Jurnal Ilmiah Cahaya Paud
Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
P-ISSN. 2407-1064 E-ISSN. 2807-5552

Persepsi Orang Tua Tentang Dampak Screen Time Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Desa Subaim Batu Raja

Aulia Miskiran[1], Bujuna A. Alhadad[2], Rita Samad[3]
Universitas Khairun
Jl. Bandara Babullah Kampus 1 Unkhair, Kel. Akehuda. Kota Ternate. Kode Pos 97718
Email: auliamiskiran02@gmail.com[1], bujunaalhadad@gmail.com[2], ritasamad5@gmai.com[3]

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi orang tua mengenai dampak penggunaan layar (*screen time*) terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini di Desa Subaim Batu Raja, Kabupaten Halmahera Timur. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Informan penelitian terdiri atas empat orang ibu yang memiliki anak usia dini berusia 2–6 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara mendalam terstruktur, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi berdasarkan model interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua memiliki pemahaman dasar mengenai pentingnya pembatasan dan pengawasan penggunaan layar pada anak. Pada aspek sosial, orang tua mempersepsikan bahwa penggunaan layar yang berlebihan tanpa pendampingan berpotensi mengurangi interaksi sosial langsung dan responsivitas komunikasi anak. Pada aspek emosional, orang tua mengamati adanya kesulitan anak dalam mengendalikan emosi, yang ditunjukkan melalui perilaku rewel, mudah marah, dan menangis ketika penggunaan gawai dibatasi atau dihentikan. Meskipun demikian, orang tua juga mengakui adanya manfaat edukatif dari tayangan berkualitas apabila penggunaannya disertai pendampingan aktif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembatasan waktu dan keterlibatan orang tua dalam penggunaan layar merupakan aspek penting dalam mendampingi perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

Kata kunci: *Persepsi Orang Tua, Screen Time, Perkembangan Sosial-Emosional, Anak Usia Dini*

***Abstract*:** *This study aims to describe parents' perceptions of the impact of screen time on the social-emotional development of early childhood children in Subaim Batu Raja Village, East Halmahera Regency. This study employed a qualitative method with a case study approach. The participants consisted of four mothers with children aged 2–6 years. Data were collected through direct observation, structured in-depth interviews, and documentation. Data were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing and verification based on the interactive model of Miles and Huberman. The findings indicate that parents have a basic understanding of the importance of limiting and supervising children's screen time. In terms of social development, parents perceived that excessive screen exposure without parental guidance could potentially reduce children's direct social interactions and responsiveness in communication. In terms of emotional development, parents observed difficulties in children's emotional regulation, as reflected in fussiness, irritability, and crying when screen use was restricted or stopped. Nevertheless, parents also acknowledged the educational benefits of quality content when accompanied by active parental guidance. This study concludes that limiting screen time and ensuring parental involvement are important aspects of supporting the social-emotional development of early childhood children.*

Keywords: *Parental Perceptions, Screen Time, Social-Emotional Development, Early Childhood*

A. Pendahuluan

Anak Usia Dini (AUD) mencakup individu berusia 0–6 tahun yang berada dalam fase keemasan (*golden age*). Dalam periode ini, terjadi pertumbuhan dan

perkembangan yang sangat pesat pada aspek fisik, kognitif, bahasa, serta sosial-emosional. Perkembangan sosial-emosional pada masa ini menjadi fondasi penting bagi anak dalam membangun interaksi dengan lingkungan sekitar, mengontrol emosi, mengembangkan empati, serta membentuk kepribadian di masa depan. Berdasarkan teori perkembangan anak, interaksi tatap muka secara langsung antara orang tua dan anak melalui aktivitas bermain, bercerita, dan komunikasi interpersonal memegang peranan penting dalam menstimulasi tumbuh kembang tersebut.

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), akses terhadap perangkat digital berbasis layar (*screen devices*), seperti *smartphone*, tablet, televisi, dan laptop, telah merambah hingga ke daerah pedesaan, termasuk Kabupaten Halmahera Timur. Penggunaan perangkat digital berbasis layar dalam kehidupan sehari-hari menyebabkan perubahan dalam pola asuh dan dinamika kebiasaan anak usia dini. Durasi waktu yang dihabiskan anak untuk menggunakan perangkat berbasis layar dikenal dengan istilah *screen time*. Penggunaan *screen time* yang tidak terkontrol atau berlebihan menjadi salah satu fenomena yang perlu mendapat perhatian, terutama karena dapat mengurangi kesempatan anak untuk melakukan aktivitas bermain dan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji keterkaitan penggunaan gawai dan *screen time* dengan perkembangan anak usia dini. (Radliya et al., 2017) meneliti penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini dengan melibatkan 23 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki kontribusi sebesar 8,2% terhadap perkembangan sosial-emosional, tetapi pengaruh tersebut tidak signifikan secara statistik. Sementara itu, (Nurhamida et al., 2023) mengkaji penerapan *screen time* terhadap berbagai aspek perkembangan anak usia dini di lembaga PAUD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *screen time* yang efektif dapat mendukung proses pembelajaran, meningkatkan pengalaman belajar dan bermain anak, serta memperkuat komunikasi antara anak, orang tua, dan orang lain. Selanjutnya, (Jannah et al., 2023) mengkaji pola pengasuhan orang tua dalam penerapan *screen time* pada anak usia 4–6 tahun di Desa Rombuh, Kecamatan Palengaan, Kabupaten Pamekasan. Penelitian tersebut memberikan perhatian pada pola pengasuhan orang tua dalam mengelola penggunaan *screen time* pada anak. Penelitian lainnya dilakukan oleh (Sari et al., 2024) yang menganalisis keterkaitan interaksi orang tua dan *screen time* dengan kemampuan sosial-emosional serta kemampuan berbicara anak taman kanak-kanak menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya keterkaitan antara *screen time*, interaksi orang tua, dan perkembangan sosial-emosional dengan kemampuan berbicara anak.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, kajian mengenai penggunaan *screen time* pada anak usia dini telah dilakukan dari berbagai perspektif, baik terkait perkembangan sosial-emosional, penerapan media digital dalam pembelajaran, maupun pola pengasuhan orang tua. Namun, penelitian-penelitian tersebut memiliki fokus dan pendekatan yang berbeda. Kajian mengenai hubungan penggunaan gawai dengan perkembangan sosial-emosional lebih menekankan pengukuran pengaruh secara statistik, sedangkan penelitian mengenai penerapan *screen time* dan pola pengasuhan lebih berorientasi pada praktik penggunaan media digital dalam lingkungan keluarga maupun lembaga PAUD. Oleh karena itu, masih diperlukan kajian

yang secara khusus menggali bagaimana orang tua memahami, memaknai, dan mempersepsikan dampak penggunaan *screen time* terhadap perkembangan sosial-emosional anak berdasarkan pengalaman pengasuhan sehari-hari, khususnya dalam konteks masyarakat pedesaan. Aspek ini penting dikaji karena persepsi dan pemahaman orang tua dapat memengaruhi cara mereka menetapkan batasan penggunaan gawai, melakukan pendampingan, serta merespons perilaku anak selama dan setelah menggunakan perangkat digital.

Urgensi penelitian ini semakin terlihat ketika penggunaan gawai menjadi bagian dari rutinitas kehidupan anak usia dini. Perkembangan sosial-emosional pada masa ini membutuhkan kesempatan yang cukup bagi anak untuk berinteraksi, berkomunikasi, bermain bersama teman sebaya, mengenali perasaan, serta belajar mengendalikan emosi. Apabila waktu penggunaan layar tidak dikelola dengan baik, kesempatan anak untuk memperoleh pengalaman interaksi secara langsung dapat berkurang. Kondisi tersebut perlu mendapat perhatian karena keluarga, khususnya orang tua, memiliki peran penting dalam memberikan pendampingan dan membentuk kebiasaan penggunaan media digital yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Dengan demikian, pemahaman mengenai persepsi orang tua menjadi penting sebagai dasar untuk mengetahui bagaimana penggunaan *screen time* dipahami, diawasi, dan dimaknai dalam kaitannya dengan perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

Fenomena penggunaan gawai pada anak usia dini juga ditemukan di Desa Subaim Batu Raja, Kabupaten Halmahera Timur. Berdasarkan hasil wawancara awal dengan empat orang tua anak usia dini di Desa Subaim Batu Raja, diperoleh gambaran bahwa penggunaan gawai telah menjadi bagian dari rutinitas harian anak. Penggunaan gawai umumnya diperkenalkan sejak anak berusia 2–3 tahun dengan durasi berkisar antara 1 hingga 3 jam per hari melalui perangkat *smartphone* dan televisi. Konten yang paling sering diakses mencakup video kartun animasi dan tayangan YouTube anak. Dalam praktiknya, gawai sering dimanfaatkan orang tua sebagai sarana pengalih perhatian atau pengasuh digital (*digital babysitter*) ketika mereka sibuk dengan urusan domestik maupun pekerjaan. Berdasarkan pengamatan orang tua, anak-anak yang terpapar gawai secara berlebihan menunjukkan penurunan responsivitas ketika dipanggil, kurang aktif berinteraksi dengan teman sebaya, serta menunjukkan ekspresi emosi negatif, seperti mudah marah, menangis, dan mengalami tantrum ketika penggunaan gawai dibatasi atau dihentikan.

Meskipun penggunaan media digital dapat memberikan manfaat edukatif, seperti membantu anak mengenal warna, angka, dan lagu anak, pemahaman orang tua mengenai batasan penggunaan yang aman serta kemungkinan dampaknya terhadap perkembangan sosial-emosional anak masih bervariasi. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya memahami bagaimana orang tua mengelola penggunaan gawai, melakukan pengawasan (*parental mediation*), serta memberikan pendampingan kepada anak dalam aktivitas digital sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis secara mendalam persepsi orang tua mengenai dampak *screen time* terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini di Desa Subaim Batu Raja, Kabupaten Halmahera Timur, dengan berfokus pada

pengetahuan orang tua, persepsi terhadap dampak penggunaan *screen time*, serta sikap dan aturan pengawasan yang diterapkan dalam lingkungan keluarga.

B. Landasan Teori

1. Teori Perkembangan Psikososial Erik Erikson

Erik Erikson mengemukakan bahwa perkembangan individu berlangsung melalui delapan tahapan psikososial, mulai dari masa bayi hingga usia lanjut. Setiap tahapan memiliki konflik atau tantangan perkembangan yang perlu dihadapi individu dalam proses pembentukan kepribadian. Menurut Erikson, perkembangan manusia tidak dapat dilepaskan dari lingkungan sosial karena pengalaman dan interaksi dengan orang lain memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian, perilaku, serta kemampuan individu dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Dalam konteks perkembangan anak usia dini, teori psikososial Erikson relevan untuk menjelaskan proses pembentukan kemandirian, inisiatif, kepercayaan diri, dan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial. Terdapat tiga tahapan perkembangan yang berkaitan dengan masa anak usia dini, yaitu sebagai berikut.

a. Percaya vs Ketidakpercayaan (Trust vs. Mistrust)

Tahap ini berlangsung pada masa bayi, ketika anak mulai membangun kepercayaan terhadap lingkungan melalui pemenuhan kebutuhan dasar dan perawatan yang diberikan oleh orang tua atau pengasuh. Peran keluarga sangat penting dalam membentuk rasa aman dan kepercayaan dasar anak melalui kasih sayang, perhatian, serta respons yang konsisten terhadap kebutuhan anak. Sebaliknya, apabila kebutuhan dasar dan emosional anak tidak terpenuhi secara memadai, dapat berkembang perasaan tidak percaya terhadap lingkungan sekitarnya (Kamilla et al., 2022).

b. Otonomi vs Rasa Malu dan Keraguan (Autonomy vs. Shame and Doubt)

Pada tahap ini, anak mulai mengembangkan kemandirian, kepercayaan diri, dan kemampuan untuk melakukan berbagai aktivitas secara mandiri. Anak mulai menunjukkan keinginan untuk mencoba hal-hal baru, mengambil keputusan sederhana, serta mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Orang tua memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan otonomi dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan aktivitas sesuai dengan kemampuan dan tahap perkembangannya. Sebaliknya, pembatasan yang berlebihan dan kurangnya kesempatan untuk bereksplorasi dapat menghambat perkembangan kemandirian serta menimbulkan keraguan terhadap kemampuan diri sendiri (Kamilla et al., 2022).

c. Inisiatif vs Rasa Bersalah (Initiative vs. Guilt)

Tahap ini berlangsung pada usia prasekolah, ketika anak mulai mengembangkan inisiatif melalui kegiatan bermain, berinteraksi, bereksplorasi, dan mencoba berbagai pengalaman baru. Anak mulai menunjukkan rasa ingin tahu, keberanian untuk mengemukakan keinginan, serta kemampuan mengambil peran dalam lingkungan sosialnya. Dukungan dari orang tua dan lingkungan sekitar diperlukan agar anak memiliki

kesempatan untuk mengembangkan inisiatif, kreativitas, dan kepercayaan diri. Sebaliknya, lingkungan yang kurang mendukung atau terlalu membatasi aktivitas anak dapat menyebabkan anak merasa ragu dalam mencoba sesuatu dan mengembangkan kemampuannya (Kamilla et al., 2022).

Berdasarkan teori tersebut, perkembangan sosial-emosional anak usia dini sangat berkaitan dengan pengalaman interaksi dan dukungan lingkungan, terutama keluarga. Kesempatan untuk bermain, berkomunikasi, bereksplorasi, dan berinteraksi secara langsung dengan orang lain menjadi bagian penting dalam mendukung perkembangan kemandirian, inisiatif, serta kemampuan anak mengelola emosi. Oleh karena itu, penggunaan perangkat digital perlu diperhatikan agar tidak mengurangi kesempatan anak memperoleh pengalaman sosial yang dibutuhkan pada setiap tahapan perkembangannya.

2. Konsep Persepsi Orang Tua

Persepsi merupakan proses pengolahan, pengorganisasian, dan penafsiran stimulus sensorik oleh individu sehingga menghasilkan gambaran dan pemahaman yang bermakna mengenai lingkungan sekitar (Suwarto, 2018). Dalam konteks pengasuhan, persepsi orang tua dibentuk oleh kombinasi pengetahuan, pengalaman empiris, nilai-nilai budaya, serta keyakinan pribadi terkait tumbuh kembang anak. Orang tua memegang tanggung jawab utama sebagai pendidik pertama dan pengasuh yang mengarahkan pembentukan karakter serta regulasi perilaku anak (Yasmin et al., 2023).

Pemahaman dan pandangan orang tua mengenai penggunaan gawai akan menentukan tingkat pengawasan, penetapan aturan, serta pola pengasuhan digital (*parental mediation*) yang diterapkan di rumah (Darpi et al., 2024). Persepsi tersebut dapat memengaruhi cara orang tua memperkenalkan perangkat digital, menentukan durasi penggunaannya, memilih konten yang sesuai, serta memberikan pendampingan ketika anak menggunakan gawai. Dengan demikian, persepsi orang tua menjadi aspek penting untuk memahami bagaimana penggunaan *screen time* dikelola dalam lingkungan keluarga dan bagaimana orang tua memaknai keterkaitannya dengan perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

3. Screen Time dan Penggunaan Media Digital

Screen time merupakan durasi waktu yang dihabiskan seseorang untuk menggunakan perangkat elektronik berbasis layar, seperti televisi, *smartphone*, tablet, laptop, dan komputer. Aktivitas tersebut mencakup menonton televisi, menonton video, bermain permainan digital, serta menggunakan berbagai aplikasi berbasis internet (Karambe et al., 2026).

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) dan American Academy of Pediatrics (AAP) memberikan rekomendasi mengenai pembatasan paparan layar pada anak sesuai dengan kelompok usianya. Anak di bawah usia satu tahun tidak dianjurkan mendapatkan paparan layar, sedangkan anak usia 2–4 tahun dianjurkan memiliki durasi penggunaan layar maksimal satu jam per hari. Adapun pembatasan penggunaan layar pada anak usia yang lebih besar perlu disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan, aktivitas fisik, istirahat, dan pendampingan orang tua (Tri Arum Pandan Sari, Novitawati, 2024).

Penggunaan *screen time* dapat dibedakan berdasarkan karakteristik aktivitasnya, yaitu *educational screen time* atau penggunaan layar untuk tujuan edukatif, *interactive screen time* atau penggunaan layar yang melibatkan interaksi aktif, *passive screen time* atau aktivitas menonton secara pasif, serta *sedentary screen time* atau aktivitas berbasis layar yang dilakukan dalam kondisi kurang bergerak (Handayani, 2021). Penggunaan media digital dapat memberikan manfaat bagi anak apabila konten yang diakses sesuai dengan usia dan kebutuhan perkembangannya serta disertai pendampingan orang tua. Namun, paparan layar yang berlebihan tanpa pengawasan dapat meningkatkan risiko ketergantungan terhadap gawai, gangguan kesehatan mata, dan gangguan pola tidur (Jannah et al., 2023).

(Nurhamida, 2023) menjelaskan bahwa penggunaan *screen time* memiliki potensi manfaat terhadap perkembangan anak, terutama apabila dimanfaatkan untuk kegiatan edukatif. Media digital dapat membantu anak memperoleh pengalaman belajar, mengenal berbagai informasi, dan mengembangkan kemampuan tertentu. Meskipun demikian, manfaat tersebut perlu diimbangi dengan pengaturan durasi, pemilihan konten, serta pendampingan orang tua agar penggunaan perangkat digital tidak menggantikan aktivitas bermain dan interaksi sosial secara langsung.

4. Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini

Perkembangan sosial-emosional merupakan proses perkembangan yang melibatkan kemampuan anak untuk mengenali, mengelola, dan mengekspresikan emosi secara tepat, serta kemampuan menjalin hubungan dan interaksi positif dengan orang lain (Radliya et al., 2017). Perkembangan ini mencakup kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, berbagi, menunjukkan empati, menyesuaikan diri dengan lingkungan, serta mengendalikan respons emosional ketika menghadapi situasi tertentu.

Menurut teori perkembangan psikososial Erik Erikson, anak usia dini berada pada tahap otonomi versus rasa malu dan keraguan (*autonomy vs. shame and doubt*) serta inisiatif versus rasa bersalah (*initiative vs. guilt*). Pada tahapan tersebut, anak membutuhkan kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan, mencoba berbagai aktivitas, membangun kemandirian, dan mengembangkan inisiatif melalui interaksi sosial secara langsung. Pengalaman bermain bersama teman sebaya dan komunikasi dengan orang tua menjadi bagian penting dalam membangun kepercayaan diri, keberanian bersosialisasi, serta kemampuan mengendalikan emosi (Suud, 2017).

Kemampuan regulasi emosi merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan sosial-emosional anak. Kemampuan ini berkaitan dengan bagaimana anak mengenali perasaan, mengendalikan reaksi emosional, menghadapi kekecewaan, serta menyesuaikan perilaku dengan situasi yang dihadapi. Paparan media digital yang intensif tanpa pendampingan yang memadai berpotensi mengurangi kesempatan anak untuk belajar mengelola emosi melalui interaksi dan pengalaman sosial secara langsung. Kondisi tersebut dapat berkaitan dengan munculnya perilaku mudah marah, tantrum, kesulitan menunda keinginan

(*gratification delay*), serta berkurangnya respons dalam komunikasi interpersonal (Faizin, 2026).

5. Keterkaitan Penggunaan Screen Time dengan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini

Penggunaan *screen time* pada anak usia dini memiliki keterkaitan dengan perkembangan sosial-emosional, terutama melalui kesempatan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan dan pengalaman dalam mengelola emosi. Penggunaan perangkat digital yang berlebihan dapat mengurangi waktu anak untuk melakukan aktivitas bermain, berkomunikasi, dan berinteraksi secara langsung dengan orang tua maupun teman sebaya. Padahal, kegiatan tersebut merupakan bagian penting dalam mengembangkan kemampuan sosial, seperti berbagi, bekerja sama, memahami perasaan orang lain, serta membangun hubungan interpersonal.

Keterkaitan tersebut dapat dijelaskan melalui teori perkembangan psikososial Erik Erikson, khususnya tahap otonomi dan inisiatif. Pada tahap otonomi, anak membutuhkan kesempatan untuk mencoba berbagai aktivitas dan mengembangkan kemandirian. Sementara itu, pada tahap inisiatif, anak membutuhkan pengalaman untuk mengeksplorasi lingkungan, membangun hubungan sosial, dan mengambil peran dalam aktivitas bersama. Apabila penggunaan gawai terlalu mendominasi aktivitas sehari-hari, kesempatan anak untuk memperoleh pengalaman tersebut berpotensi berkurang. Dengan demikian, pengelolaan penggunaan *screen time* perlu memperhatikan keseimbangan antara aktivitas digital dan pengalaman sosial secara langsung.

Selain aspek sosial, penggunaan *screen time* juga berkaitan dengan perkembangan emosional, khususnya kemampuan regulasi diri. Anak usia dini masih berada dalam proses belajar mengenali, mengendalikan, dan mengekspresikan emosinya. Penggunaan gawai yang tidak disertai pembatasan dan pendampingan dapat menyebabkan anak terbiasa memperoleh hiburan secara instan sehingga mengalami kesulitan ketika keinginannya tidak terpenuhi atau ketika penggunaan perangkat dihentikan. Situasi tersebut dapat ditunjukkan melalui perilaku rewel, menangis, mudah marah, atau tantrum. Namun, perilaku tersebut perlu dipahami berdasarkan konteks dan pengalaman masing-masing anak, bukan semata-mata dianggap sebagai akibat langsung penggunaan gawai.

Di sisi lain, penggunaan media digital yang terarah dan didampingi orang tua juga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat bagi anak. Tayangan edukatif yang sesuai dengan usia dapat membantu anak mengenal kosakata, warna, angka, serta berbagai informasi baru. Oleh karena itu, dampak penggunaan *screen time* tidak hanya ditentukan oleh durasi penggunaannya, tetapi juga berkaitan dengan jenis konten, pola pendampingan, serta keseimbangan antara aktivitas digital dan interaksi sosial secara langsung.

Berdasarkan sintesis teori tersebut, penelitian ini memandang perkembangan sosial-emosional anak sebagai aspek yang dapat dikaji melalui persepsi dan pengalaman orang tua dalam mendampingi penggunaan gawai. Teori psikososial Erik Erikson digunakan sebagai landasan untuk memahami pentingnya interaksi sosial, kemandirian, inisiatif, dan regulasi emosi dalam perkembangan

anak usia dini. Sementara itu, konsep persepsi orang tua dan *screen time* digunakan untuk menganalisis pengetahuan, pandangan, serta praktik pengawasan yang diterapkan dalam keluarga. Dengan demikian, ketiga landasan tersebut menjadi dasar untuk mengkaji persepsi orang tua mengenai dampak penggunaan *screen time* terhadap perkembangan sosial dan emosional anak usia dini di Desa Subaim Batu Raja.

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai persepsi orang tua terhadap dampak *screen time* terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini dalam konteks kehidupan sehari-hari. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti menggali pengalaman, pandangan, dan pemaknaan orang tua mengenai penggunaan gawai pada anak berdasarkan kondisi alami di lingkungan keluarga (Sugiyono, 2019).

Penelitian dilaksanakan di Desa Subaim Batu Raja, Kabupaten Halmahera Timur, Maluku Utara, pada bulan April 2026. Informan penelitian terdiri atas empat orang ibu yang memiliki anak usia dini dengan rentang usia 2–6 tahun, yaitu Ibu S.U., Ibu W.A., Ibu L.M., dan Ibu I.R. Pemilihan informan dilakukan secara *purposive sampling*, yaitu berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria informan meliputi: (1) merupakan orang tua yang memiliki anak berusia 2–6 tahun; (2) anak telah menggunakan perangkat digital berbasis layar, seperti *smartphone* atau televisi; (3) orang tua memiliki pengalaman dalam mendampingi atau mengawasi penggunaan gawai anak; dan (4) bersedia memberikan informasi mengenai pengalaman dan pandangannya terkait penggunaan *screen time* pada anak.

Informan penelitian seluruhnya merupakan ibu karena penelitian ini memfokuskan penggalian pengalaman pengasuhan sehari-hari dari orang tua yang terlibat langsung dalam pendampingan dan pengawasan penggunaan gawai anak. Pemilihan tersebut didasarkan pada keterlibatan informan dalam praktik pengasuhan di lingkungan keluarga. Adapun karakteristik anak dari masing-masing informan disajikan berdasarkan usia dan jenis perangkat digital yang digunakan sebagai berikut.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam terstruktur, observasi langsung, dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut digunakan untuk memperoleh informasi yang saling melengkapi mengenai pengetahuan orang tua, persepsi terhadap dampak *screen time*, serta pola pengawasan penggunaan gawai pada anak usia dini. Prosedur pengumpulan data dijelaskan sebagai berikut.

1. Wawancara Mendalam Terstruktur

   Wawancara dilakukan kepada empat orang informan dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun berdasarkan tiga indikator utama, yaitu pengetahuan orang tua tentang *screen time*, persepsi orang tua terhadap dampak penggunaan *screen time* pada perkembangan sosial-emosional anak, serta sikap dan aturan yang diterapkan orang tua dalam mengawasi penggunaan gawai di rumah. Wawancara bertujuan memperoleh informasi

mengenai pengalaman, pandangan, dan praktik pengasuhan orang tua dalam mendampingi anak menggunakan perangkat digital.

2. Observasi Langsung

   Observasi dilakukan terhadap perilaku anak dan interaksi sosialnya di lingkungan rumah. Pengamatan difokuskan pada respons anak ketika diajak berkomunikasi, keterlibatan anak dalam aktivitas bermain, interaksi dengan orang tua maupun lingkungan sekitar, serta ekspresi emosional anak selama kegiatan berlangsung. Observasi ini digunakan untuk memperoleh gambaran perilaku anak yang dapat dibandingkan dengan informasi yang disampaikan orang tua melalui wawancara.

3. Dokumentasi

   Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan interaksi pengasuhan, jadwal rutinitas anak apabila tersedia, serta dokumen perizinan penelitian dari pemerintah Desa Batu Raja. Dokumentasi digunakan sebagai data pelengkap untuk mendukung informasi yang diperoleh melalui wawancara dan observasi.

Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model analisis interaktif (Miles & Huberman, 1992), yang meliputi tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Tahapan analisis dilakukan secara sistematis sebagai berikut.

1. Reduksi Data

   Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, memusatkan perhatian, menyederhanakan, dan mengelompokkan informasi yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data wawancara ditelaah untuk mengidentifikasi informasi yang berkaitan dengan pengetahuan orang tua tentang *screen time*, persepsi terhadap perkembangan sosial anak, persepsi terhadap perkembangan emosional anak, serta aturan dan bentuk pengawasan penggunaan gawai. Sementara itu, data observasi dikelompokkan berdasarkan perilaku anak, respons komunikasi, aktivitas bermain, dan ekspresi emosional. Informasi yang memiliki kesamaan kemudian dikelompokkan berdasarkan fokus dan indikator penelitian sehingga diperoleh kategori-kategori temuan yang relevan.

2. Penyajian Data

   Data yang telah direduksi selanjutnya disajikan dalam bentuk uraian naratif dan pengelompokan temuan berdasarkan tema penelitian. Penyajian data dilakukan dengan menghubungkan hasil wawancara setiap informan dengan hasil observasi dan dokumentasi. Tema-tema yang disajikan meliputi pengetahuan dan pemahaman orang tua mengenai batasan *screen time*, persepsi terhadap dampak penggunaan gawai pada interaksi sosial anak, persepsi terhadap regulasi emosi anak, serta bentuk pengawasan dan pendampingan yang diterapkan orang tua.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

   Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan pola dan keterkaitan informasi yang telah disajikan berdasarkan fokus penelitian. Kesimpulan diperoleh melalui perbandingan informasi antarinforman serta kesesuaian antara hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Selanjutnya, kesimpulan diverifikasi dengan meninjau kembali data yang telah dikumpulkan

untuk memastikan bahwa interpretasi yang dihasilkan sesuai dengan informasi empiris dan tidak menyimpang dari pengalaman informan.

Keabsahan data dalam penelitian ini diperiksa melalui triangulasi teknik, yaitu dengan membandingkan dan mengonfirmasi informasi yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Informasi yang disampaikan orang tua dalam wawancara dibandingkan dengan hasil pengamatan terhadap perilaku dan interaksi anak di lingkungan rumah serta dokumen pendukung yang tersedia. Apabila ditemukan perbedaan informasi, peneliti menelaah kembali data dari masing-masing teknik pengumpulan untuk memahami konteks perbedaan tersebut. Melalui triangulasi ini, peneliti berupaya memperoleh gambaran yang lebih utuh dan memastikan bahwa temuan penelitian didasarkan pada data yang konsisten serta dapat dipertanggungjawabkan.

D. Persepsi Orang Tua Tentang Dampak Screen Time Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi langsung, dan dokumentasi terhadap empat orang tua anak usia dini, yaitu Ibu S.U., Ibu W.A., Ibu L.M., dan Ibu I.R. di Desa Subaim Batu Raja, Kabupaten Halmahera Timur, ditemukan beberapa aspek yang menggambarkan persepsi orang tua mengenai penggunaan *screen time* dan keterkaitannya dengan perkembangan sosial-emosional anak. Temuan penelitian dikelompokkan ke dalam tiga pembahasan utama, yaitu pengetahuan dan kesadaran orang tua mengenai penggunaan *screen time*, persepsi terhadap perkembangan sosial anak, serta persepsi terhadap perkembangan emosional dan regulasi diri anak.

1. Pengetahuan, Kesadaran Kognitif, dan Dinamika Batasan Durasi Screen Time

   Pengetahuan orang tua merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan pola pengasuhan digital (*parental mediation*) di lingkungan keluarga. Berdasarkan hasil wawancara, secara umum orang tua di Desa Subaim Batu Raja telah memiliki pemahaman dasar mengenai penggunaan gawai dan risiko paparan layar yang berlebihan terhadap anak usia dini. Meskipun istilah teknis *screen time* belum dipahami secara mendalam oleh seluruh informan, mereka telah memahami konsep dasarnya sebagai durasi waktu yang digunakan anak untuk bermain gawai atau menonton televisi.

   Pemahaman tersebut terbentuk melalui pengalaman pengasuhan sehari-hari, kekhawatiran terhadap kesehatan anak, khususnya kesehatan mata, serta informasi yang diperoleh dari petugas kesehatan di Posyandu. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan orang tua mengenai penggunaan gawai tidak selalu diperoleh melalui pemahaman konseptual atau sumber informasi ilmiah, tetapi juga melalui pengalaman langsung dalam mengamati kebiasaan dan perilaku anak. Sebagaimana disampaikan oleh Ibu S.U. dan Ibu W.A. dalam wawancara:

   > *"Kami sebenarnya tidak tahu istilah kerennya screen time itu apa, tapi kalau batasan main HP atau nonton TV kami paham. Anak-anak kalau dibiarkan main HP terus bisa rusak matanya dan jadi malas. Makanya di rumah kami jatah, paling lama 30 menit sampai 1 jam sehari, atau kalau hari sekolah*

malah saya stop main HP interaktif dan cuma boleh nonton TV sebentar saja." (Wawancara dengan Ibu S.U. dan Ibu W.A.).



Gambar 1. Wawancara dengan Ibu S.U dan Ibu W.A

Pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa kedua informan memiliki kesadaran mengenai pentingnya pembatasan penggunaan gawai, meskipun belum sepenuhnya memahami istilah *screen time*. Kesadaran tersebut tercermin dalam upaya menetapkan durasi penggunaan dan membedakan jenis perangkat yang diperbolehkan bagi anak. Dengan demikian, pemahaman orang tua tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan mengenai risiko penggunaan gawai, tetapi juga tercermin dalam tindakan pengawasan yang diterapkan di lingkungan keluarga.

Dari aspek durasi, hasil wawancara menunjukkan bahwa para informan menerapkan pembatasan penggunaan gawai dengan rentang waktu sekitar 15 menit hingga maksimal satu jam per hari. Praktik tersebut menunjukkan adanya upaya orang tua dalam mengendalikan paparan layar agar tidak mengganggu aktivitas anak lainnya. Pembatasan tersebut juga sejalan dengan rekomendasi penggunaan media digital bagi anak usia dini yang menekankan pentingnya pengaturan durasi dan pendampingan orang tua (Tri Arum Pandan Sari, Novitawati, 2024).

Selain membatasi durasi, orang tua juga menunjukkan kecenderungan untuk mengatur jenis media yang digunakan anak. Penggunaan permainan interaktif melalui *smartphone* cenderung dibatasi, sedangkan tayangan televisi dan video edukatif melalui YouTube Kids lebih banyak diperbolehkan, seperti Upin-Ipin, Cocomelon, dan video animasi edukasi. Pilihan tersebut menunjukkan bahwa orang tua tidak sepenuhnya melarang penggunaan media digital, tetapi berusaha mengarahkan penggunaannya pada konten yang dianggap lebih sesuai dengan kebutuhan anak.

Temuan ini memperlihatkan bahwa pola pengawasan orang tua tidak hanya dilakukan melalui pembatasan waktu, tetapi juga melalui pemilihan jenis konten. Dalam perspektif pengasuhan digital, praktik tersebut merupakan bagian dari pendampingan orang tua dalam mengarahkan aktivitas anak ketika menggunakan perangkat digital. Hal ini sejalan dengan pandangan (Darpi et al., 2024) bahwa pemahaman orang tua mengenai penggunaan gawai dapat memengaruhi bentuk pengawasan dan pengasuhan digital yang diterapkan dalam keluarga.

Meskipun demikian, pemilihan tayangan edukatif tidak secara otomatis menjamin bahwa penggunaan media digital memberikan manfaat optimal bagi perkembangan anak. Manfaat tersebut tetap bergantung pada kesesuaian konten,

durasi penggunaan, serta keterlibatan orang tua selama anak mengakses media digital. Oleh karena itu, pembatasan durasi dan pendampingan aktif menjadi bagian penting dalam mengelola penggunaan *screen time* pada anak usia dini.

2. Persepsi Orang Tua tentang Dampak Screen Time terhadap Perkembangan Sosial Anak

Perkembangan sosial merupakan proses ketika anak belajar berinteraksi, berkomunikasi, memahami norma, membangun hubungan dengan orang lain, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Berdasarkan hasil wawancara, para informan mempersepsikan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan dan kurang disertai pengawasan dapat berkaitan dengan perubahan perilaku sosial anak. Persepsi tersebut terutama terlihat pada dua aspek, yaitu responsivitas komunikasi verbal dan keterlibatan anak dalam aktivitas sosial bersama teman sebaya.

a. Responsivitas Komunikasi Verbal dan Atensi Interpersonal

Salah satu temuan penelitian menunjukkan bahwa orang tua mengamati adanya perubahan respons anak ketika sedang menggunakan gawai. Anak cenderung lebih memusatkan perhatian pada tayangan atau permainan yang sedang diakses sehingga terkadang tidak segera memberikan respons ketika dipanggil. Kondisi tersebut sebagaimana diungkapkan oleh Ibu L.M. dalam wawancara:

> "*Kalau anak sudah di depan HP, dipanggil sampai tiga empat kali kadang tidak nengok sama sekali. Harus didatangi, dipegang bahunya, atau dimatikan HP-nya baru dia sadar. Komunikasi jadi berkurang karena dia lebih asyik sendiri dengan layarnya.*" (Wawancara dengan Ibu L.M.).



Gambar 2. Wawancara dengan Ibu L.M

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa perhatian anak terhadap media digital terkadang lebih dominan dibandingkan respons terhadap komunikasi yang diberikan orang tua. Dalam konteks perkembangan sosial-emosional, kemampuan memberikan respons terhadap orang lain merupakan bagian penting dari komunikasi interpersonal. Anak perlu memperoleh kesempatan untuk mendengarkan, memberikan tanggapan, memahami pesan, dan terlibat dalam komunikasi dua arah agar kemampuan sosialnya berkembang secara optimal.

Temuan ini dapat dikaitkan dengan pandangan (Radliya et al., 2017) yang menempatkan interaksi dan komunikasi sebagai bagian penting dalam perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Interaksi langsung

memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar memahami ekspresi, merespons komunikasi, serta membangun hubungan dengan orang lain. Apabila sebagian besar perhatian anak tercurah pada perangkat digital, kesempatan untuk terlibat dalam komunikasi langsung dapat menjadi lebih terbatas.

Namun, kondisi anak yang tidak segera merespons ketika dipanggil tidak serta-merta menunjukkan adanya gangguan komunikasi atau penurunan kemampuan sosial. Perilaku tersebut juga perlu dipahami berdasarkan situasi ketika anak menggunakan perangkat digital, jenis tayangan yang diakses, serta intensitas pendampingan orang tua. Dengan demikian, hasil penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai pengalaman dan pengamatan orang tua mengenai perubahan respons komunikasi anak selama menggunakan gawai, bukan sebagai bukti bahwa penggunaan gawai secara langsung menyebabkan gangguan komunikasi.

Dalam kaitannya dengan teori psikososial Erik Erikson, pengalaman komunikasi langsung dengan orang tua dan lingkungan sekitar merupakan salah satu bentuk interaksi sosial yang mendukung perkembangan kepercayaan diri dan kemampuan anak dalam menyesuaikan diri. Oleh karena itu, orang tua perlu menjaga keseimbangan antara aktivitas digital dan komunikasi tatap muka agar anak tetap memperoleh pengalaman interaksi yang memadai.

b. Keterlibatan Anak dalam Bersosialisasi dan Interaksi dengan Teman Sebaya

Selain respons komunikasi, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa orang tua mempersepsikan adanya kecenderungan anak menjadi lebih pasif ketika berada di lingkungan sosial. Anak terkadang terlihat kurang aktif dalam memulai permainan bersama teman sebaya dan lebih tertarik pada aktivitas menggunakan gawai. Temuan ini berkaitan dengan pentingnya kesempatan anak untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui kegiatan bermain dan interaksi langsung.

Dalam teori perkembangan psikososial Erik Erikson, anak usia 3–6 tahun berada pada tahap inisiatif versus rasa bersalah (*initiative vs. guilt*). Pada tahap ini, anak mulai mengembangkan keberanian untuk mencoba berbagai aktivitas, mengeksplorasi lingkungan, mengemukakan keinginan, dan membangun hubungan dengan orang lain. Kesempatan untuk bermain bersama teman sebaya memberikan pengalaman bagi anak dalam belajar berbagi, bekerja sama, mengambil peran, dan memahami aturan dalam kegiatan sosial (Kamilla et al., 2022).

Apabila aktivitas menggunakan gawai lebih banyak mendominasi waktu bermain anak, kesempatan untuk memperoleh pengalaman sosial secara langsung dapat berkurang. Anak berpotensi memiliki lebih sedikit kesempatan untuk berlatih memulai interaksi, bernegosiasi dalam permainan, serta menghadapi berbagai situasi sosial yang membutuhkan penyesuaian perilaku. Namun, kondisi tersebut tidak berarti bahwa setiap anak yang menggunakan gawai akan mengalami hambatan dalam bersosialisasi.

Perkembangan sosial anak juga dipengaruhi oleh pola pengasuhan, lingkungan keluarga, kesempatan bermain, dan karakteristik individual.

Dalam penelitian ini, persepsi orang tua mengenai perilaku pasif anak perlu dipahami bersama dengan hasil observasi langsung. Pengamatan terhadap aktivitas bermain, respons anak ketika diajak berinteraksi, dan keterlibatannya dalam permainan bersama teman sebaya dapat memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai perilaku sosial anak. Dengan demikian, hasil wawancara tidak hanya diperlakukan sebagai penilaian subjektif orang tua, tetapi dibandingkan dengan perilaku yang ditemukan selama proses observasi.

Temuan ini juga dapat dibandingkan dengan penelitian (Radliya et al., 2017), yang menunjukkan bahwa hubungan penggunaan gawai dengan perkembangan sosial-emosional tidak selalu signifikan secara statistik. Hal tersebut memperlihatkan bahwa hubungan antara penggunaan gawai dan perkembangan sosial anak perlu dipahami secara hati-hati dengan mempertimbangkan berbagai faktor yang memengaruhinya. Oleh karena itu, penelitian ini menempatkan pengalaman orang tua sebagai dasar untuk memahami bagaimana penggunaan *screen time* dipersepsikan berkaitan dengan keterlibatan sosial anak dalam lingkungan keluarga dan masyarakat.

3. Persepsi Orang Tua tentang Dampak Screen Time terhadap Perkembangan Emosional dan Regulasi Diri

Perkembangan emosional merupakan bagian penting dari perkembangan sosial-emosional anak usia dini, terutama berkaitan dengan kemampuan mengenali, mengekspresikan, dan mengendalikan perasaan. Berdasarkan hasil wawancara, para informan mengungkapkan bahwa salah satu situasi yang cukup sering menimbulkan reaksi emosional pada anak adalah ketika penggunaan gawai dibatasi atau dihentikan oleh orang tua. Temuan tersebut menunjukkan adanya dua aspek yang perlu diperhatikan, yaitu respons emosional anak ketika penggunaan gawai dihentikan dan potensi manfaat media digital terhadap pengalaman belajar anak.

a. Regulasi Emosi dan Perilaku Tantrum ketika Penggunaan Gawai Dihentikan

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian anak memperlihatkan reaksi emosional ketika orang tua mengambil atau membatasi penggunaan gawai. Reaksi tersebut antara lain berupa sikap rewel, menangis, marah, menghentakkan kaki, hingga perilaku tantrum. Sebagaimana diungkapkan oleh Ibu I.R. dalam wawancara:

> "*Kalau HP-nya diminta karena sudah habis waktunya, anak langsung marah, menangis guling-guling, atau lempar barang di dekatnya. Dia belum bisa menahan emosinya kalau permainannya diganggu*." (Wawancara dengan Ibu I.R.).

Pernyataan tersebut menggambarkan pengalaman orang tua ketika menghadapi reaksi emosional anak setelah penggunaan gawai dihentikan. Perilaku tersebut dapat dipahami sebagai bentuk kesulitan anak dalam menghadapi pembatasan terhadap aktivitas yang sedang disukainya. Pada usia dini, kemampuan mengelola emosi masih berkembang sehingga anak

membutuhkan bimbingan orang tua untuk mengenali perasaan, menghadapi kekecewaan, dan belajar menerima batasan.

Dalam perspektif perkembangan psikososial Erikson, kemampuan anak dalam mengembangkan otonomi dan inisiatif berkaitan dengan pengalaman menghadapi situasi sehari-hari serta dukungan lingkungan. Anak perlu memperoleh kesempatan untuk belajar mengendalikan perilaku, memahami aturan, dan menyesuaikan keinginan dengan kondisi yang dihadapi. Oleh karena itu, respons emosional ketika gawai dihentikan dapat menjadi salah satu situasi yang menunjukkan pentingnya pendampingan orang tua dalam mengembangkan regulasi diri anak.

Temuan ini juga dapat dikaitkan dengan konsep *self-regulation*, yaitu kemampuan individu dalam mengelola respons, perilaku, dan emosi sesuai dengan situasi yang dihadapi. Anak yang belum memiliki kemampuan regulasi diri secara optimal mungkin menunjukkan reaksi emosional ketika keinginannya tidak terpenuhi. Dalam konteks penelitian ini, reaksi tersebut ditemukan melalui pengalaman orang tua ketika membatasi penggunaan gawai anak.

Meskipun demikian, perilaku tantrum tidak dapat langsung disimpulkan sebagai akibat ketergantungan terhadap gawai atau sebagai bukti adanya gangguan regulasi emosi. Perilaku tantrum juga merupakan bagian dari respons perkembangan anak usia dini dan dapat dipengaruhi oleh berbagai kondisi, seperti kelelahan, rasa frustrasi, kebutuhan perhatian, dan kesulitan menerima perubahan aktivitas. Oleh karena itu, temuan penelitian ini lebih tepat dimaknai sebagai persepsi orang tua mengenai tantangan dalam mengelola emosi anak ketika penggunaan gawai dibatasi.

Dalam praktik pengasuhan, orang tua perlu menerapkan pembatasan penggunaan gawai secara konsisten dan disertai komunikasi yang sesuai dengan usia anak. Memberikan pemberitahuan sebelum waktu penggunaan berakhir, mengalihkan perhatian anak pada aktivitas bermain, serta mendampingi anak ketika mengalami kekecewaan dapat menjadi bagian dari upaya membantu anak belajar mengelola emosinya. Dengan demikian, pengawasan penggunaan gawai tidak hanya berkaitan dengan pengaturan durasi, tetapi juga dengan proses pendampingan perkembangan emosional anak.

b. Potensi Manfaat Media Digital terhadap Stimulasi Bahasa dan Kognitif Anak

Di samping berbagai kekhawatiran mengenai penggunaan gawai, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa orang tua mengakui adanya manfaat tertentu dari tayangan edukatif yang diakses anak. Media digital dapat membantu anak mengenal kosakata baru, angka, warna, bentuk geometri, serta lagu-lagu anak. Temuan ini menunjukkan bahwa persepsi orang tua terhadap *screen time* tidak sepenuhnya negatif, karena mereka juga melihat adanya potensi manfaat ketika perangkat digital digunakan secara terarah.

Penggunaan tayangan edukatif dapat memberikan pengalaman belajar melalui gambar, suara, animasi, dan pengulangan informasi. Konten yang sesuai dengan usia anak berpotensi membantu proses pengenalan konsep

sederhana dan memperkaya pengalaman belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian (Nurhamida, 2023) yang menjelaskan bahwa penerapan *screen time* secara tepat dapat mendukung pengalaman belajar dan bermain anak usia dini.

Namun, manfaat tersebut perlu dipahami secara proporsional. Kemampuan anak mengenal kosakata, angka, atau warna melalui tayangan digital belum tentu menunjukkan bahwa seluruh aspek perkembangan bahasa dan kognitif telah berkembang secara optimal. Anak tetap membutuhkan interaksi langsung untuk menggunakan kosakata dalam komunikasi, mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, serta menghubungkan informasi yang diperoleh dengan pengalaman nyata.

Dalam konteks perkembangan sosial-emosional, pendampingan orang tua melalui kegiatan *active co-viewing* menjadi penting. Orang tua tidak hanya membiarkan anak menonton tayangan, tetapi juga dapat mengajak anak berdiskusi, menjelaskan isi tayangan, memberikan pertanyaan, dan menghubungkan informasi dengan kehidupan sehari-hari. Melalui pendampingan tersebut, aktivitas digital dapat menjadi sarana interaksi antara orang tua dan anak, bukan sekadar kegiatan individual di depan layar.

Dengan demikian, penggunaan media digital pada anak usia dini perlu dipahami secara seimbang. Di satu sisi, penggunaan yang berlebihan tanpa pengawasan dapat mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi secara langsung dan menghadapi tantangan dalam mengelola emosi. Di sisi lain, penggunaan media digital yang sesuai dengan usia, memiliki konten edukatif, serta disertai pendampingan orang tua dapat memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat. Oleh karena itu, durasi penggunaan, kualitas konten, dan keterlibatan orang tua merupakan aspek penting dalam menentukan bagaimana media digital digunakan dalam kehidupan sehari-hari anak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua di Desa Subaim Batu Raja memiliki pemahaman dasar mengenai penggunaan *screen time* dan berupaya menerapkan pembatasan serta pengawasan terhadap aktivitas digital anak. Persepsi orang tua mengenai dampak penggunaan gawai terutama berkaitan dengan respons komunikasi, keterlibatan anak dalam aktivitas sosial, dan reaksi emosional ketika penggunaan gawai dihentikan. Meskipun demikian, orang tua juga mengakui adanya potensi manfaat edukatif dari media digital apabila digunakan secara terarah dan didampingi. Temuan ini memperlihatkan pentingnya keseimbangan antara aktivitas digital dan interaksi langsung dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

E. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa orang tua di Desa Subaim Batu Raja memandang penggunaan *screen time* pada anak usia dini perlu dibatasi dan disertai pengawasan serta pendampingan secara aktif. Pertama, dalam aspek pemahaman dan pengawasan, orang tua telah menyadari pentingnya pembatasan waktu penggunaan layar, meskipun pemahaman mereka mengenai istilah

screen time masih beragam. Pengawasan dilakukan melalui pengaturan durasi penggunaan dan pendampingan terhadap konten yang diakses anak. Kedua, dalam aspek interaksi sosial, orang tua mempersepsikan bahwa penggunaan layar yang berlebihan berpotensi mengurangi keterlibatan anak dalam interaksi langsung serta menurunkan responsivitas anak ketika diajak berkomunikasi. Ketiga, dalam aspek regulasi emosi, orang tua mengamati adanya reaksi seperti marah dan menangis ketika waktu penggunaan perangkat dihentikan. Meskipun demikian, orang tua juga mengakui bahwa tayangan berkualitas dapat memberikan manfaat edukatif apabila digunakan secara terarah dan didampingi melalui keterlibatan aktif orang tua (*active co-viewing*).

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena menggunakan desain studi kasus dengan melibatkan empat orang tua sebagai informan di Desa Subaim Batu Raja. Oleh karena itu, temuan penelitian ini merepresentasikan pengalaman dan persepsi informan dalam konteks tertentu, bukan gambaran yang dapat digeneralisasikan untuk seluruh orang tua maupun anak usia dini di Desa Subaim Batu Raja. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan informan yang lebih beragam serta mengkaji penggunaan *screen time* melalui pengamatan yang lebih luas untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Darpi, C., Teknologi, M., Universitas, I., & Dini, A. U. (2024). *Christina Darpi Magister Teknologi Informatika Universitas Pradita DOI: 10.29313/ga:jpaud.v8i1.13501*. *8*(1), 129–136. https://doi.org/10.29313/ga

Faizin, I. (2026). *Jurnal Psikologi dan Bimbingan Konseling Analisis Psikologis Pengaruh Transformasi Digital terhadap*. *1*(1), 24–36.

Handayani, R. (2021). *Karakteristik Pola-Pola Pengasuhan Anak Usia Dini dalam Keluarga*. 159–168.

Jannah, K., Gupita, N., & Pusparini, D. (2023). Pola Pengasuhan Orang Tua Terhadap Penerapan Screen Time Di Masa Generasi Alpha Usia 4-6 Tahun Di Desa Rombuh Kecamatan Palengaan Kabupaten Pamekasan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, *1*(3), 333–343. https://doi.org/10.60132/jip.v1i3.45

Kamilla, K. N., Nu, R, A., Saputri, E., Fitriani, D. A., & Az, S. A. (2022). *Teori Perkembangan Psikososial Erik Erikson*. *3*(2), 77–87. https://doi.org/10.30872/ecj.v3i2.4835

Karambe, Y. A., Anggrahini, S. M., Nalley, S. W., Studi, P., Dokter, P., Scholar, G., Library, T. C., Karambe, Y. A., Anggrahini, S. M., Nalley, S. W., Scholar, G., & Library, T. C. (2026). *Screen Time*. *27*(24), 435–442.

Miles, M. B., & Huberman, M. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Universitas Indonesia.

Nurhamida, et. al. (2023). Studi Deskriptif Penerapan Screen Time terhadap Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 55–62.

Radliya, R., Apriliya, S., & Zakiyyah, T. R. (2017). *Pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini*. *1*(1), 1–12.

Sari, T. A. P., Novitawati, N., dan Sulaiman, S. (2024). Pengaruh interaksi orang tua: Screen time terhadap kemampuan sosial emosional dan berbicara anak taman kanak-kanak. *Journal of Education Research*. *5*(3), 3525–3535.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Issue July). ALFABETA.

Suud, F. M. (2017). *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam, Volume 6, Nomor 2, Desember 2017 227*. *6*, 227–253.

Tri Arum Pandan Sari, Novitawati, S. (2024). Pengaruh Interaksi Orang Tua : Screen Time terhadap Kemampuan Sosial Emosional dan. *Journal of Education Research*, *5*(20), hlm.35.

Yasmin, A. G., Zada, A. R., Fadila, N., & Rohmah, S. (2023). *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Tumbuh Kembang Kognitif dan Emosional Anak*. *6*(2), 308–318.