

## Hubungan *Screen Time* Dengan Kemampuan Sosial Anak 5-6 Tahun di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru

Tri Oktavia<sup>1</sup>, Yeni Solfiah<sup>2</sup>, Zulkifli N<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

Email : [tri.oktavia3277@student.unri.ac.id](mailto:tri.oktavia3277@student.unri.ac.id)<sup>1</sup>, [yeni.solfiah@lecturer.unri.ac.id](mailto:yeni.solfiah@lecturer.unri.ac.id)<sup>2</sup>,

[zulkifli.n@lecturer.unri.ac.id](mailto:zulkifli.n@lecturer.unri.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya Hubungan antara *Screen time* dengan Kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Populasi penelitian adalah 70 anak usia 5-6 tahun di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru, sampel yang digunakan sebanyak 70 anak. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasi dengan uji korelasi *Chi Square* dan ciri-ciri data nominal dengan bantuan IMB SPSS ver. 26. Berdasarkan hasil perhitungan uji korelasi diperoleh nilai *Chi Square* sebesar 14.469<sup>a</sup> dengan probabilitas 0,006. Hal ini menunjukkan bahwa Terdapat Hubungan *Screen Time* Dengan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru. Nilai *Chi Square* menunjukkan bahwa antara variabel *Screen Time* dengan Kemampuan Sosial Anak memiliki hubungan yang negatif. Untuk menguji signifikansi hubungan dapat diketahui melalui hasil analisis dengan *Pearson Chi Square*, dengan melihat nilai *Chi Square* (Sig) yang diperoleh. Sebagai kriteria penilaian, apabila nilai *Chi Square* > 0,05 maka Ho diterima, sedangkan apabila nilai *Chi Square* <0,05 maka Ho ditolak. Dengan demikian dapat diartikan bahwa terdapat Hubungan *Screen Time* Dengan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru.

**Kata kunci:** *Screen Time*, Kemampuan Sosial

### Abstract

This study aims to determine whether or not there is a relationship between screen time and the social abilities of children aged 5-6 years in TK Sukaramai, Pekanbaru. This research is a quantitative research with a correlation research type. The study population was 70 children aged 5-6 years in Sukaramai Pekanbaru Kindergarten, the sample used was 70 children. This research is a quantitative correlation study with the Chi Square correlation test and nominal data characteristics with the help of IMB SPSS ver. 26. Based on the results of the calculation of the correlation test, the Chi Square value is 14,469a with a probability of 0.006. This shows that there is a relationship between screen time and the social abilities of children aged 5-6 years in kindergarten, Sukaramai sub-district, Pekanbaru. The Chi Square value indicates that there is a negative relationship between the Screen Time variable and Children's Social Ability. To test the significance of the relationship, it can be seen through the results of analysis with Pearson Chi Square, by looking at the obtained Chi Square (Sig) value. As an assessment criterion, if the Chi Square value  $\rightarrow$  0.05 then Ho is accepted, whereas if the Chi Square value is <0.05 then Ho is rejected. Thus it can be

interpreted that there is a relationship between screen time and the social abilities of children aged 5-6 years in TK Sukaramai Pekanbaru.

**Keywords:** Screen Time, Social Skills

## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia nol (sejak lahir) sampai usia enam tahun (UU Sisdiknas tahun 2003). Para psikolog menjelaskan bahwa usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak sehingga mereka menyebutnya dengan istilah *the golden age* atau masa keemasan. Disebut demikian karena anak usia dini sedang berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, baik pada aspek fisik-motorik, sosial-emosional, moral-agama, maupun bahasa dan kognitif. Pendidikan anak usia dini diberikan pada awal kehidupan anak untuk dapat berkembang secara optimal.

Dalam pembelajaran Taman Kanak-kanak, kemampuan sosial merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan anak. Karena anak saling bersosialisasi memberikan dampak yang baik untuk kehidupan anak selanjutnya. Saat memasuki usia prasekolah anak mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya, anak mulai belajar berbagi, mengalah, sabar menunggu giliran saat bermain dengan teman-temannya. Mulai menjalin interaksi dengan teman sebayanya. Dengan itu konsep diri anak akan terbentuk, belajar bersosialisasi dan juga belajar diterima di lingkungannya (Khadijah dan Nurul, 2021).

Adapun kemampuan sosial pada anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri dari sikap berpusat kepada diri sendiri, bekerja sama atau sosiosentris (mau memerhatikan kepentingan orang lain). Anak mulai berminat kepada kegiatan-kegiatan bersama teman sebaya, dan bertambah kuat keinginannya untuk diterima menjadi anggota kelompok, dan merasa tidak senang apabila tidak diterima oleh kelompoknya (Utami, 2018). Di usia ini pula anak mengalami perkembangan yang kritis, dimana anak akan membentuk identitas dan membangun sosialnya. Anak berada dalam aktivitas yang melibatkan unsur permainan, dengan bermain anak dapat meningkatkan kemampuan sosialnya (Hanifah, dkk., 2021).

Namun saat ini, kemampuan sosial pada anak tampak menurun tapi hal ini kadang kurang disadari oleh guru dan orang tua anak. Orang tua menganggap bahwa masa kanak-kanak adalah masa bermain saja, padahal dimasa ini anak dapat mengembangkan dan memperoleh potensi yang ada pada dirinya (Tri, Dian. 2018). Dimana masa ini merupakan pondasi awal bagi anak untuk mengembangkan kemampuan sosialnya. Dalam hal ini peneliti melihat kondisi bahwa kemampuan sosial anak belum berkembang secara matang dan dapat dilihat dari kurangnya keberanian anak dalam berkomunikasi dengan teman sebaya ataupun guru, kurangnya keberanian anak menyampaikan pendapat di dalam kelas dan lingkungan sekitarnya dan kurangnya kedisiplinan anak dalam menaati aturan kelas. Adapun hal lain yaitu anak cenderung bermain sendiri dalam kelompok, tidak saling tegur sapa, dan kurangnya anak dalam bergaul bersama temannya. Selain itu anak juga mudah menangis saat bertemu dengan orang baru serta tidak memiliki kemampuan untuk menanggapi atau memberikan respon terhadap orang lain (Yana, 2021).

Seiring perkembangan zaman, dimana teknologi juga semakin mengalami perkembangan yang pesat dan memiliki peranan dalam interaksi sebagai media interaktif bagi kemampuan sosial anak usia dini (Winarni et al., 2020). Di era digital saat ini, media layar menjadi salah satu kebutuhan primer untuk masyarakat baik itu orang tua maupun anak-anak. Interaksi antar manusia yang awalnya memiliki peranan dominan sebagai stimulus bagi perkembangan sosial anak, perangkat digital dapat memiliki pengaruh langsung pada anak-anak. Kini seiring berjalannya waktu harus tergantikan dengan tingginya intensitas *screen time* anak. *Screen time* adalah salah satu bentuk perilaku inaktif, saat ini banyak anak menghabiskan

waktu berjam-jam di depan layar seperti menonton televisi, bermain *smartphone*, dan laptop (Yuliani & Fitra, 2020).

Berdasarkan dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan di RA Ulul Azmi Pekanbaru. Peneliti melihat beberapa permasalahan, yaitu 1). Sebagian anak lebih memilih main sendiri daripada bersama teman sebayanya sehingga menimbulkan anak kesulitan dalam bersosialisasi, 2). Sebagian anak kurang berani dalam mengeluarkan pendapat saat berdiskusi, 3). Sebagian anak masih memiliki rasa toleransi yang rendah dan tidak mampu untuk diajak bekerja sama, 4). Sebagian anak masih kurang dalam menaati aturan kelas, dan 5). Anak masih kurang dalam hal berbagi bersama temannya. Dengan adanya permasalahan ini, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “**Hubungan Screen Time Dengan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru**”.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Dengan menghitung besarnya hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Variabel yang dihubungkan dalam penelitian ini adalah *screen time* sebagai variabel (X) dan kemampuan sosial sebagai variabel (Y). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret-Juni tahun 2022 dan dilakukan di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru dengan populasi dalam penelitian adalah 70 orang anak. Jumlah sampel jenuh yang digunakan dalam penelitian ini adalah 70 anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan lembar angket untuk mengetahui durasi screen time dan observasi untuk mengetahui kemampuan sosial anak. Pengolahan data menggunakan bantuan *IMB SPSS ver. 26*, kemudian dilakukan analisis data dengan *chi square*.

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Hasil Penelitian

**Tabel 1. Skor Indikator Screen Time di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru**

No	Indikator	Jumlah Item	Skor Ideal	Skor Faktual	%	Kategori
1	Menonton televisi	1	210	157	74,76%	Tinggi
2	Menggunakan laptop	1	210	82	39,04%	Rendah
3	Menggunakan <i>smartphone</i>	1	210	175	83,33%	Tinggi
4	Bermain video game	1	210	162	77,14%	Tinggi
Jumlah		<b>20</b>	<b>840</b>	<b>576</b>	<b>68,57%</b>	<b>Tinggi</b>

**Sumber: Data Olahan Penelitian, (2022)**

Dari tabel di atas dapat diketahui secara deskriptif bahwa *screen time* dari tiap-tiap indikator, indikator pertama yaitu menonton televisi dengan 1 item pertanyaan diperoleh persentase 74,76% yang berkategori tinggi, indikator kedua yaitu menggunakan laptop dengan 1 item pertanyaan diperoleh persentase 39,04% yang berkategori rendah, indikator ketiga yaitu menggunakan *smartphone* dengan 1 item pertanyaan diperoleh persentase 83,33% yang berkategori tinggi, dan indikator keempat yaitu

bermain video game dengan 1 item pertanyaan diperoleh persentase 77,14% yang berkategori tinggi.

Agar skor dalam penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas, maka dibuat lima kategori kelompok *screen time* anak subjek penelitian sebagai berikut:

**Tabel 2. Kategori Skor *Screen Time* Di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru**

No	Kategori	Skor Interval	Frekuensi	%
1	Tinggi (75-120 menit)	$X \geq 9,33$	34	48,57%
2	Sedang (40-60 menit)	$6,67 \leq X < 9,33$	14	20%
3	Rendah (5-30 menit)	$X \leq 6,67$	22	31,43%
Jumlah		$\Sigma$	<b>70</b>	<b>100%</b>

**Sumber: Data Olahan Penelitian, 2022**

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 70 anak usia 5-6 tahun di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru memiliki *screen time* yang tinggi, melihat rata-rata empirik yang dihasilkan oleh keseluruhan subjek yaitu 2,17 maka dapat diketahui bahwa *screen time* pada anak usia 5-6 tahun di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru dalam kategori tinggi.

## 2. Kemampuan sosial

**Tabel 3. Skor Indikator Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru**

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kategori
1	Mentaati Aturan Kelas	745	1400	53,21%	Rendah
2	Bersikap Kooperatif Dengan Teman	613	1120	54,73%	Rendah
3	Berbagi Dengan Orang Lain	321	560	57,32%	Rendah
4	Mengetahui Perasaan Temannya dan Merespon Secara Wajar	658	1200	54,83%	Rendah
5	Menghargai Hak/Pendapat/Karya Orang Lain	361	560	64,46%	Sedang
6	Mengenal Tata Krama dan Sopan Santun Sesuai Dengan Nilai Sosial Budaya Setempat	465	840	55,36%	Rendah
Jumlah		<b>3163</b>	<b>5680</b>	<b>55,69%</b>	<b>Rendah</b>

**Sumber: Data Olahan Penelitian, 2022**

Tabel di atas dapat diketahui secara deskriptif bahwa kemampuan sosial dari tiap-tiap indikator, indikator pertama yaitu mentaati aturan kelas dengan 5 item pertanyaan diperoleh persentase 53,21% yang berkategori rendah, indikator kedua yaitu bersikap kooperatif dengan teman dengan 3 item

pertanyaan diperoleh persentase 54,73% yang berkategori rendah, indikator ketiga yaitu berbagi dengan orang lain dengan 2 item pertanyaan diperoleh persentase 57,32% yang berkategori rendah, indikator keempat yaitu mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar dengan 4 item pertanyaan diperoleh persentase 54,83% yang berkategori rendah, indikator kelima yaitu menghargai hak/pendapat/karya orang lain dengan 2 item pertanyaan diperoleh persentase 64,46% yang berkategori sedang. Dan indikator yang keenam yaitu mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat dengan 3 item pertanyaan diperoleh persentase 55,36% yang berkategori rendah.

Agar skor dalam penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas, maka dibuat empat kategori kelompok kemampuan sosial anak subjek penelitian sebagai berikut:

**Tabel 4. Kategori Skor Kemampuan Sosial Anak Di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru**

No	Kategori	Skor Interval	Frekuensi	%
1	Tinggi	$X \geq 60$	12	17,14%
2	Sedang	$40 \leq X < 60$	23	32,86%
3	Rendah	$X \leq 40$	35	50%
Jumlah		$\Sigma$	<b>70</b>	<b>100%</b>

**Sumber: Data Olahan Penelitian, 2022**

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 70 anak usia 5-6 tahun di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru memiliki kemampuan sosial anak yang rendah, melihat rata-rata empirik yang dihasilkan oleh keseluruhan subjek yaitu 1,67 maka dapat diketahui bahwa kemampuan sosial pada anak usia 5-6 tahun di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru dalam kategori rendah.

#### **Pengujian Hipotesis**

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui jika data sesuai dengan hipotesis dan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya Hubungan antara *Screen Time* dengan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru. Untuk itu dibuat hipotesis sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat Hubungan antara *Screen Time* dengan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru.

Ha: Terdapat Hubungan antara *Screen Time* dengan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru.

Uji hipotesis pada penelitian ini dilihat melalui program SPSS versi 26. Uji hipotesis menggunakan analisis statistik *Chi Square* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 5. Uji Hipotesis**

	Chi-Square Tests		
	Value	Df	Asymptotic Significance (2-sided)
<i>Pearson Chi-Square</i>	14.469 <sup>a</sup>	4	.006
<i>Likelihood Ratio</i>	14.460	4	.006
<i>Linear-by-Linear Association</i>	2.660	1	.103
<i>N of Valid Cases</i>	70		

*a. 3 cells (33.3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 2.40.*

**Sumber: Data Olahan Penelitian, 2022**

Dari tabel diatas diperoleh nilai *Chi Square* sebesar 14.469<sup>a</sup> dengan probabilitas 0,006. Hal ini menunjukkan bahwa Terdapat Hubungan *Screen Time* Dengan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru. Nilai *Chi Square* menunjukkan bahwa antara variabel *Screen Time* dengan Kemampuan Sosial Anak memiliki hubungan yang negatif. Untuk menguji signifikansi hubungan dapat diketahui melalui hasil analisis dengan *Pearson Chi Square*, dengan melihat nilai *Chi Square* (Sig) yang diperoleh. Sebagai kriteria penilaian, apabila nilai *Chi Square* > 0,05 maka Ho diterima, sedangkan apabila nilai *Chi Square* < 0,05 maka Ho ditolak (Syofian, 2014). Dengan demikian dapat diartikan bahwa terdapat Hubungan *Screen Time* Dengan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan kepada anak usia 5-6 tahun di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru, yang objek penelitiannya berjumlah 70 orang. Pembahasan hasil penelitian dilakukan melalui hasil analisis deskripsi terhadap variabel *screen time* (X) dan variabel kemampuan sosial (Y) yang dianalisis berdasarkan perolehan dan jumlah subjek. Berdasarkan hasil penelitian deskripsi diperoleh skor minimum, skor maximum, mean dan standar deviasi. Selanjutnya dilakukan analisis korelasi *chi square* dengan menggunakan perangkat komputer SPSS (*statistic programme society science*) ver 26 for window untuk mengetahui *screen time* memiliki hubungan dengan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan penulis pada anak usia 5-6 tahun di RA Ulul Azmi Pekanbaru terdapat permasalahan anak mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya, anak kurang berani mengeluarkan pendapat saat berdiskusi, anak belum mampu menaati aturan kelas, anak memiliki rasa toleransi yang rendah dan tidak mampu diajak bekerjasama dengan temannya, dan anak kesulitan dalam hal berbagi bersama teman sebayanya. (Resly, 2018) mengatakan bahwa ada hubungan antara *screen time* dengan perkembangan sosial anak usia. Terdapat keeratan antara *screen time* dan perkembangan sosial dikatakan lemah, ini dapat dilihat dari tingginya *screen time* anak sehingga perkembangan sosial anak menjadi kurang. Dengan menatap layar yang berlebihan dapat mengakibatkan perkembangan sosial pada anak menjadi tidak sesuai.

Guerrero et al., (2019) mengatakan bahwa banyaknya waktu yang dihabiskan dalam *screen time* maka akan bermasalah bagi perilaku anak. Lamanya *screen time* mengakibatkan durasi tidur anak menjadi pendek sehingga anak mengalami masalah dalam berperilaku seperti kecemasan dan depresi. Hal yang sama disampaikan oleh Istiqomah, (2019) bahwa ekspostur dari *screen time* yang tidak sesuai dengan rekomendasi pada anak-anak usia prasekolah menyebabkan adanya perkembangan psikososial anak yang terganggu.

Menurut penelitian (Xie et al., 2020) menunjukkan bahwa anak dengan durasi *screen time* lebih dari 60 menit cenderung mengalami masalah perilaku dibandingkan dengan anak yang durasi *screen time* kurang dari 60 menit.

Dari hasil penelitian diketahui bahwa di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru persentase masing-masing indikator dari *screen time*, dimana secara deskriptif dapat menunjukkan bahwa nilai (skor) dari indikator pertama menonton televisi dengan persentase 74,76% termasuk dalam kategori tinggi, indikator kedua menggunakan laptop dengan persentase 39,04% termasuk dalam kategori rendah, indikator ketiga menggunakan *smartphone* dengan persentase 83,33% termasuk dalam kategori tinggi dan indikator keempat bermain video game dengan persentase 77,14% termasuk dalam kategori tinggi.

Penelitian ini sejalan dengan rekomendasi waktu maksimum dari *The American Academy of Pediatrics* (2020) bahwa anak usia di bawah 18 bulan tidak dianjurkan bermain *screen time*, kecuali kegiatan *video call* dengan keluarga. Anak usia 18-24 bulan hanya diperbolehkan melihat konten pendidikan berkualitas tinggi dengan durasi maksimal satu jam per hari. Dan anak usia 3-5 tahun hanya diperbolehkan mendapatkan kegiatan *screen time* dengan durasi maksimal satu jam per hari (Kumara dkk., 2021).

Berdasarkan hasil penelitian mengenai *screen time* pada anak usia 5-6 tahun di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru yang memiliki *screen time* dengan durasi tinggi berjumlah 34 orang anak dari jumlah subjek 70 orang anak, dengan persentase 48,57%, kemudian dengan durasi sedang berjumlah 14 orang anak dari jumlah subjek 70 anak, dengan persentase 20%, dan dengan durasi rendah berjumlah 22 orang anak dari jumlah subjek 70 orang anak, dengan persentase 31,43%.

Melihat rata-rata empirik yang dihasilkan oleh keseluruhan subjek yaitu 1,67 maka dapat diketahui bahwa kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru berada pada kategori rendah. Kemampuan sosial pada anak kategori rendah yaitu 50%, kategori sedang sebanyak 32,86% dan kategori tinggi sebanyak 17,14%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia 5-6 tahun di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru sudah memiliki kemampuan sosial yang sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru, tentang kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun berada pada kategori rendah dikarenakan beberapa faktor, salah satunya *screen time* pada anak, dimana salah satu dampak negatif *screen time* yaitu mempengaruhi kemampuan sosial, hal ini dikarenakan anak yang sering melakukan *screen time* dengan durasi yang lama membuat anak cenderung kurang berkomunikasi dan bersosialisasi dengan orang lain, hal ini menyebabkan kurangnya kemampuan sosial yang dimiliki anak sehingga mempengaruhi perilaku sosialnya dalam sehari-hari.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar hubungan *screen time* dengan kemampuan sosial anak, peneliti melakukan uji analisis korelasi dengan *Chi Square*. Berdasarkan hasil perhitungan uji korelasi diperoleh nilai *Chi Square* sebesar 14.469<sup>a</sup> dengan probabilitas 0,006. Hal ini menunjukkan bahwa Terdapat Hubungan *Screen Time* Dengan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru. Nilai *Chi Square* menunjukkan bahwa antara variabel *Screen Time* dengan Kemampuan Sosial Anak memiliki hubungan yang negatif. Untuk menguji signifikansi hubungan dapat diketahui melalui hasil analisis dengan *Pearson Chi Square*, dengan melihat nilai *Chi Square* (Sig) yang diperoleh. Sebagai kriteria penilaian, apabila nilai *Chi Square* > 0,05 maka  $H_0$  diterima, sedangkan apabila nilai *Chi Square* < 0,05 maka  $H_0$  ditolak (Syofian, 2014). Dengan demikian dapat diartikan bahwa terdapat Hubungan *Screen Time* Dengan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Resly, 2018) menemukan bahwa ada hubungan negatif yang signifikan antara *screen time* dengan kemampuan sosial pada anak. Artinya semakin tinggi *screen time* maka semakin rendah kemampuan sosial anak, dan sebaliknya semakin rendah *screen time* maka kemampuan sosial anak semakin tinggi. Hal yang sama disampaikan oleh (Madigan et al., 2019) menunjukkan bahwa *screen time* yang lebih besar pada anak usia prasekolah memiliki skor lebih rendah pada tes skrining perkembangan.

Sulistiawati, dkk. (2019) menunjukkan anak yang bermain perangkat digital akan mempunyai perkembangan sosial yang buruk (53,5%) bagi perkembangan sosial dan emosional seperti anak akan menjadi pribadi yang tertutup, jam tidur terganggu, lebih suka menyendiri, perilaku kekerasan, kurangnya kreativitas dan ancaman *cyberbullying*. Penelitian (Hinkley, Brown, Carson, Teychenne. 2018) menjelaskan

anak yang bermain layar digital memiliki hubungan negatif dengan personal sosial, dan sebaliknya anak yang bermain aktivitas diluar memiliki hubungan positif dengan personal sosialnya. Peningkatan terhadap durasi *screen time* memiliki dampak negatif terhadap kesehatan dan masalah perilaku (Sultana, 2020). .

Liu et al., (2021) menunjukkan bahwa masalah perilaku yang terjadi pada anak sebesar 8,2%. *Conduct problem* (7,0%), masalah teman sebaya (*peer*) (6,6%), hiperaktivitas (6,3%) dan masalah emosi (4,7%). Hal yang sama disampaikan oleh (Nofiana, dkk. 2021) menjelaskan semakin panjang waktu penggunaan *screen time* anak maka akan berpengaruh pada interaksi anak sehingga anak akan menjadi pasif. Anak akan semakin tergantung pada perangkat digital dan akan berdampak buruk pada hubungan anak dengan orang tua dan lingkungan sekitarnya akan merenggang.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa:

1. *Screen time* pada anak usia 5-6 tahun di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru secara umum tergolong tinggi, dimana dilihat dari tingginya durasi anak menonton televisi, tingginya durasi anak menggunakan *smartphone*, dan tingginya durasi anak bermain video game. Artinya tingkat *screen time* pada anak usia 5-6 tahun di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru tergolong tidak baik.
2. Kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru secara umum tergolong rendah. Hal dimana dilihat dari kurangnya anak dalam menaati aturan kelas, kurangnya anak dalam bersikap kooperatif dengan teman, kurangnya anak berbagi dengan orang lain, kurangnya anak mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar dan kurangnya anak dalam mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai budaya setempat. Artinya kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru belum berkembang secara optimal.
3. Terdapat hubungan yang signifikan antara *screen time* dengan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Kelurahan Sukaramai Pekanbaru. *Screen time* memberi pengaruh sebesar 17,14% terhadap kemampuan sosial anak. Artinya jika semakin tinggi *screen time* maka kemampuan sosial pada anak semakin rendah

## REFERENSI

- Aisyah, Siti. (2007). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Desiningrum, D. R., Indriana, Y. & Siswati. (2017). *Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional*. Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro
- Fatin, N., Arippin, A., Mahmud, M. H., Rahman, H. A., Brunei, U., Kolinmo-Yumni, D., Aliy-Yuin, A., Ching, S., Lai, L., Khadizah, D., & Abdul-Mumin, H. (2021). Children's Screen Time At Home: A Study of Parents' Knowledge, Attitude and Practice. *Research Square*. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-574122/v1>
- Guerrero, M. D., Barnes, J. D., Chaput, J. P., & Tremblay, M. S. (2019). Screen time and problem behaviors in children: Exploring the mediating role of sleep duration. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 16(1), 1–10. <https://doi.org/10.1186/s12966-019-0862-x>
- Hinkley T, Brown H, Carson V, Teychenne M. (2018). Cross Sectional Associations of Screentime and outdoor play with social skills in preschool children. *PLoS ONE* 13(4); e093700. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0193700>
- Istiqomah, S. N. (2019). Dampak eksposur screen time terhadap perkembangan psikososial pada anak-anak prasekolah. *Journal Of Applied Health Research And Development*, 1(1), 10–15.
- Lauricella, A.R., Wartella, E., & Rideout, V. J. (2015). The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36, 11-17.

- Nofadina, H. dkk. Hubungan Screen Time Penggunaan Smartphone dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah. *Jurnal Mutiara Ners* 94-99.
- Maharani, Dian. (2016). *Akibat Screen Time Berlebihan pada Anak*. [Online] Available at: <https://lifestyle.kompas.com/read/2016/07/27/182737523/akibat.screen.time.berlebihan.pada.anak> [Accessed 23 Agustus 2022].
- Mayar, F. (2013). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa. *Al-Ta Lim Journal*, 20(3), 459–464. <https://doi.org/10.15548/jt.v20i3.43>
- Pendidikan, K., Kebudayaan, D., Jenderal, D., Anak, P., Dini, U., Dasar, P., Pendidikan, D., & Direktorat, M. (2020). *Mengenalkan Gawai Pada Anak Usia Dini*. <http://buku.kemdikbud>.
- Perdina, S., Safrina, R., & Sumadi, T. (2019). Peningkatan Kemampuan Sosial melalui Bermain Kartu Estafet pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 440. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.222>
- Resly, I. V. (2018). *Hubungan Screen Time Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah di SD Negeri Wonosari Baru Gunungkidul*. 1–12.
- Nurul, Silvia. 2022. Dampak dan Cara Mengatasi Anak Yang Terlalu Sering Melakukan Screen Time. [Online]. Available at <https://prfmnews.pikiran-rakyat.com/lifestyle/pr-134064895/berikut-dampak-dan-cara-mengatasi-anak-yang-terlalu-sering-melakukan-screen-time>. [(Accessed 23 Agustus 2022)].
- Sulistiawati, Yuni., Supratman, Vida Artha., Nugroho, Tri Adi. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah di Kabupaten Pesawaran Lampung. *Wellness And Healthy Magazine Vol 1(2)*, page 255-260.
- Umayah. (2017). Golden Age Period ” ,. *Pendidikan, Jurnal Anak, Islam Dini, Usia*, 2(1), 85–96.
- Utami, D. T. (2018). Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Generasi Emas*, 1(1), 39. [https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(1\).2258](https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(1).2258)
- Winarni, N. I. F., Hardiyanti, D., & Istiklaili, F. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Kelompok A di TK AN NUR Semarang. *Sentra Cendekia*, 1(2), 43–51. <http://ejournal.ivet.ac.id/index.php/Jsc/article/view/1295>
- Yana, M. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini ( Studi Kasus Di Tk Elekrina Kertapati Palembang). *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 78. <https://doi.org/10.31851/pernik.v2i2.3840>
- Yuliani, E., & Fitra, U. N. (2020). Penggunaan Gadget Dengan Gangguan Perkembangan Anak Prasekolah ; Studi Literatur Review. *Journal of Health, Education and Literacy (J-Health)*, 2(2), 15–20.
- Woods, M. (2014). *Screen Time May Affect Social Interaction Skills in Children*. [Online] Available at <https://www.allergiancehealth.org?wellness/article/907792> [Accessed 15 april 2022].
- Yusuf. Syamsu. (2010). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya