

## Scoping Review: The Relationship between Screen Time and Behavioral Problems in Preschool-Age Children

### Scoping Review : Hubungan antara Screen Time dan Masalah Perilaku pada Anak Usia Prasekolah

Kyana Salapani Sangadi<sup>1</sup>, Indri Hapsari<sup>2</sup>, Sri Redatin Retno Pudjiati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Indonesia

Email: <sup>1</sup>[kyana.salapani11@ui.ac.id](mailto:kyana.salapani11@ui.ac.id), <sup>2</sup>[ihapsari1@ui.ac.id](mailto:ihapsari1@ui.ac.id), <sup>3</sup>[retno-pj@ui.ac.id](mailto:retno-pj@ui.ac.id)

Artikel Info	ABSTRACT
<b>Riwayat Artikel:</b>  Penyerahan 2024-01-19 Revisi 2024-05-03 Diterima 2024-05-03	<i>Screen use has become a significant part of daily life for today's preschool aged children. Gadgets are used for playing, watching, learning, and communicating. Previous research has found that the screen time of preschool aged children in Indonesia is well above the recommended duration. This may lead to the emergence of problem behaviors. The purpose of this scoping review is to study the relationship between screen time and problem behavior in Indonesian preschool aged children. The literature search in this study is done through several electronic databases, including Garuda, Sinta, and Google Scholar. We found 9 papers that focused on screen time and problem behavior in preschool aged children, with 2 qualitative studies and 7 quantitative studies. The results showed that there is a relationship between screen time and problem behaviors, specifically ones related to emotion, social skills, and hyperactivity/attention. Therefore, screen time in preschool aged children needs to be monitored in order to reduce the risk of problem behaviors.</i>
<b>Keyword</b>  Problem Behavior; Preschool; Screen Time	

ABSTRAK	Kata Kunci
Di era digital ini, anak usia prasekolah sudah mempergunakan media layar untuk berbagai kegiatan sehari-hari, seperti bermain, menonton, belajar, dan berkomunikasi. Riset sebelumnya menemukan bahwa screen time anak prasekolah di Indonesia berada diatas rata-rata durasi yang direkomendasikan. Hal tersebut mungkin mempengaruhi kemungkinannya muncul masalah perilaku. Tujuan dari scoping review ini adalah untuk mempelajari hubungan antara screen time dan masalah perilaku pada populasi anak usia prasekolah di Indonesia. Pada penelitian ini, pencarian literatur dilakukan melalui database Garuda, Sinta, dan Google Scholar. Berdasarkan pencarian, ditemukan 9 studi yang mendalami topik screen time dan masalah perilaku dalam anak usia prasekolah. Studi terdiri dari 2 penelitian kualitatif dan 7 penelitian kuantitatif. Hasil menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara screen time dan masalah perilaku, khususnya yang berkaitan dengan emosi, sosialisasi, dan hiperaktivitas/atensi. Oleh karena itu, sangat penting untuk memperhatikan screen time pada anak usia prasekolah untuk mengurangi resiko masalah perilaku.	Masalah Perilaku; Prasekolah; Screen Time

Copyright (c) 2024 Kyana Salapani Sangadi, Indri Hapsari & Sri Redatin Retno Pudjiati

#### Korespondensi:

Kyana Salapani Sangadi  
Universitas Indonesia  
Email: [kyana.salapani11@ui.ac.id](mailto:kyana.salapani11@ui.ac.id)



## LATAR BELAKANG

Semenjak masa kecil, media layar seperti TV, smartphone, komputer, dan perangkat video game sudah menjadi bagian yang penting dari kehidupan sehari-hari generasi alpha (Jha, 2020). Banyak aspek kehidupan seperti bermain, belajar, dan berkomunikasi dapat dilakukan melalui media layar. Waktu yang dihabiskan dalam media layar disebutkan dengan *screen time* (Bharadwaj, 2021). Jika waktu *screen time* dipergunakan dengan baik, hal ini bisa membawa keuntungan bagi anak-anak. Media ini membuka jalan untuk konten edukatif yang dapat berguna untuk membantu perkembangan anak (Jha, 2020).

Namun, tentunya konten yang dikonsumsi serta durasi yang digunakan untuk penggunaan media layar mempunyai batasan tertentu untuk menghindari munculnya efek buruk, khususnya di populasi anak-anak. (Ikatan Dokter Anak Indonesia, 2020) menyarankan *screen time* tidak lebih dari dua jam untuk anak usia sekolah menengah (12-18 tahun), tidak lebih dari 90 menit untuk anak usia sekolah dasar (6-12 tahun), dan tidak lebih dari 1 jam untuk usia prasekolah (3-6 tahun). Anak *toddler* (usia 1-3 tahun) diperbolehkan terpapar *screen time* selama maksimal satu jam untuk kegiatan *video-chatting* yang ditemani orang dewasa, namun mereka tidak disarankan menggunakan layar untuk keperluan lain.

Walaupun sudah ada batasan-batasan jelas mengenai penggunaan *screen time*, banyak orang tua yang masih belum menerapkan hal tersebut. Tren ini terlihat di berbagai negara pada populasi orang tua dengan anak berusia prasekolah. Anak berusia 4-5 tahun di Australia memiliki rata-rata *screen time* yang mencapai 2.2 jam, dengan 44% anak yang mempunyai *screen time* melebihi 2 jam (Yu & Baxter, 2016). Selanjutnya, riset di Singapura menunjukkan bahwa anak berusia 3 tahun memiliki rata-rata *screen time* yang mencapai 2,7 jam per hari (Lewis & Rap, 2022). Penelitian yang dilakukan di Malaysia juga menemukan hasil yang mirip, dimana anak berusia 3-5 tahun memiliki rata-rata *screen time* 2.64 jam setiap harinya (Singh et al., 2021).

Riset mengenai penggunaan *screen time* di Indonesia menunjukkan durasi *screen time* yang mengkhawatirkan pada populasi anak usia prasekolah. Sebagian besar anak usia 2-6 tahun menggunakan gadget lebih dari 1 jam setiap harinya dan sudah terpapar layar semenjak masa bayi ((Susilowati et al., 2021)). Adanya masa pandemi COVID-19 juga sangat berpengaruh terhadap *screen time* anak usia prasekolah di Indonesia. Satu riset menunjukkan bahwa adanya peningkatan durasi *screen time* anak usia prasekolah di hari biasa dari  $1.91 \pm 2.40$  jam hingga  $3.26 \pm 3.18$  jam per hari. Perubahan yang lebih drastis terlihat di durasi *screen time* pada akhir pekan, dimana waktu meningkat dari  $2.16 \pm 2.60$  hingga  $3.26 \pm 3.18$  jam per harinya. Riset lain menemukan bahwa durasi *screen time* anak usia 3-5 tahun di masa pandemi berlangsung rata-rata 3,9 jam di hari biasa dan 5,1 di akhir pekan (Izzaturrahman et al., 2023).

Penggunaan *screen time* yang berlebih memiliki berbagai dampak buruk kepada berbagai aspek kehidupan dan perkembangan anak. Ditemukan bahwa *screen time* yang lebih tinggi pada usia 24 bulan dan 36 bulan terasosiasi dengan hasil tes perkembangan yang lebih buruk di masa

depan (Madigan et al., 2019). *Screen time* tinggi juga terbukti berhubungan dengan kemampuan bahasa yang lebih rendah (Cheung et al., 2017; Madigan et al., 2020)). Masalah tidur juga berhubungan dengan penggunaan *touchscreens* di usia 6-36 bulan (Cheung et al., 2017). Terkait kesehatan, anak yang menggunakan *screen time* lebih dari 2 jam per hari menunjukkan resiko obesitas yang lebih tinggi (Domingues-Montanari, 2017; Fang et al., 2019). Hal ini juga berhubungan dengan adanya penurunan kualitas hidup dan kesehatan fisik yang kurang (Saunders & Vallance, 2017).

Aspek lain yang terasosiasi dengan *screen time* berlebihan adalah masalah perilaku pada anak. Anak yang sering menghabiskan waktu di depan layar cenderung memperlihatkan kesejahteraan psikologis dan stabilitas emosi yang lebih rendah serta kesulitan mengontrol diri dan berteman (Twenge & Campbell, 2018). *Screen time* juga dapat memprediksi kemungkinan munculnya masalah emosional di masa depan. Hal ini terlihat dalam penelitian Liu et al. (2021) dimana penggunaan *screen time* di usia 6 bulan berhubungan dengan munculnya masalah perilaku pada usia 4 tahun. Gejala kecemasan dan depresi juga terasosiasi dengan *screen time* yang tinggi, khususnya pada kalangan remaja (Twenge & Campbell, 2018) Tidak hanya itu, kondisi emosi anak usia dini juga dapat sangat terpengaruhi oleh *screen time*. Kemarahan dan frustrasi lebih banyak diperlihatkan dalam anak usia dini yang memiliki *screen time* tinggi (Fitzpatrick et al., 2023; Setyarini et al., 2023).

Selain itu, riset dari berbagai negara menemukan hubungan antara *screen time* dan masalah perilaku dalam anak (Simanjuntak, 2023). Berdasarkan penelitian oleh Liu et al. (2021), durasi *screen time* di usia 6 bulan dan 2,5 tahun dapat memprediksikan hiperaktivitas di usia 4 tahun. Penelitian yang sama juga menemukan bahwa *screen time* di usia 4 tahun terasosiasi dengan hiperaktivitas, masalah *conduct*, dan masalah pertemanan yang lebih tinggi, serta kemampuan prososial yang rendah (Liu et al., 2021). Secara spesifik, anak dengan *screen time* lebih tinggi cenderung mengalami kesulitan berteman, mudah terdistraksi, dan mengalami kesulitan menyelesaikan tugas-tugas (Twenge & Campbell, 2018). Selain itu, intensitas *screen time* juga dalam anak usia prasekolah juga berhubungan dengan masalah agresivitas (Nikmah & Lubis, 2021). Selama mengakses internet, ada kemungkinan anak-anak membuka hal yang tidak sesuai usianya, seperti konten kekerasan. Media dengan kekerasan juga berhubungan dengan adanya agresi yang lebih tinggi dan masalah regulasi diri dalam anak prasekolah (Fitzpatrick et al., 2016).

Dengan cepatnya perkembangan tipe, konten, alat perangkat media layar serta peningkatan penggunaan *screen time* anak, hubungan antara *screen time* dan masalah perilaku perlu terus dipelajari. Masalah perilaku perlu terus dipelajari terutama pada populasi anak prasekolah di Indonesia, mengingat *screen time* mereka cenderung melampaui durasi yang direkomendasikan. Meskipun sudah ada berbagai riset yang membahas topik tersebut, review perlu dilakukan untuk merangkum data-data yang ditemukan. Oleh karena itu, tujuan dari riset ini adalah untuk mempelajari hubungan antara durasi *screen time* dan masalah perilaku, khususnya di

anak usia prasekolah. *Scoping review* ini bertujuan untuk mempelajari beberapa hal yaitu :

1. Mengidentifikasi bukti-bukti mengenai hubungan antara *screen time* dan masalah perilaku anak usia prasekolah Indonesia
2. Mengidentifikasi tipe masalah perilaku yang berhubungan dengan *screen time*

Pada penelitian ini, *screen time* yang dimaksud sesuai dengan definisi oleh Bharadwaj (2021) yaitu keseluruhan waktu yang dihabiskan menggunakan media layar. Mengenai masalah perilaku, yang dimaksud adalah semua masalah *internalizing* dan *externalizing* yang muncul (Lulla et al., 2019). Masalah *internalizing* didefinisikan sebagai perilaku yang terlalu terkontrol dan menunjukkan gejala yang terkait dengan masalah di dalam diri (Hansen & Jordan, 2017). Sementara masalah *externalizing* merupakan masalah perilaku yang konkrit dan ditujukan kepada orang (Volckaert & Noël, 2016). Dalam alat ukur *Strength and Difficulties* masalah emosi dan pertemanan termasuk sebagai masalah *internalizing*, sementara inatensi/hiperaktivitas dan masalah *conduct* tergolong sebagai *externalizing* (Goodman et al., 2010).

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan *scoping review* yang mendalami topik *screen time* dan masalah perilaku anak usia prasekolah di Indonesia. *Scoping review* didefinisikan sebagai suatu metode penulisan review yang menggunakan proses terstruktur dan bertujuan untuk mengidentifikasi penemuan terkait suatu topik, mengklarifikasi konsep, melihat bagaimana riset dilakukan dalam suatu bidang, mengidentifikasi karakteristik dari suatu konsep, digunakan sebagai persiapan *systematic review*, serta untuk mempelajari kesenjangan informasi dalam suatu topik (Munn et al., 2018)). Langkah-langkah yang diambil untuk melakukan *scoping review* ini sesuai dengan rekomendasi oleh Mak & Thomas (2022), yaitu (1) mengidentifikasi pertanyaan penelitian, (2) mengidentifikasi studi yang relevan dengan menentukan keywords yang akan digunakan untuk melakukan pencarian, serta *database* elektronik yang ditelusuri, (3) memilih studi yang akan digunakan di penelitian dan memasukan referensi di *reference management software*, (4) menyortir dan mendata studi yang akan digunakan, (5) memproses, merangkum, dan melaporkan hasil. Penulisan artikel *scoping review* ini mengikuti panduan PRISMA-ScR (*Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-Analyses extension for Scoping Reviews*) (Tricco et al., 2018).

### Sumber Data

Artikel yang diulas pada riset ini didapatkan melalui beberapa sumber database elektronik yaitu Garuda, SINTA, dan Google Scholar . Kata kunci yang akan digunakan adalah sebagai berikut

Tabel 1. Daftar Database

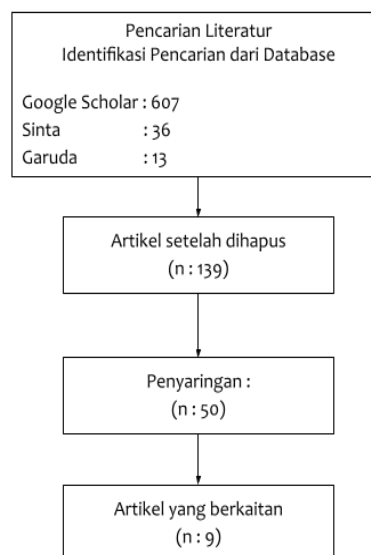
Database	Keywords
Garuda dan Sinta	Prasekolah” OR “Anak Usia Dini” AND “Screen Time” OR “Gadget” OR “Gawai” OR “Layar” AND “Masalah Perilaku” OR “Psikososial” OR “Emosi” OR “Hiperaktif” OR “Agresi”
Google Scholar	(a) “Prasekolah” AND “Screen Time” AND “Masalah Perilaku” OR “Psikososial” OR “Emosi” OR “Hiperaktif” OR “Agresi”  (b) Prasekolah AND “Screen Time” AND Masalah Perilaku

### Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria yang akan digunakan untuk menentukan artikel yang akan dimasukan pada review ini adalah sebagai berikut :

1. Kriteria Inklusi
  - a. Partisipan penelitian termasuk anak berusia 3-6 tahun atau orang tua dari anak berusia 3-6 tahun.
  - b. Penelitian dilakukan di Indonesia.
  - c. *Screen time* yang diukur dalam penelitian termasuk waktu yang dihabiskan menggunakan *touchscreens* (handphone, tablet).
  - d. Masalah perilaku yang dimaksud adalah masalah *internalizing* dan *externalizing* yang dialami anak-anak.
  - e. Di publikasi di jurnal atau seminar pada tahun 2013-2023.
  - f. Dituliskan dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris
2. Kriteria Eksklusi
  - a. *Screen time* yang diukur dalam penelitian hanya waktu yang dihabiskan menonton TV.

Berikut merupakan alur dari pencarian literatur:



Gambar 1. Alur Pencarian Literatur

## HASIL PENELITIAN

Setelah melakukan proses pengambilan data, terdapat 9 artikel yang memenuhi kriteria review ini. Dari 9 artikel tersebut, terdapat 2 artikel yang menggunakan metode kualitatif dan 7 dengan metode kuantitatif. Berikut adalah tabel berisi informasi karakteristik artikel yang terpilih.

Tabel 2. Hasil Pencarian Literatur

No	Penulis, Tahun	Judul	Tipe Jurnal & Hasil Temuan
1	Sujianti, 2018	Hubungan Lama dan Frekuensi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap	Kuantitatif. Tidak ada hubungan antara durasi penggunaan gadget dan perkembangan sosial.
2	Mulyantari, Romadhona, Nuripah, Susanti, & Respati, 2019	Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gadget dengan Status Mental Emosional pada Anak Usia Prasekolah	Kuantitatif. Ada hubungan antara durasi penggunaan gadget dan status mental emosional anak usia prasekolah.
3	Mutiara, Silviani, Rahmawati, Ferianty, 2020	Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Mental Emosional Anak Usia Prasekolah	Kuantitatif. Ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gadget dan masalah mental dan emosional.
4	Pardede & Watini, 2021	Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang	Kualitatif. Ada hubungan antara durasi penggunaan gadget dan masalah dalam perkembangan sosial dan emosional anak.
5	Napitupulu, Napitupulu, & Napitupulu, 2021	Hubungan Durasi Gadget dengan Emosional Anak Usia Prasekolah di PAUD Naura Losung Batu Kota Padang -simpunan	Kuantitatif. Ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gadget dan status emosional yang kurang.

6	Yustanta & Fitriani, 2022	Lama Screen Time Menggunakan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial pada Anak Prasekolah	Kuantitatif. Ada hubungan antara screen time dan masalah perkembangan sosial.
7	Oktavia, Solfiah, & Zulkifli, 2022	Hubungan Screen Time Dengan Kemampuan Sosial Anak 5-6 Tahun di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru	Kuantitatif. Ada hubungan antara screen time dan kemampuan sosial yang kurang.
8	Anto, Endang, & Sasmita, 2023	Penggunaan Gadget dengan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktif pada Anak Usia Prasekolah	Kuantitatif. Ada hubungan durasi penggunaan gadget dengan perilaku hiperaktif dan masalah atensi dalam anak usia prasekolah.
9	Janah & Diana, 2023	Dampak Negatif Gadget pada Perilaku Agresif Anak Usia Dini	Kualitatif. Ada hubungan antara durasi penggunaan gadget anak dengan perilaku agresif

Berdasarkan revidi literatur ini, terdapat tiga tipe masalah perilaku yang berhubungan dengan *screen time* anak usia prasekolah, yaitu emosi, sosial, dan hiperaktif/masalah atensi

### Emosi

Masalah emosi menjadi perhatian yang besar saat mendiskusikan dampak dari *screen time* anak usia prasekolah. Dalam riset ini, ditemukan empat penelitian yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara masalah emosi dan *screen time* (Mulyantari et al., 2019; Mutiara et al., 2020; Pardede & Watini, 2021; Janah & Diana, 2023; Napitupulu & Napitupulu, 2021). Riset oleh Mulyantari et al. (2019) meneliti hubungan ini pada 70 anak usia prasekolah menggunakan alat ukur KMEE (Kuesioner Masalah Mental Emosional). Ditemukan bahwa 39 anak menggunakan *screen time* selama lebih dari 1 jam. Dari 39 anak tersebut, 24 mengalami status mental emosional yang dikategorikan sebagai menyimpang. Masalah yang paling sering muncul dalam partisipan adalah perilaku anak yang sering terlihat marah. Napitupulu & Napitupulu (2021) melakukan penelitian untuk mempelajari *screen time* dan kondisi emosional pada anak usia prasekolah di Padangsimpunan. Hasil menunjukkan bahwa terdapat korelasi antara kedua variabel tersebut.

Hasil yang serupa juga ditemukan dalam penelitian oleh Mutiara et al. (2020) Penelitian tersebut melihat hubungan *screen time* dan masalah mental emosional dalam 54 anak usia prasekolah. Keterkaitan antara durasi *screen time* dan masalah perilaku juga ditemukan dalam jurnal dengan pendekatan kualitatif. Pardede & Watini (2021) melakukan riset mengenai durasi *screen time* dan dampak yang dapat muncul akibatnya. Dalam penelitian ini, terdapat 10 anak usia prasekolah yang memiliki *screen time* lebih dari satu jam setiap harinya. Masalah emosi yang seringkali ditunjukkan adalah mudah marah dan sulit untuk diatur. Studi kasus yang dilakukan oleh Janah & Diana (2023) juga menunjukkan hasil yang mirip dimana anak usia prasekolah dengan *screen time* berlebihan memiliki emosi yang tidak stabil dan cenderung sulit untuk diatur.

### Sosial

Reviu literatur ini menemukan adanya empat jurnal yang membahas hubungan *screen time* dengan masalah sosial (Sujianti, 2018; Mutiara et al., 2020; Yustanta & Fitriani, 2022; Oktavia et al., 2022). Seperti yang sudah dibahas, Mutiara et al. (2020) menemukan bahwa adanya hubungan *screen time* dengan masalah mental emosional. Masalah yang paling sering ditemukan diantara partisipannya berkaitan dengan kesulitan sosialisasi. Anak cenderung menghindari dari teman dan anggota keluarga karena lebih tertarik dengan gadget. Riset yang dilakukan oleh Yustanta & Fitriani (2022) memperlihatkan bahwa *screen time* yang semakin tinggi bisa menyebabkan perkembangan sosial yang kurang. 17 dari 22 partisipan dengan *screen time* tinggi mengalami kemampuan sosial yang kurang baik. Selanjutnya, Oktavia et al. (2022) menemukan hubungan yang serupa. Beberapa masalah yang dialami oleh anak adalah kesulitan berteman, bekerjasama, dan berbagi. Mereka juga belum mampu menaati aturan kelas, tidak mengikuti diskusi kelas, dan mempunyai toleransi yang rendah terhadap orang lain. Selanjutnya, penelitian oleh Sujianti (2018) memperlihatkan hasil yang berbeda, dimana tidak ditemukan adanya hubungan yang signifikan antara durasi *screen time* dan masalah dalam perkembangan sosial.

### Hiperaktif/Atensi

Masalah perilaku lain yang ditemukan berkaitan dengan *screen time* anak adalah hiperaktivitas dan kesulitan mempertahankan atensi. Dalam penelitian Mulyantari et al. (2019). ditemukan bahwa ada hubungan antara *screen time* dan masalah mental emosional. Salah satu masalah mental emosional yang muncul adalah kesulitan dalam mempertahankan emosi. Selain itu, riset oleh Anto et al. (2023) menemukan adanya hubungan antara durasi *screen time* dengan perilaku hiperaktif dan masalah atensi pada populasi anak usia prasekolah. Hasil menunjukkan bahwa 81,8% dari partisipan yang memiliki *screen time* tinggi mengalami masalah tersebut.

(Susilowati et al., 2021)). Hal ini belum sesuai dengan arahan IDAI yang menyarankan bahwa *screen time* untuk anak usia prasekolah tidak melebihi 1 jam (IDAI, 2020). Banyak dampak negatif yang dapat muncul akibat durasi *screen time* yang berlebihan. Salah satu aspek yang terpengaruhi adalah masalah perilaku. Berdasarkan *scoping review* ini, 8 dari 9 jurnal yang memenuhi kriteria memperlihatkan adanya hubungan signifikan antara *screen time* dan masalah perilaku pada anak usia dini di Indonesia. Hal ini sesuai dengan penemuan riset di negara-negara lain (Liu et al., 2021; Fitzpatrick et al., 2023; Simantujak, 2023). Masalah perilaku spesifik yang ditemukan dalam *scoping review* ini berkaitan dengan emosi, sosialisasi, serta hiperaktivitas dan kesulitan mempertahankan atensi.

Gangguan dalam emosi merupakan salah satu masalah perilaku yang terasosiasi dengan penggunaan *screen time*. Riset ini memperlihatkan bahwa anak prasekolah di Indonesia yang memiliki durasi *screen time* tinggi cenderung mudah marah dan memiliki emosi yang tidak stabil (Mulyantari et al., 2019; (Mutiara et al., 2020); Pardede & Watini, 2021; Janah & Diana, 2023) . Penemuan yang serupa juga diperlihatkan pada penelitian yang dilakukan di negara lain. Penelitian yang dilakukan di Cina dengan 4985 partisipan anak usia prasekolah memperlihatkan adanya korelasi antara *screen time* dan tingkat masalah emosional. Selanjutnya, riset di Kanada dengan 315 anak usia prasekolah memperlihatkan bahwa *screen time* tinggi memiliki hubungan yang signifikan dengan tingkat kemarahan dan frustrasi (Fitzpatrick et al., 2023). Kesulitan terkait kestabilan emosi juga ditemukan di negara lain. Riset di Turki yang dilakukan pada 240 anak usia prasekolah menunjukkan bahwa anak dengan *screen time* tinggi ( $\geq 4$  jam) memiliki labilitas emosional yang tinggi (Oflu, et al., 2021).

Masalah perilaku lain yang ditemukan dalam *scoping review* ini adalah kesulitan bersosialisasi. Hasil memperlihatkan kalau *screen time* tinggi memiliki hubungan yang signifikan dengan masalah dalam kemampuan sosial. Perilaku yang diperlihatkan adalah menghindari dari teman dan keluarga (Mutiara et al., 2020) . Selain itu, anak juga cenderung kesulitan untuk bekerjasama, berbagi, dan mengikuti peraturan di sekolah (Oktavia et al., 2022). Penelitian oleh Liu et al (2021) yang dilakukan di Cina memperlihatkan hasil yang serupa, dimana anak usia prasekolah dengan *screen time* tinggi memiliki masalah dalam pertemanan dan perilaku prososial. Studi pada populasi prasekolah di Turki juga menunjukkan hubungan yang signifikan antara *screen time* yang berlebihan dan masalah pertemanan (Tezol et al., 2022). Namun, ada satu penelitian di Indonesia yang tidak menemukan adanya hubungan signifikan antara *screen time* dan masalah dalam perkembangan sosial (Sujianti, 2018). Hal ini kemungkinan terjadi karena partisipan dalam penelitian cenderung memiliki interaksi dan dukungan yang cukup baik dari keluarga (Sujianti, 2018). Selanjutnya, masalah terkait hiperaktivitas dan kesulitan mempertahankan atensi dibahas dalam dua jurnal dalam *scoping review* ini (Mulyantari et al., 2019; Anto et al., 2023). Penelitian di luar Indonesia juga

## PEMBAHASAN

Di Indonesia, sebagian besar anak usia prasekolah sudah terpapar layar lebih dari 1 jam setiap harinya

menemukan adanya hubungan yang serupa antara kedua variabel tersebut (Liu et al., 2021; Zhou et al., 2023).

Berdasarkan hasil *scoping review* ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai masalah perilaku yang secara signifikan berhubungan dengan durasi *screen time* yang berlebihan pada anak usia prasekolah di Indonesia. Walaupun sudah ada berbagai jurnal yang menunjukkan bahwa ada hubungan antara *screen time* dan masalah perilaku di anak usia prasekolah, banyak anak masih menggunakan *gadget* lebih dari durasi yang direkomendasikan. Ini merupakan hal yang sangat perlu diperhatikan oleh orang tua agar dapat meminimalisir kemungkinan munculnya masalah perilaku. Di era digital ini, peran pengasuhan dalam penggunaan *gadget* anak tidak hanya sebatas mengurangi *screen time* saja. Orang tua juga perlu untuk melakukan pendampingan untuk mengarahkan anak mengenai penggunaan *screen time* mereka. Hal tersebut belum dibahas dalam *scoping review* ini. Untuk riset selanjutnya, peneliti dapat menelusuri efek pengasuhan orang tua yang berkaitan dengan *screen time*, serta usaha lain yang dapat dilakukan orang tua untuk mengurangi dampak buruk dari penggunaan *gadget*.

## KESIMPULAN

Hasil dari *scoping review* ini memperlihatkan bahwa ada 8 jurnal yang menunjukkan ada korelasi antara durasi *screen time* dan masalah perilaku. Masalah perilaku yang dibahas dalam jurnal ini berkaitan dengan emosi, kemampuan sosialisasi, hiperaktivitas, dan masalah atensi. Namun, terdapat satu jurnal yang tidak menemukan adanya hubungan antara *screen time* dan masalah dalam sosialisasi. Ini mungkin terjadi karena ada faktor lingkungan yang membantu mengurangi dampak dari *screen time*. Oleh karena itu, durasi *screen time* anak tetap menjadi hal penting yang perlu diperhatikan oleh orang tua agar mengurangi resiko adanya masalah perilaku.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anto, S., Endang, S. H., & Sasmita, S. (2023). PENGGUNAAN GADGET DENGAN RESIKO GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN DAN HIPERAKTIF PADA ANAK USIA PRASEKOLAH. *Medika Respati: Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 18(2).
- Cheung, C. H. M., Bedford, R., Saez De Urabain, I. R., Karmiloff-Smith, A., & Smith, T. J. (2017). Daily touchscreen use in infants and toddlers is associated with reduced sleep and delayed sleep onset. *Nature Publishing Group*. <https://doi.org/10.1038/srep46104>
- Domingues-Montanari, S. (2017). Clinical and psychological effects of excessive screen time on children. *Journal of Paediatrics and Child Health*, 53(4), 333–338. <https://doi.org/10.1111/JPC.13462>
- Fang, K., Mu, M., Liu, K., & He, Y. (2019). Screen time and childhood overweight/obesity: A systematic review and meta-analysis. *Child: Care, Health and Development*, 45(5), 744–753. <https://doi.org/10.1111/CCH.12701>
- Fitzpatrick, C., Binet, M. A., Harvey, E., Barr, R., Couture, M., & Garon-Carrier, G. (2023). Preschooler screen time and temperamental anger/frustration during the COVID-19 pandemic. *Pediatric Research* 2023 94:2, 94(2), 820–825. <https://doi.org/10.1038/s41390-023-02485-6>
- Fitzpatrick, C., Oghia, M. J., Melki, J., & Pagani, L. S. (2016). Early childhood exposure to media violence: What parents and policymakers ought to know. *South African Journal of Childhood Education*, 6(1), 6. <https://doi.org/10.4102/SAJCE.V6I1.431>
- Goodman, A., Lamping, D. L., & Ploubidis, G. B. (2010). When to Use Broader Internalising and Externalising Subscales Instead of the Hypothesised Five Subscales on the Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ): Data from British Parents, Teachers and Children. <https://doi.org/10.1007/s10802-010-9434-x>
- Hansen, L. K., & Jordan, S. S. (2017). Internalizing Behaviors. *Encyclopedia of Personality and Individual Differences*, 1–5. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-28099-8\\_907-1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-28099-8_907-1)
- Ikatana Dokter Anak Indonesia. (2020). IDAI | Rekomendasi IDAI Selama Anak Menjalani Sekolah Dari Rumah. <https://www.idai.or.id/tentang-idai/pernyataan-idai/rekomendasi-idai-selama-anak-menjalani-sekolah-dari-rumah>
- Izzaturrahman, N., Safira, L., Herardi, R., Muktamiroh, H., Ilmu, B., & Anak, K. (2023). Hubungan antara Durasi Penggunaan Media Layar dengan Pola Tidur pada Anak Usia Tiga sampai dengan Lima Tahun Saat Masa Pandemi COVID-19. *Sari Pediatri*, 24(6), 382–387. <https://saripediatri.org/index.php/sari-pediatri/article/view/2191>
- Janah, A. I., & Diana, R. (2023). Dampak Negatif Gadget pada Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *Generasi Emas : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1).
- Jha, A. K. (2020). Understanding Generation Alpha. *PsyArxiv*. <https://doi.org/10.31219/OSF.IO/D2E8G>
- Liu, W., Wu, X., Huang, K., Yan, S., Ma, L., Cao, H., Gan, H., & Tao, F. (2021). Early childhood screen time as a predictor of emotional and behavioral problems in children at 4 years: a birth cohort study in China. <https://doi.org/10.1186/s12199-020-00926-w>
- Lulla, D., Mascarenhas, S. S., How, C. H., & Yeleswarapu, S. P. (2019). An approach to problem behaviours in children. *Singapore Medical Journal*, 60(4), 168–172. <https://doi.org/10.11622/SMEDJ.2019034>
- Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., & Tough, S. (2019). Association Between Screen Time and Children's Performance on a Developmental Screening Test. *JAMA Pediatrics*, 173(3), 244–250. <https://doi.org/10.1001/JAMAPEDIATRICS.2018.5056>
- Madigan, S., McArthur, B. A., Anhorn, C., Eirich, R., & Christakis, D. A. (2020). Associations Between Screen Use and Child Language Skills: A Systematic Review and Meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, 174(7), 665–675. <https://doi.org/10.1001/JAMAPEDIATRICS.2020.0327>
- Maggie Yu, & Jennifer Anne Baxter. (2016). Australian children's screen time and participation in extracurricular activities. *Australian Institute of Family Studies*. [https://www.researchgate.net/publication/308972943\\_Australian\\_childrens\\_screen\\_time\\_and\\_participation\\_in\\_extracurricular\\_activities](https://www.researchgate.net/publication/308972943_Australian_childrens_screen_time_and_participation_in_extracurricular_activities)
- Mak, S., & Thomas, A. (2022). Steps for Conducting a Scoping Review. *Journal of Graduate Medical Education*, 14(5), 565. <https://doi.org/10.4300/JGME-D-22-00621.1>
- Mulyantari, A. I., Romadhona, N., Nuripah, G., Susanti, Y., & Respati, T. (2019). Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gadget dengan Status Mental Emosional pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Integrasi Kesehatan & Sains (JKS)*, 1(1), 10–15.
- Munn, Z., Peters, M. D. J., Stern, C., Tufanaru, C., McArthur, A., & Aromataris, E. (2018). Systematic review or scoping review? Guidance for authors when choosing between a systematic or scoping review approach. *BMC Medical Research Methodology*, 18(1), 1–7. <https://doi.org/10.1186/s12874-018-0611-X/TABLES/1>
- Mutiara, V. S., Silviana, Y. E., Rahmawati, I., & Ferianty, N. O. (2020). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Mental Emosional Anak Usia Prasekolah Authors. *Optimalisasi Mind, Body and Soul Di Adaptasi Kebiasaan Baru*.
- Mutiara, V. S., Silviana, Y. E., Rahmawati, I., & Ferianty, N. O. (2020). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Mental Emosional Anak Usia Prasekolah. *Optimalisasi Mind, Body and Soul Di Adaptasi Kebiasaan Baru*.
- Napitupulu, N. F., & Napitupulu, M. (2021). HUBUNGAN DURASI GADGET DENGAN EMOSIONAL ANAK USIA PRASEKOLAH DI PAUD NAURA LOSUNG BATU KOTA PADANGSIDIMPUAN. *Jurnal Kesehatan Ilmiah Indonesia (Indonesian Health Scientific Journal)*, 6(2), 38. <https://doi.org/10.51933/health.v6i2.499>
- Nikmah, F. J., & Lubis, H. (2021). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perilaku Agresif pada Anak Pra-Sekolah (4-6 Tahun). *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(2), 417–429. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo>

- Oktavia, T., Solfiah, Y., & N, Z. (2022). Hubungan Screen Time Dengan Kemampuan Sosial Anak 5-6 Tahun di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6).
- Pardede, R., & Watini, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4728–4735.
- R Lewis, & CH J Rap. (2022). *Evidence Review of Screen Use in Childhood*. National University of Singapore. [https://www.moh.gov.sg/docs/librariesproviders/resources-statistics/educational-resources/annex--evidence-review-of-screen-use-in-childhood-\(1\).pdf](https://www.moh.gov.sg/docs/librariesproviders/resources-statistics/educational-resources/annex--evidence-review-of-screen-use-in-childhood-(1).pdf)
- Saunders, T. J., & Vallance, J. K. (2017). Screen Time and Health Indicators Among Children and Youth: Current Evidence, Limitations and Future Directions. *Applied Health Economics and Health Policy*, 15(3), 323–331. <https://doi.org/10.1007/S40258-016-0289-3>
- Setyarini, D. I., Rengganis, S. G., Ardhiani, I. T., & Mas'udah, E. K. (2023). Analisis Dampak Screen Time terhadap Potensi Tantrum dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2496–2504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3376>
- Singh, S. J., Syakirah, N., Azman, M., Sharma, S., Rogayah, & Razak, A. (2021). *Malaysian Parents' Perception of How Screen Time Affects their Children's Language*. <https://doi.org/10.1080/17482798.2021.1938620>
- Subodh H Bharadwaj. (2021, April). *Screen time and its impact on health*. [https://www.researchgate.net/publication/351048905\\_Screen\\_time\\_and\\_its\\_impact\\_on\\_health](https://www.researchgate.net/publication/351048905_Screen_time_and_its_impact_on_health)
- Sujianti, S. (2018). HUBUNGAN LAMA DAN FREKUENSI PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK PRA SEKOLAH DI TK ISLAM AL IRSYAD 01 CILACAP. *JURNAL KEBIDANAN*, 8(1), 54. <https://doi.org/10.31983/jkb.v8i1.3735>
- Susi Simanjuntak. (2023). LITERATUR REVIEW: PENGARUH SCREEN TIME TERHADAP MASALAH PERILAKU ANAK. *Jurnal Keperawatan*, 11.
- Susilowati, I. H., Nugraha, S., Alimoeso, S., & Hasiholan, B. P. (2021). Screen Time for Preschool Children: Learning from Home during the COVID-19 Pandemic. *Global Pediatric Health*, 8. <https://doi.org/10.1177/2333794X211017836>
- Tezol, O., Yildiz, D., Yalcin, S., Oflu, A., Erat Nergiz, M., Caylan, N., Cicek, S., & Foto Ozdemir, D. (2022). Excessive screen time and lower psychosocial well-being among preschool children. *Archives de Pediatrie: Organe Officiel de La Societe Francaise de Pediatrie*, 29(1), 61–66. <https://doi.org/10.1016/J.ARCPED.2021.10.003>
- Tricco, A. C., Lillie, E., Zarin, W., O'Brien, K. K., Colquhoun, H., Levac, D., Moher, D., Peters, M. D. J., Horsley, T., Weeks, L., Hempel, S., Akl, E. A., Chang, C., McGowan, J., Stewart, L., Hartling, L., Aldcroft, A., Wilson, M. G., Garritty, C., ... Straus, S. E. (2018). PRISMA Extension for Scoping Reviews (PRISMA-ScR): Checklist and Explanation. *Annals of Internal Medicine*, 169(7), 467–473. <https://doi.org/10.7326/M18-0850>
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-based study. *Preventive Medicine Reports*, 12, 271–283. <https://doi.org/10.1016/J.PMEDR.2018.10.003>
- Volckaert, A. M., & Noël, M.-P. (2016). *Journal of Psychological Abnormalities Externalizing Behavior Problems in Preschoolers: Impact of an Inhibition Training*. <https://doi.org/10.4172/2471-9900.1000154>
- Yustanta, B. F., & Fitriani, V. S. (2022). Screen Time Using Gadgets on Social Development in Preschool Children. *Seminar Publikasi Ilmiah Kesehatan Nasional*, 1(1). <http://spikesnas.khkediri.ac.id/SPIKESnas/index.php/MOO/article/view/54>
- Zhou, Y., Jiang, X., Wang, R., Guo, B., Cai, J., Gu, Y., & Pei, J. (2023). The relationship between screen time and attention deficit/hyperactivity disorder in Chinese preschool children under the multichild policy: a cross-sectional survey. *BMC Pediatrics*, 23(1), 1–8. <https://doi.org/10.1186/S12887-023-04130-X/TABLES/4>