

STRATEGI ORANG TUA DALAM MENGATUR SCREEN TIME ANAK USIA 5-6 TAHUN

Lailatul Umania¹, Isti Rusdiyani², Cucu Atikah³
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa^{1,2,3}
2228220010@untirta.ac.id¹, Isti_rusdiyani@untirta.ac.id²,
cucuatikah@untirta.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to determine parents' strategies in managing screen time for children aged 5-6 years in Kampung Sambilawang, Margasari Village, Pulo Ampel District, Serang Regency, as well as its impact on children's development. The study employed a qualitative approach with a descriptive method. The research subjects were parents of children aged 5-6 years. Data were collected through observation, interviews, and documentation, while data analysis used the Miles and Huberman model. The results indicate that parents' strategies in managing screen time include limiting the duration of use, selecting and monitoring content, accompanying children during screen time, and redirecting children to non-digital activities. Screen time has positive impacts, including increased knowledge and cognitive abilities, but also leads to negative effects such as gadget dependency, reduced social interaction, decreased physical activity, and tantrum behavior. Supporting factors include the existence of gadget usage rules and family support, while inhibiting factors include parents' limited time and children's dependency on gadgets.

Keywords: screen time, children aged 5-6 years, parenting strategies, screen time impact, parental role

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi orang tua dalam mengatur screen time anak usia 5-6 tahun di Kampung Sambilawang, Desa Margasari, Kecamatan Pulo Ampel, Kabupaten Serang, serta dampaknya terhadap anak. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian adalah orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi orang tua dilakukan dengan membatasi durasi penggunaan screen time, memilih dan mengawasi konten, mendampingi anak saat melakukan screen time, serta mengalihkan anak pada aktivitas non-digital. Screen time memberikan dampak positif berupa peningkatan pengetahuan dan kemampuan kognitif anak, namun juga menimbulkan dampak negatif seperti ketergantungan gadget, berkurangnya interaksi sosial, menurunnya aktivitas fisik, dan munculnya perilaku

tantrum. Faktor pendukung meliputi adanya aturan penggunaan gadget dan dukungan keluarga, sedangkan faktor penghambat meliputi keterbatasan waktu orang tua dan ketergantungan anak terhadap gadget.

Kata Kunci: screen time, anak usia 5-6 tahun, strategi orang tua, dampak screen time, peran orang tua

A. Pendahuluan

Anak usia 5-6 tahun berada pada fase perkembangan yang sangat krusial, sering disebut sebagai masa emas (golden age), di mana otak anak memiliki plastisitas tinggi dan sangat peka terhadap berbagai stimulasi dari lingkungan (Ahmad Yusuf Prasetiawan, 2019). Pada fase ini, perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional, dan fisik motorik berlangsung secara pesat dan saling berkaitan. Menurut Piaget dalam Retnaningrum et al. (2021), anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana kemampuan berpikir simbolik, imajinasi, dan bahasa berkembang secara intensif. Ketidaksesuaian stimulasi pada masa ini, termasuk paparan screen time yang tidak terkontrol, berpotensi menghambat proses perkembangan secara menyeluruh.

Dampak screen time terhadap perkembangan anak usia dini telah menjadi perhatian serius di kalangan akademisi dan praktisi pendidikan.

Temuan dari University of Oxford (2023) yang dikutip dalam Azzahra et al. (2024) menunjukkan bahwa durasi screen time yang tinggi berhubungan dengan meningkatnya risiko gangguan perhatian dan hiperaktivitas pada anak usia 2-5 tahun. Ainunida et al. (2025) menemukan bahwa screen time yang berlebihan berdampak negatif terhadap interaksi sosial, pengendalian emosi, dan perilaku anak usia 5-6 tahun. Sementara itu, McArthur et al. (2022) mengungkapkan bahwa anak dengan paparan screen time lebih dari satu jam per hari berisiko mengalami masalah perilaku dan keterlambatan perkembangan. Di sisi lain, screen time juga memiliki potensi positif apabila digunakan secara bijaksana. Laily et al. (2021) menyatakan bahwa teknologi digital dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif jika penggunaannya dibatasi dan disertai dengan pendampingan orang tua.

Dalam konteks pengasuhan anak di era digital, orang tua

memegang peranan yang sangat penting sebagai pengatur, pengawas, pendamping, sekaligus teladan dalam penggunaan teknologi digital. Orang tua berperan dalam menetapkan batasan durasi penggunaan handphone, memilih konten yang sesuai dengan usia anak, serta mendampingi anak saat mengakses perangkat digital (Ul Munafiah & Latif, 2022). Keterlibatan aktif orang tua dalam pengelolaan screen time terbukti dapat meminimalkan dampak negatif sekaligus mengoptimalkan manfaat teknologi digital bagi perkembangan anak. Febriani et al. (2023) menegaskan bahwa pada masa perkembangan awal, keterlibatan orang tua menjadi kunci agar penggunaan teknologi digital memberikan manfaat tanpa menghambat tumbuh kembang anak secara optimal.

Berbagai strategi dapat diterapkan orang tua dalam mengelola penggunaan screen time anak usia dini. Menurut Arumugam et al. (2021) dan Rawanita et al. (2024), strategi tersebut meliputi pembatasan waktu layar (time limiting), pengawasan dan penyaringan konten (content monitoring), penyediaan aktivitas alternatif non-digital, pendampingan

saat anak menggunakan perangkat digital (co-viewing), serta keteladanan orang tua dalam penggunaan teknologi. Selain itu, pemberian reward setelah anak menyelesaikan aktivitas tertentu sebelum menggunakan handphone juga menjadi salah satu bentuk strategi yang ditemukan dalam praktik pengasuhan sehari-hari. Namun, efektivitas penerapan strategi-strategi tersebut sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang mendukung maupun yang menghambat, seperti tingkat kesibukan orang tua, pengetahuan mengenai dampak screen time, serta konsistensi dalam menegakkan aturan yang telah disepakati dalam keluarga (Mahfuji, 2023).

Penggunaan perangkat digital, khususnya handphone, telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari anak usia dini. Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan di Kampung Sambilawang, Desa Margasari, Kecamatan Pulo Ampel, Kabupaten Serang, ditemukan bahwa sebagian besar anak usia 5-6 tahun menggunakan handphone dalam durasi yang cukup tinggi, bahkan melebihi rekomendasi lembaga

kesehatan internasional. Sebagian orang tua belum menetapkan aturan penggunaan screen time secara konsisten, sementara sebagian lainnya memanfaatkan handphone sebagai sarana untuk menenangkan anak saat tantrum atau bosan. Kondisi ini menggambarkan realitas pengasuhan digital yang kompleks dan memerlukan perhatian serius dalam konteks perkembangan anak usia dini.

Data global menunjukkan bahwa rata-rata anak usia tiga tahun menghabiskan sekitar 3,6 jam per hari untuk aktivitas screen time (McArthur et al., 2022), jauh melampaui rekomendasi World Health Organization (2019) yang menetapkan batas maksimal satu jam per hari untuk anak usia prasekolah. Di Indonesia, Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2022) dan Ikatan Dokter Anak Indonesia juga menganjurkan pembatasan penggunaan screen time tidak lebih dari satu jam per hari disertai dengan pengawasan orang tua. Namun, kondisi di lapangan menunjukkan kesenjangan yang nyata antara rekomendasi tersebut dengan praktik pengasuhan yang terjadi sehari-hari, khususnya di lingkungan keluarga

dengan keterbatasan waktu pendampingan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi orang tua dalam mengatur screen time anak usia 5-6 tahun di Kampung Sambilawang, Desa Margasari, Kecamatan Pulo Ampel, Kabupaten Serang, serta dampaknya terhadap perkembangan anak. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu pendidikan anak usia dini terkait pengelolaan screen time dalam konteks pengasuhan keluarga di era digital. Secara praktis, temuan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi orang tua, pendidik PAUD, dan lembaga pendidikan dalam menerapkan pengaturan screen time yang bijak dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Waruwu (2024), penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata, baik tertulis maupun lisan, serta perilaku subjek penelitian yang

diperoleh melalui pengamatan dan interaksi langsung dalam konteks sosial yang diteliti. Pendekatan ini dipilih karena peneliti ingin memahami secara mendalam strategi yang diterapkan orang tua dalam mengatur screen time anak usia 5-6 tahun, termasuk faktor pendukung dan penghambatnya, yang memerlukan pemahaman kontekstual terhadap situasi nyata di lapangan.

Partisipan dalam penelitian ini adalah 9 orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun di Kampung Sambilawang, Desa Margasari, Kecamatan Pulo Ampel, Kabupaten Serang, yang dipilih secara purposif karena terlibat langsung dalam pengasuhan dan pengelolaan screen time anak di lingkungan rumah. Subjek penelitian adalah anak-anak usia 5-6 tahun di lingkungan tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan langsung di lingkungan rumah untuk mengamati kebiasaan screen time dan interaksi anak dengan orang tua, wawancara dilakukan secara mendalam kepada orang tua mengenai strategi pengaturan screen time, peran orang tua, dampak yang dirasakan, serta

faktor pendukung dan penghambatnya, dan dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan lapangan. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan teknik, perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, diskusi teman sejawat, analisis kasus negatif, serta member check (Gagah Daruhadi, 2024).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Strategi Orang Tua dalam Mengatur Screen Time Anak Usia 5–6 Tahun

Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua di Kampung Sambilawang, Desa Margasari, Kecamatan Pulo Ampel, Kabupaten Serang menerapkan berbagai strategi dalam mengatur screen time anak usia 5-6 tahun yang disesuaikan dengan kondisi masing-masing keluarga. Secara umum, strategi tersebut dapat dikelompokkan ke dalam empat pola utama, sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Strategi Orang Tua dalam Mengatur Screen Time Anak Usia 5-6 Tahun

Strategi	Deskripsi	Contoh Penerapan
Pembatasan durasi	Orang tua menetapkan batas 1-2 jam/hari pada waktu tertentu	Setelah belajar atau mengaji
Pemberian reward	Screen time diberikan sebagai penghargaan setelah kewajiban selesai	Setelah sekolah dan mengaji
Pengalihan aktivitas	Anak diarahkan ke aktivitas non-digital	Bermain di luar, menggambar, mewarnai
Pola fleksibel/permisif	Anak diberi kebebasan menggunakan handphone sesuai kondisi	Saat orang tua sibuk atau anak bosan

Strategi yang paling banyak diterapkan adalah pembatasan waktu penggunaan screen time, yaitu sekitar 1-2 jam per hari pada waktu tertentu seperti setelah belajar atau mengaji. Temuan ini sejalan dengan teori time limiting yang dikemukakan Arumugam et al. (2021) dan Rawanita et al. (2024) yang menekankan pentingnya penetapan batas durasi screen time agar tidak mengganggu aktivitas perkembangan anak lainnya. Hal ini juga selaras dengan rekomendasi

World Health Organization (2019) yang menyarankan pembatasan penggunaan layar tidak lebih dari satu jam per hari bagi anak usia prasekolah.

Selain pembatasan durasi, sebagian orang tua juga menerapkan strategi pemberian reward, di mana screen time diberikan sebagai bentuk penghargaan setelah anak menyelesaikan kewajibannya seperti sekolah, belajar, dan mengaji. Pendekatan ini dapat dijelaskan melalui teori behavioristik Skinner mengenai penguatan perilaku melalui sistem hadiah (Putu et al., 2025). Namun, penggunaan reward secara berlebihan berisiko memperkuat ketergantungan anak terhadap handphone apabila tidak disertai pengawasan yang konsisten. Strategi pengalihan aktivitas juga ditemukan, di mana orang tua mengajak anak bermain di luar rumah, menggambar, mewarnai, dan bermain mini craft, sesuai dengan konsep providing alternatives yang dikemukakan Arumugam et al. (2021).

Di sisi lain, sebagian orang tua menerapkan pola penggunaan screen time yang fleksibel atau permisif, yaitu memberikan kebebasan kepada anak untuk menggunakan handphone saat

orang tua sibuk atau ketika anak merasa bosan. Pola asuh permisif merupakan gaya pengasuhan yang memberikan sedikit batasan dan kontrol, serta lebih menekankan pada kebebasan dan kemandirian anak dalam mengatur aktivitasnya (Muthi' Nuryatmawati & Fauziah, 2020). Namun, pola asuh ini dapat berdampak pada perkembangan anak, seperti kurang disiplin, sulit mengontrol diri, serta cenderung manja (Bening & Diana, 2022). Dari sisi konten, sebagian besar anak mengakses YouTube berupa video kartun dan hiburan, serta bermain game online seperti Roblox dan Free Fire, yang menunjukkan dominasi screen time sebagai sarana hiburan dibandingkan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Putra et al. (2025) yang menyatakan bahwa anak cenderung menggunakan media digital untuk hiburan ketika pengawasan orang tua tidak optimal.

Dampak Screen Time terhadap Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun

Hasil penelitian menemukan bahwa penggunaan screen time pada anak usia 5-6 tahun memberikan dampak positif sekaligus negatif

terhadap berbagai aspek perkembangan anak, bergantung pada durasi penggunaan, jenis konten yang diakses, serta intensitas pendampingan orang tua. Ringkasan dampak tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Dampak Screen Time terhadap Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun

Aspek	Dampak Positif	Dampak Negatif
Kognitif	Meningkatkan pengetahuan, melatih fokus dan pemecahan masalah	Menghambat fungsi eksekutif, mudah terdistraksi
Bahasa	Menambah kosakata melalui konten edukatif	Risiko keterlambatan bicara, meniru ucapan tidak sesuai usia
Sosial Emosional	Interaksi sosial saat bermain game bersama teman/saudara	Tantrum, kurang responsif, ketergantungan handphone
Fisik Motorik	-	Berkurangnya aktivitas fisik, lebih banyak duduk menatap layar

Dampak positif ditemukan pada aspek kognitif dan pembelajaran. Anak memperoleh pengetahuan baru melalui video edukatif, seperti mengenal huruf, angka, warna, dan lagu pembelajaran. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa anak mampu mengingat nama-nama planet setelah menonton video di handphone kemudian menggunakannya dalam permainan imajinatif dengan benda sederhana di sekitarnya. Selain itu, beberapa permainan digital dinilai mampu melatih fokus dan kemampuan berpikir anak. Temuan ini sejalan dengan Mimin (2022) yang menyatakan bahwa screen time dapat meningkatkan keterampilan kognitif anak apabila dimanfaatkan secara tepat, serta Purnama et al. (2022) yang menjelaskan bahwa teknologi digital yang interaktif dapat meningkatkan minat belajar dan rasa ingin tahu anak.

Namun, penggunaan screen time yang berlebihan dan tanpa pengawasan menimbulkan berbagai dampak negatif. Anak menjadi sulit lepas dari handphone, kurang responsif saat diajak berbicara, dan menunjukkan perilaku tantrum ketika screen time dihentikan. Temuan ini

selaras dengan penelitian University of Oxford (2023) dalam Azzahra et al. (2024) yang menunjukkan bahwa durasi screen time yang tinggi berkaitan dengan meningkatnya gangguan perhatian dan rendahnya kontrol diri pada anak usia dini. Pada aspek bahasa, anak sering meniru ucapan dan perilaku dari konten yang ditonton tanpa memahami kesesuaiannya dengan usianya, sejalan dengan Abida et. al. (2022) dan Fat'aningsih (2023) yang menyatakan bahwa konten yang tidak sesuai usia dapat menyebabkan anak memperoleh kosakata dan gaya bicara yang tidak tepat.

Dari aspek sosial-emosional, anak lebih mudah marah dan menunjukkan tantrum ketika penggunaan screen time dibatasi. Temuan ini sejalan dengan Rachmat et al. (2021) yang menyatakan bahwa screen time berlebihan dapat memicu disregulasi emosi, serta Setyarini et al. (2023) yang menjelaskan bahwa anak yang terlalu sering terpapar screen time berisiko mengalami kesulitan mengendalikan emosi. Pada aspek fisik, anak menjadi lebih banyak duduk dan menatap layar sehingga aktivitas gerak berkurang, sesuai dengan temuan Kholilah (2022) dalam

Manfaatin et al. (2024). Sebaliknya, ketika tidak menggunakan screen time, anak terlihat lebih aktif bermain di luar rumah, bersepeda, menggambar, dan berinteraksi dengan teman sebaya, yang menunjukkan bahwa aktivitas non-digital masih memberikan kontribusi penting bagi perkembangan fisik, sosial, dan emosional anak usia dini.

Peran Orang Tua dalam Mengatur Screen Time Anak Usia 5-6 Tahun

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua dalam mengatur screen time anak usia 5-6 tahun diwujudkan melalui pengawasan konten, pendampingan penggunaan screen time, pembatasan durasi, pengaturan aktivitas harian, serta pengalihan perhatian anak ke kegiatan non-digital. Sebagian orang tua melakukan pemilihan konten yang sesuai usia anak dan mendampingi anak saat menonton tayangan edukatif sehingga screen time tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran. Terdapat pula orang tua yang memanfaatkan fitur bawaan handphone untuk membatasi

akses anak terhadap konten tertentu. Temuan ini sejalan dengan UI Munafiah et al. (2022) yang menjelaskan bahwa peran orang tua dalam pengaturan screen time dapat dilakukan melalui berbagai bentuk parental mediation, seperti mengontrol durasi, memilih konten, dan mendampingi anak saat menggunakan perangkat digital.

Orang tua juga berupaya mengatur aktivitas harian anak agar screen time tidak mendominasi seluruh waktu anak, dengan menetapkan jadwal makan, mandi, belajar, mengaji, dan bermain di luar rumah. Temuan ini sesuai dengan (Mahfuji, 2023) yang menyatakan bahwa orang tua dapat

mengelola screen time dengan membuat jadwal yang konsisten dan menyediakan aktivitas alternatif yang lebih edukatif. Pengalihan perhatian anak ke kegiatan non-digital seperti bermain di luar rumah, menggambar, mewarnai, dan bermain bersama teman juga menjadi bagian dari peran aktif orang tua, selaras dengan Mimin (2022) dan Solahudin et al. (2023) yang menekankan pentingnya interaksi langsung dan aktivitas fisik bagi tumbuh kembang anak usia dini.

Namun, peran orang tua dalam mendampingi screen time anak belum sepenuhnya optimal. Pada beberapa kondisi, handphone digunakan sebagai alat untuk menenangkan anak saat tantrum, yang secara tidak langsung memperkuat ketergantungan anak terhadap perangkat digital. Selain itu, terdapat orang tua yang membiarkan anak menggunakan handphone tanpa pendampingan karena harus menyelesaikan pekerjaan rumah. Kondisi ini menyebabkan durasi screen time anak menjadi tidak terkontrol. Temuan ini sesuai dengan Febriani et al. (2023) yang menyatakan bahwa keterlibatan orang tua sangat menentukan keberhasilan pengelolaan screen time, karena anak pada masa perkembangan awal masih sangat membutuhkan pendampingan dan kontrol dari lingkungan keluarga.

Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Pengaturan Screen Time

Pengaturan screen time anak usia 5-6 tahun dipengaruhi oleh sejumlah faktor pendukung dan penghambat yang saling berinteraksi,

sebagaimana dirangkum dalam Tabel 3.

Tabel 3. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengaturan Screen Time

Faktor Pendukung	Faktor Penghambat
Kesepakatan antara orang tua dan anak	Ketergantungan anak terhadap handphone
Dukungan lingkungan sosial (teman sebaya)	Perilaku tantrum saat screen time dibatasi
Kerja sama antaranggota keluarga	Kesibukan orang tua dalam pekerjaan dan rumah tangga
Rutinitas harian anak (makan, mandi, mengaji)	Penggunaan handphone untuk menenangkan anak saat tantrum

Faktor pendukung yang paling menonjol adalah adanya kesepakatan antara orang tua dan anak mengenai aturan penggunaan gadget. Temuan ini mencerminkan bentuk mediasi aktif orang tua dalam mengarahkan

penggunaan media digital, sesuai dengan konsep parental mediation yang dikemukakan Maisari & Pernama (2019). Lingkungan sosial anak juga berperan penting, di mana keberadaan teman sebaya mendorong anak lebih sering bermain di luar rumah. Hal ini selaras dengan teori ekologi perkembangan Bronfenbrenner yang menjelaskan bahwa perilaku anak dipengaruhi oleh lingkungan terdekatnya, termasuk keluarga dan teman sebaya (Aprilianata et al., 2025). Rutinitas harian anak seperti makan, mandi, tidur, dan mengaji juga turut membantu membatasi penggunaan gadget secara tidak langsung karena waktu anak dialihkan pada aktivitas yang lebih terstruktur.

Di sisi lain, hambatan utama berasal dari ketergantungan anak terhadap handphone yang ditunjukkan dengan sulitnya anak menghentikan penggunaan handphone meskipun waktu yang ditetapkan telah habis. Dalam perspektif adiksi media digital, penggunaan gadget secara berulang dapat menimbulkan ketergantungan karena perangkat tersebut memberikan hiburan dan kepuasan secara instan (Nurfadilah, 2019). Perilaku tantrum juga menjadi

hambatan signifikan karena dalam beberapa situasi orang tua kembali memberikan handphone untuk meredakan emosi anak, yang justru memperkuat pola ketergantungan tersebut, sesuai dengan Novianti & Garzia (2020) yang menyatakan bahwa intensitas screen time yang berlebihan berisiko memperparah gangguan perkembangan emosional anak. Hambatan lain adalah kesibukan orang tua yang menyebabkan pengawasan tidak dapat dilakukan secara konsisten, sejalan dengan Widiyastuti (2017) yang menjelaskan bahwa efektivitas pengasuhan dipengaruhi oleh ketersediaan waktu dan keterlibatan orang tua.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa orang tua di Kampung Sambilawang menerapkan berbagai strategi dalam mengatur screen time anak usia 5-6 tahun, yaitu pembatasan durasi penggunaan gadget, pemberian reward, pengalihan pada aktivitas non-digital, serta pola permisif. Penggunaan screen time memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif dan bahasa anak melalui

konten edukatif, namun juga menimbulkan dampak negatif pada aspek sosial emosional dan aktivitas fisik apabila digunakan secara berlebihan. Keberhasilan pengaturan screen time dipengaruhi oleh konsistensi orang tua, kesepakatan dalam keluarga, serta dukungan lingkungan sosial. Sementara itu, kesibukan orang tua dan ketergantungan anak terhadap gadget menjadi hambatan utama dalam penerapan pengaturan screen time..

DAFTAR PUSTAKA

Artikel in Press :

- Abida et. al. (2022). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak. In *Jurnal Fisioterapi dan Kesehatan Indonesia* (Vol. 02, Number 02).
- Ahmad Yusuf Prasetiawan. (2019). Perkembangan Golden Age Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6, 100–114.
- Ainunida, R., & Trismayanti, E. (2025). Analisis dalam Penggunaan Screen Time terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Mekar Cimerak. *Journal Of Islamic Studies*, 2(2).
- Aprilianata, Sekarsari, P., & Fauziah, H. U. (2025). The Signification of Bronfenbrenner's Theory: An Analysis of the Developmental Ecology Approach to Holistic Value Education. *Waskita: Jurnal Pendidikan Nilai DanPembangunan Karakter*, 9(1), 110–125.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2025.009.01.8>
- Arumugam, C. T., Said, M. A. B., & Farid, N. D. B. N. (2021). Screen-based media and young children: Review and recommendations. In *Malaysian Family Physician* (Vol. 16, Number 2, pp. 7–13). Academy of Family Physicians of Malaysia.
<https://doi.org/10.51866/rv1143>
- Azzahra, F., & Okta Andini, E. (2024). Strategi Manajemen waktu anak bermain gadget dengan metode screen timer pada anak usia dini. *Prosiding Kolokium Perkumpulan Pendidikan Anak Usia Dini*, 72–80.

- <https://conference.piaud.org/index.php/kolokium>
- Bening, T. P., & Diana, R. R. (2022). Pengasuhan Orang Tua dalam Mengembangkan Emosional Anak Usia Dini di Era Digital. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(1), 179. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i1.643>
- Fat'aningsih. (2023). *Dampak Youtube Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Desa Pasir Indah Kecamatan Kunto Darussalam Kabupaten Rokan Hulu*.
- Fauzi Rachmat, I., & Hartati, S. (2021). Pengaruh Kecanduan Gawai Terhadap Disregulasi Emosi Anak Usia Dini. *Pg-Paud Umc Jurnal Jendela Bunda*. <https://e-journal.imc.ac.id/index.php/jjb/index>
- Febriani, I., Sumardi, L., Hadisaputra, S., & Muhaimi, L. (2023). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Gadget Pada Anak (Studi di Desa Bangket Parak, Lombok Tengah). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 613–619. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1225>
- Gagah Daruhadi, P. S. (2024). Pengumpulan Data Penelitian. *J-Ceki: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(ISSN: 2828-5271 (online)), 5423–5443.
- Kementrian Kesehatan Republik Indonesia. (2022). *Profil Kesehatan Indonesia* (S. MSc. P. Farida Sibuea, Ed.). <https://kemkes.go.id/id/indonesia-health-profile-2022>
- Laily, I. N., Dwi, R., & Chandra, A. (n.d.). Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia dini. *Maret 2021*, 06(01). <https://doi.org/10.24903/jw.v4i2.679>
- Mahfuji, K. L. (2023). Dampak Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-8 Tahundi Desa SErang Kecamatan Cikarang Selatan. *El-Banar: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*.
- Maisari, S., & Pernama, S. (2019). Peran Digital Parenting Terhadap

- Perkembangan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun di RA Bunayya Giwangan. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awлады
- Manfaatin, E., & Aulia, M. (2024). Pengaruh Screen Time terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Al-Muhadzab: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 01(01).
- McArthur, B. A., Tough, S., & Madigan, S. (2022). Screen time and developmental and behavioral outcomes for preschool children. *Pediatric Research*, 91(6), 1616–1621. <https://doi.org/10.1038/s41390-021-01572-w>
- Mimin. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*.
- Muthi' Nuryatmawati, A., & Fauziah, P. (2020). Pengaruh Pola Asuh Permisif Terhadap Kemandirian Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal ANak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, (P-
- ISSN: 2599-0438; E-ISSN: 2599-042X), 81–92.
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Nurfadilah, F. (2019). Upaya Orang Tua Untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gadget. *EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Purnama, S., Ulfah, M., Ramadani, L., Rahmatullah, B., & Ahmad, I. F. (2022). Digital Storytelling Trends in Early Childhood Education in Indonesia: A Systematic Literature Review. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 16(1), 17–31. <https://doi.org/10.21009/jpud.161.02>
- Putra, B. K., Sofiana, I. A., & Surip. (2025). Gadget Dan Perubahan Pola Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Lapangan

- Di Kelurahan Pondok Kacang Barat Tangerang Selatan). *Journal Of Education Research and Inovative*, 1(3), 104–111. <https://doi.org/10.64624/jeri.v1i3.73>
- Putu, L., Wedanthi, R., Ketut Suarni, N., Gede Margunayasa, I., Behaviorisme, T., Positif, P., & Motivasi Belajar, ; (2025). *Implementasi Teori Behaviorisme Skinner untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas V Kata kunci* (Vol. 8, Number 2). <http://jiip.stkipyapisdampu.ac.id>
- Rawanita, M., & Mardhiah, A. (2024). *Strategi Orang Tua dalam Mengelola Penggunaan Gadget Anak Usia Dini di Gampong Tanjung Deah Darussalam*. 1(3), 274–294. <https://jurnal.fanshurinstitute.org/index.php/wathan|274>
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. *Jurnal Tawadhu*, 5(1), 2021.
- Setyarini, D. I., Rengganis, S. G., Ardhiani, I. T., & Mas'udah, E. K. (2023). Analisis Dampak Screen Time terhadap Potensi Tantrum dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2496–2504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3376>
- Solahudin, M. N., Putra, Y. P., & Fauzi, R. A. (2023). Pendidikan Keluarga: Sebuah Upaya Membangun Kesadaran Orangtua dalam Mendidik Anak Dewasa Ini. In *Desember* (Vol. 7, Number 2). <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia>
- UI Munafiah, N. ', & Latif, M. A. (2022). *Proceedings of The 6 th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education Peran Orang tua pada Kegiatan Screen time Anak Usia Dini*. <http://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece>
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5.

<https://afeksi.id/jurnal/index.php/afeksi/>

Widiyastuti, I. (2017). Tipe Mediasi Ibu Rumah Tangga Terhadap Keselamatan Internet Anak dan Remaja. *Informasi*, 47(2), 197. <https://doi.org/10.21831/informas.i.v47i2.16548>

World Health Organization. (2019). *Guidelines On Physical Activity, Sedentary Behaviour And Sleep For Children Under 5 Years Of Age*.