

DAMPAK INTERAKSI SOSIAL: PERSEPSI ORANG TUA TENTANG PENGUNAAN GAWAI SAAT MAKAN PADA ANAK USIA DINI

Mei Rani Anjali Hutahaeen¹, Suci Utami Putri², Gia Nikawanti³

^{1,2,3} PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia

[¹meihutahaeen02@upi.edu](mailto:meihutahaeen02@upi.edu) [²suciutami@upi.edu](mailto:suciutami@upi.edu) [³gyanikawanti@upi.edu](mailto:gyanikawanti@upi.edu)

ABSTRACT

The increasing use of gadgets among early childhood children has become a growing concern because it is believed to affect their social interactions in daily activities, including during mealtimes. This study aims to describe parents' perceptions of gadget use during mealtimes and its impact on the social interactions of early childhood children. The study employed a qualitative approach with a phenomenological design. The participants consisted of seven parents who had children aged 5 to 6 years and were selected through purposive sampling, while two children were involved as observation subjects. Data were collected through semi-structured interviews, observations, and documentation. The data were analyzed using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that most parents have negative perceptions of gadget use during mealtimes because it reduces children's focus on eating and limits communication with family members. Parents also perceive that gadget use has negative effects on children's social interactions, including reduced communication responses, eye contact, communication initiative, and participation in conversations. To address these issues, parents implement strategies such as limiting gadget use, educating children about appropriate gadget use, and consistently establishing and enforcing rules regarding gadget use. These findings highlight the importance of parental involvement in managing gadget use to support the development of social interaction skills in early childhood.

Keywords: parental perception, gadget use, mealtime, social interaction, early childhood

ABSTRAK

Meningkatnya penggunaan gawai pada anak usia dini menjadi perhatian karena dikhawatirkan dapat memengaruhi interaksi sosial anak dalam aktivitas sehari-hari, termasuk saat makan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi orang tua mengenai penggunaan gawai saat makan serta dampaknya terhadap interaksi sosial anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi. Partisipan penelitian terdiri atas tujuh orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun dan dipilih menggunakan teknik purposive sampling dan dua anak usia dini dilibatkan sebagai subjek observasi. Data dikumpulkan melalui wawancara semi terstruktur, observasi, dan dokumentasi. Analisis data

menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua memiliki persepsi negatif terhadap penggunaan gawai saat makan karena dapat mengurangi fokus anak saat makan dan membatasi komunikasi dengan anggota keluarga. Orang tua juga memaknai adanya dampak terhadap interaksi sosial anak berupa berkurangnya respons komunikasi, kontak mata, inisiatif komunikasi, dan keterlibatan dalam percakapan. Untuk mengatasi hal tersebut, orang tua menerapkan strategi pembatasan penggunaan gawai, pemberian pemahaman kepada anak, serta pembiasaan aturan secara konsisten. Temuan penelitian menegaskan pentingnya keterlibatan orang tua dalam mengelola penggunaan gawai guna mendukung perkembangan interaksi sosial anak usia dini.

Kata Kunci: persepsi orang tua, gawai, makan, interaksi sosial, anak usia dini

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah menjadikan gawai sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam pengasuhan orang tua terhadap anak usia dini. Kemudahan akses dan beragam fitur yang interaktif menyebabkan gawai banyak digunakan dalam berbagai aktivitas anak, termasuk saat makan. American Academy of Pediatrics (2016) merekomendasikan bahwa anak-anak dengan usia di bawah 18 bulan sebaiknya tidak terpapar layar digital sama sekali kecuali untuk video chatting, sementara anak usia 2 hingga 5 tahun perlu dibatasi waktu penggunaannya dengan durasi maksimal satu jam per hari dengan pendampingan orang tua. Namun, kenyataannya penggunaan gawai

pada anak usia dini telah melampaui rekomendasi tersebut.

Di Indonesia, data Badan Pusat Statistik Indonesia (2024) menunjukkan bahwa 39,71 persen anak usia dini telah menggunakan telepon seluler dan 35,57 persen telah mengakses internet. Data tersebut menunjukkan betapa luasnya paparan gawai pada anak-anak, termasuk dalam aktivitas rutin sehari-hari di rumah. Kondisi ini diperparah oleh fakta bahwa banyak orang tua yang menggunakan gawai sebagai alat bantu pengasuhan praktis, terutama untuk menenangkan anak atau mengalihkan perhatian anak agar mudah makan.

Salah satu konteks penggunaan gawai yang semakin lazim namun belum banyak dikaji secara mendalam adalah penggunaan gawai saat

kegiatan makan. Praktik penggunaan gawai saat makan semakin sering dijumpai dalam keluarga-keluarga di Indonesia. Orang tua kerap memberikan gawai kepada anak saat makan dengan tujuan agar anak mau makan tanpa rewel, sehingga proses makan lebih mudah dan cepat. Rasaningrum dan Pudjiati (2021) menyatakan bahwa penggunaan gawai saat kegiatan makan anak merupakan fenomena yang sering dijumpai dalam praktik pengasuhan, di mana orang tua memanfaatkan media layar selama kegiatan makan berlangsung. Meskipun tujuannya pragmatis, kebiasaan ini dapat menghilangkan kesempatan anak untuk belajar mengenal sinyal lapar dan kenyang, mengembangkan keterampilan sosial melalui percakapan, serta membangun hubungan emosional dengan orang tua.

Secara teoritis, perkembangan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh kualitas interaksi yang terjadi di lingkungan terdekatnya, yaitu keluarga. Bronfenbrenner (1979, p.7) dalam teori ekologi perkembangannya menegaskan bahwa perkembangan anak berlangsung di dalam berbagai sistem lingkungan yang saling

berhubungan, dan keluarga merupakan sistem mikro (microsystem) yang paling langsung dan paling kuat pengaruhnya terhadap perkembangan anak. Sejalan dengan hal tersebut, Vygotsky (1978, p.24) dalam teori sosiokultural menyatakan bahwa perkembangan kognitif dan sosial anak terjadi melalui interaksi aktif dengan orang-orang disekitarnya. Oleh karena itu, berkurangnya kualitas interaksi antara anak dengan orang tua akibat penggunaan gawai saat makan dapat berdampak langsung pada perkembangan sosial anak usia dini.

Penelitian sebelumnya juga mengangkat kekhawatiran serupa, Latifah (2023) dalam penelitiannya mengungkap bahwa penggunaan gawai pada anak usia dini dapat memengaruhi kemampuan sosial dan emosional anak, terutama jika tidak disertai pengawasan yang memadai dari orang tua. Fahmi (2022) juga mengkaji persepsi orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia 4-5 tahun dan menemukan bahwa pemahaman orang tua tentang dampak gawai sangat bervariasi, dengan tingkat pendidikan orang tua sebagai faktor yang memengaruhi cara mereka mengontrol penggunaan

gawai oleh anak. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih bersifat umum dan belum secara spesifik mengkaji konteks penggunaan gawai saat makan dan keterkaitannya dengan interaksi sosial.

Persepsi orang tua memegang peran krusial dalam menentukan pola penggunaan gawai dalam keluarga. Sebagian orang tua memandang penggunaan gawai sebagai alat bantu yang efektif dan praktis dalam menciptakan suasana makan yang lebih tenang dan terkendali (Yamin et al., 2025). Di sisi lain, masih banyak orang tua yang belum sepenuhnya memahami dampak jangka panjang dari kebiasaan ini terhadap perkembangan sosial. Penelitian Yuniarni et al. (2024) yang menganalisis persepsi orang tua terhadap penggunaan smartphone pada anak usia dini menemukan bahwa orang tua memiliki persepsi yang beragam di mana sebagian memandang bahwa gawai memiliki potensi edukatif, namun disisi lain juga menyadari adanya risiko yang perlu diperhatikan. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara praktik pengasuhan yang terjadi di masyarakat dengan kebutuhan perkembangan sosial anak usia dini.

Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji persepsi orang tua mengenai penggunaan gawai dalam konteks kegiatan makan dan kaitannya dengan interaksi sosial anak usia dini masih sangat terbatas.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam persepsi orang tua terhadap penggunaan gawai saat makan pada anak usia dini serta dampaknya terhadap interaksi sosial anak. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif tentang praktik pengasuhan digital dalam keluarga dan menjadi dasar bagi upaya peningkatan kualitas pengasuhan yang lebih responsif terhadap kebutuhan perkembangan anak usia dini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain fenomenologi. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam persepsi orang tua mengenai penggunaan gawai saat makan pada anak usia dini, serta bagaimana orang

tua memaknai dampaknya terhadap interaksi sosial anak. Desain fenomenologi digunakan dalam penelitian ini karena berfokus pada pengalaman hidup dan kesadaran subjektif individu terhadap suatu fenomena tertentu (Nasir et al., 2023).

Penelitian dilaksanakan di Perumahan Bukit Residence, Desa Cikumpay, Kecamatan Campaka, Kabupaten Purwakarta. Penelitian ini dilakukan kurang lebih selama dua minggu yaitu dimulai dari 17 April 2026 sampai dengan 27 April 2026. Partisipan penelitian berjumlah tujuh orang tua yang memiliki anak usia 5–6 tahun dan dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Selain itu, dua anak usia dini dilibatkan sebagai subjek observasi untuk melengkapi data mengenai interaksi sosial anak saat kegiatan makan berlangsung.

Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara semi terstruktur, observasi nonpartisipan, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk menggali persepsi orang tua mengenai penggunaan gawai saat makan, sedangkan observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran perilaku interaksi sosial anak ketika menggunakan dan tidak menggunakan gawai saat makan.

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung selama proses penelitian.

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber dengan membandingkan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi serta membandingkan informasi yang diperoleh dari setiap partisipan penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang telah dilakukan, diperoleh sejumlah temuan mengenai persepsi orang tua terhadap penggunaan gawai saat makan pada anak usia dini dan dampaknya terhadap interaksi sosial anak. Temuan penelitian menunjukkan adanya variasi persepsi orang tua, dampak yang muncul pada interaksi sosial anak, strategi pengelolaan penggunaan gawai, serta faktor-faktor yang memengaruhi keputusan orang tua dalam mengelola penggunaan gawai saat makan. Hasil penelitian dan pembahasan diuraikan sebagai berikut

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua memandang penggunaan gawai saat makan sebagai kebiasaan yang kurang baik. Orang tua menilai bahwa ketika menggunakan gawai, perhatian anak lebih terfokus pada layar dibandingkan komunikasi dengan orang tua maupun lingkungan sekitar sehingga mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi. Salah satu responden menyatakan bahwa penggunaan gawai saat makan membuat anak kurang bersosialisasi dan sulit diajak berkomunikasi, sedangkan responden lain mengungkapkan bahwa anak menjadi kurang fokus terhadap percakapan ketika sedang menonton melalui gawai. Temuan tersebut menunjukkan bahwa orang tua memandang kegiatan makan sebagai kesempatan untuk membangun komunikasi dan kedekatan emosional dalam keluarga.

Pandangan tersebut sejalan dengan teori sosiokultural Vygotsky yang menjelaskan bahwa perkembangan anak berlangsung melalui interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya (Kurniati, 2025). Interaksi yang terjadi dalam aktivitas sehari-hari, termasuk saat

makan bersama keluarga, memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan Hidayat dan Maesyaroh (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan dapat menurunkan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain, karena stimulus dari layar lebih menarik perhatian anak. Selain itu, penggunaan gawai yang tidak terkontrol dapat memengaruhi kemampuan interaksi sosial anak usia dini (Nasution et al., 2022).

Meskipun demikian, sebagian orang tua berpendapat bahwa penggunaan gawai saat makan masih bisa diterima dan dampak tersebut tidak selalu terjadi apabila penggunaan gawai disertai pembatasan dan pengawasan yang baik. Orang tua menilai bahwa anak tetap dapat berkomunikasi dengan keluarga maupun teman sebaya selama penggunaan gawai dilakukan dalam durasi yang terbatas. Temuan ini menunjukkan bahwa persepsi orang tua terhadap penggunaan gawai dipengaruhi oleh pengalaman pengasuhan serta cara orang tua mengelola penggunaan gawai dalam

kehidupan sehari-hari. Hasil tersebut selaras dengan penelitian Fatonah et al. (2024) yang menyatakan bahwa persepsi orang tua terhadap penggunaan gawai dipengaruhi oleh pengalaman, pengetahuan, dan cara orang tua memandang manfaat maupun risiko penggunaan teknologi pada anak usia dini.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti memperkuat temuan wawancara tersebut. Anak yang menggunakan gawai saat makan menunjukkan respons komunikasi yang lebih terbatas dibandingkan anak yang tidak menggunakan gawai. Respons yang diberikan cenderung berupa anggukan, gelengan kepala, atau jawaban singkat ketika diajak berbicara oleh orang tua. Sebaliknya, anak yang tidak menggunakan gawai terlihat lebih aktif merespons pertanyaan, memberikan tanggapan, serta mempertahankan percakapan selama kegiatan makan berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perhatian anak lebih banyak terserap oleh stimulus audiovisual dari gawai sehingga komunikasi dengan lingkungan sekitar menjadi berkurang.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Itsna & Rofi'ah (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan

gawai pada anak usia dini dapat mengurangi kualitas interaksi sosial karena anak lebih banyak berinteraksi dengan layar dibandingkan dengan orang-orang di sekitarnya. Penelitian Nasution et al. (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan gawai yang tidak terkontrol berkaitan dengan perkembangan sosial anak usia dini, terutama apabila mempengaruhi kemampuan anak dalam berkomunikasi secara langsung.

Selain memengaruhi respons komunikasi, penggunaan gawai saat makan juga terlihat berkaitan dengan inisiatif komunikasi anak. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak yang menggunakan gawai cenderung tidak memulai percakapan dan hanya memberikan respons ketika orang tua terlebih dahulu mengajak berbicara. Sebaliknya, anak yang tidak menggunakan gawai tampak lebih aktif bercerita, bertanya, maupun menyampaikan pendapat kepada orang tua selama kegiatan makan berlangsung. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan makan dapat menjadi sarana yang efektif untuk melatih kemampuan komunikasi anak apabila berlangsung tanpa distraksi penggunaan gawai.

Kondisi tersebut berkaitan dengan konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) yang dikemukakan Vygotsky (Suardipa, 2020), bahwa anak belajar secara optimal melalui bimbingan orang dewasa dalam situasi interaksi yang aktif. Ketika gawai mengambil alih perhatian anak, potensi stimulasi perkembangan melalui percakapan langsung dengan orang tua menjadi tidak dimanfaatkan secara optimal.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa ketika anak tidak terdistraksi oleh gawai, perhatian anak lebih terbuka terhadap lingkungan sosial di sekitarnya. Anak menjadi lebih peka terhadap percakapan yang terjadi dan lebih terdorong untuk mengungkapkan pikiran serta perasaannya secara spontan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan makan dapat menjadi ruang interaksi yang kaya bagi anak untuk melatih keberanian anak dalam berkomunikasi dan memulai percakapan.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti anak yang menggunakan gawai cenderung lebih pasif dan menunggu stimulus dari orang tua, sedangkan anak yang tidak menggunakan gawai menunjukkan

keterlibatan yang lebih aktif dalam membangun komunikasi. Dengan kata lain, penggunaan gawai saat makan dapat mengurangi peluang anak untuk melatih keterampilan sosial yang berkaitan dengan keberanian menyampaikan, bertanya, dan memulai interaksi dengan orang lain

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa anak yang menggunakan gawai memiliki kontak mata dan keterlibatan sosial yang lebih rendah dibandingkan anak yang tidak menggunakan gawai. Perhatian anak lebih banyak tertuju pada layar sehingga interaksi dengan orang tua menjadi terbatas. Sebaliknya, anak yang tidak menggunakan gawai tampak lebih aktif menjaga kontak mata, memperhatikan pembicaraan orang tua, dan terlibat dalam percakapan yang berlangsung. Temuan ini mendukung pendapat Hidayah (2023) yang menjelaskan bahwa kesempatan berinteraksi dengan lingkungan sosial merupakan faktor penting dalam perkembangan sosial emosional anak usia dini. Rahmatunnisa (2019) juga menegaskan bahwa pengalaman sosial yang baik dengan lingkungan sekitar berperan dalam membentuk

kemampuan komunikasi dan penyesuaian sosial anak.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa dari hasil observasi dengan orang menemukan bahwa terdapat beberapa strategi yang dilakukan orang tua dalam mengelola penggunaan gawai saat makan. Strategi yang paling banyak dilakukan adalah membatasi durasi penggunaan gawai, memberikan pengawasan terhadap konten yang diakses anak, serta hanya memperbolehkan penggunaan gawai pada kondisi tertentu, seperti ketika anak sedang sakit atau orang tua memiliki kesibukan yang tidak dapat ditinggalkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Harianti et al. (2025) yang menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua menerapkan pembatasan waktu penggunaan gawai sebagai strategi utama untuk meminimalkan dampak negatif gawai terhadap perkembangan anak. Selain melakukan pembatasan dan pengawasan, orang tua juga memberikan penjelasan kepada anak mengenai alasan penggunaan gawai perlu dibatasi agar anak memahami tujuan dari aturan yang diterapkan.

Strategi tersebut menunjukkan adanya upaya orang tua untuk mendampingi penggunaan teknologi digital secara lebih bijaksana. Temuan ini sejalan dengan konsep *active mediation* yaitu keterlibatan aktif orang tua melalui komunikasi dan pemberian penjelasan kepada anak mengenai penggunaan media digital Wulandari dan Santoso (2019). Harianti et al. (2025) juga menjelaskan bahwa pembatasan, pengawasan, dan pendampingan orang tua merupakan strategi penting dalam mengelola penggunaan gawai pada anak usia dini agar tidak mengganggu proses perkembangan sosialnya.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa orang tua menggunakan strategi pembiasaan dan konsistensi aturan. Orang tua membentuk kebiasaan makan tanpa gawai melalui penerapan aturan yang dilakukan secara konsisten sejak dini. Orang tua membiasakan anak memahami bahwa kegiatan makan merupakan waktu untuk menikmati makanan sekaligus berinteraksi dengan anggota keluarga. Ketika aturan diterapkan secara berulang, anak mulai memahami kapan gawai dapat digunakan dan kapan harus disimpan. Pembiasaan tersebut

dilakukan secara bertahap sehingga menjadi bagian dari rutinitas keluarga. Pemahaman ini tidak terbentuk secara instan, melainkan melalui proses pembiasaan yang memerlukan kesabaran dan konsistensi dari orang tua. Sebagaimana dikemukakan oleh Rusiadi (2024) bahwa metode pembiasaan menjadi salah satu strategi yang efektif dalam membentuk perilaku anak usia dini karena dilakukan secara teratur, berkesinambungan, dan diulang secara konsisten hingga menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain strategi pengelolaan, penelitian ini menemukan bahwa keputusan orang tua dalam mengatur penggunaan gawai saat makan dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu lingkungan sosial, media sosial, dan kondisi internal keluarga. Orang tua mengamati bahwa anak mudah meniru perilaku teman sebaya yang menggunakan gawai saat makan sehingga mendorong mereka untuk menerapkan aturan yang lebih tegas. Di sisi lain, media sosial menjadi sumber informasi yang membantu orang tua memahami dampak penggunaan gawai dan berbagai strategi pengasuhan digital. Namun,

informasi tersebut tetap disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik anak sebelum diterapkan dalam keluarga.

Temuan tersebut didukung oleh Lindriany et al. (2023) yang menjelaskan bahwa literasi digital orang tua berperan penting dalam membantu orang tua mengambil keputusan yang tepat dalam mendampingi penggunaan teknologi pada anak usia dini. Orang tua tetap mempertimbangkan kondisi, kebutuhan, dan karakteristik anak sebelum memutuskan aturan yang akan diterapkan. Sikap kritis orang tua dalam menyikapi informasi dari media sosial ini mencerminkan adanya kemampuan filtrasi dan adaptasi terhadap konten parenting yang diterima. Wiratmo (2020) menjelaskan bahwa kompetensi literasi digital orang tua mencakup kemampuan mengakses, menyeleksi, memahami, memverifikasi, dan mengevaluasi informasi digital. Kemampuan tersebut membantu orang tua memilih informasi yang relevan dan menyesuaikannya dengan kebutuhan serta nilai-nilai yang berlaku dalam keluarga.

Selain faktor lingkungan dan media sosial, kondisi internal keluarga juga memengaruhi keputusan orang

tua dalam mengelola penggunaan gawai saat makan. Kesibukan orang tua, karakteristik anak, kondisi kesehatan anak, serta kesepakatan aturan antara ayah dan ibu menjadi pertimbangan dalam menentukan apakah gawai diperbolehkan digunakan saat makan atau tidak. Temuan ini sejalan dengan penelitian Harianti et al. (2025) yang menunjukkan bahwa pengelolaan penggunaan gawai pada anak usia dini tidak terlepas dari berbagai tantangan yang dihadapi orang tua dalam kehidupan sehari-hari.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar orang tua memandang penggunaan gawai saat makan pada anak usia dini berpotensi mengurangi kualitas interaksi sosial anak, terutama komunikasi, respons terhadap percakapan, inisiatif berinteraksi, kontak mata, dan keterlibatan anak selama kegiatan makan. Meskipun demikian, sebagian orang tua tetap memperbolehkan penggunaan gawai dalam kondisi tertentu, seperti ketika anak rewel, sulit makan, atau orang tua sedang memiliki kesibukan. Untuk

meminimalkan dampak tersebut, orang tua menerapkan berbagai strategi, seperti pembatasan dan pengawasan penggunaan gawai, pemberian pemahaman kepada anak, serta pembiasaan makan tanpa gawai secara konsisten. Keputusan orang tua dalam mengelola penggunaan gawai dipengaruhi oleh lingkungan sosial, media sosial, serta kondisi internal keluarga.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan aktif orang tua dalam mengelola penggunaan gawai memiliki peran penting dalam menjaga kualitas interaksi sosial anak selama kegiatan makan. Oleh karena itu, orang tua perlu menerapkan penggunaan gawai secara bijaksana dengan tetap memberikan pendampingan dan membangun komunikasi selama makan bersama keluarga. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji penggunaan gawai saat makan dengan melibatkan jumlah partisipan yang lebih luas atau menggunakan pendekatan yang berbeda sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- American Academy of Pediatrics. (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5), e20162591. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>
- Badan Pusat Statistik. (2024). Profil anak usia dini 2024. Badan Pusat Statistik. <https://www.bps.go.id>
- Fahmi, M. Z. (2022). PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI LINGKUNGAN LENDANG JANGKRIK [Universitas Islam Negeri Mataram]. In *UIN Mataram* (Vol. 2, Issue 8.5.2017). <https://lib.unnes.ac.id/20002/>
- Fatonah, S. B., Qonitas, & Mulyana, H. E. (2024). Persepsi Orang Tua Terhadap Pendidikan Seksual Untuk Anak Usia Dini. *Ceria(Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini)*, 13(2), 320–325. <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i2.1311>
- Harianti, S. D., Prasetyo, S., Sibawaihi, & Faqh, A. A. (2025). PERAN ORANG TUA DALAM MENGATUR PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI. *Kumaracitta : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(01), 1–7. <https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.96477>
- Hidayah, F. (2023). *Optimalisasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Belajar Kelompok*. 3(5), 7942–7956. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v3i5>
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 167–186.
- Itsna, M. N., & Rofi'ah, R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Ummul Qura: Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 16(1), 60–70. <https://doi.org/10.55352/uq.v16i1.380>
- Kurniati, E. (2025). Teori Sosiokultural Vygotsky untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19–24. <https://www.putrapublisher.org/ojs/index.php/jspaud/article/view/703>
- Latifah, L. (2023). *dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial emosional anak usia dini (studi kasus di desa kertasinduyasa brebes)*.
- Lindriany, J., Hidayati, D., & Muhammad Nasaruddin, D. (2023). Urgensi Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Dan Orang Tua. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 4(1), 35–49. <https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.201>
- Nasir, A., Shah, K., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). *Pendekatan Fenomenologi Dalam Penelitian Kualitatif*. 3(5), 4445–4451.
- Nasution, T., Ariani, E., & Emayanti, M. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEMAMPUAN. 4307(3), 588–594.
-

- <https://doi.org/10.54314/jssr.v5i3.993>
- Rahmatunnisa, S. (2019). KELEKATAN ANTARA ANAK DAN ORANG TUA DENGAN KEMAMPUAN SOSIAL. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 98–107. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/yby.3.2.97-107>
- Rasaningrum, M. D., & Pudjiati, R. R. S. (2021). *Pengaruh waktu layar terhadap praktik pemberian makan dengan regulasi diri pada perilaku makan anak*. <https://doi.org/10.22219/jipt.v9i2.14486>
- Rusiadi. (2024). *PENERAPAN METODE PEMBIASAAN DALAM MENANAMKAN KEDISIPLINAN ANAK USIA DINI UMUR 5-6 TAHUN*. 846–857.
- Suardipa, I. P. (2020). Proses scaffolding pada zone of proximal development (ZPD) dalam pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 4(1), 79-92.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wiratmo, L. B. (2020). *Kompetensi Literasi Digital Orang Tua dan Pola Pendampingan pada Anak dalam Pemanfaatan Media Digital*. 6(02). <https://doi.org/10.30996/representamen.v6i02.4269>
- Wulandari, H., & Santoso, B. M. (2019). *PROSES PARENTAL MEDIATION TERHADAP ANAK USIA*. 2, 213–226. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26252>
- Yamin, I. S., Sulistiawati, F., & May, H. (2025). *THE RELATIONSHIP BETWEEN GADGET USAGE HABITS , PARENTING STAYLES AND EATING PATTERNS OF CHILDREN AGED 4-7 YEARS WITH*. 6(2), 492–498.
- Yuniarni, D., Surjaningrum, E. R., & Dewi, T. K. (2024). *Analyzing Parental Perceptions of Smartphone Usage in Early Childhood : Educational Potential and Risk Management*. 7(3), 457–468. <https://doi.org/10.23887/jp2.v7i3.90470>