



Studi Deskriptif Penerapan *Screen Time* terhadap Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Nurhamida, Masnival Marhun, Dinar Nur Inten*

Prodi Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

ARTICLE INFO

Article history :

Received : 5/3/2023

Revised : 19/6/2023

Published : 14/7/2023



Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Volume : 3

No. : 1

Halaman : 55-62

Terbitan : Juli 2023

ABSTRAK

Screen time merupakan istilah digunakan untuk menjelaskan jumlah waktu yang dihabiskan individu untuk berinteraksi dengan televisi, komputer, laptop, *smartphone*, hingga *video games*. Pemberian *screen time* pada anak usia dini menjadi kebutuhan memasuki era industri 4.0 yang dapat merubah cara pandang dan pola hidup. Penelitian bertujuan menganalisis perencanaan, penerapan, dan penilaian pemberian *screen time* terhadap perkembangan anak di lembaga PAUD. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah guru dan orang tua siswa. Analisis data mengikuti prosedur pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, kesimpulan, dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan penerapan *screen time* di lembaga PAUD berkaitan dengan seluruh tugas perkembangan anak. Penerapan *screen time* yang efektif dapat mendukung pembelajaran dan meningkatkan pengalaman belajar dan bermain anak, memperkuat hubungan komunikasi antara anak, orang tua, dan orang lain. Penelitian berimplikasi bagi peningkatan keterampilan guru dalam menerapkan *screen time* di lembaga PAUD.

Kata Kunci : Screen Time; Anak Usia Dini; Perkembangan.

ABSTRACT

Screen time is a term used to describe the amount of time individuals spend interacting with televisions, computers, laptops, smartphones, and video games. Giving screen time to early childhood is a necessity in entering the industrial era 4.0 which can change perspectives and lifestyles. The aim of this research is to analyze the planning, implementation, and assessment of screen time on children's development in early childhood education institutions. This research uses a qualitative approach with descriptive methods. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. The research subjects were teachers and parents of students. Data analysis follows the procedures of data collection, data reduction, data presentation, conclusion, and data verification. The results of the study show that the application of screen time in early childhood education institutions is related to all child development tasks. Effective application of screen time can support learning and enhance children's learning and playing experiences, strengthening communication links between children, parents, and others. The research has implications for improving teacher skills in implementing screen time in early childhood education institutions.

Keywords : Screen time; Early childhood; Development

A. Pendahuluan

Pada saat ini, teknologi yang semakin berkembang menyebabkan media sebagai bagian dari perkembangannya juga ikut berkembang. Pemakaian teknologi oleh setiap individu dari zaman dulu sampai sekarang terus mengalami perubahan, termasuk pada anak usia dini. Anak usia dini yang pada saat ini berada di era revolusi industri 4.0 dan termasuk ke dalam generasi *digital native*. Menurut Mardina (2011), generasi *digital native* merupakan generasi yang dinaungi oleh kehidupan dengan berbasis teknologi, bekerja dengan cara menyelesaikan beberapa pekerjaan sekaligus, bertukar informasi dan ide dengan banyak orang, menyukai suatu permainan yang interaktif, bahkan generasi ini menganggap bahwa teknologi *digital* merupakan sebagian dari kehidupan yang tidak dapat dipisahkan. Keberadaan media elektronik memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap anak-anak. Bagi anak usia dini, pengenalan dan penggunaan *gadget* sebagai media elektronik merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menstimulasi dan mengembangkan aspek-aspek perkembangannya, yang meliputi aspek perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosional, perkembangan bahasa, serta perkembangan seni.

Tidak hanya itu, media elektronik yang termasuk ke dalam teknologi ini merupakan salah satu media dalam penyampaian informasi pembelajaran dan sumber belajar oleh pendidik. Teknologi dapat digunakan sebagai media penyajian dan penyampaian pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif sehingga dapat meningkatkan ketertarikan anak pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada saat ini, dalam sebuah proses pendidikan mengharuskan penggunaan teknologi informasi sebagai salah satu pemanfaatan sarana dan prasarana untuk anak.

Namun, pengenalan dan penggunaan media elektronik pada anak juga dapat memberikan pengaruh positif maupun negatif yang berdampak terhadap aspek perkembangannya, baik secara *physically* atau *mentally*. Menurut Mayenti & Sunita (2018) menjelaskan bahwa dilihat dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah terkena dampak negatif oleh *gadget*, maka perkembangan anak pun akan terhambat, karena pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya. Selain itu, tanpa disadari anak sering menerapkan *what you see is what you get*, maknanya apa yang dilihat oleh anak adalah sebuah contoh dan teladan, dan apabila tanpa bimbingan yang terarah dan terpadu dari orang tua, keluarga, pendamping, bahkan guru, maka perkembangan anak akan menuju pada hal yang negatif.

Oleh karena itu, orang tua ataupun guru harus memilah dan memilih segala hal yang dapat berpengaruh buruk kepada diri anak, termasuk menghindari dampak negatif dari pemberian media elektronik sebagai salah satu bentuk tanggung jawab seorang hamba terhadap menjaga amanah yang diberikan oleh Allah SWT., sesuai dengan al-Qur'an surat At-Tahrim ayat 6 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ
وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Wahai orang-orang yang beriman! Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.

Al-Qur'an surat At-Tahrim ayat 6 diatas menjelaskan tanggung jawab orang tua dalam pendidikan keluarga adalah membimbing dan mendidik anak agar tidak terjermus ke dalam api neraka seperti orang-orang kafir dan batu yang dijadikan bahan bakarnya, serta menjadikan keluarga senantiasa taat kepada Allah sebagaimana sifat malaikat yang selalu mengerjakan dan menyegeerakan apa yang diperintah oleh Allah. Orang tua harus bertanggung jawab akan pendidikan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai secara optimal. Tanggung jawab ini meliputi banyak hal, bukan hanya kebutuhan secara fisik, akan tetapi kebutuhan lainnya juga yang dapat mendukung pribadi anak di kehidupan sehari-harinya.

Maka dari itu, sebagai salah satu bentuk usaha dari orang tua maupun guru dalam meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini agar perkembangannya dapat tercapai dengan optimal adalah dengan

memanfaatkan media elektronik melalui *screen time*. Menurut *American Academy of Pediatrics*, *screen time* merupakan istilah yang digunakan untuk seberapa banyak waktu yang dihabiskan untuk menatap layar elektronik, seperti *gadget*, komputer, televisi, hingga permainan *video*. Kemudian sebagai upaya pencegahan dalam meminimalisir dampak negatif dari pengenalan dan penggunaan media elektronik tersebut adalah dengan batasan waktu (durasi) serta pengawasan. Dan *American Academy of Pediatrics* pun mempunyai rekomendasi pedoman penerapan *screen time* sesuai dengan usia anak.

Berdasarkan uraian diatas dan observasi prapenelitian menerangkan bahwasanya terdapat penerapan *screen time* di TK X sebagai salah satu bentuk pemanfaatan media pembelajaran. Oleh karena itu, fokus masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Hasil Analisis Penerapan *Screen Time* Terhadap Aspek Perkembangan Anak Usia Dini di TK X?”.

B. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk *explore* secara mendalam dan memaparkan hasil penelitiannya. Populasi dalam penelitian ini yaitu anak usia 4-5 tahun yaitu siswa kelompok A, dan sampelnya sebanyak 5 orang siswa. Adapun data primer didapatkan dari subjek penelitian yaitu guru TK X dan 5 orang tua siswa. Dan untuk data sekunder pada penelitian ini di dapatkan melalui dokumentasi serta dokumen rencana pelaksanaan pembelajaran di TK X.

Kemudian, teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, kesimpulan dan verifikasi data

C. Hasil dan Pembahasan

Perencanaan Penerapan *Screen Time* di TK X

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui observasi dan wawancara, pada perencanaan penerapan *screen time* di TK X ini terdapat tujuan, strategi, materi, serta media dan alat yang digunakan yaitu komputer dan televisi. Adapun tujuan dan materi yang digunakan pada penerapan *screen time* di TK X ini disesuaikan dengan tema kegiatan pembelajaran yang sudah termasuk ke dalam RPPH. Sedangkan untuk strategi yang digunakan oleh guru dalam penerapan *screen time* agar tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal adalah dengan strategi pembelajaran interaktif. Hal ini terlihat pada saat *screen time* berlangsung, guru terkadang menunda *video* materi pembelajaran tersebut dengan bertanya terkait apa yang disampaikan dalam tayangan tersebut. Jika dianalisis dengan prinsip-prinsip penggunaan strategi pembelajaran menurut Killen (1998) dalam buku Strategi Pembelajaran Anak Usia dini oleh Hidayati (2021, pp. 13–14) salah satunya menjelaskan bahwa pembelajaran interaktif menekankan pada diskusi dan *sharing* di antara pendidik dan peserta didik. Hal ini memberi kesempatan pada peserta didik untuk beraksi terhadap gagasan, pengalaman, pendekatan, dan pengetahuan guru atau temannya untuk membangun cara alternatif untuk berfikir dan merasakan.

Hasil penelitian ini selaras dengan urgensi perencanaan pembelajaran yang disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya sebagaimana dijelaskan oleh Sanjaya (2013) dalam buku Perencanaan Pembelajaran oleh Ananda (2019), menjelaskan bahwa pembelajaran akan efektif manakala memanfaatkan berbagai sarana dan prasarana yang tersedia termasuk memanfaatkan berbagai sumber belajar. Terdapat berbagai ragam jenis sumber belajar yang dimanfaatkan guru dalam pembelajaran terutama yang terkait dengan pemanfaatan teknologi. Untuk menggunakan sumber belajar yang beragam tersebut, maka guru harus melakukan perencanaan yang matang bagaimana memanfaatkan sumber belajar tersebut guna keperluan pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien”

Pelaksanaan Penerapan *Screen Time* di TK X

Penerapan *screen time* pada anak yang dilakukan di TK X merupakan salah satu cara untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar dari sarana dan prasarana yang tersedia agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penerapan *screen time* di TK X dilaksanakan di dalam kegiatan pembelajaran dan kegiatan yang bernama

“movie time” yang biasanya dilakukan di hari senin. Durasi dari tayangan *video* yang diberikan kepada anak di TK X tidak lebih dari 20 menit, baik itu pada kegiatan pembelajaran maupun kegiatan “movie time”. Pada pelaksanaannya, guru pasti mendampingi dan terlibat, hal ini merupakan salah satu upaya dalam membantu anak terhadap hasil aspek perkembangan yang akan muncul sehingga dapat berkembang secara optimal.

Kemudian, berdasarkan hasil penelitian menjelaskan bahwa penerapan *screen time* di TK X berkaitan dengan seluruh tugas perkembangan anak. Hal ini ditunjukkan berdasarkan observasi, anak-anak dapat mematuhi peraturan pada saat aktivitas *screen time* berlangsung. Sesuai dengan teori Kohlberg bahwa anak-anak pada usia ini sedang memasuki tingkat tahapan prakonvensional-realistik dan tahapan konvensional-orientasi. Dimana pada tahapan perkembangan moral ini, anak akan mematuhi aturan karena mereka mulai sadar bahwa apabila mereka tidak memperhatikan atau berisik, maka akan mengganggu orang lain yang akan berdampak pada diterima atau tidaknya dia dalam kelompok sebayanya. Kemudian, penerapan *screen time* di TK X juga berkaitan dengan aspek perkembangan kognitif dan fisik motorik anak, hal ini ditunjukkan dengan bertambahnya pengetahuan serta wawasan anak, terlibat dan berpartisipasi anak pada kegiatan olah raga dan bermain *game* sederhana. Selaras dengan teori perkembangan kognitif Jerome Bruner dalam bukunya *Toward Theory of Instruction* menjelaskan bahwa anak-anak memperoleh informasi baru, transformasi informasi, dan menguji relevansi, dan ketepatan pengetahuan adalah proses dari memahami konsep, arti, dan hubungan melalui intuitif (yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing) untuk akhirnya sampai kepada sesuatu kesimpulan yang disebut dengan istilah *discovery learning*. Lalu, penerapan *screen time* di TK X juga tentunya berkaitan dengan aspek perkembangan sosial emosional dan bahasa anak. Hal ini ditunjukkan dengan anak-anak mulai memahami peraturan dan disiplin, terlatih untuk dapat mengendalikan perasaannya, lebih antusias, serta dapat memahami, mengungkapkan, dan menghargai pendapatnya bahkan pendapat orang lain. Sedangkan untuk aspek perkembangan seni pada anak dalam penerapan *screen time* di TK X distimulasi melalui *video* yang ada dalam tayangannya mengandung unsur lagu, lukisan, dan prakarya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan, aspek-aspek perkembangan anak menunjukkan bahwa dalam satu aspek ke aspek lainnya ini saling berkaitan. Hal ini selaras dengan prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini menurut Bredekamp & Coople (1997) dalam Istiana (2014) yaitu sebagai berikut: a) Perkembangan aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif anak saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain. b) Perkembangan fisik-motorik, emosi, sosial, bahasa dan kognitif anak terjadi dalam suatu urutan tertentu yang relatif dapat diramalkan. c) Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, kognitif anak, dan menggambarkan perkembangan anak.

Selanjutnya, hasil penelitian melalui wawancara kepada 5 orang tua siswa anak 4 - 5 tahun di TK Galenia Bandung menerangkan bahwa mereka telah menerapkan *screen time* kepada anaknya di rumah. Orang tua juga membuat kesepakatan dengan anak terkait batasan dan waktu penggunaan, tontonan dan *game* yang boleh diakses, bagaimana melakukan pendampingan, pengawasan, serta pengontrolan. Meskipun terdapat perbedaan penerapan *screen time* dari ke-5 orang tua tersebut, misalnya berapa lama batasan waktu yang ditentukan pada saat anaknya melakukan aktivitas *screen time*, kapan waktu yang diperbolehkan anak untuk aktivitas *screen time*, bagaimana cara pendampingan dan pengawasan terhadap aktivitas *screen time* yang dilakukan oleh anak, serta bagaimana pengontrolan setiap orang tua terhadap menjalankan peraturan yang dibuat pada saat anak akan melakukan aktivitas *screen time*.

Adapun berdasarkan hasil penelitian, tiga orang tua siswa memberikan batasan waktu (durasi) penggunaan *screen time* kepada anaknya tidak lebih dari 60 menit perhari. Satu orang tua siswa memberikan batasan waktu (durasi) penggunaan *screen time* kepada anaknya lebih dari 60 menit, yaitu 90 menit perhari. Dan satu orang tua siswa lainnya, memberikan batasan waktu (durasi) penggunaan *screen time* kepada anaknya lebih dari 60 menit, yaitu 120 menit di setiap hari Sabtu dan Minggu.

Jika berdasarkan analisis peneliti terhadap teori Syahidah & Wijayanti (2017) hasil menunjukkan bahwa semua anak dapat dikategorikan pada *Low Screen Time (LST)*, karena durasi rata-rata aktivitas *screen time* anak mereka ada pada *range* 30 menit s.d. 120 menit. Sedangkan jika analisis dilihat dari panduan *American of Pediatrics (AAP)* yang merekomendasikan pedoman penerapan *screen time* pada

anak sesuai dengan usianya, bahwa anak usia 2 – 5 tahun harus dibatasi penerapan *screen time*nya yaitu tidak lebih dari 60 menit perhari. Dikarenakan pada usia 2 – 5 tahun ini, anak sudah dapat berinteraksi secara sadar. Oleh karena itu, sebaiknya guru, orang tua, maupun pendamping harus mendampingi, mengawasi, serta mengontrol mereka agar memahami apa yang mereka lihat dan membantu mereka agar dapat mengaplikasikannya di lingkungan sekitar. Menunjukkan hasil bahwa 1 dari 5 orang tua siswa memberikan peraturan batasan waktu (durasi) penggunaan *screen time* kepada anaknya tidak mengikuti rekomendasi pedoman penerapan *screen time* sesuai dengan usianya yang dibuat oleh *American of Pediatrics* (AAP).

Kemudian, pada saat anak melakukan aktivitas *screen time*, berdasarkan hasil penelitian menerangkan bahwa ke-5 orang tua siswa tersebut ada yang melakukan pendampingan dan ada juga yang tidak. Akan tetapi semuanya masih dalam pengawasan serta pengontrolan, baik itu pengawasan dan pengontrolan secara langsung, maupun pengawasan dan pengontrolan secara tidak langsung. Yang mana 2 dari 5 orang tua siswa melakukan pengawasan dan pengontrolan terhadap aktivitas *screen time* anak secara tidak langsung dilakukan melalui aplikasi, yaitu aplikasi google *family link*. Adapun peran orang tua dalam pendampingan, pengawasan, serta pengontrolan terhadap penerapan *screen time* pada anak menurut Shin dalam Munafiah & Latif (2022) disebutkan sebagai *parental meditation* atau mediasi orang tua yaitu strategi yang mengatur penggunaan perangkat digital dan memaksimalkan manfaat, serta meminimalisir risiko yang terjadi pada anak. Selain itu juga, Blum-Ross & Livingstone (2016) menjelaskan bahwa *modelling* dan keterlibatan dari orang tua merupakan pendekatan yang direkomendasikan untuk memengaruhi hasil perkembangan saat anak-anak terlibat dalam aktivitas *screen time*. Sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jerome Bruner dalam Khadijah (2016) menerangkan bahwa salah satu tahap perkembangan kognitif pada anak adalah tahapan *symbolic* yang mana anak mulai belajar berfikir abstrak. Pada tahap ini anak mulai mampu menghubungkan keterkaitan antara berbagai benda, orang, atau objek dalam urutan kejadian. Maka dari itu, ketika anak sedang melakukan aktivitas *screen time*, hendaknya orang tua mendampingi serta terlibat sehingga mampu menjelaskan arti dari suatu urutan kejadian agar anak mampu memahami artinya.

TK X dan 5 orang tua siswa juga menerapkan kedua jenis aktivitas *screen time* yang mendorong keterlibatan anak di setiap kegiatan, yaitu meliputi jenis aktivitas *screen time* aktif dan jenis aktivitas *screen time* pasif. Sweetser *et al.* (2012) mendefinisikan dua karakteristik dari penggunaan *screen time* yaitu *screen time* aktif ini erat kaitannya dengan aspek perkembangan kognitif dan fisik motorik anak. Sedangkan *screen time* pasif hanya melibatkan media elektronik dengan tidak menggunakan aktifitas fisik dan secara pasif menerima informasi seperti menonton.

Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan *Screen Time* di TK X

Berdasarkan penelitian melalui wawancara kepada 6 narasumber yaitu satu guru dan 5 orang tua siswa, hasil menunjukkan bahwa ada faktor pendukung dan faktor penghambat pada penerapan *screen time* pada anak usia 4-5 Tahun, baik itu di sekolah (TK X) maupun di rumah. Guru TK A Gelenia Bandung menjelaskan bahwa faktor pendukung penerapan *screen time* di TK X ini terjadi dari pihak internal karena suatu tuntutan dalam literasi *digital* terhadap kebutuhan anak pada zaman sekarang, karena guru harus mempunyai kemampuan dan keterampilan dalam menggunakan dan memanfaatkan media *digital* yang menggunakan jaringan dalam kegiatan pembelajaran, serta harus mampu memahami media *digital* sebagai bagian dari proses pembelajaran anak usia dini pada saat ini. Karena pembelajaran saat ini lebih diarahkan pada aktivisasi moderenisasi dengan bantuan teknologi canggih dengan harapan dapat membantu anak usia dini dalam mengeksplorasi potensi, minat dan bakat secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan. Sesuai dengan Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 60 Tahun 2013 tentang Pengembangan Anak Usia Dini Holistik Integratif, menjelaskan bahwa “Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif adalah upaya pengembangan anak usia dini yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan esensial anak yang beragam dan saling terkait secara stimulan, sistematis, dan terintegrasi”. Selain itu juga, dengan penerapan *screen time* di TK X ini membantu guru dalam menyampaikan,

menyajikan, menampilkan, atau mempresentasikan materi pembelajaran yang merupakan bahan belajar dan bahan referensi dalam proses pembelajaran.

Selain itu, terdapat juga faktor penghambat penerapan *screen time* baik pada saat anak di sekolah maupun pada saat anak di rumah. Guru TK X menjelaskan faktor penghambat pada penerapan *screen time* di dalam kelas adalah terjadi dari suatu hal eksternal yaitu hambatan dalam jaringan internet dikarenakan sinyal yang sulit dan tidak dapat dijangkau. Namun, hambatan ini dapat disiasati dengan cara guru mempersiapkan *video* atau materi yang akan disampaikan dengan *download* sebelumnya. Kemudian, dua orang tua menjelaskan bahwa faktor penghambat penerapan *screen time* pada saat anak di rumah juga terjadi dari pihak eksternal, yaitu pada ketika orang tua bekerja dan peran pengasuhan di rumah digantikan oleh neneknya, maka peraturan dari penerapan *screen time* tidak sesuai batas waktu yang telah ditetapkan oleh mereka. Sejalan dengan hasil penelitian Handayani (2021) menjelaskan pandangan orang tua dalam mendidik anak-anaknya sering bertentangan dengan kakek dan neneknya. Keberadaan kakek dan nenek di dalam keluarga dianggap sebagai “madu dan racun”, yaitu keberadaannya dapat meringankan peran pengasuhan dengan sukarela selama kedua orang tuanya bekerja. Namun di sisi lain ketika kakek dan nenek mendapatkan peran untuk mengasahi cucu, seorang kakek dan nenek kebanyakan menerapkan pola pengasuhan permisif, yang terlalu memanjakan, dan menuruti segala permintaan cucunya. Hal ini berdampak pada tidak konsistennya peraturan yang diterapkan pada penerapan *screen time*, dan terkadang anak selalu meminta toleransi ketika batas waktunya sudah habis.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

Perencanaan penerapan *screen time* di TK X terdapat tujuan, strategi, materi, serta media dan alat yang digunakan yaitu komputer dan televisi. Tujuan dan materi yang digunakan ini disesuaikan dengan tema kegiatan pembelajaran yang sudah termasuk ke dalam RPPH. Sedangkan strategi yang digunakan oleh guru dalam penerapan *screen time* agar tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal adalah dengan strategi pembelajaran interaktif.

Penerapan *screen time* di TK X merupakan salah satu cara untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar dari sarana dan prasarana yang tersedia agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. *Screen time* di TK X dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran dan kegiatan “*movie time*” yang dilakukan di hari senin. Durasi *screen time* yang diberikan pada anak di TK X tidak lebih dari 20 menit. Pada pelaksanaannya, guru pasti mendampingi dan terlibat hal ini merupakan salah satu upaya dalam membantu anak terhadap hasil aspek perkembangan yang akan muncul sehingga dapat berkembang secara optimal.

Hasil penelitian menjelaskan bahwa penerapan *screen time* di TK X berkaitan dengan seluruh tugas perkembangan anak. Aspek-aspek perkembangan anak menunjukkan bahwa dalam satu aspek ke aspek lainnya ini saling berkaitan. Hal ini selaras dengan prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini menurut Bredekamp dan Coople (1998) yaitu perkembangan aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif anak saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Perkembangan fisik-motorik, emosi, sosial, bahasa dan kognitif anak terjadi dalam suatu urutan tertentu yang relatif dapat diramalkan. Dan bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, kognitif anak, dan menggambarkan perkembangan anak.

Hasil penelitian pada ke-5 orang tua siswa menerangkan bahwa orang tua telah menerapkan *screen time* kepada anaknya di rumah. Orang tua juga membuat kesepakatan dengan anak terkait batasan dan waktu penggunaan, tontonan dan *game* yang boleh diakses, bagaimana melakukan pendampingan, pengawasan, serta pengontrolan. Kemudian hasil menjelaskan bahwa semua anak dapat dikategorikan pada *Low Screen Time (LST)*, karena durasi rata-rata aktivitas *screen time* anak mereka ada pada *range* 30 menit s.d. 120 menit. Sedangkan jika analisis dilihat dari panduan *American of Pediatrics (AAP)* yang merekomendasikan pedoman penerapan *screen time* pada anak sesuai dengan usianya, bahwa anak usia 2

– 5 tahun harus dibatasi penerapan *screen time*nya yaitu tidak lebih dari 60 menit perhari. Menunjukkan hasil bahwa satu dari 5 orang tua siswa memberikan peraturan batasan waktu (durasi) penggunaan *screen time* kepada anaknya tidak mengikuti rekomendasi pedoman penerapan *screen time* sesuai dengan usianya yang dibuat oleh *American of Pediatrics* (AAP).

Peran orang tua dalam pendampingan, pengawasan, serta pengontrolan terhadap penerapan *screen time* pada anak merupakan salah satu pengaruh penting dalam memaksimalkan manfaat dan meminimalisir risiko yang terjadi.

Faktor pendukung penerapan *screen time* di TK X terjadi dari pihak internal karena suatu tuntutan dalam literasi *digital* terhadap kebutuhan anak pada zaman sekarang, karena guru harus mempunyai kemampuan dan keterampilan dalam menggunakan dan memanfaatkan media *digital* yang menggunakan jaringan dalam kegiatan pembelajaran, serta harus mampu memahami media *digital* sebagai bagian dari proses pembelajaran anak usia dini pada saat ini.

Faktor penghambat penerapan *screen time* di TK X terjadi dari suatu hal eksternal yaitu hambatan dalam jaringan internet dikarenakan sinyal yang sulit dan tidak dapat dijangkau. Selain itu, orang tua siswa menjelaskan bahwa faktor penghambat penerapan *screen time* pada saat anak di rumah juga terjadi dari pihak eksternal, yaitu pada ketika orang tua bekerja dan peran pengasuhan di rumah digantikan oleh neneknya, maka peraturan dari penerapan *screen time* tidak sesuai batas waktu yang telah ditetapkan oleh mereka.

Daftar Pustaka

- Ananda, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran* (Amiruddin (ed.)). Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI). <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/6719>
- Blum-Ross, A., & Livingstone, S. (2016). *Families and screen time: Current advice and emerging research*. Media Policy Project. <http://eprints.lse.ac.uk/66927/%5Cnhttp://blogs.lse.ac.uk/mediapolicyproject/%5Cn>
- Bredenkamp, S., & Copple, C. (1997). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs*. National Association for the Education of Young Children.
- Handayani, F. (2021). *POLA ASUH GRANDPARENTING DALAM MEMBENTUK KEPERIBADIAN ANAK USIA 4-6 TAHUN (Studi Kasus Di RT/04 RW/02 Kelurahan Dusun Besar Kota Bengkulu)* [UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu]. <https://doi.org/10.53649/jurbar.v5i1.350>
- Hidayati, S. (2021). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. CV. Kanaka Media.
- Istiana, Y. (2014). Konsep-Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *Didaktika*, 20(2), 90–98.
- Khadijah. (2016). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Perdana Publishing. <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/571>
- Killen, R. (1998). *Effective Teaching Strategies: Lessons from Research and Practice*. Social Science Press.
- Mardina, R. (2011). Potensi Digital Natives Dalam Representasi Literasi Informasi Multimedia Berbasis Web Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 11(1), 7–14.
- Mayenti, F., & Sunita, I. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di PAUD Dan TK Taruna Islam Pekanbaru. *Jurnal Photon*, 9(1).
- Munafiah, N., & Latif, M. A. (2022). Peran Orang Tua pada Kegiatan Screen Time Anak Usia Dini. *Proceedings of The 6th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 23–28. <http://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece>
- Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.

Sweetser, P., Johnson, D., Ozdowska, A., & Wyeth, P. (2012). *Teachers Guide : Screen Time (Grade 3 to 5)*.
http://classroom.kidshealth.org/classroom/3to5/personal/fitness/screen_time.pdf

Syahidah, Z. A., & Wijayanti, H. S. (2017). Perbedaan aktivitas fisik, screen time, dan persepsi ibu terhadap kegemukan antara balita gemuk dan non-gemuk di Kota Semarang. *Journal of Nutrition College*, 6(1), 11–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/jnc.v6i1.16886>