yang menonton acara TV berbahasa Indonesia dan Inggris (OR 14.7; 95%CI 1.77 hingga 123.0; P=0.004) memiliki risiko keterlambatan bahasa yang lebih tinggi. Variabel lain seperti jenis kelamin, usia pertama kali terpapar TV, penggunaan gadget, dan TV di kamar tidur tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan keterlambatan perkembangan bahasa.

Salah satu resiko atau dampak penggunaan gadget adalah mempengaruhi perkembangan bahasa. Seperti pada salah satu penelitian yang dilakukan oleh Widianingrum (2023) tentang Dampak Screen Time Berlebih Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di Posyandu Balita Tunas Mekar Dusun Monggang yang terjadi selama 6 bulan yakni rentang Agustus 2022 – Januari 2023, diawali dengan pengkajian mitra, analisis kebutuhan mitra, pelaksanaan implementasi, dan evaluasi. Pengkajian mitra berupa wawancara ke kader dan September 2022, pengabdian kemudian menyusun proposal, telaah literature, dan menentukan media edukasi. Edukasi dilaksanakan pada tanggal 13 Desember 2022 dengan media PPT dan serta diskusi interaktif selanjutnya pada Januari 2023 pengabdian menyusun booklet untuk kemudian disampaikan ke kader dan perwakilan orang tua anak. Luaran tambahan kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa jurnal abdimas dan booklet yang diajukan Hak Cipta. Setelah dilaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat hasilnya adalah orang tua meningkat pemahamannya terkait dampak negatif penggunaan gawai yang berlebih. Penelitian semacam ini sangat berguna dan efektif dilakukan untuk mengedukasi masyarakat tentang dampak dari pemberian screentime pada anak.

Screentime juga sangat erat kaitannya dengan Tehnologi dan sosial media. Dalam literatur review ini ada 2 penelitian yang membahas tentang pengaruh tehnologi dan sosial media dengan perkembangan bahasa anak yang keduanya sama-sama dilakukan di Bali. Penelitian pertama tentang hubungan antara *screen time* dan keterlambatan bicara pada anak usia 1-2 tahun. Anak usia 1-2 tahun di wilayah kerja Puskesmas Denpasar periode Maret 2019 hingga Desember 2020. terdapat 167 subyek usia rata-rata diperkenalkan dengan media layar adalah 9,84 + 4,04 bulan. Subyek penelitian ini sebagian besar berjenis kelamin laki-laki (55%) dengan rata-rata usia 19,2 + 3,5 bulan. Anak-anak dengan waktu layar lebih dari 2 jam per hari dikaitkan dengan keterlambatan bicara [OR 6.15 (CI95% 2.84-13.30; p=0.009 dan 2.04-13.93; p=0.001)]. Waktu menatap layar lebih dari dua jam setiap hari meningkatkan risiko keterlambatan bicara 6,2 kali lipat pada anak usia 1-2 tahun. Dalam penelitian ini laki-laki dan pendidikan orang tua yang rendah juga berperan sebagai faktor risiko keterlambatan bicara (Dewi dkk, 2023). Penelitian yang lainnya adalah penelitian menggunakan metode pendekatan kualitatif sifatnya deskriptif analitis yang dilakukan kepada 2 orang anak. penelitian ini dilakukan oleh Cahyani dkk, (2022) tentang Pengaruh Teknologi Terhadap Pemerolehan Dan Perkembangan Semantik Serta Sintaksis Kanak-Kanak Usia 2-3 Tahun. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara mengobservasi terhadap kanak-kanak saat menikmati video *BabyBus*. Hasilnya terdapat pengaruh teknologi yang berasal dari tayangan *BabyBus*. *BabyBus* ini menunjukkan adanya pengaruh terhadap pemerolehan dan perkembangan bahasa anak baik dari segi semantik maupun sintaksis. Efek tayangan *BabyBus* yang diberikan kepada anak-anak tidak selalu muncul ketika anak-anak menonton tayangan *BabyBus*, namun bisa juga setelah anak-anak selesai menonton tayangan tersebut.

Ada pula peneliti yang melakukan penelitian pada anak *speech delay* berusia 4 tahun terkait pemberian media sosial youtube yang berpengaruh pada perkembangan bahasanya. Penelitian ini dilakukan oleh Kurniati & Nuryani, (2020). Selama proses pengambilan data, narasumber (H), diberikan video Youtube yang berisi lagu-lagu dan diminta untuk ikut bernyanyi. Dari beberapa video yang disediakan, H hanya mau memutar video audio-visual yang menurutnya memiliki gambar menarik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media sosial *Youtube* memiliki pengaruh yang signifikan pada pemerolehan bahasa anak khususnya bagi anak *speech delay*. Banyaknya perbendaharaan kata yang ada di dalam media *Youtube* bisa mempengaruhi pemerolehan bahasa responden. Akan tetapi, sejauh ini, karena ada faktor eksternal maka responden mengalami kesulitan dalam menerima sejumlah stimulus positif dari media *Youtube*.

KESIMPULAN

Screen time merupakan waktu yang dihabiskan untuk menggunakan piranti layar elektronik seperti *hanphone*, tablet, televisi, komputer, video game, dll. Penggunaan screentime pada anak usia dini dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Karena hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti frekuensi, durasi, dan pengawasan orang. Salah satu dampak positive *screen time* yaitu sebagai alat pendidikan dan berfungsi sebagai stimulasi perkembangan bahasa anak terutama dalam kondisi tertentu seperti kondisi pandemi yang mengharuskan penggunaan gadget. Kemudian dijelaskan juga dampak negatifnya yaitu ada perubahan perilaku yang signifikan hal ini harus diwaspadai, dapat mengganggu perkembangan bahasa dan sosial anak.

Hasil penelitian *literatur review* ini didapatkan adalah 5 dari 8 penelitian didapatkan tidak ada korelasi antara *screen time* dan perkembangan berbahasa anak namun berpengaruh negatif terhadap perkembangan bahasa anak terutama pada anak yang menggunakan waktu berlayar >2 jam. Dalam penelitian lain menemukan bahwa media sosial *Youtube* memiliki pengaruh yang signifikan pada pemerolehan bahasa anak khususnya bagi anak *speech delay*. Banyak juga para orang tua yang memiliki sedikit pemahaman tentang dampak negatif dari pemberian *screen time* berlebihan pada anak dan pentingnya pendampingan orang tua pada anak ketika memberikan waktu *screen time*.

REFERENCES

- Cahyani, P.A.H.I., Utama, I. M., & Dewantara, I. P.M.,(2022). Pengaruh Tehnologi Terhadap Pemerolehan dan Perkembangan Semantik Serta Sintaksis Kanak-kanak Usia 2-3 Tahun: Vol 11 No 1 (2022): Maret, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Articles. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v11i1.964
- Camerini, Anne-Linda ., Albanese, Emiliano., Marciano, Laura ., On behalf of the Corona Research Group Immunity . (2022). ImmunitasThe impact of screen time and green time on children's mental health and teenagers during the COVID-19 pandemic: Computers in Human Behavior Report 7 (2022) 100204. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2022.100204>
- Dewi, A K., Yulianingsih, Y., & Hayati, T., (2022). Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini: Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal 2527-4325
- Dewi, P .D. R., Soejiningsih., Subanada, I. B., Utama, I. M. D., Artana, I.W. D., Arimbawa, I. M., & Nesa, N. Y. M., (2023). The relationship between screen time and speech delay in 1-2-year-old children: GSC Advanced Research and Reviews, 2023, 14(02), 001–006 <https://doi.org/10.30574/gscarr.2023.14.2.0039>
- Karani, Nazeera. F., Sher, Jenna., Mophosho, Munyane. (2022). The effects of screen time on children's language development: Scoping review: Journal of Disorders South African Communications 69(1), a825. <https://doi.org/10.4102/sajcd.v69i1.825>

- Kurniati, M., & Nuryani. (2020). Pengaruh Sosial Media Youtube terhadap Pemerolehan Bahasa Anak usia Dini Usia 3-4 Tahun (Studi Pasa Anak Speech Delay): Jurnal pendidikan bahasa & sastra Indonesia. <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v16i1.2494>
- Maulana, M. S. (2020). Risiko Keterlambatan Bahasa pada balita dengan Sren Time yang Memperpanjang: Evidence Based Case Laporan: Jurnal Kajian Pendidikan Islam Anak Usia Dini Vol. 01, Nomor 01, Januari-Juni 2020<http://e-journal.stit-islamic-village.ac.id/index.php/JECIES>
- Mirzaqon, A. (2018). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Dan Praktik Konseling Expressive Writing Library. Jurnal BK UNESA, 1, 1-8.
- Mustonen, R.; Torppa, R.; Stolt, S. Screen Time of Preschool-Aged Children and Their Mothers, and Children's Language Development. *Children* 2022, 9, 1577. <https://doi.org/10.3390/children9101577>
- Tan, T. X., Jing, X., & Guan, W. (2023). Young Children's screen habits: Identifying child and family contributors. *Computers in Human Behavior Reports*, 10(April), 100284. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2023.10028>
- Perdana, S., Medise, B., & Purwaningsih, E. (2017). Durasi menonton TV dan anak perkembangan bahasa pada anak usia dini. *Pediatr Indonesia*, 57(2), 99-103. <https://doi.org/10.14238/pi57.2.2017.99-103>
- Purwanto, N.P., Adjie, E. K. K., (2021). KORELASI SCREEN TIME TERHADAP PERKEMBANGAN BERBAHASA ANAK USIA 2-5 TAHUN: Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara. Jakarta
- Ponti, M., Bélanger, S., Grimes, R., Heard, J., Johnson Moreau, M., Norris, E., Williams, J. (2017). Waktu layar dan anak kecil: Mempromosikan kesehatan dan perkembangan di dunia digital. *Pediatri dan Kesehatan Anak*, 22(8), 461-477. <https://doi.org/10.1093/pch/pxx123>
- Resly, I. P., (2018). Hubungan Screen Tme Dengan Perkembangan Sosia Anak usia Sekolah SD Negeri Wonosari Baru Gunungkidul. Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan di Universitas 'Aisyiyah : Yogyakarta.
- Rihlah, J., Shari, D., & Anggraeni, A.R., (2021). Dampak Penggunaan Gadget di Masa Pandemi Covid 19 Terhadap perkembangan Bahasa dan Sosia Anak Usia 5-6 Tahun: *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*-issn. 2579-7190 Vol. 5 No. 1, Mei 2021
- Sweetser, P., Johnson, D., Ozdowska, A., & Wyeth, P. (2012). Aktif versus pasif waktu layar untuk anak kecil. *Jurnal Anak Usia Dini Australasia*, 37(4), 94-98. <https://doi.org/10.1177/183693911203700413>
- Widyaningrum, R., (2023). Dampak Screen Time Berlebih Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di Posyandu Balita Tunas Mekar Dusun Monggang; *Jurnal Abdimas Madani*, Vol 5 No 1, Januari 2023 (Hal : 48-54) ISSN (P): 2656-9471