EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2807-8659 | p-ISSN : 2807-8829
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/educator

HUBUNGAN POLA PENGGUNAAN GAWAI DENGAN PERILAKU SOSIAL ANAK USIA DINI USIA 5-6 TAHUN

Regina Rona Aisyah[1], Yuliani Nurani[2], Nurjannah[3]
[1-3]Program Studi Guru Pendidikan Anak Usia Dini , Universitas Negeri Jakarta
e-mail: reginaronaaisyah_1105620068@mhs.unj.ac.id

Diterima: *6/11/2026*; Direvisi: *18/11/2026*; Diterbitkan: *24/11/2026*

ABSTRAK

Penggunaan gawai pada anak usia dini semakin menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari, baik sebagai media pembelajaran maupun hiburan. Kondisi tersebut perlu diperhatikan karena jenis konten yang diakses dan pola penggunaan gawai dapat berkaitan dengan pengalaman serta perilaku sosial anak dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan pola penggunaan gawai berdasarkan jenis konten yang diakses dengan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Subjek penelitian berjumlah 50 anak usia 5-6 tahun yang berdomisili di Bekasi. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen yang terdiri atas 5 butir pernyataan untuk mengukur pola penggunaan gawai dan 7 butir pernyataan untuk mengukur perilaku sosial anak. Data dianalisis menggunakan SPSS melalui uji validitas, reliabilitas, analisis deskriptif, dan uji korelasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata pola penggunaan gawai sebesar 13,00, sedangkan perilaku sosial sebesar 19,78. Hasil uji korelasi menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,232 yang lebih besar dari 0,05, sehingga tidak terdapat hubungan yang signifikan secara statistik antara pola penggunaan gawai dengan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun pada data yang dianalisis. Dengan demikian, pola penggunaan gawai yang diukur dalam penelitian ini belum dapat dinyatakan memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku sosial anak. Hasil penelitian juga menunjukkan perlunya memperhatikan faktor lain yang dapat berkaitan dengan perilaku sosial anak serta mengevaluasi instrumen pengukuran penggunaan gawai pada penelitian selanjutnya.

Kata Kunci: *anak usia dini, gawai, konten digital, perilaku sosial*

ABSTRACT

The use of gadgets among early childhood children has increasingly become part of their daily activities, both as a learning medium and for entertainment. This condition needs attention because the types of content accessed and patterns of gadget use may be related to children's experiences and social behavior in their daily lives. This study aimed to determine the relationship between gadget use patterns based on the types of content accessed and the social behavior of children aged 5-6 years. This research employed a quantitative approach with a correlational design. The subjects were 50 children aged 5-6 years domiciled in Bekasi. Data were collected using an instrument consisting of 5 items to measure gadget use patterns and 7 items to measure children's social behavior. The data were analyzed using SPSS through validity, reliability, descriptive, and correlation tests. The results showed that the mean score of gadget use patterns was 13.00, while the mean score of social behavior was 19.78. The correlation test resulted in a significance value of 0.232, which was greater than 0.05, indicating that there was no statistically significant relationship between gadget use patterns and social behavior among children aged 5-6 years in the analyzed data. Therefore, the gadget use patterns measured in this study could not be considered significantly related to children's social

Copyright (c) 2026 EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.169240

EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2807-8659 | p-ISSN : 2807-8829
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/educator

behavior. The findings also indicate the need to consider other factors that may be associated with children's social behavior and to evaluate the measurement instrument for gadget use in future research.
Keywords: *digital content, early childhood, gadgets, social behavior*

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada fase perkembangan fundamental yang mencakup kematangan aspek sosial dan emosional. Pada rentang usia 5–6 tahun, anak mulai mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan orang lain, bekerja sama, berbagi, menolong, mematuhi aturan, mengendalikan emosi, serta menunjukkan empati terhadap sesama (Listiana et al., 2026). Perkembangan sosial tersebut idealnya distimulasi melalui interaksi langsung yang hangat bersama orang tua, guru, dan teman sebaya di lingkungan nyata. Namun, pesatnya penetrasi teknologi digital dalam kehidupan keluarga membuat pengalaman belajar anak kini turut diperoleh melalui media digital yang diakses menggunakan gawai.

Gawai saat ini telah menjadi perangkat elektronik yang sangat akrab dengan rutinitas harian anak usia dini. Anak menggunakan telepon pintar maupun komputer tablet untuk menonton video, bermain gim, mencari informasi, hingga mengakses aplikasi pembelajaran interaktif (Rahayu et al., 2021). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan gawai pada anak tidak cukup ditinjau dari kepemilikan perangkat semata, melainkan perlu dicermati dari tujuan aktivitas serta ragam konten yang dikonsumsi. Apabila disertai pendampingan orang tua dan pemilihan konten yang sesuai tahapan usia, gawai dapat berfungsi sebagai media edukatif, tetapi penggunaan tanpa kendali berisiko menghambat tugas perkembangan anak (Hadi & Sumardi, 2023; Rahayu et al., 2021).

Dalam kondisi ideal, penggunaan gawai oleh anak usia dini semestinya disertai batasan waktu yang terukur, pendampingan aktif orang tua, serta seleksi konten yang mendukung stimulasi tumbuh kembang. Akan tetapi, praktik pengasuhan di lapangan menunjukkan bahwa anak kerap mengakses berbagai jenis konten hiburan maupun permainan secara mandiri tanpa pengawasan yang konsisten (Irzalinda & Latifah, 2023). Oleh karena itu, kajian mengenai pola penggunaan gawai berdasarkan jenis konten yang diakses menjadi sangat penting untuk ditelaah guna memahami bagaimana pengalaman digital membentuk perilaku keseharian anak.

Persoalan pemanfaatan media digital menjadi semakin relevan ketika dikaitkan dengan pembentukan perilaku sosial anak usia dini. Dominasi aktivitas di depan layar berpotensi mengurangi porsi waktu anak untuk berkomunikasi dan bermain secara langsung dengan teman sebaya maupun anggota keluarga. Sejumlah penelitian terdahulu melaporkan adanya keterkaitan antara intensitas penggunaan gawai atau *screen time* dengan aspek perkembangan sosial-emosional anak (Martin et al., 2024; Maulusi & Rahagia, 2022; Rahayu et al., 2021).

Meskipun kajian mengenai dampak gawai terhadap anak usia dini telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pengukuran pada aspek durasi paparan atau lama waktu *screen time* semata (Azizah et al., 2025; Widianingtyas & Peristiowati, 2026). Padahal, dampak pengalaman digital anak tidak hanya ditentukan oleh lamanya durasi menatap layar, melainkan juga oleh karakteristik dan jenis konten yang dikonsumsi, seperti konten edukatif, hiburan pasif, maupun gim interaktif (Mallawaarachchi et al., 2022, 2024). Dengan demikian, masih terdapat ruang kajian empiris untuk menelaah pola penggunaan gawai secara spesifik berdasarkan jenis konten dan mengaitkannya langsung dengan perilaku sosial anak usia 5–6 tahun.

Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya menguji secara empiris hubungan antara pola penggunaan gawai berdasarkan karakteristik aktivitas dan jenis konten yang diakses

Copyright (c) 2026 EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.169240

EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2807-8659 | p-ISSN : 2807-8829
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/educator

dengan perilaku sosial anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini tidak berangkat dari asumsi deterministik bahwa gawai selalu berdampak buruk, melainkan menguji keterkaitan antarvariabel secara objektif pada 50 anak usia 5–6 tahun di Bekasi. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan landasan empiris bagi orang tua dan pendidik anak usia dini dalam menyikapi penggunaan gawai secara lebih proporsional serta merancang pendampingan digital yang selaras dengan kebutuhan perkembangan sosial anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional untuk menguji ada atau tidaknya hubungan antara pola penggunaan gawai sebagai variabel bebas dan perilaku sosial anak usia 5–6 tahun sebagai variabel terikat. Desain korelasional dipilih karena peneliti tidak memberikan perlakuan atau manipulasi eksperimental, melainkan mengukur kedua variabel secara alami sesuai kondisi yang berlangsung pada subjek penelitian. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria subjek berupa anak usia 5–6 tahun yang berdomisili di Bekasi dan telah terbiasa menggunakan gawai dalam aktivitas sehari-hari di rumah. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh sampel sebanyak 50 anak yang terdiri atas 27 anak berusia 5 tahun (54%) dan 23 anak berusia 6 tahun (46%).

Mengingat subjek penelitian adalah anak usia dini yang belum mampu mengisi kuesioner secara mandiri, pengumpulan data dilakukan melalui orang tua atau wali anak sebagai responden utama yang mengamati langsung perilaku anak di rumah. Orang tua mengisi dua instrumen kuesioner tertutup berskala *Likert* berdasarkan pengamatan intensif terhadap kebiasaan anak sehari-hari. Instrumen pertama mengukur pola penggunaan gawai melalui 5 butir pernyataan yang mencakup konsumsi konten edukatif, aktivitas belajar, hiburan video, permainan (*game*), serta pemilihan konten berdasarkan minat anak. Instrumen kedua mengukur perilaku sosial anak melalui 7 butir pernyataan yang mengamati frekuensi perilaku bekerja sama, berbagi, menolong orang lain, berinteraksi dengan sebaya, mematuhi aturan, mengendalikan emosi, serta menunjukkan empati.

Sebelum digunakan untuk pengujian hipotesis, kedua instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya guna memastikan kelayakan alat ukur. Hasil uji validitas butir menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* menunjukkan bahwa seluruh butir pada instrumen pola penggunaan gawai (5 butir) maupun instrumen perilaku sosial (7 butir) dinyatakan valid karena nilai r_{hitung} melampaui r_{tabel} (0,279). Pada pengujian reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*, instrumen perilaku sosial memperoleh nilai sebesar 0,873 sehingga dinyatakan memiliki konsistensi internal yang sangat baik. Sementara itu, instrumen pola penggunaan gawai memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,149 yang tergolong rendah akibat heterogenitas jenis konten yang diukur dalam satu dimensi, sehingga butir instrumen ini menjadi catatan evaluasi metodologis dan hasil analisis korelasinya diinterpretasikan secara hati-hati.

Seluruh data yang terkumpul dianalisis menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS* melalui tahapan statistik deskriptif, uji prasyarat normalitas, dan uji korelasi untuk menguji hipotesis penelitian. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memetakan nilai minimum, maksimum, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi (*standard deviation*) dari skor kedua variabel. Pengambilan keputusan pada uji hipotesis korelasi ditetapkan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0{,}05$), di mana nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 menunjukkan adanya hubungan yang signifikan, sedangkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 menunjukkan tidak adanya hubungan yang signifikan secara statistik.

Copyright (c) 2026 EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.169240

EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2807-8659 | p-ISSN : 2807-8829
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/educator

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pola penggunaan gawai dengan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun. Data diperoleh dari 50 anak yang berdomisili di Bekasi dan selanjutnya dianalisis menggunakan SPSS. Hasil penelitian disajikan secara bertahap, dimulai dengan karakteristik subjek penelitian dan analisis deskriptif, kemudian dilanjutkan dengan hasil pengujian instrumen dan uji korelasi. Setelah penyajian hasil, pembahasan dilakukan dengan mengaitkan temuan penelitian dengan hasil penelitian terdahulu yang relevan.

Hasil

Karakteristik Usia Anak

Pemetaan karakteristik subjek penelitian dilakukan untuk memberikan gambaran demografis mengenai sebaran usia anak yang terlibat dalam pengukuran. Berdasarkan data identitas yang dihimpun melalui responden orang tua, seluruh subjek berada pada rentang usia prasekolah akhir, yakni 5 hingga 6 tahun. Rincian distribusi frekuensi dan persentase subjek penelitian berdasarkan kelompok usia disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Karakteristik Usia Subjek Penelitian

Usia	Frekuensi	Persentase
5 Tahun	27	54%
6 Tahun	23	46%
Total	**50**	**100%**

Merujuk pada data pada Tabel 1, kelompok anak berusia 5 tahun mendominasi komposisi subjek penelitian dengan jumlah 27 anak atau sebesar 54% dari total keseluruhan sampel. Sementara itu, kelompok anak berusia 6 tahun berjumlah 23 anak atau mencakup 46% dari total subjek yang diteliti. Kedua kelompok usia tersebut dianalisis secara terpadu karena berada dalam satu tahap perkembangan fase prasekolah akhir yang menjadi fokus utama kajian ini.

Analisis Deskriptif Pola Penggunaan Gawai dan Perilaku Sosial

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kecenderungan pemusatan dan penyebaran skor empiris variabel pola penggunaan gawai dan perilaku sosial anak. Perhitungan statistik mencakup jumlah sampel (*N*), skor terendah (minimum), skor tertinggi (maksimum), nilai rata-rata (*Mean*), serta simpangan baku (*Std. Deviation*). Hasil lengkap analisis deskriptif kedua variabel penelitian ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviation
Pola penggunaan gawai	50	8	19	13,00	2,304
Perilaku sosial	50	11	28	19,78	4,635

Berdasarkan Tabel 2, variabel pola penggunaan gawai menunjukkan rentang skor empiris antara 8 hingga 19 dengan nilai rata-rata sebesar 13,00 dan standar deviasi sebesar 2,304. Pada variabel perilaku sosial anak, skor empiris tersebar dari nilai minimum 11 hingga nilai maksimum 28 dengan nilai rata-rata sebesar 19,78 dan standar deviasi sebesar 4,635. Sebaran skor yang lebih lebar pada variabel perilaku sosial mengindikasikan adanya keragaman tingkat kematangan interaksi sosial antarindividu anak meskipun berada pada kelompok usia yang relatif homogen.

Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Pengujian kualitas psikometris instrumen dilakukan untuk memastikan ketepatan dan keajegan alat ukur sebelum data dianalisis lebih lanjut. Pada uji validitas, kelima butir

Copyright (c) 2026 EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.169240

EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2807-8659 | p-ISSN : 2807-8829
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/educator

pernyataan instrumen pola penggunaan gawai memperoleh nilai r_{hitung} pada rentang 0,402 hingga 0,612, sedangkan ketujuh butir pernyataan instrumen perilaku sosial memperoleh nilai r_{hitung} pada rentang 0,689 hingga 0,819, sehingga seluruh butir dinyatakan valid karena melampaui r_{tabel} sebesar 0,279. Selanjutnya, hasil pengujian konsistensi internal melalui uji reliabilitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Pola penggunaan gawai	0,149	Tidak reliabel
Perilaku sosial	0,873	Reliabel

Merujuk pada Tabel 3, instrumen perilaku sosial menghasilkan nilai koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,873, yang membuktikan bahwa instrumen tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi dan konsisten dalam mengukur perilaku sosial anak. Sebaliknya, instrumen pola penggunaan gawai memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,149 sehingga dikategorikan tidak reliabel akibat beragamnya sifat butir konten yang diukur dalam satu skor komposit. Oleh karena itu, temuan empiris yang melibatkan skor pola penggunaan gawai dalam penelitian ini dievaluasi dan diinterpretasikan dengan penuh kehati-hatian.

Uji Korelasi

Pengujian hipotesis melalui analisis korelasi dilakukan untuk menentukan signifikansi hubungan antara pola penggunaan gawai dan perilaku sosial anak usia 5–6 tahun. Kriteria pengujian ditetapkan pada taraf signifikansi $\alpha = 0{,}05$, di mana hubungan dinyatakan signifikan secara statistik apabila nilai probabilitas (*Sig.*) lebih kecil daripada 0,05. Hasil analisis korelasi menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah sebesar $0{,}232$ ($> 0{,}05$). Dengan demikian, hipotesis penelitian ditolak dan dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan secara statistik antara pola penggunaan gawai dengan perilaku sosial anak usia 5–6 tahun pada data yang dianalisis.

Pembahasan

Hasil pengujian statistik membuktikan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan secara statistik antara pola penggunaan gawai berdasarkan jenis konten yang diakses dengan perilaku sosial anak usia 5–6 tahun ($p = 0{,}232 > 0{,}05$). Temuan ini mengindikasikan bahwa variasi aktivitas dan ragam konten digital yang dikonsumsi anak dalam sampel penelitian ini belum berkorelasi secara langsung dengan tinggi rendahnya skor perilaku sosial mereka sehari-hari. Anak usia dini yang mengakses konten pembelajaran, hiburan, maupun permainan melalui gawai tetap mampu menunjukkan perilaku prososial seperti bekerja sama, berbagi, mematuhi aturan, dan berempati selama ruang interaksi sosialnya di lingkungan keluarga tetap terpelihara.

Temuan yang tidak signifikan ini menunjukkan perbedaan arah hasil apabila dibandingkan dengan sejumlah penelitian terdahulu yang melaporkan adanya korelasi signifikan antara penggunaan gawai dan perkembangan sosial-emosional anak (Martin et al., 2024; Maulusi & Rahagia, 2022; Wiyanti et al., 2022). Perbedaan hasil empiris tersebut dapat dijelaskan melalui dua aspek mendasar, yakni perbedaan fokus dimensi pengukuran dan peran konteks pendampingan di rumah. Penelitian terdahulu seperti studi Azizah et al. (2025) serta Widianingtyas dan Peristiowati (2026) berfokus pada durasi paparan layar (*screen time*) yang ekstrem sehingga secara langsung menyita waktu interaksi sosial fisik anak, sedangkan penelitian ini berfokus pada variasi jenis konten yang diakses anak. Akibatnya, perbedaan kedua penelitian tersebut lebih mencerminkan perbedaan fokus pengukuran daripada pertentangan temuan secara substansial, sebagaimana juga ditekankan bahwa interaksi orang tua yang baik mampu mengembangkan aspek sosio-emosional anak (Azzahra et al., 2026; Barr

Copyright (c) 2026 EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.169240

et al., 2020; Nurmalita et al., 2026; Salma et al., 2026; Sari et al., 2024; Sticca et al., 2025; Wirahno et al., 2025).

Selain perbedaan konstruk variabel yang diukur, kajian meta-analisis oleh Mallawaarachchi et al. (2022, 2024) serta penelitian Kiing et al. (2024) menegaskan bahwa dampak penggunaan telepon pintar dan tablet terhadap perkembangan psikososial anak sangat bergantung pada konteks penggunaan dan keterlibatan orang tua. Ketika anak mengakses konten digital dengan pendampingan dialogis dari orang tua dan tidak menjadikannya sebagai pengganti aktivitas bermain bersama teman sebaya, paparan konten gawai tidak serta-merta menurunkan keterampilan sosial anak (Irzalinda & Latifah, 2023; Rahayu et al., 2021). Hal ini memperjelas bahwa perilaku sosial anak usia dini merupakan konstruk multidimensional yang lebih dominan dibentuk oleh kualitas pola asuh keluarga, pembiasaan aturan di rumah, dan interaksi langsung dengan lingkungan sosialnya (Listiana et al., 2026). Oleh karena itu, temuan penelitian ini menegaskan pentingnya penerapan pola asuh yang konsisten, pembatasan waktu layar yang jelas, serta pendampingan aktif orang tua saat anak menggunakan gawai agar perkembangan sosial-emosional anak tetap terjaga (Azzahra et al., 2026; Indriati et al., 2025; Masykuroh et al., 2026; Nisa et al., 2026; Nurkiyah et al., 2025; Rahayu et al., 2025).

Dari sudut pandang metodologis, ketiadaan hubungan yang signifikan dalam penelitian ini juga berkaitan erat dengan keterbatasan psikometris pada instrumen pola penggunaan gawai yang memiliki nilai reliabilitas rendah (*Cronbach's Alpha* = 0,149). Rendahnya konsistensi internal tersebut disebabkan oleh penggabungan indikator aktivitas yang sifatnya saling bertolak belakang—seperti konsumsi konten edukatif terarah dan hiburan pasif—ke dalam satu skor total unidimensional. Akibatnya, variasi skor antarjenis konten saling meniadakan dan mengurangi sensitivitas instrumen dalam mendeteksi korelasi dengan perilaku sosial anak, sehingga evaluasi dan penyempurnaan instrumen menjadi langkah krusial bagi penelitian lanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, penelitian ini menjawab bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan secara statistik antara pola penggunaan gawai berdasarkan jenis konten yang diakses dengan perilaku sosial anak usia 5–6 tahun pada subjek penelitian di Bekasi ($p = 0{,}232 > 0{,}05$). Temuan ini menegaskan bahwa variasi jenis konten yang diakses anak melalui gawai tidak secara tunggal menentukan kualitas perilaku sosial mereka, melainkan turut dipengaruhi oleh kualitas interaksi langsung dan pendampingan orang tua di lingkungan keluarga.

Implikasi dari temuan ini mengarahkan orang tua dan pendidik anak usia dini untuk tidak hanya membatasi penggunaan gawai, tetapi juga aktif mendampingi anak dalam memilih konten digital yang edukatif serta tetap memprioritaskan kesempatan bermain sosial secara langsung. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk merekonstruksi dan menguji ulang instrumen pola penggunaan gawai agar memiliki reliabilitas tinggi dengan memisahkan dimensi durasi, frekuensi, jenis konten, dan tingkat pendampingan orang tua secara terukur, serta melibatkan variabel lingkungan pengasuhan pada sampel yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Azizah, L. N., Adani, E. F., Mukminin, M. N., Satiningsih, Sari, W. P., Ngiffah, D. A., & Sari, F. P. (2025). Hubungan durasi paparan screen time dengan keterlambatan perkembangan pada anak usia dini. *PSIKOSAINS (Jurnal Penelitian dan Pemikiran Psikologi)*, *20*(2), 189–199. https://doi.org/10.30587/psikosains.v20i2.10328

Copyright (c) 2026 EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.169240

Azzahra, N. L., Jayadinata, A. K., & Nikawanti, G. (2026). Pengaruh pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia 4–7 tahun. *Absorbent Mind*, *6*(2), 72–89. https://doi.org/10.37680/absorbent_mind.v6i2.10622

Barr, R., Kirkorian, H. L., Radesky, J., Coyne, S. M., Nichols, D. L., Blanchfield, O., Rusnak, S. N., Stockdale, L., Ribner, A., Durnez, J., Epstein, M., Heimann, M., Koch, F., Sundqvist, A., Thornberg, U. B., Konrad, C., Slussareff, M., Bus, A. G., Bellagamba, F., & Fitzpatrick, C. (2020). Beyond screen time: A synergistic approach to a more comprehensive assessment of family media exposure during early childhood. *Frontiers in Psychology*, *11*, 1283. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01283

Hadi, R., & Sumardi, L. (2023). Penggunaan gadget oleh anak usia dini. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *6*(2), 1062–1066. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1324

Indriati, T., Sutrisno, S., & Yuniarti, Y. (2025). Penggunaan gadget dalam perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(1), 127–133. https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i1.2256

Irzalinda, V., & Latifah, M. (2023). Screen time and early childhood well-being: A systematic literature review approach. *Journal of Family Sciences*, *8*(1), 18–34. https://doi.org/10.29244/jfs.vi.49792

Kiing, J. S., Kang, Y. Q., Mulay, K. V., Lim, T. S., Chong, S. C., Tan, M. Y., Chan, Y. H., Lim, A. S., & Aishworiya, R. (2024). Screen time and social-emotional skills in preschoolers with developmental, behavioural or emotional issues in Singapore. *Annals of the Academy of Medicine, Singapore*, *53*(7), 410–419. https://doi.org/10.47102/annals-acadmedsg.2023384

Listiana, A., Rachmawati, Y., Mariyana, R., Zaman, B., Sit, M., El Seira, R. M., & Marini, A. (2026). Early childhood social emotional behavior and their role in education for sustainable development in Indonesia. *Discover Sustainability*, *7*(1), 1164. https://doi.org/10.1007/s43621-026-03503-3

Mallawaarachchi, S., Burley, J., Mavilidi, M., Howard, S. J., Straker, L., Kervin, L., Staton, S., Hayes, N., Machell, A., Torjinski, M., Brady, B., Thomas, G., Horwood, S., White, S. L. J., Zabatiero, J., Rivera, C., & Cliff, D. (2024). Early childhood screen use contexts and cognitive and psychosocial outcomes: A systematic review and meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, *178*(10), 1017–1026. https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2024.2620

Mallawaarachchi, S. R., Anglim, J., Hooley, M., & Horwood, S. (2022). Associations of smartphone and tablet use in early childhood with psychosocial, cognitive and sleep factors: A systematic review and meta-analysis. *Early Childhood Research Quarterly*, *60*, 13–33. https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.12.008

Martin, M., Handoko, W. D., & Maulana, R. (2024). Analisis hubungan intensitas penggunaan gawai (screen time) dengan perkembangan sosial-emosional anak usia dini pada era digital. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, *13*(2), 279–286. https://doi.org/10.31571/saintek.v13i2.11124

Masykuroh, K., Masykuroh, K., & Nurafifah, Y. (2026). Pengaruh intensitas penggunaan gawai terhadap perilaku tantrum anak usia dini. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(1). https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol8.no1.a11662

Copyright (c) 2026 EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.169240

Maulusi, I. S., & Rahagia, R. (2022). Pengaruh penggunaan gadget pada psikomotorik anak usia dini (3–5) tahun. *Indonesian Journal of Professional Nursing*, *3*(2), 93–100. https://doi.org/10.30587/ijpn.v3i2.4701

Nisa, K., Ismaiyah, N., & Azizah, N. (2026). Overstimulasi digital pada anak usia dini: Analisis pola parenting, regulasi emosi, dan kemampuan interaksi sosial dalam kajian literatur. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, *8*(1), 287–297. https://doi.org/10.30587/jieec.v8i1.11688

Nurkiyah, E., Yenita, R., & Iskandar, R. (2025). Pengaruh pola asuh orang tua terhadap gangguan konsentrasi anak dalam penggunaan gadget usia 5–6 tahun. *Jurnal Inovasi Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *5*(1), 105–112. https://doi.org/10.54371/jiepp.v5i1.683

Nurmalita, A., Furqan, M., Fitriyani, D., Parinduri, M. A., & Abdurrasyid, N. A. F. (2026). Kajian teoretis dampak paparan media digital terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia sekolah dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, *5*(2), 145–155. https://doi.org/10.51574/judikdas.v5i2.5697

Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, *5*(2), 202–210. https://doi.org/10.17509/jpa.v5i2.40743

Rahayu, R., Maba, A. P., & Ariyati, I. (2025). Pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial pada anak usia dini. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, *3*(3), 110–119. https://doi.org/10.51214/bip.v3i3.1015

Salma, A. R., Maryam, T. I., Humaida, F., & Tsaniyatsnaini, G. Z. (2026). Penguatan peran orang tua melalui seminar parenting bertema psikologi belajar dan pengasuhan anak dalam Islam. *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(1), 250–261. https://doi.org/10.51878/community.v6i1.8273

Sari, T. A. P., Novitawati, N., & 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. https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1420

Sticca, F., Brauchli, V., & Lannen, P. (2025). Screen on = development off? A systematic scoping review and a developmental psychology perspective on the effects of screen time on early childhood development. *Frontiers in Developmental Psychology*, *2*. https://doi.org/10.3389/fdpys.2024.1439040

Widianingtyas, S. I., & Peristiowati, Y. (2026). Hubungan screen time dengan perkembangan sosial-emosional anak usia 1–5 tahun pada tiga tempat penitipan anak di Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Kesehatan*, *9*(1), 54–61. https://doi.org/10.56467/jptk.v9i1.549

Wirahno, D. N., Andayani, E., & Farida, I. (2025). Pengaruh screen time terhadap kemampuan berbicara anak usia dini: Study literature review. *Crossroad Research Journal*. https://doi.org/10.58776/crj.v2i1.290

Wiyanti, N. T., Suwardi, F. L., & Syamsuriani, S. (2022). Analisis dampak penggunaan gadget pada anak usia dini dalam pembelajaran jarak jauh. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(6), 1740–1743. https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.627

Copyright (c) 2026 EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.169240