E-ISSN: 3031-8629
P-ISSN: 3032-3258
Halaman 1676-1688
Volume 3 Nomor 4 Tahun 2026

Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini (Studi Kasus Di RA Darul Hijrah NW Orong Balu)

Siti Zakiah Muti'ah[1], Khairul Hafizin[2]
[12] Institut Agama Islam Hamzan Wadi Pancor
e-mail: sitizakiyah604@gmail.com, khairulhafizin3@gmail.com

Abstrak

Penggunaan gadget telah menjadi bagian dari kehidupan anak usia dini dan dapat memberikan manfaat sebagai media pembelajaran, tetapi penggunaan yang berlebihan berpotensi memengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan gadget serta menganalisis dampaknya terhadap perkembangan sosial dan emosional anak usia dini di RA Darul Hijrah NW Orong Balu. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian terdiri atas 20 anak usia 4–6 tahun, guru, dan orang tua yang memberikan informasi mengenai kebiasaan penggunaan gadget dan perilaku sosial emosional anak. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak positif dan negatif terhadap perkembangan anak. Dampak positif terlihat dari pemanfaatan gadget sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan huruf, angka, warna, bentuk, serta berbagai informasi edukatif. Namun, penggunaan dengan durasi yang lebih lama cenderung berkaitan dengan berkurangnya interaksi sosial, rendahnya minat mengikuti kegiatan kelompok, kesulitan bekerja sama, serta munculnya kemarahan ketika

penggunaan gadget dihentikan. Faktor yang memengaruhi dampak tersebut meliputi durasi penggunaan, jenis konten, pendampingan orang tua, kebiasaan keluarga, dan kesempatan anak melakukan aktivitas sosial secara langsung. Oleh karena itu, penggunaan gadget pada anak usia dini perlu dilakukan secara terbatas, selektif, dan disertai pendampingan orang tua serta guru.

Kata kunci: *Gadget, Anak usia dini, Perkembangan sosial emosional, Screen time, Pendampingan orang tua*

Abstract

The use of gadgets has become part of early childhood life and can provide benefits as a learning medium. But excessive use has the potential to affect children's social and emotional development. This study aims to describe the use of gadgets and to analyze their impact on the social and emotional development of young children at RA Darul Hijrah NW Orong Balu. The study used a qualitative approach with a case study method. The research subjects consisted of 20 children aged 4-6 years, teachers, and parents who provided information about gadget use habits and children's social-emotional behavior. Data were obtained through observation, interviews, and documentation, then analyzed descriptively through the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing. The results show that gadget use has both positive and negative impacts on children's development. Positive impacts are seen in the use of gadgets as a learning medium to introduce letters, numbers, colors, shapes, and various educational information. However, longer duration of use tends to be associated with reduced social interaction, low interest in group activities, difficulty cooperating, and anger when gadget use is stopped. Factors influencing this impact include duration of use, type of content, parental mediation, family habits, and children's opportunities to engage in direct social activity. Therefore, gadget use in early childhood needs to be limited, selective, and accompanied by guidance from parents and teachers.

Keywords: *Gadget, Early childhood, Social-emotional development, Screen time, Parental mediation*

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi telah menjadikan *gadget* seperti smartphone dan tablet semakin dekat dengan kehidupan anak usia dini. *Gadget* dapat dimanfaatkan sebagai media hiburan sekaligus pembelajaran melalui video edukasi, permainan interaktif, dan aplikasi pengenalan huruf maupun angka. Namun, penggunaannya perlu disesuaikan dengan usia, durasi, konten, dan pendampingan orang dewasa agar tidak mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan (American Academy of Pediatrics, 2016; Madigan et al., 2020).

Anak usia dini membutuhkan pengalaman langsung melalui bermain, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan orang tua, guru, serta teman sebaya untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengurangi kesempatan tersebut karena waktu anak lebih banyak digunakan untuk menonton video atau bermain gim. WHO (2019) *also recommends that screen activity in early childhood be limited and balanced with physical activity, sleep, and interaction with caregivers* (juga merekomendasikan agar aktivitas layar pada anak usia dini dibatasi dan diimbangi dengan aktivitas fisik, tidur, serta interaksi bersama pengasuh).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan layar yang tinggi berkaitan dengan berbagai aspek perkembangan anak. Madigan et al. (2019) menemukan adanya hubungan antara durasi screen time dan perkembangan anak, sedangkan Skalická et al. (2019) menunjukkan bahwa penggunaan layar yang lebih tinggi berkaitan dengan pemahaman emosi yang lebih rendah. Namun, dampak gadget tidak selalu negatif. Penggunaan konten edukatif dan pendampingan orang tua dapat memberikan manfaat bagi proses belajar dan perkembangan anak (Madigan et al., 2020).Kondisi tersebut juga ditemukan di RA Darul Hijrah NW Orong Balu. Berdasarkan pengamatan awal, sebagian anak menggunakan gadget untuk menonton video, bermain gim, dan mengakses aplikasi pembelajaran. Beberapa anak lebih tertarik pada aktivitas gadget dibandingkan permainan kelompok dan membutuhkan waktu lebih lama untuk menyesuaikan diri ketika bekerja sama dengan teman.

Data awal penelitian menunjukkan bahwa dari 20 anak usia 4–6 tahun, sebanyak 6 anak menggunakan gadget kurang dari satu jam per hari, 8 anak selama 1–2 jam, dan 6 anak lebih dari dua jam. Dari aspek sosial, 7 anak menunjukkan interaksi sosial yang baik dan 9 anak mengalami penurunan interaksi sosial, sedangkan 8 anak mudah marah ketika gadget diambil.

Berdasarkan kondisi tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana penggunaan gadget pada anak usia dini, bagaimana dampaknya terhadap perkembangan sosial emosional anak, serta faktor-faktor apa saja yang memengaruhi dampak tersebut di RA Darul Hijrah NW Orong Balu. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan gadget, menganalisis dampaknya terhadap perkembangan sosial emosional anak, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhinya.

METODE

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus di RA Darul Hijrah NW Orong Balu. Subjek penelitian terdiri atas 20 anak usia 4–6 tahun beserta guru dan orang tua yang memberikan informasi mengenai kebiasaan penggunaan *gadget* dan perilaku sosial emosional anak. Data diperoleh melalui observasi terhadap perilaku anak, wawancara dengan guru dan orang tua, serta dokumentasi kegiatan di sekolah.Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Indikator yang diamati meliputi durasi penggunaan *gadget* per hari, tingkat interaksi sosial anak, serta respons emosional anak ketika penggunaan gadget dihentikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh di RA Darul Hijrah NW Orong Balu, penelitian melibatkan 20 anak usia 4–6 tahun. Data mengenai durasi penggunaan *gadget* menunjukkan bahwa 6 anak menggunakan gadget kurang dari satu jam per hari, 8 anak menggunakan gadget selama 1–2 jam per hari, dan 6 anak menggunakan gadget lebih dari dua jam per hari.

Tabel 1. Data Penggunaan *Gadget* dan Kondisi Sosial Emosional Anak

Indikator	Jumlah Anak
Menggunakan gadget < 1 jam/hari	6
Menggunakan gadget 1–2 jam/hari	8
Menggunakan gadget > 2 jam/hari	6
Interaksi sosial baik	7
Mengalami penurunan interaksi sosial	9
Mudah marah ketika gadget diambil	8
Masih mampu mengendalikan emosi	12
Jumlah subjek	20

Sumber: Data diolah peneliti

Data tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak cukup beragam. Kelompok terbesar berada pada durasi 1–2 jam per hari, yaitu 8 anak. Sementara itu, 6 anak menggunakan *gadget* lebih dari dua jam setiap hari. Kelompok terakhir perlu mendapatkan perhatian karena durasi tersebut lebih tinggi dibandingkan rekomendasi WHO untuk anak usia 3–4 tahun, yaitu tidak lebih dari satu jam waktu layar sedentari per hari.

Dari aspek sosial, 7 anak menunjukkan interaksi sosial yang baik, sedangkan 9 anak mengalami penurunan interaksi sosial. Penurunan tersebut terlihat dari berkurangnya minat mengikuti permainan kelompok, lebih sering bermain sendiri, serta membutuhkan waktu lebih lama untuk menyesuaikan diri dalam kegiatan bersama teman. Pada aspek emosional, sebanyak 8 anak mudah marah ketika *gadget* diambil. Guru dan orang tua juga melaporkan bahwa beberapa anak menjadi rewel atau menunjukkan kemarahan ketika waktu bermain *gadget* dibatasi. Data tersebut tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan hubungan sebab-akibat secara statistik karena penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus, tetapi pola yang ditemukan

memberikan gambaran mengenai kondisi penggunaan *gadget* dan perilaku sosial emosional anak di lokasi penelitian.

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini berdasarkan hasil penelitian, *gadget* telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari sebagian anak di RA Darul Hijrah NW Orong Balu. Anak menggunakan gadget untuk berbagai aktivitas, seperti menonton video, bermain *game*, dan menggunakan aplikasi pembelajaran. Dengan demikian, gadget tidak hanya digunakan untuk hiburan tetapi juga telah menjadi salah satu sumber aktivitas belajar anak.Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Griffith et al. (2020) yang menunjukkan bahwa *interactive applications have the potential to support early childhood learning, particularly in the development of early academic skills* (aplikasi interaktif memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam perkembangan kemampuan akademik awal). Penelitian tersebut menunjukkan adanya bukti manfaat penggunaan aplikasi interaktif dalam beberapa kemampuan belajar anak, meskipun manfaatnya tetap dipengaruhi oleh karakteristik aplikasi dan cara penggunaannya.

Selain itu, Radesky et al. (2018) menjelaskan *bahwa the use of digital media in early childhood has positive and negative sides, so its use needs to consider the purpose, type of media, and parental involvement* (penggunaan media digital pada anak usia dini memiliki sisi positif dan negatif sehingga penggunaannya perlu mempertimbangkan tujuan, jenis media, serta keterlibatan orang tua). Pendampingan orang tua menjadi penting agar penggunaan *gadge*t tidak hanya berorientasi pada hiburan, tetapi dapat diarahkan pada aktivitas yang memberikan manfaat bagi perkembangan anak.

Durasi penggunaan *gadget* menunjukkan adanya variasi. Sebagian anak menggunakan gadget kurang dari satu jam, sementara sebagian lainnya menggunakan selama 1–2 jam dan lebih dari dua jam. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pengelolaan penggunaan gadget pada anak masih belum seragam dan merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam penggunaan gadget pada anak usia dini.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian Zaini dan Soenarto (2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital telah menjadi bagian dari kehidupan

anak prasekolah, baik untuk hiburan maupun kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan perangkat digital pada anak usia dini merupakan fenomena yang semakin umum sehingga diperlukan pengelolaan yang tepat.Penggunaan gadget juga dipengaruhi oleh kebiasaan keluarga. Berdasarkan wawancara, orang tua terkadang memberikan *gadget* agar anak lebih tenang ketika orang tua sedang melakukan pekerjaan di rumah. Hal ini menunjukkan bahwa *gadget* dapat berfungsi sebagai alat untuk membantu orang tua mengelola aktivitas anak, tetapi penggunaan seperti ini perlu tetap dikontrol agar tidak berkembang menjadi kebiasaan berlebihan. Temuan tersebut didukung oleh Shin et al. (2021) yang menemukan bahwa kondisi pengasuhan, termasuk parenting stress, berkaitan dengan penggunaan screen media pada anak usia dini, dan bahwa penggunaan media oleh anak tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik anak, tetapi juga berkaitan dengan dinamika antara anak dan orang tua.

Dengan demikian, hasil penelitian di RA Darul Hijrah NW Orong Balu menunjukkan bahwa *gadget* telah terintegrasi dalam aktivitas sehari-hari anak, baik sebagai sarana hiburan maupun pembelajaran. Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian Griffith et al. (2020), Radesky et al. (2018), Zaini dan Soenarto (2019), serta Shin et al. (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* atau media digital pada anak usia dini berkaitan dengan tujuan penggunaan, durasi, karakteristik media, serta kondisi dan kebiasaan keluarga.

Dampak Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional

Penggunaan *gadget* memberikan dampak positif maupun negatif. Dampak positif terlihat ketika gadget digunakan sebagai media pembelajaran. Anak dapat mengenal huruf, angka, warna, bentuk, dan berbagai informasi melalui aplikasi atau video edukatif. Temuan tersebut sejalan dengan Madigan et al. (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan program edukatif dan keterlibatan orang tua dalam penggunaan media memiliki hubungan yang lebih positif dengan kemampuan bahasa anak dibandingkan penggunaan layar yang hanya berorientasi pada kuantitas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, anak yang menggunakan *gadget*

dalam waktu relatif lama cenderung lebih tertarik melakukan aktivitas secara individual dan membutuhkan waktu lebih lama ketika diminta bergabung dalam permainan kelompok, sehingga membutuhkan arahan guru agar mau mengikuti kegiatan dan berinteraksi dengan teman. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget dengan durasi yang lebih lama dapat mengurangi kesempatan anak untuk melakukan interaksi sosial secara langsung.

Temuan tersebut sejalan dengan Skalická et al. (2019) yang menemukan bahwa *higher screen time at age four predicts lower emotional understanding at later ages* (screen time yang lebih tinggi pada usia empat tahun memprediksi pemahaman emosi yang lebih rendah pada usia berikutnya). Nurhidayah et al. (2026) juga menemukan adanya hubungan antara durasi dan intensitas screen time dengan perkembangan personal-sosial anak prasekolah di Indonesia.

Respons emosional juga terlihat ketika penggunaan *gadge*t dihentikan. Sebanyak 8 anak dalam data penelitian menunjukkan respons mudah marah ketika gadget diambil, dan orang tua mengakui bahwa anak dapat menjadi mudah marah ketika waktu bermain gadget dibatasi. Temuan tersebut sejalan dengan Oflu et al. (2021) yang menemukan bahwa penggunaan *screen time* yang berlebihan pada anak usia 2–5 tahun berkaitan dengan *emotional lability* atau ketidakstabilan emosi, serta pentingnya pendampingan orang tua dalam penggunaan media pada anak. Namun, tidak semua anak yang menggunakan gadget menunjukkan kondisi sosial emosional yang sama. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak yang menggunakan gadget kurang dari satu jam per hari tetap aktif mengikuti kegiatan kelompok, lebih mudah berbagi mainan, dan lebih mampu mengendalikan emosi dibandingkan anak yang menggunakan gadget dengan durasi lebih lama. Selain durasi, Misirli et al. (2025) melalui *systematic review* menunjukkan bahwa hubungan penggunaan teknologi layar sentuh dengan perkembangan sosial dan komunikasi anak bersifat kompleks dan dipengaruhi oleh jenis perangkat, kualitas konten, keterlibatan orang dewasa, serta konteks penggunaan.

Dengan demikian, hasil penelitian di RA Darul Hijrah NW Orong Balu menunjukkan bahwa gadget dapat memberikan dampak positif maupun negatif

terhadap perkembangan sosial emosional anak. Dampak tersebut tidak hanya berkaitan dengan keberadaan gadget, tetapi juga dipengaruhi oleh durasi penggunaan, kualitas konten, tujuan penggunaan, pendampingan orang tua, dan kesempatan anak melakukan interaksi sosial secara langsung. Hasil penelitian ini sejalan dengan Madigan et al. (2020), Griffith et al. (2020), Radesky et al. (2018), Skalická et al. (2019), Oflu et al. (2021), Nurhidayah et al. (2026), dan Misirli et al. (2025) yang menunjukkan pentingnya kualitas dan konteks penggunaan media digital dalam mendukung perkembangan anak.

Faktor-Faktor yang Memengaruhi Dampak Gadget

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa faktor yang memengaruhi dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak.

Pertama, durasi penggunaan. Semakin lama anak berada di depan layar, semakin besar kemungkinan berkurangnya waktu yang tersedia untuk bermain, berkomunikasi, dan berinteraksi secara langsung. Data penelitian menunjukkan bahwa anak dengan penggunaan lebih dari dua jam cenderung kurang aktif dalam interaksi kelompok.

Kedua, jenis konten. Konten edukatif dan interaktif memiliki manfaat yang berbeda dengan konten hiburan pasif. Oleh karena itu, orang tua perlu memilih konten yang sesuai dengan usia dan kebutuhan perkembangan anak.

Ketiga, pendampingan orang tua. Pendampingan memungkinkan orang tua menjelaskan isi tayangan, mengajak anak berbicara, dan menghubungkan informasi digital dengan pengalaman nyata. Penelitian tentang parental mediation menunjukkan pentingnya keterlibatan orang tua dalam mengatur penggunaan media anak.

Keempat, kebiasaan keluarga. Anak dapat meniru pola penggunaan *gadget* orang tua. Jika gadget selalu digunakan ketika makan, beristirahat, atau ketika anak sedang membutuhkan perhatian, anak dapat mengembangkan kebiasaan yang sama. Penelitian mengenai parental phubbing menunjukkan adanya hubungan antara perilaku orang tua yang terlalu berfokus pada perangkat elektronik dengan meningkatnya penggunaan media elektronik pada anak, dengan konflik orang tua-anak sebagai salah satu mekanisme yang berperan.

Kelima, kesempatan melakukan aktivitas sosial secara langsung. Anak yang

memiliki banyak kesempatan bermain dengan teman, mengikuti kegiatan kelompok, dan melakukan aktivitas fisik mempunyai ruang lebih besar untuk melatih kemampuan sosial emosional. Oleh karena itu, pengurangan screen time sebaiknya tidak hanya dilakukan dengan mengambil *gadget*, tetapi juga disertai dengan penyediaan aktivitas alternatif yang menarik**.**

KESIMPULAN

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini di RA Darul Hijrah NW Orong Balu telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari, baik untuk hiburan maupun pembelajaran. Berdasarkan data penelitian terhadap 20 anak usia 4–6 tahun, terdapat 6 anak yang menggunakan *gadget* kurang dari satu jam per hari, 8 anak selama 1–2 jam, dan 6 anak lebih dari dua jam per hari. Kondisi tersebut menunjukkan adanya variasi penggunaan gadget pada anak dan perlunya pengawasan dari orang tua maupun guru.Penggunaan *gadget* memberikan dampak positif apabila digunakan secara terbatas, dengan konten yang sesuai usia, dan disertai pendampingan orang dewasa. Anak dapat memperoleh pengalaman belajar melalui pengenalan huruf, angka, warna, bentuk, serta berbagai konten edukatif. Namun, penggunaan gadget dengan durasi yang lebih lama cenderung berkaitan dengan berkurangnya interaksi sosial, rendahnya keterlibatan dalam kegiatan kelompok, kesulitan bekerja sama, serta munculnya respons emosional ketika *gadget* diambil.

Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu durasi penggunaan, jenis konten, pendampingan orang tua, kebiasaan keluarga, dan kesempatan anak melakukan aktivitas sosial secara langsung. Oleh karena itu, penggunaan gadget tidak seharusnya dilarang secara keseluruhan, tetapi perlu dikelola secara bijaksana melalui pembatasan waktu, pemilihan konten yang sesuai, pendampingan ketika anak menggunakan *gadget*, serta penyediaan aktivitas bermain dan interaksi sosial secara langsung.Bagi orang tua, diperlukan aturan penggunaan *gadget* yang konsisten dan pendampingan aktif selama anak menggunakan perangkat digital. Bagi guru, penggunaan *gadget* dalam

pembelajaran sebaiknya diarahkan pada konten edukatif dan tidak menggantikan kegiatan bermain, bergerak, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan teman. Sekolah dan orang tua juga perlu bekerja sama dalam membangun kebiasaan penggunaan teknologi yang sehat sehingga perkembangan sosial emosional anak tetap dapat berlangsung secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

American Academy of Pediatrics. (2016). Media and young minds. *Pediatrics,* 138(5), e20162591. https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591

Barkley, R. A., & others. (2019). Screen use and child development: Contemporary perspectives on digital media use in early childhood.

Canadian Paediatric Society. (2017). Screen time and young children: Promoting health and development in a digital world. *Paediatrics & Child Health*, 22(8), 461–468. https://doi.org/10.1093/pch/pxx123

Cheng, Y. (2026). The impact of screen-based media exposure on infant and toddler development: A systematic review of psychological and behavioral domains. *Acta Psychologica*, 266, 106438. https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2026.106438

Griffith, S. F., Hagan, M. B., Heymann, P., Heflin, B. H., & Bagner, D. M. (2020). Apps as learning tools: A systematic review. *Pediatrics*, 145(1), e20191667. https://doi.org/10.1542/peds.2019-1667

Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Golinkoff, R. M., Gray, J. H., Robb, M. B., & Kaufman, J. (2015). Putting education in "educational" apps: Lessons from the science of learning. *Psychological Science in the Public Interest*, 16(1), 3–34. https://doi.org/10.1177/1529100615569721

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

Madigan, S., Prime, H., Graham, S. A., Rodrigues, M., Anderson, N., Khoury, J., & Jenkins, J. M. (2019). Parenting behavior and child language: A meta-analysis. *Pediatrics*, 144(4), e20183556. https://doi.org/10.1542/peds.2018-3556

Misirli, A., et al. (2025). The impact of touchscreen digital exposure on children's social development and communication: A systematic review. *Frontiers in Psychology*, 16, 1613625. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1613625

Nikken, P., & Schols, M. (2018). Guiding young children's digital media use: SES-differences in mediation concerns and competence. *Journal of Child and Family Studies*, 27, 1841–1852. https://doi.org/10.1007/s10826-018-1018-3

Nurhidayah, dkk. (2026). Hubungan durasi screen time dengan perkembangan personal-sosial anak prasekolah. *Jurnal Kesehatan Anak Indonesia*, hlm. 4.

Oflu, A., Tezol, Ö., Yalçın, S. S., et al. (2021). Screen time and emotional lability in preschool children. *Turkish Archives of Pediatrics*, 119(2), 106–113. https://doi.org/10.5546/aap.2021.eng.106

Padilla-Walker, L. M., Coyne, S. M., Booth, M. A., Domoff, S. E., Summers, K., Schvaneveldt, E., & Stockdale, L. (2020). Parent-child joint media engagement in infancy. *Infancy*, 25(5), 552–570. https://doi.org/10.1111/infa.12355

Radesky, J. S., & Christakis, D. A. (2016). Increased screen time: Implications for early childhood development and behavior. *Pediatrics Clinics of North America*, 63(5), 827–839. https://doi.org/10.1016/j.pcl.2016.06.006

Radesky, J., Schumacher, J., & Zuckerman, B. (2018). Mobile and interactive media use by young children: The good, the bad, and the unknown. *Pediatrics*, 142(Supplement 1), S82–S88.

Shin, E., dkk. (2021). Parenting stress and screen media use in young children. *Journal of Child and Family Studies*, hlm. 5.

Skalická, V., Wold Hygen, B., Stenseng, F., Kårstad, S. B., & Wichstrøm, L. (2019). Screen time and the development of emotion understanding from age 4 to age 8: A community study. *British Journal of Developmental Psychology*, 37(3), 427–443. https://doi.org/10.1111/bjdp.12283

Wan, M. W., Fitch-Bunce, C., Heron, K., & Lester, E. (2021). Infant screen media usage and social-emotional functioning. *Infant Behavior and Development*, 62, 101509. https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2020.101509

World Health Organization. (2019). *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age.* World Health Organization.

World Health Organization. (2021). *Standards for healthy eating, physical activity, sedentary behaviour and sleep in early childhood education and care settings*. World Health Organization.

Zaini, H., & Soenarto. (2019). Persepsi orangtua terhadap kehadiran gadget bagi anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 12.

Zhou, et al. (2024). Connections between parental phubbing and electronic media use in young children: The mediating role of parent-child conflict and moderating effect of child emotion regulation.