

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Screen Time

1. *Screen Time*

Screen Time adalah waktu yang dihabiskan untuk melihat layar media elektronik atau alat digital seperti komputer, laptop, tablet, *smartphone*, televisi, video game dan media sosial lainnya. Pengguna *screen time* sebagai media untuk pendidikan, hiburan atau rekreasi. Hal ini mendorong banyaknya kalangan dari dewasa hingga anak-anak untuk menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar daripada melakukan aktivitas fisik (Jannah dkk., 2023).

Screen time merujuk pada durasi waktu yang dihabiskan seseorang untuk menatap layar perangkat elektronik seperti menonton video, bermain game dan menggunakan media sosial. Dalam kehidupan modern ini, menghabiskan waktu di depan layar sudah menjadi hal yang normal dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak sering menggunakan perangkat digital untuk berinteraksi sosial dan berpartisipasi dalam aktivitas hiburan. Teknologi dapat membantu pendidikan, tetapi penggunaan yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat berdampak buruk pada pertumbuhan anak (Husna., 2023).

2. Pedoman *Screen Time*

Pedoman *screen time* mengacu pada jumlah waktu yang dihabiskan untuk berinteraksi dengan televisi, komputer, ponsel pintar, tablet digital dan permainan video (Lindayani dkk., 2025). Menurut *World Health Organization (WHO)* (2019), anak-anak di bawah satu tahun tidak disarankan menonton televisi. Untuk anak-anak berusia 2 hingga 4 tahun disarankan untuk tidak menonton TV selama lebih

dari satu jam setiap hari dan untuk anak-anak berusia 5 hingga 17 tahun disarankan untuk tidak menonton TV selama lebih dari dua jam setiap hari (Aprilia dan Thaib., 2023). Pedoman *American Academy Of Pediatrics* juga menegaskan bahwa anak-anak berusia 0-2 tahun sebaiknya tidak memiliki screen time sama sekali, anak-anak berusia 3-5 tahun disarankan hanya boleh memiliki *screen time* selama 1 jam setiap hari dan anak-anak berusia 6 tahun disarankan untuk memiliki *screen time* selama 2 jam setiap hari (Tristansyah dkk., 2025).

Tabel 1		
Kriteria <i>Screen Time</i> Pada Anak Prasekolah		
No	Kriteria	Durasi
1.	<i>Low screen time</i>	≤ 1 jam/hari
2.	<i>High screen time</i>	>1 jam/hari

Sumber: menurut *World Health Organization (WHO)* (2019)

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Screen Time*

a. Faktor pola asuh

Salah satu faktor yang sangat penting dalam kecenderungan anak usia prasekolah untuk menggunakan perangkat digital adalah pola pengasuhan orang tua. Pola asuh mencakup cara orang tua mendorong perilaku dan kegiatan sehari-hari anak serta memberikan aturan, kontrol, keamanan dan interaksi. Jika orang tua tidak menetapkan batasan waktu, aturan jelas atau pengawasan yang konsisten terhadap penggunaan perangkat tersebut, anak-anak cenderung menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar.

Menurut sari., dkk (2024), pola asuh orang tua dan perilaku penggunaan waktu layar dengan perkembangan bahasa anak prasekolah, di mana hasilnya menunjukkan bahwa pola asuh orang tua berhubungan signifikan dengan

perkembangan bahasa anak karena pola asuh yang lebih baik biasanya disertai dengan pengaturan waktu layar yang lebih tepat dan pendampingan interaktif antara orang tua dan anak, sehingga anak-anak tidak hanya memiliki paparan pasif terhadap layar, tetapi juga mendapatkan lebih banyak sumber komunikasi untuk dieksplorasi (Yulianto dan Musda., 2025).

b. Kemudahan akses alat digital

Faktor lain yang menyebabkan anak-anak usia prasekolah menghabiskan lebih banyak *screen time* adalah kemudahan akses ke gawai seperti *smartphone*, tablet dan televisi yang terhubung ke internet. Perangkat elektronik sudah menjadi kebutuhan sehari-hari dalam keluarga di era modern dan bukan lagi barang mewah. Sudah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari seseorang, baik untuk hiburan, komunikasi, pekerjaan, maupun pendidikan. Kondisi ini membuat anak-anak tumbuh di lingkungan yang sangat dekat dengan teknologi, sehingga kemungkinan mereka terpapar layar sejak usia dini meningkat (Rahmadi dan Sitorus, 2025).

4. Dampak *Screen Time* Terhadap Tumbuh Kembang Anak

a. Masalah kesehatan fisik

Penggunaan *screen time* yang melebihi durasi yang dianjurkan, dapat berdampak negatif terhadap kesehatan mata seperti menyebabkan rabun jauh atau mata minus, ukuran kacamata menjadi lebih besar bagi mereka yang menderita mata minus, atau keluhan mata (mata berair, tampak lebih merah, sering dikucek, sering berkedip, atau pusing). Hal ini disebabkan oleh jarak pandang yang terlalu dekat yaitu kurang dari 30 cm (Widyaningrum dkk., 2023). Temuan ini diperkuat oleh penelitian Pratama dkk., (2025) yang menyatakan bahwa paparan layar secara

berlebihan, ditambah dengan tingkat kecerahan layar yang terlalu tinggi, dapat mempercepat terjadinya kelelahan mata serta meningkatkan risiko myopia.

Screen time juga memiliki hubungan yang erat dengan kejadian obesitas pada anak usia dini. Durasi *screen time* yang berlebihan cenderung mengurangi waktu anak untuk melakukan aktivitas fisik sehingga energi yang masuk tidak diimbangi dengan pengeluaran energi yang cukup. Selain itu kebiasaan duduk terlalu lama di depan layar sering disertai dengan pola makan tidak sehat, seperti mengonsumsi makanan tinggi gula dan lemak sambil menonton televisi atau bermain game. Paparan iklan makanan cepat saji juga dapat memengaruhi pilihan makanan anak. Kombinasi antara kurangnya aktivitas fisik dan pola makan yang tidak seimbang inilah yang meningkatkan risiko terjadinya obesitas pada anak (Husna dkk., 2023).

b. Gangguan tidur

Faktor-faktor yang memengaruhi kualitas tidur anak tidak terlepas dari kebiasaan penggunaan *smartphone*, terutama sebelum waktu tidur. Jenis konten yang disaksikan seperti tayangan yang bersifat merangsang, hiburan berlebihan, atau permainan interaktif, dapat membuat anak sulit merasa tenang dan rileks sebelum tidur. Tingkat ketergantungan anak terhadap *smartphone* juga berperan penting karena anak yang sudah terbiasa menggunakan *smartphone* secara intens cenderung mengalami kesulitan untuk melepaskan diri dari perangkat tersebut, sehingga waktu tidur menjadi berkurang dan kualitas tidurnya menurun (Solikah dan Priyatno., 2025).

c. Masalah bahasa

Menurut Jafar dkk (2025), durasi *screen time* yang melampaui batas waktu yang direkomendasikan dapat meningkatkan risiko terjadinya keterlambatan berbicara pada anak usia dini karena kurangnya interaksi verbal dua arah, kurangnya stimulasi komunikasi dan kurangnya kesempatan bagi anak untuk meniru dan mempraktikkan kosakata secara langsung di lingkungan sosialnya.

Paparan layar yang berlebihan dapat mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan orang tua maupun lingkungan sekitar, padahal interaksi verbal sangat penting dalam proses perkembangan bahasa. Akibatnya, kemampuan anak dalam memahami dan mengekspresikan bahasa dapat terhambat, terutama pada masa emas pertumbuhan dan perkembangan (Bachtiar dkk., 2024).

d. Gangguan emosional

Anak-anak yang memiliki *screen time* berlebihan dapat mengalami ketergantungan, yang dapat menyebabkan gangguan perkembangan emosional dan tantrum. Tantrum adalah sikap dan perilaku anak yang disebabkan oleh penolakan, yang ditunjukkan dengan marah-marah, mengamuk, membanting barang, menangis dan memukul. Penggunaan perangkat terlalu dini dapat memengaruhi perkembangan anak usia dini secara signifikan (Setyarini *et al.*, 2023)

Perkembangan emosional anak adalah proses pembelajaran yang berlangsung secara bertahap di mana anak belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya dan memahami keadaan dan perasaan orang lain serta dirinya sendiri. Proses ini terjadi melalui interaksi anak dengan orang-orang di lingkungannya seperti orang tua, keluarga, teman sebaya dan orang lain. Anak

memperoleh kemampuan sosial emosional dengan mendengar, mengamati dan meniru perilaku, sikap dan respons emosional orang lain (Jannah dkk., 2023).

5. Metode Pengukuran Durasi *Screen Time*

Metode pengukuran dalam penelitian terkait *screen time* anak usia prasekolah dengan meminta orang tua/pengasuh untuk melaporkan berapa lama anak-anak mereka melihat layar pada perangkat seperti *smartphone*, tablet, televisi dan komputer/laptop dalam 24 jam. *Screen time* diukur melalui kuesioner yang diisi orang tua yang mencatat paparan layar anak terhadap berbagai jenis perangkat seperti *smartphone*, tablet, televisi dan komputer dalam jam/hari. Data durasi kemudian dirata-rata dan dikategorikan sesuai rekomendasi *WHO* yaitu yaitu lamanya durasi screentime, yang dikategorikan menjadi *Low Screen Time* (LST) jika ≤ 1 jam/hari dan *High Screen Time* (HST) jika > 1 jam/hari (Adisty dkk., 2024).

6. Jenis Gadget *Screen Time* Yang Sering Digunakan Anak

Jenis media digital yang mudah diakses di rumah biasanya digunakan dalam kegiatan *screen time* anak usia prasekolah untuk hiburan maupun pembelajaran. Berikut adalah beberapa jenis media digital yang paling sering digunakan anak:

a. Televisi

Televisi adalah media layar (*screen media*) yang paling awal dikenalkan kepada anak-anak, terutama karena kemudahannya diakses di lingkungan keluarga. Anak-anak telah terbiasa menonton berbagai tayangan televisi yang dibuat khusus untuk mereka sejak usia dini. Kartun dan film animasi untuk anak-anak, program hiburan untuk anak-anak dan tayangan edukatif yang mengajarkan materi dasar seperti pengenalan huruf, angka, warna dan nilai moral adalah beberapa jenis

tayangan yang paling sering diakses. Anak-anak biasanya menonton televisi secara pasif karena mereka hanya menontonnya tanpa berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu, penggunaan televisi yang berlebihan, terutama yang memiliki konten hiburan dapat mengakibatkan penurunan waktu aktivitas fisik dan interaksi sosial anak (Aulia dkk., 2022).

b. *Smartphone*

Seiring dengan perkembangan teknologi digital yang semakin pesat dan kemudahan penggunaan perangkat digital di lingkungan keluarga, *smartphone* menjadi media *screen time* yang paling dominan digunakan oleh anak-anak. Melalui *smartphone* anak-anak dapat melakukan berbagai aktivitas digital, seperti menonton video pada platform berbagi video (misalnya YouTube, tiktok dan layanan sejenis), bermain game digital, menggunakan aplikasi edukatif serta mengakses media sosial. Keberagaman fitur dan konten yang ditawarkan menjadikan perangkat ini sangat menarik bagi anak karena mampu menghadirkan visual, suara dan animasi yang interaktif (Rahmawati dkk., 2022).

c. *Tablet*

Tablet memiliki layar yang lebih besar dibandingkan dengan *smartphone*, yang membuatnya lebih menyenangkan bagi anak-anak untuk menonton video pelajaran dan menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif. Layar yang luas memungkinkan tampilan visual lebih jelas yang membantu anak-anak lebih fokus dan lebih memahami materi. Tablet sering digunakan sebagai media pendidikan berbasis visual, mengajarkan huruf, angka, warna dan bentuk melalui gambar, animasi dan permainan edukatif yang menarik. Penggunaan tablet yang tepat dapat

mendukung perkembangan kognitif anak usia dini dan meningkatkan minat mereka dalam belajar (Fahira dkk., 2022).

d. komputer dan laptop

Komputer dan laptop mulai digunakan oleh anak prasekolah terutama dalam konteks pembelajaran daring, menonton video edukatif dan bermain game. Laptop dan komputer tetap meningkatkan waktu layar anak meskipun tidak sebanyak *smartphone*. Karena anak prasekolah belum mampu mengontrol waktu dan konten secara mandiri, penggunaan perangkat ini memerlukan bimbingan (Nurhayati dan Fitri, 2022).

7. Jenis Tontonan/Aktivitas Yang Sering Diakses Anak

Anak prasekolah merupakan kelompok usia yang sangat rentan terhadap paparan media digital. Anak prasekolah menggunakan media layar untuk berbagai aktivitas digital dan melihat layar (Masyarakat dkk., 2021). Berikut adalah jenis konten dan aktivitas digital yang paling sering diakses anak prasekolah:

a. Kartun atau film anak

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Setyarini (2023) konten hiburan adalah yang paling banyak diakses oleh anak-anak mencakup lebih dari 70% anak usia dini di Indonesia. Vidio kartun dan animasi adalah konten yang paling sering dilihat oleh anak prasekolah karena memiliki warna yang cerah, gerakan yang cepat dan alur cerita yang sederhana. Banyak orang dapat melihat konten ini melalui televisi dan platform vidio online (Setyarini dkk., 2023).

b. Konten edukatif (vidio belajar, lagu anak, aplikasi edukasi)

Salah satu bentuk aktivitas digital yang sering digunakan oleh anak-anak usia prasekolah dalam kegiatan *screen time* adalah video edukatif. Video ini

biasanya berisi materi pembelajaran dasar seperti pengenalan huruf, angka, warna, dan bentuk, serta lagu-lagu untuk anak-anak yang disajikan secara visual dan audio menarik. Perangkat digital seperti televisi, tablet, telepon pintar dan komputer dapat dengan mudah mengakses konten video ini, menjadikannya pilihan yang bagus bagi orang tua untuk membantu anak mereka belajar di rumah.(Fahira, Kusumawardani dan Khosiah, 2022). Namun penggunaan video edukatif tetap perlu dibatasi dan didampingi agar *screen time* tidak menggantikan aktivitas bermain aktif yang penting bagi perkembangan motorik, sosial dan emosional anak (Rahmawati dkk., 2022).

c. Bermain game digital

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak usia prasekolah mengenal dan terbiasa menggunakan perangkat elektronik dan bahkan bermain berbagai jenis game online. Meskipun beberapa permainan online yang populer di kalangan anak-anak seperti *Free Fire*, *Mobile Legends* dan *PUBG*, belum sesuai dengan usia mereka, mereka sudah terbiasa memainkannya. Game online berlebihan dapat menyebabkan masalah seperti gangguan kesehatan mental, pola tidur yang buruk, penurunan aktivitas fisik dan penurunan kesehatan fisik secara keseluruhan. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam memantau, membatasi dan mengarahkan penggunaan gadget agar sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak dan seimbang (Heru dan Jatimi, 2024).

B. Anak Usia Prasekolah

1. Pengertian Anak Prasekolah

Anak prasekolah adalah anak-anak yang berusia 3-6 tahun yang memiliki potensi sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan mereka (Ningrum

dkk., 2023). Pada anak-anak usia prasekolah mereka melakukan semua tugas pertumbuhan dan perkembangan yang penting dengan sempurna. Tugas tersebut mencakup berbagai aspek fisik, kognitif, sosial dan bahasa anak. Anak-anak yang tidak menerima stimulasi yang tepat akan mengalami kesulitan dalam pertumbuhannya (Mayasari dkk., 2021).

Anak usia prasekolah untuk mencapai perkembangan yang optimal secara formal umumnya mengikuti pendidikan PAUD atau Taman Kanak-kanak (TK). Kegiatan di PAUD dan TK memberikan anak-anak stimulasi yang dirancang untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka secara optimal, terutama melalui aktivitas bermain yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku (Pratama dkk., 2025).

Menurut Magdalena dkk (2022), mengatakan bahwa anak-anak menerima stimulasi motorik yang cukup pada usia prasekolah dan anak prasekolah memiliki kesiapan untuk mengikuti kegiatan belajar. Dalam hal kognitif, anak-anak usia prasekolah sangat ingin tahu dan aktif meneliti dan bertanya tentang apa yang ada di sekitar mereka sebagai bagian dari proses belajar.

2. Karakteristik Anak Prasekolah

Pendidikan karakter pada usia prasekolah berarti mengajarkan anak-anak perilaku baik, seperti beribadah, menjadi anak yang baik, berinteraksi dengan orang lain dengan lingkungannya dan melakukan hal-hal yang baik untuk kesuksesan mereka. Pendidikan karakter dilakukan di mana pun anak berada. Anak pertama kali menemukan tempat tinggal mereka dalam keluarga mereka. Orang tua bertanggung jawab untuk menanamkan nilai-nilai moral pada anak mereka. Orang tua tidak harus menyerahkan pendidikan karakter anak kepada guru sebaliknya,

orang tua dan guru berfungsi sebagai model yang akan ditiru dan diteladani oleh anak dalam ucapan dan perbuatannya. Nasihat, pembiasaan, keteladanan dan penguatan adalah beberapa cara yang dapat digunakan untuk menanamkan karakter pada anak (Adawiah dkk., 2023).

3. Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Pertumbuhan adalah proses bertambahnya ukuran tubuh yang terjadi akibat peningkatan jumlah serta ukuran sel. Pertumbuhan dapat dinilai melalui pengukuran antropometri yang terlihat dari perubahan struktur tubuh dan fisik, seperti kenaikan berat badan, tinggi badan, lingkar kepala serta indikator antropometri lainnya. Secara umum grafik pertumbuhan normal menunjukkan adanya peningkatan ukuran tubuh seiring bertambahnya usia anak.

Menurut Juniah dan Wulandari (2024), pertumbuhan bersifat kuantitatif karena hasilnya dapat diukur menggunakan satuan panjang, berat dan ukuran antropometri lainnya. Proses pertumbuhan ini terlihat pada anak usia prasekolah dimana bertambahnya tinggi dan berat badan secara bertahap, perubahan proporsi tubuh yang lebih seimbang dan pematangan struktur fisik yang mendukung aktivitas motorik anak.

Perkembangan berarti peningkatan struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks, seperti kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa, serta sosialisasi dan kemandirian (Sary dkk., 2023).

Perkembangan anak usia prasekolah juga terdiri dari beberapa aspek penting meliputi:

a. Perkembangan motorik

Perkembangan motorik anak terdiri dari dua fase yaitu, motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus mencakup kemampuan dan kelenturan anak dalam menggunakan jari-jari tangan dan berbagai alat untuk mengeksplorasi lingkungan dan mengekspresikan diri dalam berbagai kegiatan seperti menggambar, menulis, menggunting dan merangkai. Kemampuan motorik halus sangat penting untuk melatih koordinasi mata dan tangan, ketelitian dan kemandirian anak (Sary dkk., 2023).

Perkembangan motorik kasar sama pentingnya dengan perkembangan lainnya. Ketidakmampuan anak untuk melakukan aktivitas fisik dapat menyebabkan rasa kurang percaya diri dan pandangan negatif terhadap kegiatan yang melibatkan gerak tubuh. Akibatnya, kemampuan motorik kasar harus dikembangkan melalui berbagai kegiatan fisik, seperti bermain balok keseimbangan, berjalan dan gerakan tubuh lainnya yang membutuhkan koordinasi dan kekuatan tubuh (Humaedi dkk., 2022).

b. Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif anak prasekolah mengacu pada kemampuan mental yang terkait dengan belajar, mengingat, menalar dan berpikir secara sederhana. Pada titik ini anak-anak mulai mengenali lingkungan sekitarnya, memecahkan masalah sederhana, memahami hubungan sebab akibat dan mengembangkan keterampilan berpikir dan berbahasa mereka. Perkembangan kognitif anak dibantu oleh stimulasi yang tepat melalui kegiatan bermain, eksplorasi dan interaksi sosial. Ini memastikan bahwa kemampuan berpikir mereka berkembang secara optimal sesuai dengan tahapan usianya (Ranianisa, 2023).

c. Perkembangan sosial emosional

Perkembangan sosial emosional anak-anak prasekolah sangat penting untuk membangun hubungan sosial mereka dengan teman sebaya. Keterampilan sosial emosional dasar yang dapat dicapai oleh anak prasekolah, seperti bekerja sama, mengendalikan diri dan peduli. Sebaliknya, kegagalan anak dalam perkembangan sosial emosional dapat menyebabkan masalah dalam hubungan mereka dengan keluarga, sekolah dan komunitas mereka (Simanjuntak dkk., 2022). Perkembangan sosial emosional diamati melalui perilaku anak dalam berbagai situasi sosial, seperti bekerja sama saat merapikan mainan, membantu teman mengambil mainan yang terjatuh, berbagi makanan, menunjukkan rasa takut terhadap orang yang belum dikenal dan meningkatkan kemampuan anak untuk mengelola dan mengendalikan emosinya (Tazkia dan Da., 2024).

d. Perkembangan bahasa

Perkembangan bahasa merupakan kemampuan anak untuk berkomunikasi secara spontan melalui komunikasi lisan, memahami dan melaksanakan perintah, serta merespons berbagai bunyi. Pada usia prasekolah, perkembangan bahasa menjadi salah satu aspek penting yang berpengaruh terhadap kualitas sumber daya manusia di masa depan. Keterampilan berbahasa mencakup empat kemampuan utama, yaitu menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis dimana saling berkaitan dan berkembang secara bertahap sesuai dengan usia dan stimulasi yang diberikan (Utami dkk., 2023).

Perkembangan bahasa anak secara alamiah bertujuan untuk memberi anak pengalaman berbahasa yang sesuai dengan kebutuhannya, yang biasanya disebut literasi dini. Anak-anak prasekolah saat ini tidak hanya mengikuti orang lain dalam

berbicara, tetapi mereka juga mengikuti aksen kartun yang mereka tonton di televisi. Misalnya, mengikuti aksen Melayu karena melihat "Upin & Ipin" (Ningsih dan Hestiyana, 2023).

4. Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP)

Perkembangan anak prasekolah meliputi aspek motorik halus, motorik kasar, perkembangan bahasa dan perilaku sosial-emosional. Dalam pengukuran pertumbuhan anak usia prasekolah dapat menggunakan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP). Kementerian Kesehatan Republik Indonesia merekomendasikan KPSP sebagai alat skrining perkembangan anak dalam program Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang (SDIDTK) (Barbara dan Syaidah., 2024).

Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) adalah alat ukur atau instrumen skrining yang digunakan untuk menilai tingkat perkembangan anak berdasarkan usianya. Instrumen ini dirancang untuk digunakan pada anak mulai usia 3 bulan hingga 72 bulan atau 6 tahun. Oleh karena itu instrumen ini sangat cocok untuk memantau perkembangan anak selama masa bayi, balita dan prasekolah (Maheswari dkk., 2025). KPSP berfungsi sebagai alat deteksi dini untuk menemukan kemungkinan keterlambatan atau penyimpangan perkembangan pada anak sedini mungkin. Ini memungkinkan intervensi atau penanganan yang tepat dan optimal dilakukan segera setelah masalah perkembangan ditemukan (Arista dkk., 2025).

Lembar KPSP terdiri dari 10 pertanyaan atau item pemeriksaan yang disesuaikan dengan masing-masing kelompok usia anak. Pertanyaan-pertanyaan ini dirancang untuk menilai apakah perkembangan anak sudah sesuai dengan usianya,

masih meragukan atau menunjukkan penyimpangan perkembangan yang memerlukan pemeriksaan (Noprida dkk., 2022)

a. Cara Pengukuran KPSP

Penggunaan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) untuk mengukur perkembangan anak dimulai dengan memilih formulir yang sesuai dengan usia kronologis anak saat pemeriksaan. Pilihan formulir berdasarkan usia ini sangat penting karena setiap tahap usia memiliki indikator perkembangan yang berbeda sehingga menunjukkan kemampuan yang seharusnya telah dicapai anak. Untuk anak usia prasekolah formulir yang paling umum digunakan adalah untuk usia 36 bulan, 48 bulan, 60 bulan, dan 72 bulan. Formulir-formulir ini dirancang khusus untuk masing-masing kelompok usia tersebut. Ini dilakukan agar hasil pengukuran dapat memberi gambaran yang lebih akurat tentang kesesuaian perkembangan anak dengan usianya (Entoh dkk., 2020)

Lembar KPSP terdiri dari sepuluh pertanyaan yang mencakup empat aspek perkembangan: motorik kasar, motorik halus dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian. Setiap pertanyaan memiliki dua pilihan jawaban: "Ya" atau "Tidak". Jawaban "Ya" diberikan apabila anak mampu melakukan kemampuan atau perilaku yang diminta sesuai dengan item pada formulir dan diberikan skor 1, sedangkan jawaban "Tidak" diberikan apabila anak belum mampu melakukan kemampuan tersebut dan diberikan skor 0. Setelah semua pertanyaan dijawab skor total dihitung.

b. Interpretasi Hasil KPSP pada Anak Usia Prasekolah

Hasil Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) diinterpretasikan berdasarkan jumlah skor total yang diterima anak setelah menjawab 10 item

pertanyaan pada formulir yang sesuai dengan usianya. Tujuan interpretasi ini adalah untuk mengetahui apakah perkembangan anak berada dalam batas normal untuk usianya atau apakah ada keterlambatan perkembangan yang memerlukan tindakan lebih lanjut (Aprianti dan Ramlis., 2024). Terdapat tiga kategori yaitu:

1) Kategori Sesuai usia anak

Kategori pertama sesuai usia anak dengan skor 9–10. Hasil ini menunjukkan bahwa perkembangan anak berada sesuai dengan usianya, yang berarti sebagian besar atau semua kemampuan perkembangan yang diharapkan pada usia tersebut telah dilakukan dengan baik oleh anak-anak tersebut. Anak-anak dalam kategori ini umumnya telah mencapai tonggak perkembangan yang mencakup motorik kasar, motorik halus, bahasa, sosialisasi dan kemandirian sesuai tahap usianya. Oleh karena itu anak-anak hanya membutuhkan pemantauan teratur dan stimulasi perkembangan yang berkelanjutan dari orang tua dan orang-orang di sekitar mereka untuk memastikan perkembangan mereka tetap optimal (Gultom dkk., 2026).

2) Kategori Meragukan

Dalam kasus di mana anak-anak mencapai skor 7–8, kategori kedua dianggap meragukan. Hasil ini menunjukkan bahwa beberapa kemampuan perkembangan belum tercapai secara optimal sesuai usia anak. Meskipun kondisi ini belum secara langsung menunjukkan adanya penyimpangan perkembangan, itu dapat merupakan tanda awal keterlambatan perkembangan yang perlu diperhatikan. Anak-anak dalam kategori ini memerlukan stimulasi ulang atau stimulasi tambahan yang berfokus pada aspek perkembangan yang belum tercapai. Ini dapat berupa aktivitas bermain edukatif, latihan komunikasi, atau peningkatan interaksi sosial.

Selain itu, perlu dilakukan pemeriksaan ulang dalam waktu dua minggu untuk mengetahui apakah setelah stimulasi terjadi perbaikan dalam perkembangan anak (Gultom dkk., 2026).

3) Kategori Penyimpangan

Dalam kategori ketiga anak-anak dengan skor ≤ 6 dikategorikan sebagai penyimpangan. Karena anak-anak belum melakukan beberapa kemampuan perkembangan yang seharusnya sudah dicapai pada usia tersebut, temuan ini menunjukkan kemungkinan keterlambatan atau gangguan perkembangan yang lebih signifikan. Anak dalam situasi seperti ini perlu diperiksa lebih lanjut oleh tenaga kesehatan seperti dokter, bidan, perawat atau ahli tumbuh kembang anak. Anak dapat dirujuk ke fasilitas kesehatan yang lebih lengkap jika diperlukan agar penyebab keterlambatan perkembangan diketahui dan penanganan yang tepat diberikan segera (Gultom dkk., 2026).