

Bentuk Penggunaan Smartphone dan Dampaknya terhadap Perkembangan Sosial emosional Anak di TK Kemala Bhayangkari 06 Gorontalo

Rahmi Harun
IAIN Sultan Amai Gorontalo
Email: rahmiharun49@gmail.com

Abstrak: Penggunaan smartphone telah menjadi bagian dari keseharian anak usia dini, tetapi manfaat dan risikonya tidak hanya ditentukan oleh lama penggunaan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bentuk penggunaan smartphone dan menganalisis dampak yang dirasakan pada perkembangan sosial-emosional anak di TK Kemala Bhayangkari 06 Gorontalo. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Fokus penelitian meliputi empat anak kelompok A, sedangkan guru dan orang tua menjadi sumber informasi utama. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa smartphone digunakan untuk bermain gim, menonton YouTube Kids, YouTube, dan TikTok, serta mengakses video pembelajaran bahasa Inggris. Durasi penggunaan berada pada kisaran satu sampai dua jam per hari dan umumnya disertai pengawasan orang tua. Dampak positif yang dirasakan meliputi penggunaan bahasa Indonesia baku, bertambahnya kosakata bahasa Inggris, berkembangnya imajinasi, dan meningkatnya rasa percaya diri. Dampak negatif meliputi kesulitan tidur, respons emosi berupa mudah marah, kesal, dan menangis, serta kecenderungan meniru ungkapan atau perilaku dari tontonan. Temuan menegaskan bahwa dampak smartphone dipengaruhi oleh durasi, kualitas konten, tujuan penggunaan, dan keterlibatan orang tua. Pendampingan aktif, pemilihan konten sesuai usia, batas waktu yang konsisten, serta penghentian penggunaan menjelang tidur diperlukan agar manfaat digital tidak menggeser interaksi, bermain aktif, dan kebutuhan istirahat anak.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Dampak Smartphone, Pengawasan Orang Tua, Perkembangan Sosial-Emosional

Abstract: Smartphone use has become part of young children's daily lives, yet its benefits and risks are not determined solely by duration. This study aimed to describe patterns of smartphone use and analyze the perceived effects on children's social-emotional development at Kemala Bhayangkari 06 Kindergarten, Gorontalo. A qualitative method with a phenomenological approach was employed. The study focused on four Group A children, while teachers and parents served as the primary information sources. Data were collected through observation, interviews, and documentation and were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing and verification. The findings showed that smartphones were used for playing games, watching YouTube Kids, YouTube, and TikTok, and accessing English-learning videos. Daily use ranged from one to two hours and was generally accompanied by parental supervision. Reported positive effects included the use of standard Indonesian, increased English vocabulary, growing imagination, and stronger self-confidence. Reported negative effects included difficulty sleeping, emotional responses such as irritability, anger, and crying, and a tendency to imitate expressions or behaviors viewed online. The findings indicate that smartphone-related outcomes are shaped by duration, content quality, purpose, and parental involvement. Active co-use, age-appropriate content selection, consistent time limits, and

screen-free routines before bedtime are therefore needed so that digital benefits do not displace children's social interaction, active play, and sleep.

Keywords: *early childhood, parental supervision, screen time, smartphone effects, social-emotional development*

PENDAHULUAN

Teknologi digital telah mengubah cara keluarga berkomunikasi, memperoleh informasi, menikmati hiburan, dan mendukung kegiatan belajar. Salah satu perangkat yang paling mudah dijangkau adalah smartphone karena memadukan fungsi komunikasi, kamera, permainan, internet, dan berbagai aplikasi dalam satu perangkat portabel. Kehadirannya tidak lagi terbatas pada kehidupan orang dewasa. Anak usia dini juga berinteraksi dengan smartphone melalui video daring, gim, aplikasi pembelajaran, dan media sosial yang sering tersedia di lingkungan keluarga. Kondisi ini menjadikan pengalaman digital sebagai bagian dari ekologi perkembangan anak, berdampingan dengan keluarga, sekolah, teman sebaya, permainan, dan lingkungan fisik.

Perubahan tersebut membawa peluang sekaligus persoalan. Konten yang dirancang sesuai usia dapat memperkenalkan kosakata, lagu, warna, angka, cerita, dan bentuk ekspresi baru. Namun, penggunaan yang terlalu lama, berlangsung tanpa pendampingan, atau berisi materi yang tidak sesuai usia dapat mengurangi waktu tidur, bermain aktif, percakapan langsung, serta kesempatan anak belajar mengelola emosi dalam interaksi nyata. Pengalaman digital anak perlu dipahami secara kontekstual karena dampaknya tidak hanya ditentukan oleh jumlah waktu di depan layar, tetapi juga oleh karakteristik anak, kondisi sosial, keterlibatan pengasuh, konten yang diakses, serta fitur dan desain platform digital yang digunakan ¹

Pada masa usia dini, perkembangan sosial-emosional tumbuh melalui hubungan yang responsif, kesempatan menunggu giliran, berbagi, menyelesaikan konflik, mengenali perasaan, dan berkomunikasi dengan orang lain. Kemampuan

¹ American Psychological Association., 'Health Advisory on Social Media Use in Adolescence.', 2023.

tersebut tidak terbentuk hanya melalui pengetahuan, tetapi melalui pengalaman berulang. Ketika smartphone menjadi alat utama untuk menenangkan anak atau mengisi sebagian besar waktu luang, kesempatan mengalami proses sosial tersebut dapat berkurang. Sebaliknya, apabila perangkat digunakan bersama orang tua untuk membicarakan isi tayangan, menirukan lagu, atau menghubungkan materi digital dengan aktivitas nyata, smartphone dapat menjadi pemantik interaksi dan bukan pengganti interaksi.

Kajian sistematis terhadap penggunaan layar pada anak usia dini menunjukkan pentingnya konteks penggunaan. Tayangan yang tidak sesuai usia dan penggunaan layar oleh pengasuh saat rutinitas bersama anak berkaitan dengan hasil psikososial yang lebih rendah, sedangkan penggunaan bersama orang tua menunjukkan hubungan positif dengan sejumlah hasil kognitif². Temuan ini memperlihatkan bahwa kategori sederhana seperti; baik atau buruk tidak cukup untuk menjelaskan pengalaman anak. Jenis aplikasi, sifat konten, tujuan penggunaan, waktu penggunaan, dan kualitas pendampingan perlu dianalisis secara bersamaan.

Durasi tetap merupakan unsur penting karena waktu layar dapat menggantikan kegiatan perkembangan lain. World Health Organization (2019) merekomendasikan agar waktu layar sedentari bagi anak usia tiga sampai empat tahun tidak lebih dari satu jam per hari dan lebih sedikit lebih baik³. Rekomendasi tersebut tidak berarti bahwa setiap paparan di atas satu jam otomatis menimbulkan gangguan, tetapi menjadi batas kehati-hatian agar anak tetap memiliki cukup waktu untuk bergerak, bermain, tidur, membaca, dan berinteraksi. Dalam penelitian berskala besar pada anak usia dua dan tiga tahun, penggunaan perangkat bergerak satu jam atau lebih per hari berasosiasi dengan skor perkembangan bahasa yang

² S Mallawaarachchi and others, 'Early Childhood Screen Use Contexts and Cognitive and Psychosocial Outcomes: A Systematic Review and Meta-Analysis', *JAMA Pediatrics*, 178.10 (2024), pp. 1017–26, doi:10.1001/jamapediatrics.2024.2620.

³ World Health Organization, *Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behaviour and Sleep for Children Under 5 Years of Age* (World Health Organization, 2019).

lebih rendah; penelitian itu juga menunjukkan bahwa kegiatan membaca bersama anak dapat menjadi faktor pelindung tertentu ⁴

Hubungan *smartphone* dengan perkembangan bahasa juga tidak bersifat tunggal. Anak dapat mempelajari kata tertentu dari konten edukatif, terutama ketika orang dewasa membantu menjelaskan dan mengulanginya dalam kehidupan sehari-hari. Listiana dan Guswanti menemukan penambahan pengetahuan dan kosakata pada penggunaan *smartphone* yang disertai pengawasan aktif orang tua⁵. Fajriyah dkk juga menunjukkan bahwa kebiasaan menonton YouTube dapat berkaitan dengan penguasaan kosakata anak⁶. Akan tetapi, manfaat tersebut tidak dapat disamakan dengan perkembangan bahasa secara menyeluruh karena percakapan dua arah, respons langsung, membaca bersama, dan permainan simbolik tetap menjadi konteks utama bagi anak untuk memahami serta menggunakan bahasa secara bermakna.

Dampak lain yang banyak menjadi perhatian adalah kualitas tidur dan regulasi emosi. Penggunaan layar menjelang waktu tidur berkaitan dengan waktu tidur yang lebih lambat, durasi tidur yang lebih pendek, dan masalah tidur yang lebih banyak pada anak usia dini⁷. Dalam kehidupan keluarga, penghentian penggunaan perangkat juga dapat memicu protes ketika anak telah sangat terlibat dengan gim atau video. Ulya dan Saridewi melaporkan respons marah dan perilaku menentang ketika akses gawai dihentikan⁸, sedangkan penelitian yang lebih baru juga mengaitkan kecanduan gawai dengan tantrum dan kesulitan regulasi emosi pada

⁴ S B Rayce, G T Okholm, and T Flensburg-Madsen, 'Mobile Device Screen Time Is Associated with Poorer Language Development among Toddlers: Results from a Large-Scale Survey', *BMC Public Health*, 24 (2024), p. 1050, doi:10.1186/s12889-024-18447-4.

⁵ A Listiana and N Guswanti, 'Dampak Positif Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia 2-3 Tahun Dengan Peran Aktif Pengawasan Orang Tua', *Pedagogia*, 18.1 (2020), pp. 97–111, doi:10.17509/pdgia.v18i1.21089.

⁶ I D Fajriyah and others, 'Pengaruh Kebiasaan Menonton YouTube Terhadap Penguasaan Kosa Kata Anak Usia Dini Pada Kelompok A Di TK Gita Nusa', *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10.2 (2023), pp. 475–85, doi:10.47668/edusaintek.v10i2.733.

⁷ A D Staples and others, 'Screen Use before Bedtime: Consequences for Nighttime Sleep in Young Children', *Infant Behavior and Development*, 62 (2021), p. 101522, doi:10.1016/j.infbeh.2020.101522.

⁸ H Ulya and Saridewi, 'Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Pada Anak Usia 6-7 Tahun Di Ujung Gading Jalan Jawa Jorong Brastagi Pasaman Barat', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6.2 (2022), pp. 12730–37, doi:10.31004/jptam.v6i2.3981.

anak usia empat sampai lima tahun⁹. Temuan tersebut perlu dibaca secara hati-hati karena respons emosi anak juga dipengaruhi pola pengasuhan, temperamen, rutinitas, dan konteks keluarga.

Di Indonesia penelitian tentang gawai pada anak usia dini telah banyak membahas durasi, persepsi orang tua, atau hubungan statistik antara waktu layar dan perkembangan. Penelitian Sari dkk misalnya, menunjukkan keterkaitan interaksi orang tua dan waktu layar dengan kemampuan sosial-emosional serta berbicara anak taman kanak-kanak¹⁰. Meskipun demikian, masih diperlukan gambaran kontekstual mengenai bagaimana anak menggunakan smartphone, aplikasi apa yang diakses, berapa lama digunakan, bagaimana orang tua melakukan pengawasan, dan dampak apa yang secara konkret dirasakan oleh guru serta keluarga dalam satu lingkungan pendidikan tertentu.

Observasi awal di TK Kemala Bhayangkari 06 Gorontalo menunjukkan bahwa smartphone telah digunakan anak kelompok A untuk belajar dan hiburan. Penggunaan tersebut disertai hasil yang tidak seragam. Pada satu sisi, guru dan orang tua melihat anak mulai menggunakan bahasa Indonesia baku, mengenal kosakata bahasa Inggris, mengekspresikan imajinasi, dan lebih percaya diri ketika bernyanyi. Pada sisi lain, terdapat kesulitan tidur, respons mudah marah atau menangis, serta kecenderungan meniru ungkapan dari TikTok. Keragaman temuan awal ini menunjukkan perlunya penelitian yang tidak hanya menghitung durasi, tetapi memeriksa bentuk penggunaan dan makna dampaknya dalam pengalaman anak sehari-hari.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bentuk penggunaan smartphone pada anak di TK Kemala Bhayangkari 06 Gorontalo dan menganalisis dampak yang dirasakan terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Bentuk penggunaan mencakup jenis aplikasi atau konten, durasi, serta pengawasan orang tua. Dampak dianalisis berdasarkan perubahan yang

⁹ K N Kamilla and A A P Putri, 'Dampak Kecanduan Gadget Pada Kemampuan Regulasi Emosi Anak Usia 4-5 Tahun', *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8.2 (2025), doi:10.31004/aulad.v8i2.1173.

¹⁰ T A P Sari, N Novitawati, and S Sulaiman, 'Pengaruh Interaksi Orang Tua: Screen Time Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Dan Berbicara Anak Taman Kanak-Kanak', *Journal of Education Research*, 5.3 (2024), pp. 3525–35, doi:10.37985/jer.v5i3.1420.

diamati dan dilaporkan oleh guru serta orang tua. Penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman kontekstual bagi sekolah dan keluarga untuk merancang penggunaan smartphone yang lebih terarah, aman, dan tidak menggantikan kebutuhan dasar perkembangan anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Pendekatan ini dipilih untuk memahami pengalaman penggunaan smartphone sebagaimana diamati dan dimaknai oleh pihak yang dekat dengan anak. Fokus penelitian bukan menguji hubungan sebab-akibat atau mengukur besarnya pengaruh secara statistik, melainkan menggambarkan pola penggunaan serta dampak yang dirasakan dalam konteks kehidupan anak di rumah dan di sekolah. Pendekatan fenomenologis memungkinkan peneliti menelaah pengalaman yang sama - penggunaan smartphone - melalui keterangan orang tua, guru, dan perilaku anak yang dapat diamati¹¹.

Penelitian dilaksanakan di TK Kemala Bhayangkari 06 Gorontalo. Fokus penelitian mencakup empat anak kelompok A yang diketahui menggunakan smartphone berdasarkan pengamatan awal serta informasi guru dan orang tua. Guru dan orang tua menjadi sumber data karena keduanya berinteraksi dengan anak pada konteks yang berbeda. Guru memberikan informasi mengenai perilaku, komunikasi, rasa percaya diri, serta interaksi anak di lingkungan sekolah, sedangkan orang tua menjelaskan pola penggunaan di rumah, jenis konten, durasi, pendampingan, rutinitas tidur, dan respons anak ketika penggunaan dihentikan. Identitas anak tidak dicantumkan dalam pelaporan untuk menjaga kerahasiaan.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada situasi alami di sekolah dengan memusatkan perhatian pada perilaku yang relevan dengan tujuan penelitian, antara lain cara anak berkomunikasi, penggunaan bahasa, kepercayaan diri ketika bernyanyi atau tampil, respons emosional, interaksi dengan guru dan teman, serta kecenderungan meniru

¹¹ John W Creswell and Cheryl N Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*, 4th edn (SAGE Publications, 2018).

ungkapan yang diperoleh dari tontonan. Observasi tidak digunakan untuk mengukur diagnosis perkembangan, tetapi untuk memperoleh gambaran perilaku yang dapat dibandingkan dengan keterangan informan.

Wawancara dilakukan kepada guru dan orang tua secara terarah namun tetap terbuka. Pokok wawancara meliputi perangkat yang digunakan anak, aplikasi atau tayangan yang paling sering diakses, tujuan penggunaan, durasi per hari, waktu penggunaan, bentuk pengawasan, aturan keluarga, serta perubahan yang dirasakan setelah anak terbiasa menggunakan smartphone. Pertanyaan lanjutan digunakan untuk memperjelas konteks suatu perilaku, misalnya kapan anak mudah marah, jenis tayangan yang ditiru, dan bagaimana orang tua merespons ketika anak meminta perangkat. Dengan cara ini, wawancara tidak hanya menghasilkan daftar dampak, tetapi juga informasi mengenai situasi yang menyertainya.

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat catatan hasil observasi dan wawancara. Dokumentasi dalam penelitian ini mencakup catatan lapangan serta bahan yang berkaitan dengan penggunaan smartphone dan perilaku anak yang tersedia selama pengumpulan data. Fungsi dokumentasi adalah membantu peneliti menata bukti, mengingat konteks kejadian, dan memeriksa kesesuaian antara informasi yang disampaikan informan dengan hasil pengamatan. Penelitian tidak menggunakan dokumentasi sebagai dasar untuk menilai isi pribadi akun atau mengekspos identitas digital anak.

Analisis data mengacu pada model interaktif Miles, Huberman, dan Saldanayaitu kondensasi atau reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan¹². Pada tahap reduksi, catatan observasi, wawancara, dan dokumentasi dipilih serta dikelompokkan sesuai fokus penelitian. Kategori awal meliputi jenis aplikasi atau konten, durasi, pengawasan orang tua, dampak positif yang dirasakan, dan dampak negatif yang dirasakan. Pada tahap penyajian, data disusun dalam uraian tematik dan matriks ringkas agar hubungan antarkategori dapat terlihat. Pada tahap penarikan kesimpulan, pola yang muncul diperiksa kembali terhadap sumber data sebelum dirumuskan sebagai temuan.

¹² Matthew B Miles, A Michael Huberman, and Johnny Saldana, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, 3rd edn (SAGE Publications, 2014).

Keterpercayaan data dijaga melalui perbandingan antarsumber dan antarteknik. Informasi orang tua mengenai kebiasaan penggunaan di rumah dibandingkan dengan keterangan guru mengenai perilaku anak di sekolah. Keterangan hasil wawancara juga dicocokkan dengan observasi dan dokumentasi yang tersedia. Apabila terdapat perbedaan penjelasan, data tidak dipaksakan menjadi seragam, tetapi dipahami sebagai variasi konteks pengalaman anak. Langkah ini penting karena dampak smartphone dapat berbeda menurut waktu, konten, aturan keluarga, dan karakteristik masing-masing anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disusun dalam dua kelompok besar yang mengikuti tujuan penelitian, yaitu bentuk penggunaan smartphone dan dampak yang dirasakan pada perkembangan anak. Bentuk penggunaan mencakup aplikasi atau konten, durasi, serta pengawasan orang tua. Dampak mencakup temuan positif dan negatif. Walaupun fokus penelitian adalah perkembangan sosial-emosional, data lapangan juga memperlihatkan temuan lintas domain berupa perkembangan bahasa dan imajinasi. Temuan tersebut tetap dilaporkan karena merupakan bagian dari pengalaman yang disampaikan informan, tetapi pembahasannya dibedakan secara konseptual agar tidak seluruhnya dikategorikan sebagai perkembangan sosial-emosional.

Bentuk Penggunaan *Smartphone* pada Anak

Smartphone digunakan anak untuk dua tujuan utama, yaitu pembelajaran dan hiburan. Aplikasi atau layanan yang disebut dalam data lapangan adalah *YouTube Kids*, *YouTube*, *TikTok*, dan gim. Pada kegiatan belajar, anak menonton video yang memperkenalkan bahasa Inggris, termasuk angka, huruf, warna, lagu, dan kosakata sederhana. Pada kegiatan hiburan, anak menonton video pendek, menyaksikan tayangan yang disukai, atau bermain gim. Temuan ini menunjukkan bahwa satu perangkat dapat memuat jenis pengalaman yang sangat berbeda. Karena itu, istilah penggunaan *smartphone* tidak dapat diperlakukan sebagai aktivitas tunggal.

YouTube Kids dan video pembelajaran digunakan karena materi mudah diakses, menarik secara visual, dan dapat diputar berulang. Pengulangan membantu

anak mengingat bunyi kata atau lirik. Namun, YouTube dan TikTok juga menyediakan aliran konten yang sangat luas. Ketika pemilihan berikutnya dipengaruhi rekomendasi otomatis, anak dapat berpindah dari konten edukatif ke hiburan atau ungkapan yang tidak direncanakan orang tua. Desain platform, seperti pemutaran otomatis dan rekomendasi algoritmik, merupakan bagian dari strategi untuk memaksimalkan keterlibatan pengguna dan berpotensi memperpanjang waktu anak dan remaja berada di dalam lingkungan digital¹³. Dengan demikian, pengawasan tidak cukup hanya pada saat aplikasi pertama dibuka; orang tua perlu memeriksa alur konten yang benar-benar ditonton.

Durasi penggunaan smartphone berada pada kisaran satu sampai dua jam per hari. Temuan ini perlu ditafsirkan secara proporsional. Durasi pada batas bawah mendekati rekomendasi maksimal satu jam per hari bagi anak usia tiga sampai empat tahun, sedangkan penggunaan hingga dua jam telah melampaui rekomendasi¹⁴. Penelitian ini tidak menemukan bahwa semua anak dengan durasi yang sama mengalami dampak yang sama. Akan tetapi, kisaran tersebut menunjukkan perlunya batas waktu yang konsisten dan pengaturan agar penggunaan tidak menggeser tidur, aktivitas fisik, bermain bebas, serta interaksi langsung.

Orang tua pada umumnya masih melakukan pengawasan ketika anak menggunakan smartphone. Pengawasan dilakukan dengan menemani anak, mengetahui aplikasi yang dibuka, memilih video, atau membatasi waktu. Peran ini penting karena anak usia dini belum mampu menilai kebenaran, kepantasan, tujuan komersial, dan konsekuensi dari suatu konten secara mandiri. Hidayatuladkia menegaskan bahwa kontrol orang tua diperlukan untuk mencegah anak mengakses materi negatif¹⁵. Dalam konteks penelitian ini, pengawasan juga menentukan apakah kata atau perilaku yang muncul dari layar memperoleh penjelasan, koreksi, dan pengaitan dengan situasi nyata.

¹³ Office of the Surgeon General., *Social Media and Youth Mental Health: The U.S. Surgeon General's Advisory.*, 2023.

¹⁴ Organization.

¹⁵ S T Hidayatuladkia, M Kanzunudin, and S D Ardianti, 'Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5.3 (2021), pp. 363–72, doi:10.23887/jppp.v5i3.38996.

Bentuk Penggunaan Smartphone dan Dampaknya...
Rahmi Harun

Meskipun pengawasan ditemukan, munculnya ungkapan yang ditiru dari TikTok menunjukkan bahwa pengawasan belum selalu menyaring seluruh paparan. Hal tersebut tidak serta-merta berarti orang tua lalai. Platform video pendek bergerak cepat dan menampilkan potongan bahasa yang mudah diingat. Anak dapat menangkap satu frasa hanya setelah beberapa kali mendengar, kemudian menggunakannya tanpa memahami makna sosialnya. Karena itu, kualitas pengawasan perlu bergeser dari sekadar berada dekat anak menjadi mediasi aktif: orang tua memilih konten, menonton bersama, bertanya, menjelaskan, dan menghentikan materi yang tidak sesuai.

Tabel 1. Ringkasan Bentuk Penggunaan dan Dampak Smartphone

<i>Kategori</i>	<i>Temuan Lapangan</i>	<i>Makna Analitis</i>
<i>Aplikasi dan konten</i>	YouTube Kids, YouTube, TikTok, gim, serta video pembelajaran bahasa Inggris.	Penggunaan mencakup fungsi belajar dan hiburan; kualitas konten perlu dinilai satu per satu.
<i>Durasi</i>	Sekitar satu sampai dua jam per hari.	Batas bawah mendekati rekomendasi satu jam; batas atas memerlukan pengurangan dan pengaturan rutinitas.
<i>Pengawasan</i>	Orang tua menemani, memilih tayangan, mengetahui aplikasi, atau membatasi waktu.	Kehadiran perlu dikembangkan menjadi mediasi aktif dan dialog tentang isi tontonan.
<i>Dampak positif</i>	Bahasa Indonesia baku, kosakata bahasa Inggris, imajinasi, dan rasa percaya diri.	Manfaat muncul terutama pada konten tertentu dan perlu ditransfer ke interaksi serta aktivitas nyata.
<i>Dampak negatif</i>	Kesulitan tidur, mudah marah, kesal, menangis, serta meniru ungkapan atau perilaku.	Risiko berkaitan dengan waktu penggunaan, kesulitan transisi, isi tayangan, dan keterbatasan regulasi diri anak.

Sumber: Hasil Pengamatan Subjek dan Wawancara Informan di TK Kemala Bhayangkari 06 Gorontalo

Dampak Positif yang Dirasakan

Temuan pertama adalah meningkatnya penggunaan bahasa Indonesia baku. Orang tua dan guru melihat bahwa anak yang sebelumnya lebih sering menggunakan bahasa daerah mulai memakai kata atau susunan bahasa Indonesia

yang didengar melalui video. Temuan ini menunjukkan adanya proses peniruan bunyi dan ungkapan. Media video memungkinkan anak mendengar pelafalan berulang dan melihat konteks visual yang menyertai kata. Fajriyah juga menemukan hubungan kebiasaan menonton YouTube dengan penguasaan kosakata pada anak kelompok A¹⁶.

Namun, penggunaan bahasa baku perlu dipahami sebagai perubahan pada aspek bahasa, bukan secara langsung sebagai indikator sosial-emosional. Nilai perkembangannya menjadi lebih kuat ketika kosakata yang didengar digunakan dalam percakapan dua arah dengan orang tua, guru, dan teman. Anak perlu memperoleh kesempatan menanyakan makna, memperbaiki pelafalan, menggunakan kata untuk menyampaikan kebutuhan, dan memahami situasi yang tepat. Tanpa proses transfer tersebut, anak mungkin mampu mengulang kata tetapi belum tentu memahami fungsi komunikatifnya.

Temuan kedua adalah munculnya kosakata bahasa Inggris tanpa pengajaran langsung dari orang tua. Anak mengenal angka, huruf, warna, atau ungkapan sederhana dari video. Haura dan Pranoto menjelaskan bahwa perangkat digital dapat mendukung kemampuan bahasa apabila materi sesuai dengan kebutuhan perkembangan¹⁷. Listiana dan Guswanti juga menunjukkan bahwa konten yang dipilih serta pengawasan aktif orang tua dapat membantu anak memperoleh pengetahuan tertentu¹⁸. Pada penelitian ini, hasil tersebut memperlihatkan bahwa video dapat menjadi sumber paparan bahasa tambahan.

Meskipun demikian, paparan digital tidak boleh diposisikan sebagai pengganti interaksi linguistik. Penelitian Rayce et al. pada sampel besar justru menemukan bahwa penggunaan perangkat bergerak satu jam atau lebih per hari berasosiasi dengan perkembangan bahasa yang lebih rendah, sedangkan kegiatan membaca bersama berpotensi mengurangi sebagian risiko¹⁹. Dua temuan yang tampak berbeda ini dapat dipertemukan melalui kualitas dan konteks. Anak mungkin

¹⁶ Fajriyah and others.

¹⁷ F M Haura and Y K S Pranoto, 'Peran Screen Time Dan Gadget Terhadap Kemampuan Berbahasa Pada Anak Usia Dini', in *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2022, v, 396–401.

¹⁸ Listiana and Guswanti.

¹⁹ Rayce, Okholm, and Flensburg-Madsen.

mempelajari beberapa kosakata spesifik dari tayangan, tetapi perkembangan bahasa secara luas tetap bergantung pada interaksi responsif, percakapan, membaca, bermain, dan kesempatan menggunakan bahasa dalam hubungan sosial.

Temuan ketiga adalah berkembangnya imajinasi. Anak melihat gambar atau bentuk dari smartphone, kemudian menggunakan gagasannya sendiri ketika mewarnai. Anak tidak selalu menyalin warna yang dilihat, tetapi memilih warna berdasarkan keinginan dan imajinasinya. Smartphone dalam situasi ini berfungsi sebagai stimulus awal, sementara proses kreatif berlangsung ketika anak melakukan aktivitas nonlayar. Pola tersebut lebih bermakna dibandingkan penggunaan pasif yang berhenti pada menonton. Orang tua dan guru dapat memperluasnya dengan mengajak anak menggambar ulang tokoh, membuat akhir cerita berbeda, bermain peran, atau membangun objek dari bahan sederhana.

Walaupun imajinasi merupakan aspek kognitif-kreatif, aktivitas lanjutan dapat memberi manfaat sosial-emosional. Ketika anak menjelaskan gambarnya, menerima pertanyaan, mendengarkan pendapat teman, dan merasa hasil karyanya dihargai, anak belajar mengekspresikan diri dan membangun rasa kompeten. Dengan demikian, kontribusi smartphone tidak terletak pada layar semata, tetapi pada bagaimana stimulus digital diolah menjadi pengalaman bermain, berkarya, dan berkomunikasi.

Temuan keempat adalah meningkatnya rasa percaya diri. Anak meniru orang yang bernyanyi di smartphone, kemudian berani bernyanyi atau tampil. Rasa percaya diri merupakan aspek yang paling langsung berkaitan dengan perkembangan sosial-emosional dalam kelompok temuan positif. Anak mengalami model perilaku, mengulanginya, merasa mampu, dan memperoleh respons dari lingkungan. Apabila orang tua serta guru memberikan apresiasi yang wajar, keberanian tersebut dapat berkembang menjadi kesiapan berpartisipasi dalam kegiatan kelas.

Kepercayaan diri yang muncul tetap memerlukan pendampingan agar tidak bergantung pada peniruan atau validasi digital. Guru dapat mengajak anak menyanyikan lagu bersama teman, memilih lagu yang sesuai usia, dan mengekspresikan gerakan sendiri. Orang tua dapat merekam hanya untuk

dokumentasi pribadi apabila diperlukan, tanpa menjadikan unggahan atau jumlah tanggapan sebagai ukuran keberhasilan anak. Fokus perlu diarahkan pada keberanian, kegembiraan, dan proses belajar, bukan pada performa untuk konsumsi publik.

Dampak Negatif yang Dirasakan

Dampak negatif pertama adalah kesulitan tidur. Informan melaporkan bahwa penggunaan smartphone dapat membuat anak susah tidur. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Staples et al. menunjukkan hubungan penggunaan layar pada rutinitas menjelang tidur dengan tidur yang lebih lambat, lebih pendek, lebih bervariasi, dan masalah tidur yang lebih banyak²⁰. Faktor yang terlibat bukan hanya cahaya layar, tetapi juga keterlibatan psikologis anak terhadap video atau gim, kesulitan menghentikan aktivitas yang menyenangkan, serta bergesernya rutinitas menenangkan sebelum tidur.

Karena data penelitian ini bersifat kualitatif, temuan kesulitan tidur tidak digunakan untuk menetapkan hubungan kausal tunggal. Kebiasaan tidur anak dapat dipengaruhi aktivitas siang hari, jadwal keluarga, konsumsi makanan, kondisi kesehatan, dan rutinitas pengasuhan. Namun, ketika kesulitan tidur muncul bersamaan dengan penggunaan smartphone, langkah pencegahan yang masuk akal adalah membuat waktu bebas layar sebelum tidur, meletakkan perangkat di luar tempat tidur, dan mengganti kegiatan dengan membaca cerita, bercakap, berdoa, atau kegiatan tenang lainnya. Keluarga dianjurkan membangun rutinitas tidur dengan menjadikan kamar tidur sebagai zona bebas perangkat pada malam hari dan menghentikan penggunaan layar setidaknya satu jam sebelum anak tidur²¹

Dampak negatif kedua adalah respons emosi yang belum terkontrol, seperti mudah marah, kesal, dan menangis. Respons tersebut terutama terlihat ketika akses ditolak, penggunaan dihentikan, atau anak kalah dalam permainan. Pada usia dini, kemampuan menunda keinginan dan berpindah dari aktivitas yang sangat menarik memang masih berkembang. Desain gim dan video yang memberikan rangsangan cepat dapat membuat transisi menuju kegiatan lain terasa berat. Karena itu, ledakan

²⁰ Staples and others.

²¹ American Psychological Association.

emosi tidak cukup dijelaskan dengan label kecanduan tanpa penilaian lebih lanjut, tetapi menjadi tanda bahwa anak membutuhkan bantuan mengelola transisi dan batas penggunaan.

Temuan ini sejalan dengan Ulya dan Saridewi yang melaporkan anak menjadi marah ketika perangkat diminta atau tidak dipinjamkan²², serta dengan Kamilla dan Putri yang menemukan masalah tantrum dan regulasi emosi pada penggunaan gawai yang bermasalah²³. Pada penelitian ini, perilaku mudah marah, kesal, dan menangis tidak muncul sebagai angka frekuensi karena penelitian tidak menggunakan skala klinis. Maknanya adalah adanya perubahan yang cukup terlihat oleh orang tua dan guru sehingga perlu direspons melalui aturan yang konsisten dan strategi regulasi emosi.

Orang tua dapat memberi peringatan sebelum waktu berakhir, menggunakan penanda visual atau alarm yang disepakati, menawarkan pilihan kegiatan berikutnya, serta mengakui perasaan anak tanpa mengubah batas. Contohnya, orang tua dapat mengatakan bahwa anak kecewa karena video harus dihentikan, tetapi waktu menonton telah selesai dan kegiatan berikutnya adalah makan atau bermain. Konsistensi membantu anak memahami bahwa batas tidak berubah karena menangis. Pada saat yang sama, anak perlu diajarkan cara lain untuk menenangkan diri, seperti bernapas perlahan, memeluk benda kesayangan, meminta bantuan, atau mengungkapkan perasaan dengan kata.

Dampak negatif ketiga adalah kecenderungan meniru ungkapan dan perilaku dari tontonan. Anak menggunakan frasa yang populer di media sosial, seperti “kamu nanya”, “tapi boong”, “bercanda”, dan “anjay”. Peniruan merupakan mekanisme belajar yang wajar pada usia dini, tetapi anak belum selalu memahami konteks, kesantunan, atau konsekuensi sosial dari kata yang ditiru. Materi yang lucu bagi orang dewasa dapat digunakan anak pada situasi yang tidak tepat dan menimbulkan konflik dengan teman atau guru.

Kajian Mallawaarachchi menunjukkan bahwa konten yang tidak sesuai usia berkaitan dengan hasil psikososial yang lebih rendah. Temuan penelitian ini

²² Ulya and Saridewi.

²³ Kamilla and Putri.

memberi contoh konkret tentang mekanisme tersebut pada tingkat keseharian: frasa singkat, intonasi, dan gaya komunikasi dari video berpindah ke perilaku anak²⁴. Respons yang diperlukan bukan sekadar memarahi anak, karena anak mungkin belum memahami alasan larangan. Orang dewasa perlu menjelaskan makna, menunjukkan alternatif kata yang lebih tepat, dan menyeleksi konten sumbernya.

Peniruan juga menunjukkan bahwa pengawasan pasif belum cukup. Anak dapat melihat smartphone bersama orang dewasa, tetapi tetap menyerap ungkapan yang tidak diperhatikan. Mediasi aktif menuntut orang tua menghentikan tayangan, bertanya apa yang dipahami anak, dan mengaitkan perilaku tokoh dengan nilai yang berlaku di rumah serta sekolah. Guru juga dapat memperkuat literasi media sederhana melalui percakapan tentang kata baik, kata yang menyakiti, perbedaan antara tontonan dan kehidupan nyata, serta pentingnya meminta izin sebelum meniru suatu tindakan.

Durasi, Konten, dan Pendampingan sebagai Satu Kesatuan

Keseluruhan temuan menunjukkan bahwa dampak smartphone tidak dapat ditentukan hanya dari keberadaan perangkat. Durasi satu sampai dua jam memberi informasi tentang besarnya paparan, tetapi tidak menjelaskan apa yang ditonton, kapan digunakan, dengan siapa anak menggunakan, dan kegiatan apa yang tergantikan. Konten pembelajaran bahasa dapat menghasilkan pengalaman berbeda dari video pendek yang dipilih algoritma. Penggunaan bersama orang tua berbeda dari penggunaan sendiri. Menonton pada siang hari berbeda dari menonton tepat sebelum tidur. Oleh sebab itu, rekomendasi perlu menggabungkan empat unsur: durasi, konten, konteks, dan anak.

Pertama, durasi perlu dibatasi secara realistis dan konsisten. Bagi anak kelompok A, orang tua dapat menjadikan satu jam sebagai batas kehati-hatian, kemudian menyesuaikan dengan kebutuhan khusus, rutinitas, dan rekomendasi profesional bila ada. Waktu tidak harus diberikan sekaligus; penggunaan yang terencana untuk satu tujuan lebih baik daripada akses terbuka sepanjang hari. Batas

²⁴ Mallawaarachchi and others.

harus berlaku juga ketika orang tua sibuk agar smartphone tidak menjadi satu-satunya strategi menenangkan anak.

Kedua, kualitas konten perlu menjadi pertimbangan utama. Konten yang baik bagi anak usia dini memiliki tujuan jelas, bahasa yang sesuai, kecepatan yang dapat diikuti, nilai prososial, dan tidak mendorong konsumsi tanpa akhir. Orang tua sebaiknya mematikan pemutaran otomatis, menggunakan daftar putar yang telah diperiksa, mengaktifkan kontrol orang tua, dan menghindari akun atau video yang menampilkan kekerasan, bahasa kasar, tantangan berisiko, atau iklan terselubung. Penggunaan aplikasi khusus anak tidak menghapus kebutuhan untuk memeriksa isi karena kualitas konten tetap beragam.

Ketiga, pendampingan harus bersifat interaktif. Mallawaarachchi et al. menemukan hubungan positif penggunaan bersama pengasuh dengan hasil kognitif tertentu.²⁵ Pendampingan aktif dapat berbentuk memberi nama objek, mengulang kata, menanyakan perasaan tokoh, menghubungkan video dengan pengalaman anak, serta mengajak anak melakukan aktivitas lanjutan. Pada saat yang sama, orang tua perlu menjadi model. Sulit meminta anak berhenti apabila orang dewasa terus menggunakan smartphone saat makan, bercakap, atau menemani bermain.

Keempat, perhatian perlu diarahkan pada kondisi dan respons masing-masing anak. Sebagian anak mudah menghentikan tontonan, sedangkan yang lain membutuhkan peringatan dan rutinitas transisi. Sebagian anak sensitif terhadap suara atau tayangan cepat. Sebagian lain lebih mudah meniru kata. Aturan keluarga perlu memiliki batas umum, tetapi strategi pendampingannya dapat berbeda. Tanda yang perlu diperhatikan meliputi gangguan tidur yang menetap, hilangnya minat bermain, konflik berulang ketika perangkat dihentikan, penurunan interaksi, atau paparan konten yang tidak sesuai. Apabila masalah berlangsung terus dan mengganggu fungsi anak, keluarga perlu berkonsultasi dengan tenaga profesional.

Sekolah memiliki peran penting meskipun sebagian besar penggunaan berlangsung di rumah. Guru dapat memberikan edukasi singkat kepada orang tua mengenai rekomendasi waktu layar, kualitas konten, dan rutinitas tidur.

²⁵ Mallawaarachchi and others.

Komunikasi sekolah-keluarga membantu membedakan perilaku yang muncul hanya di rumah dengan perilaku yang juga terlihat di kelas. Sekolah juga dapat merancang pengalaman belajar alternatif yang menarik melalui bermain gerak, cerita, musik, seni, eksperimen, dan interaksi kelompok sehingga anak memperoleh sumber kesenangan serta belajar yang tidak bergantung pada layar.

Hasil penelitian juga memperlihatkan perlunya konsistensi terminologi perkembangan. Bahasa Indonesia baku, kosakata bahasa Inggris, dan imajinasi merupakan temuan positif, tetapi bukan seluruhnya indikator sosial-emosional. Rasa percaya diri, regulasi emosi, dan peniruan dalam hubungan sosial lebih langsung berada pada ranah sosial-emosional. Perbedaan ini tidak mengurangi nilai temuan; justru membantu sekolah dan keluarga menentukan bentuk stimulasi yang tepat. Intervensi untuk bahasa membutuhkan percakapan dan membaca, sedangkan intervensi untuk regulasi emosi membutuhkan batas, pengakuan perasaan, latihan menenangkan diri, dan interaksi sosial.

Secara praktis, hasil penelitian dapat diterjemahkan menjadi kesepakatan penggunaan smartphone antara sekolah dan keluarga: konten dipilih sesuai usia; penggunaan didampingi; waktu dibatasi; smartphone tidak digunakan saat makan, bermain bersama, atau menjelang tidur; dan setiap tayangan dihubungkan dengan aktivitas nyata. Kesepakatan tidak harus berbentuk larangan total. Pendekatan yang lebih relevan adalah penggunaan terarah yang melindungi waktu tidur, bermain, percakapan, gerak, dan hubungan anak dengan orang lain.

Keterbatasan dan Implikasi Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Fokus penelitian hanya mencakup empat anak kelompok A pada satu taman kanak-kanak sehingga temuan bersifat kontekstual dan tidak ditujukan untuk generalisasi statistik. Data mengenai durasi dan kebiasaan di rumah terutama berasal dari keterangan orang tua; penelitian tidak menggunakan pencatatan digital otomatis, pengukuran klinis tidur, atau skala perkembangan terstandar. Karena desainnya kualitatif, istilah dampak dalam artikel ini merujuk pada perubahan yang diamati dan dirasakan informan, bukan bukti kausal bahwa smartphone menjadi satu-satunya penyebab.

Keterbatasan tersebut sekaligus menunjukkan agenda penelitian berikutnya. Studi lanjutan dapat melibatkan lebih banyak sekolah, mengombinasikan observasi dengan catatan penggunaan perangkat, menggunakan instrumen perkembangan sosial-emosional, serta mengikuti perubahan anak dalam jangka waktu lebih panjang. Penelitian juga perlu membedakan jenis konten, penggunaan pasif dan interaktif, serta penggunaan sendiri dan bersama orang tua. Dengan desain yang lebih kuat, hubungan antara konteks digital dan perkembangan anak dapat dijelaskan secara lebih presisi.

Bagi TK Kemala Bhayangkari 06 Gorontalo, temuan ini dapat digunakan sebagai dasar komunikasi dengan orang tua. Sekolah dapat menyusun lembar kesepakatan penggunaan layar yang sederhana, melakukan edukasi tentang konten sesuai usia, dan memasukkan pertanyaan tentang rutinitas digital dalam pertemuan orang tua. Guru dapat mencatat perubahan perilaku yang relevan tanpa memberi label pada anak. Tujuannya bukan mengawasi keluarga secara berlebihan, melainkan membangun konsistensi dukungan antara rumah dan sekolah.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan smartphone pada anak kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 06 Gorontalo berlangsung untuk tujuan belajar dan hiburan. Anak menggunakan YouTube Kids, YouTube, TikTok, gim, serta video pembelajaran bahasa Inggris dengan durasi sekitar satu sampai dua jam per hari. Orang tua umumnya melakukan pengawasan, tetapi munculnya ungkapan yang ditiru dari TikTok menunjukkan bahwa pendampingan masih perlu diperkuat menjadi mediasi aktif terhadap isi dan konteks tayangan.

Dampak yang dirasakan bersifat positif dan negatif. Temuan positif meliputi penggunaan bahasa Indonesia baku, bertambahnya kosakata bahasa Inggris, berkembangnya imajinasi, dan meningkatnya rasa percaya diri. Dari seluruh temuan tersebut, rasa percaya diri paling langsung berkaitan dengan perkembangan sosial-emosional, sedangkan bahasa dan imajinasi merupakan efek lintas domain yang menyertai pengalaman digital. Temuan negatif mencakup kesulitan tidur, respons emosi berupa mudah marah, kesal, dan menangis, serta kecenderungan meniru ungkapan atau perilaku dari tontonan.

Temuan menegaskan bahwa smartphone bukan faktor yang bekerja sendiri. Dampaknya dipengaruhi oleh durasi, kualitas konten, waktu penggunaan, tujuan, karakteristik anak, dan keterlibatan orang tua. Karena itu, keluarga disarankan memilih konten sesuai usia, mendampingi dan berdialog selama penggunaan, menetapkan batas waktu yang konsisten, menghentikan penggunaan menjelang tidur, serta menghubungkan materi digital dengan percakapan, bermain, gerak, dan kegiatan kreatif. Sekolah perlu mendukung keluarga melalui edukasi dan komunikasi yang berkelanjutan. Penggunaan smartphone yang terarah dapat mempertahankan manfaat belajar tanpa mengorbankan kebutuhan anak untuk tidur, berinteraksi, bermain aktif, dan belajar mengelola emosi.

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychological Association., 'Health Advisory on Social Media Use in Adolescence.', 2023
- Creswell, John W, and Cheryl N Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*, 4th edn (SAGE Publications, 2018)
- Fajriyah, I D, F Ashadi, M M Trianggono, and N Kurniawan, 'Pengaruh Kebiasaan Menonton YouTube Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini Pada Kelompok A Di TK Gita Nusa', *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10.2 (2023), pp. 475–85, doi:10.47668/edusaintek.v10i2.733
- Haura, F M, and Y K S Pranoto, 'Peran Screen Time Dan Gadget Terhadap Kemampuan Berbahasa Pada Anak Usia Dini', in *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2022, v, 396–401
- Hidayatuladkia, S T, M Kanzunnudin, and S D Ardianti, 'Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5.3 (2021), pp. 363–72, doi:10.23887/jppp.v5i3.38996
- Kamilla, K N, and A A P Putri, 'Dampak Kecanduan Gadget Pada Kemampuan Regulasi Emosi Anak Usia 4-5 Tahun', *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8.2 (2025), doi:10.31004/aulad.v8i2.1173
- Listiana, A, and N Guswanti, 'Dampak Positif Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia 2-3 Tahun Dengan Peran Aktif Pengawasan Orang Tua', *Pedagogia*, 18.1 (2020), pp. 97–111, doi:10.17509/pdgia.v18i1.21089
- Mallawaarachchi, S, J Burley, M Mavilidi, S J Howard, L Straker, L Kervin, and others, 'Early Childhood Screen Use Contexts and Cognitive and Psychosocial Outcomes: A Systematic Review and Meta-Analysis', *JAMA Pediatrics*, 178.10 (2024), pp. 1017–26, doi:10.1001/jamapediatrics.2024.2620

- Miles, Matthew B, A Michael Huberman, and Johnny Saldana, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, 3rd edn (SAGE Publications, 2014)
- Office of the Surgeon General., *Social Media and Youth Mental Health: The U.S. Surgeon General's Advisory.*, 2023
- Organization, World Health, *Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behaviour and Sleep for Children Under 5 Years of Age* (World Health Organization, 2019)
- Rayce, S B, G T Okholm, and T Flensburg-Madsen, 'Mobile Device Screen Time Is Associated with Poorer Language Development among Toddlers: Results from a Large-Scale Survey', *BMC Public Health*, 24 (2024), p. 1050, doi:10.1186/s12889-024-18447-4
- Sari, T A P, N Novitawati, and S Sulaiman, 'Pengaruh Interaksi Orang Tua: Screen Time Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Dan Berbicara Anak Taman Kanak-Kanak', *Journal of Education Research*, 5.3 (2024), pp. 3525–35, doi:10.37985/jer.v5i3.1420
- Staples, A D, C Hoyniak, M E McQuillan, V J Molfese, and J E Bates, 'Screen Use before Bedtime: Consequences for Nighttime Sleep in Young Children', *Infant Behavior and Development*, 62 (2021), p. 101522, doi:10.1016/j.infbeh.2020.101522
- Ulya, H, and Saridewi, 'Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Pada Anak Usia 6-7 Tahun Di Ujung Gading Jalan Jawa Jorong Brastagi Pasaman Barat', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6.2 (2022), pp. 12730–37, doi:10.31004/jptam.v6i2.3981