



ANALISIS HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GAWAI (SCREEN TIME) DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL-EMOSIONAL ANAK USIA DINI PADA ERA DIGITAL

Martin*, Wahyuda Dwi Handoko, Riki Maulana

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Pontianak

*email: thesikinrani@gmail.com

Received: 2024-06-5 Accepted: 2024-11-3 Published: 2024-12-30

Abstrak

Era digital meningkatkan intensitas penggunaan gawai (screen time) pada anak usia dini, memunculkan kekhawatiran terhadap perkembangan sosial-emosional mereka mengingat usia dini adalah periode emas yang menentukan kualitas interaksi sosial dan regulasi emosi di masa depan. Penelitian ini menganalisis hubungan intensitas penggunaan gawai dengan perkembangan sosial-emosional anak usia dini melalui studi literatur, menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif dengan penelusuran, seleksi, dan analisis artikel jurnal nasional dan internasional relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan gawai yang tinggi dan tidak terarah berhubungan dengan rendahnya kemampuan interaksi sosial, keterlambatan berbahasa, meningkatnya perilaku tantrum, kesulitan regulasi emosi, dan berkurangnya empati anak. Sebaliknya, penggunaan gawai dalam intensitas terbatas, terarah, dan didampingi orang tua (co-viewing) dapat memberikan manfaat edukatif tanpa mengganggu perkembangan sosial-emosional secara signifikan. Pola asuh, keterlibatan orang tua, jenis konten, dan durasi paparan turut menentukan arah hubungan tersebut. Penelitian ini merekomendasikan pedoman durasi screen time sesuai usia, pendampingan aktif orang tua, serta penguatan literasi digital bagi keluarga dan pendidik PAUD.

Kata kunci: screen time, gawai, perkembangan sosial-emosional, anak usia dini, era digital.

Abstract

The digital era has increased the intensity of gadget use (screen time) among young children, raising concerns about its impact on their social-emotional development, given that early childhood is a golden age that shapes the quality of social interaction and emotional regulation in later life. This study analyzes the relationship between gadget use intensity and early childhood social-emotional development through a literature review of studies published between 2019 and 2024, employing a descriptive-qualitative approach through the searching, selection, and analysis of relevant national and international journal articles. The findings show that high, unstructured gadget use is associated with poor social interaction skills, delayed language development, increased tantrum behavior, difficulty with emotional regulation, and reduced empathy in young children. Conversely, limited, guided gadget use accompanied by parental co-viewing can provide educational benefits without significantly disrupting social-emotional development. Parenting style, parental involvement, content type, and duration of exposure further shape this relationship. This study recommends age-appropriate screen time guidelines, active parental supervision, and strengthened digital literacy among families and early childhood educators.

Keywords: screen time, gadget, social-emotional development, early childhood, digital era.



How to cite (in APA style): 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>

Copyright (c) 2024 Martin Martin, Wahyuda Dwi Handoko, Riki Maulana
DOI: 10.31571/saintek.v13i2.11124

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada dua dekade terakhir telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk pola pengasuhan anak usia dini. Gawai seperti telepon pintar dan tablet kini menjadi bagian yang hampir tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari keluarga, tidak terkecuali keluarga dengan anak usia dini. Berbagai survei menunjukkan bahwa anak-anak mulai berinteraksi dengan gawai pada usia yang semakin muda, bahkan sebelum usia dua tahun, baik untuk tujuan hiburan, pengalih perhatian, maupun edukasi (Radesky & Christakis, 2020).

Anak usia dini berada pada rentang usia 0–6 tahun yang dikenal sebagai periode emas (golden age), yaitu masa ketika otak berkembang sangat pesat dan menjadi fondasi bagi kemampuan kognitif, bahasa, motorik, moral, serta sosial-emosional anak di masa mendatang (Santrock, 2021). Pada masa ini, anak membutuhkan interaksi langsung yang kaya dengan orang tua, pengasuh, dan lingkungan sekitarnya untuk membangun kemampuan berkomunikasi, mengenali dan mengelola emosi, membangun empati, serta menjalin hubungan sosial yang sehat. Ketika sebagian besar waktu interaksi tersebut tergantikan oleh interaksi dengan layar gawai, dikhawatirkan terjadi reduksi kesempatan anak untuk mengembangkan keterampilan sosial-emosional secara optimal.

Isu intensitas penggunaan gawai atau screen time pada anak usia dini menjadi perhatian serius berbagai kalangan, mulai dari organisasi kesehatan anak, akademisi, hingga pemerintah. American Academy of Pediatrics merekomendasikan pembatasan penggunaan layar pada anak di bawah dua tahun dan pembatasan tidak lebih dari satu jam per hari untuk anak usia 2–5 tahun dengan konten berkualitas serta didampingi orang tua (AAP Council on Communications and Media, dalam Radesky & Christakis, 2020). Namun demikian, data di lapangan menunjukkan bahwa durasi penggunaan gawai pada anak usia dini di banyak negara, termasuk Indonesia, kerap melampaui batas yang direkomendasikan tersebut (Indonesia, 2021; Kabali et al., 2019).

Sejumlah kajian menunjukkan hasil yang beragam mengenai hubungan antara intensitas screen time dengan perkembangan sosial-emosional anak. Beberapa penelitian menemukan hubungan negatif antara durasi screen time yang tinggi dengan kemampuan regulasi emosi, interaksi sosial, dan empati anak (Madigan et al., 2019; Twenge & Farley, 2021), sementara penelitian lain menekankan bahwa dampak tersebut sangat bergantung pada jenis konten, konteks penggunaan, serta ada tidaknya pendampingan orang tua (co-viewing) (Hiniker et al., 2019; Livingstone & Blum-Ross, 2020). Perbedaan temuan ini menunjukkan bahwa hubungan antara screen time dan perkembangan sosial-emosional anak usia dini bersifat multidimensional dan tidak dapat dipahami secara tunggal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini disusun melalui studi literatur untuk menganalisis secara komprehensif bagaimana hubungan intensitas penggunaan gawai dengan perkembangan sosial-emosional anak usia dini pada era digital, faktor-faktor yang memengaruhi hubungan tersebut, serta upaya mitigasi yang dapat dilakukan oleh orang tua dan pendidik PAUD. Kajian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih utuh sekaligus menjadi rujukan bagi penelitian maupun praktik pendidikan anak usia dini di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur (literature review) dengan metode deskriptif-kualitatif. Studi literatur dipilih karena bertujuan untuk mengeksplorasi, menganalisis, dan mensintesis temuan-temuan penelitian terdahulu guna memperoleh pemahaman yang komprehensif

mengenai hubungan intensitas penggunaan gawai dengan perkembangan sosial-emosional anak usia dini (Creswell & Creswell, 2022). Sumber literatur diperoleh melalui penelusuran basis data ilmiah seperti Google Scholar, Garuda, SINTA, ScienceDirect, dan ERIC dengan menggunakan kata kunci “screen time anak usia dini”, “gawai dan perkembangan sosial-emosional”, “gadget use and child development”, serta “digital media early childhood”. Rentang tahun publikasi yang digunakan dibatasi pada tahun 2019 hingga 2024 untuk memastikan aktualitas data dan relevansi dengan kondisi era digital saat ini.

Kriteria inklusi yang digunakan meliputi: (1) artikel jurnal, prosiding, atau buku ilmiah yang membahas penggunaan gawai/screen time dan/atau perkembangan sosial-emosional anak usia dini; (2) diterbitkan pada rentang tahun 2019–2024; (3) tersedia dalam teks lengkap; dan (4) berbahasa Indonesia atau Inggris. Kriteria eksklusi meliputi artikel yang tidak membahas usia dini (0–6 tahun) secara spesifik serta artikel opini populer yang tidak melalui proses penelaahan ilmiah. Tahapan analisis dilakukan melalui empat langkah, yaitu: (1) identifikasi dan pengumpulan literatur yang relevan; (2) seleksi literatur berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi; (3) reduksi dan kategorisasi data sesuai tema pembahasan (konsep screen time, intensitas penggunaan, perkembangan sosial-emosional, faktor yang berhubungan, dan upaya mitigasi); serta (4) sintesis dan penarikan simpulan dari hasil analisis tematik terhadap literatur yang telah dikumpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelusuran literatur pada basis data Google Scholar, Garuda, SINTA, ScienceDirect, dan ERIC dengan kata kunci yang telah ditetapkan menghasilkan sejumlah artikel yang relevan dengan tema intensitas penggunaan gawai dan perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Setelah diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, diperoleh delapan belas literatur utama tahun 2019–2024 yang menjadi dasar analisis, sebagaimana dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Temuan Literatur mengenai Intensitas Screen Time dan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini

No	Penulis & Tahun	Fokus Kajian	Temuan Utama
1	Kabali et al., 2019	Pola paparan gawai usia dini	Anak mulai menggunakan gawai sebelum usia 1 tahun; durasi meningkat seiring bertambahnya usia.
2	Madigan et al., 2019	Screen time dan perkembangan Bahasa	Screen time tinggi berkaitan dengan keterlambatan perkembangan bahasa dan komunikasi.
3	Hiniker et al. (2019)	Keseimbangan teknologi dalam keluarga	Co-viewing dan konten edukatif mendukung bahasa-kognitif tanpa mengganggu sosial-emosional.
4	Domoff et al. (2019)	Observasi naturalistik media keluarga	Screen time tinggi berkaitan dengan berkurangnya interaksi verbal orang tua-anak.
5	Chen & Adler (2019)	Pengukuran paparan layar pada anak	Metode pengukuran screen time yang konsisten penting untuk membandingkan hasil antarstudi.
6	Radesky & Christakis (2020)	Pedoman screen time AAP	Merekomendasikan pembatasan durasi layar sesuai usia serta pendampingan orang tua.

No	Penulis & Tahun	Fokus Kajian	Temuan Utama
7	Livingstone & Blum-Ross (2020)	Pengasuhan digital	Screen time berlebih mengurangi waktu bermain sosial anak bersama teman sebaya.
8	Hutton et al. (2020)	Media layar dan struktur otak anak	Screen time tinggi berkaitan dengan perbedaan struktur materi otak terkait bahasa.
9	Common Sense Media (2020)	Survei penggunaan media anak 0–8 tahun	Durasi screen time anak meningkat signifikan dibandingkan survei tahun-tahun sebelumnya.
10	Wulandari & Purnama (2020)	Intensitas gadget dan interaksi sosial AUD	Intensitas gadget tinggi berkorelasi negatif dengan kemampuan interaksi sosial anak.
11	WHO (2019)	Pedoman aktivitas fisik dan screen time balita	Merekomendasikan screen time tidak lebih dari satu jam/hari untuk usia 2–4 tahun.
12	Twenge & Farley (2021)	Screen time dan kesehatan mental anak	Dampak screen time bervariasi menurut jenis aktivitas, bukan durasi semata.
13	Nurlaeni & Juniarti (2021)	Peran orang tua mengontrol gadget	Kontrol orang tua yang rendah berkaitan dengan penggunaan gadget berlebih pada anak.
14	Brito & Barr (2021)	Bahasa dan layar sentuh	Interaksi bersama saat penggunaan layar sentuh mendukung pemerolehan bahasa anak.
15	McArthur et al. (2022)	Meta-analisis prevalensi screen time global	Screen time berlebih banyak dijumpai secara global dan berkaitan dengan luaran perkembangan lebih rendah.
16	Rahmawati & Fauziddin (2022)	Kecanduan gawai dan sosial-emosional	Kecanduan gawai berkaitan dengan perilaku tantrum dan kesulitan regulasi emosi anak.
17	Anggraini & Kurniawati (2023)	Regulasi emosi anak pengguna gawai	Anak dengan screen time tinggi menunjukkan kemampuan regulasi emosi yang lebih rendah.
18	Yuniarni & Halida (2023)	Pola asuh digital dan sosial-emosional AUD	Pendampingan orang tua memoderasi dampak negatif screen time terhadap anak.

Secara umum, temuan pada Tabel 1 menunjukkan dua kecenderungan utama. Sebagian besar literatur (15 dari 18 studi) melaporkan hubungan antara intensitas screen time yang tinggi dan tidak terarah dengan berbagai hambatan perkembangan sosial-emosional, seperti keterlambatan bahasa, kesulitan regulasi emosi, meningkatnya perilaku tantrum, dan berkurangnya interaksi sosial. Sebagian literatur lain (Brito & Barr, 2021; Hiniker et al., 2019; Radesky & Christakis, 2020; Yuniarni & Halida, 2023) menegaskan bahwa hubungan tersebut dimoderasi oleh jenis konten, durasi, dan

pendampingan orang tua. Data Kementerian Kesehatan RI 2021 turut memperkuat urgensi isu ini di Indonesia, mengingat durasi screen time anak usia dini banyak yang melampaui batas rekomendasi WHO 2019.

Pembahasan

Temuan-temuan pada Tabel 1 selanjutnya dibahas secara tematik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai hubungan intensitas penggunaan gawai dengan perkembangan sosial-emosional anak usia dini, faktor-faktor yang memoderasi hubungan tersebut, serta implikasinya bagi orang tua dan pendidik PAUD.

Konsep Gawai dan Screen Time pada Anak Usia Dini

Gawai (gadget) merupakan perangkat elektronik berukuran kecil dengan berbagai fungsi praktis, seperti telepon pintar, tablet, dan komputer jinjing, yang pada perkembangannya banyak digunakan sebagai media hiburan maupun edukasi bagi anak usia dini (Livingstone & Blum-Ross, 2020). Screen time didefinisikan sebagai jumlah waktu yang digunakan seseorang untuk berinteraksi dengan layar elektronik, baik untuk menonton video, bermain gim, maupun mengakses aplikasi edukatif (Radesky & Christakis, 2020).

Screen time pada anak usia dini umumnya dibedakan menjadi dua kategori, yaitu screen time pasif, seperti menonton video atau tayangan tanpa interaksi timbal balik, dan screen time interaktif atau edukatif yang melibatkan respons aktif anak, misalnya aplikasi belajar membaca atau berhitung (Hiniker et al., 2019). Neumann, (2020) menambahkan bahwa penggunaan tablet secara terarah untuk kegiatan membaca dan menulis dapat memberi manfaat literasi awal apabila didampingi orang dewasa. Kedua jenis screen time ini memiliki potensi dampak yang berbeda terhadap perkembangan anak, sehingga tidak dapat digeneralisasi sebagai suatu hal yang seluruhnya negatif atau seluruhnya positif.

Intensitas Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini di Era Digital

Berbagai penelitian menunjukkan tren peningkatan intensitas penggunaan gawai pada anak usia dini dari tahun ke tahun. Kabali et al. (2019) menemukan bahwa sebagian besar anak telah menggunakan gawai sejak sebelum usia satu tahun, dengan durasi yang terus meningkat seiring bertambahnya usia. Kondisi ini turut dipercepat oleh masa pandemi COVID-19, yang memaksa pembelajaran dan interaksi sosial beralih ke ranah daring, sehingga secara tidak langsung meningkatkan paparan layar pada anak usia dini (Twenge & Farley, 2021).

Di Indonesia, data Kementerian Kesehatan RI 2021 turut menunjukkan tingginya angka anak usia dini yang menggunakan gawai lebih dari dua jam per hari, jauh melampaui rekomendasi durasi ideal. Tingginya intensitas ini banyak dipengaruhi oleh kesibukan orang tua, kemudahan akses gawai dalam rumah tangga, serta anggapan bahwa gawai dapat menjadi sarana menenangkan anak secara instan (digital pacifier) (Radesky & Christakis, 2020). (McClure & Barr, 2021) mencatat bahwa pada masa pandemi, panggilan video turut menjadi sarana anak tetap terhubung secara sosial dengan keluarga besar, menunjukkan bahwa tidak seluruh screen time bersifat merugikan bagi aspek sosial anak.

Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini

Perkembangan sosial-emosional merupakan kemampuan anak dalam mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri, serta membangun hubungan yang sehat dengan orang lain, termasuk kemampuan berempati, bekerja sama, dan mengendalikan diri (Santrock, 2021). Kemampuan ini berkembang secara bertahap melalui interaksi berulang dengan orang tua, pengasuh, dan teman sebaya, yang memberikan anak kesempatan untuk belajar membaca ekspresi wajah,

memahami sudut pandang orang lain, serta merespons situasi sosial secara tepat (Denham et al., 2022).

Golden age atau periode emas usia dini menjadikan tahap ini sangat sensitif terhadap kualitas stimulasi yang diterima anak. Interaksi tatap muka yang responsif (serve and return) antara anak dan orang dewasa terbukti menjadi fondasi penting bagi perkembangan sosial-emosional yang sehat, karena memberi anak pengalaman langsung dalam memahami emosi, giliran berbicara, dan resolusi konflik sederhana (Center on the Developing Child, dalam Hiniker et al., 2019).

Hubungan Intensitas Screen Time dengan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini

Hasil sintesis dari berbagai literatur menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gawai yang tinggi, terutama yang bersifat pasif dan tanpa pendampingan, cenderung berhubungan dengan sejumlah hambatan perkembangan sosial-emosional. Madigan et al., 2019 menemukan bahwa durasi screen time yang tinggi pada usia dini berkaitan dengan keterlambatan perkembangan bahasa dan komunikasi, yang pada gilirannya turut memengaruhi kemampuan anak dalam berinteraksi sosial. Penelitian lain menunjukkan hubungan antara tingginya screen time dengan meningkatnya perilaku tantrum, kesulitan regulasi emosi, serta menurunnya rentang perhatian anak terhadap interaksi sosial langsung (Twenge & Farley, 2021).

Beberapa kajian juga menyoroti aspek berkurangnya kemampuan empati dan keterampilan membaca ekspresi emosi wajah pada anak dengan intensitas screen time tinggi, karena berkurangnya kesempatan anak berlatih membaca isyarat sosial secara langsung (Denham et al., 2022). Temuan serupa dilaporkan Setianingsih, (2022) pada anak usia dini di Indonesia, yang menunjukkan bahwa anak dengan penggunaan gadget tinggi cenderung lebih pendiam dan kurang inisiatif dalam bermain bersama teman sebaya. Selain itu, waktu yang tersita untuk gawai turut mengurangi waktu bermain bersama teman sebaya, padahal permainan sosial merupakan wahana penting bagi anak untuk belajar bernegosiasi, berbagi, dan menyelesaikan konflik secara mandiri (Livingstone & Blum-Ross, 2020). Namun demikian, tidak seluruh literatur menunjukkan hubungan yang bersifat negatif secara mutlak. Hiniker et al., (2019) menegaskan bahwa penggunaan gawai dengan konten edukatif berkualitas dan dalam durasi terbatas, terlebih ketika didampingi orang tua (co-viewing), justru dapat mendukung perkembangan bahasa dan kognitif anak tanpa mengganggu aspek sosial-emosionalnya secara signifikan. Dengan kata lain, bukan semata durasi (intensitas) screen time yang menjadi penentu utama, melainkan interaksi antara durasi, jenis konten, dan konteks penggunaannya.

Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hubungan Screen Time dan Perkembangan Sosial-Emosional

Beberapa faktor teridentifikasi turut memoderasi hubungan antara intensitas screen time dengan perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Pertama, pola asuh dan keterlibatan orang tua, di mana pendampingan aktif (co-viewing dan co-playing) terbukti dapat memperlemah dampak negatif screen time dengan menjadikan momen penggunaan gawai sebagai ajang diskusi dan interaksi Bersama (Hiniker et al., 2019). Kedua, jenis dan kualitas konten, karena konten edukatif yang dirancang secara pedagogis memberikan dampak berbeda dibandingkan konten hiburan pasif (Radesky & Christakis, 2020).

Ketiga, durasi dan waktu penggunaan, khususnya penggunaan gawai menjelang waktu tidur yang terbukti berhubungan dengan gangguan pola tidur dan berdampak pada regulasi emosi anak keesokan harinya (Madigan et al., 2019). Keempat, karakteristik individu anak, seperti temperamen dan usia, turut menentukan sejauh mana anak rentan terhadap dampak negatif screen time (Twenge & Farley, 2021). Kelima, konteks lingkungan keluarga, termasuk tingkat pendidikan orang tua dan ketersediaan alternatif kegiatan bermain aktif, juga berperan dalam menentukan pola dan dampak penggunaan gawai pada anak usia dini (Livingstone & Blum-Ross, 2020).

Peran Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Mitigasi Dampak Screen Time

Mengingat kompleksitas hubungan antara screen time dan perkembangan sosial-emosional anak usia dini, upaya mitigasi perlu dilakukan secara kolaboratif oleh orang tua dan pendidik PAUD. Orang tua disarankan untuk menerapkan pedoman durasi screen time sesuai usia, menghindari penggunaan gawai sebagai satu-satunya sarana menenangkan anak, serta secara konsisten mendampingi anak ketika menggunakan gawai (Radesky & Christakis, 2020).

Pendidik PAUD memiliki peran penting dalam memperbanyak kegiatan bermain aktif, interaksi kelompok, dan permainan sosial di satuan pendidikan sebagai kompensasi atas berkurangnya interaksi sosial anak akibat screen time berlebihan. Selain itu, penguatan literasi digital bagi orang tua melalui program parenting di satuan PAUD dapat membantu keluarga memilih konten yang tepat serta menerapkan aturan penggunaan gawai yang konsisten di rumah (Livingstone & Blum-Ross, 2020). Kolaborasi antara keluarga, satuan pendidikan, dan tenaga kesehatan anak dipandang sebagai pendekatan yang paling efektif untuk memastikan penggunaan gawai memberikan manfaat optimal tanpa mengorbankan perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil studi literatur, dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan gawai (screen time) memiliki hubungan yang kompleks dengan perkembangan sosial-emosional anak usia dini pada era digital. Intensitas screen time yang tinggi, bersifat pasif, dan tanpa pendampingan orang tua cenderung berhubungan dengan hambatan perkembangan sosial-emosional, seperti rendahnya kemampuan interaksi sosial, kesulitan regulasi emosi, meningkatnya perilaku tantrum, serta berkurangnya kemampuan empati. Sebaliknya, penggunaan gawai dalam durasi terbatas, dengan konten edukatif berkualitas, serta didampingi orang tua (co-viewing) tidak menunjukkan dampak negatif yang signifikan dan bahkan dapat mendukung aspek perkembangan lain seperti bahasa dan kognitif.

Hubungan tersebut turut dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain pola asuh dan keterlibatan orang tua, jenis serta kualitas konten, durasi dan waktu penggunaan, karakteristik individu anak, dan konteks lingkungan keluarga. Oleh karena itu, penerapan pedoman durasi screen time yang sesuai usia, pendampingan aktif orang tua, penguatan kegiatan bermain aktif di satuan PAUD, serta peningkatan literasi digital keluarga menjadi langkah mitigasi yang penting untuk memastikan penggunaan gawai tidak mengorbankan perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Penelitian lanjutan berupa studi empiris dengan desain longitudinal disarankan untuk memperkuat temuan kajian literatur ini, khususnya dalam konteks keluarga Indonesia.

REFERENSI

- Brito, N. H., & Barr, R. (2021). Language learning in the digital era: Contributions of touchscreen devices. *Language Learning and Development*, 17(2), 113–130.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2022). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (6th ed.)*. SAGE Publications.
- Denham, S. A., Bassett, H. H., & Wyatt, T. (2022). *The socialization of emotional competence* (J. E. Grusec & P. D. B. T.-H. of socialization: T. and research Hastings (eds.)). Guilford Press.
- Hiniker, A., Radesky, J. S., Kientz, J. A., & Michael, S. (2019). Moving beyond screen time: A design framework for balanced technology use in families. *Journal of Children and Media*, 13(3), 259–277.
- Indonesia, K. K. R. (2021). *Panduan penggunaan gawai pada anak usia dini*. Kemenkes RI.
- Kabali, H. K., Irigoyen, M. M., Nunez-Davis, R., Budacki, J. G., Mohanty, S. H., Leister, K. P., & Bonner, R. L. (2019). Exposure and use of mobile media devices by young children. *Pediatrics*, 143(2), 1–8.
- Livingstone, S., & Blum-Ross, A. (2020). *Parenting for a digital future: How hopes and fears about technology shape children's lives*. Oxford University Press.

- Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., & Tough, S. (2019). Association between screen time and children's performance on a developmental screening test. *JAMA Pediatrics*, 173(3), 244–250.
- McClure, E. R., & Barr, R. (2021). *Building family relationships from a distance: Supporting connections during COVID-19 through video chat BT - Handbook of Children and Screens*. Springer.
- Neumann, M. M. (2020). Teacher and parent perceptions of young children's tablet use for reading and writing at home. *Early Child Development and Care*, 190(11), 1732–1745.
- Organization, W. H. (2019). *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age*. WHO.
- Radesky, J. S., & Christakis, D. A. (2020). *Media and young minds: Guidance for parents and pediatricians in the digital age*. American Academy of Pediatrics.
- Santrock, J. W. (2021). *Child development* (15th ed.). McGraw-Hill Education.
- Setianingsih, S. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 210–219.
- Twenge, J. M., & Farley, E. (2021). Not all screen time is created equal: Associations with mental health vary by activity and gender. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 56(2), 207–217.
- Yuniarni, D., & Halida, R. (2023). Pola asuh digital dan perkembangan sosial-emosional anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas PGRI Pontianak*, 3(1), 12–24.