



# Media Digital dan Perkembangan Emosional Anak Usia Dini: *Systematic Literature Review* dalam Perspektif Teori Pembelajaran Sosial Bandura

Irisya Nuruliyah<sup>1</sup>, Raden Rachmy Diana<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Indonesia

Email:<sup>1</sup> [nuruliyahirisya@gmail.com](mailto:nuruliyahirisya@gmail.com); <sup>2</sup> [raden.diana@uin-suka.ac.id](mailto:raden.diana@uin-suka.ac.id)

## Abstrak

Perkembangan emosional anak usia dini sangat dipengaruhi oleh lingkungan terdekat, termasuk meningkatnya paparan media digital yang menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak. Namun, terjadi kesenjangan dalam pemahaman mengenai bagaimana media digital memengaruhi perkembangan emosi anak jika dikaitkan dengan kerangka teori pembelajaran sosial Albert Bandura. Penelitian ini bertujuan untuk mensintesis temuan empiris mengenai hubungan antara media digital dan emosi anak usia dini dengan meninjau mekanisme modelling, atensi, retensi, reproduksi, dan motivasi sebagai proses utama yang memediasi pengaruh media. Menggunakan metode *systematic literature review*, sebanyak 43 artikel dari tahun 2019–2025 ditelusuri dan diseleksi hingga menghasilkan 12 studi yang memenuhi kriteria inklusi. Temuan utama menunjukkan bahwa media digital memberikan pengaruh negatif dan positif jangka panjang terhadap perkembangan emosional anak. Pengaruh negatif terjadi ketika media digunakan secara berlebihan dan tanpa pendampingan yang baik, berdampak pada kesulitan regulasi emosi, tantrum, kemarahan, hingga kecanduan. Sebaliknya, pengaruh positif ditemukan ketika anak menonton konten edukatif dengan batasan waktu yang bijak, didampingi aktif, dan disertai *modeling* yang baik oleh orang tua, yang akan memicu motivasi positif dan menjadikan media digital sebagai media pembelajaran. Implikasi kajian ini menekankan urgensi penguatan literasi digital bagi orangtua, penerapan regulasi pembatasan penggunaan gawai dan televisi di lingkungan rumah, serta optimalisasi aktivitas bermain edukatif bersama keluarga sebagai upaya mendukung perkembangan emosi, mental, fisik anak secara menyeluruh.

**Kata Kunci:** Anak Usia Dini, Media Digital, Perkembangan Emosional, *Systematic Literature Review*, Teori Pembelajaran Sosial

## Pendahuluan

Pada anak usia dini, masa *golden age* merupakan masa tumbuh kembang yang tidak dapat terlewatkan. Enam perkembangan tersebut diantaranya: perkembangan moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Salah satu perkembangan yang berkembang pesat yaitu perkembangan emosi yang menjadi fase kritis bagi anak di usia 0-6 tahun. Perkembangan ini mencakup bagaimana anak mampu mengenali, mengekspresikan dan mengatur emosinya melalui interaksi sosial dan pengalaman lingkungan (Bers, 2018). Tiga



kemampuan tersebut menjadi dasar bagi perkembangan sosial dan akademik anak di tahap selanjutnya (Pebriani & Darmiyanti, 2024). Oleh karena itu, faktor lingkungan adalah salah satu komponen yang dapat mengubah pola interaksi dan stimulasi awal anak, dan perlu dianalisis secara menyeluruh (Bers, 2018). Perubahan tersebut semakin terlihat jelas ketika teknologi mulai mengambil peran besar dalam aktivitas keluarga sehari-hari, sehingga pola interaksi anak kerap beriringan dengan keberadaan berbagai perangkat digital.

Akibatnya banyak anak yang kini terpapar media digital seperti televisi interaktif, tablet, dan handphone di usia yang sangat dini. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa rumah tangga masa kini cenderung menjadi lingkungan yang kaya akan digital, di mana perangkat turut membentuk pengalaman sehari-hari anak (Flewitt et al., 2024). Data nasional menunjukkan peningkatan signifikan penggunaan perangkat digital pada anak usia 3-6 tahun terutama pasca-pandemi COVID-19, ketika media digital menjadi sarana utama hiburan dan pembelajaran (Manfaat & Aulia 2024). Sehingga kondisi ini memunculkan dampak emosional yang beragam pada anak.

Menurut beberapa penelitian yang dilakukan dalam lima tahun terakhir, paparan digital yang tidak terkontrol dapat menyebabkan kemampuan anak menjadi lebih buruk dalam mengenali dan mengelola emosi, meningkatkan kecenderungan perilaku agresif, serta menghambat interaksi sosial secara langsung (Wulandari, 2024). Sejumlah studi kontemporer dan review sistematis terbaru lainnya menemukan adanya hubungan antara paparan layar pada usia pra sekolah dan indikator masalah sosial. Studi menghasilkan adanya korelasi antara penggunaan tablet pada usia 3,5 tahun dapat meningkatkan ekspresi kemarahan 22% pada usia 4,5 tahun, serta pola timbal balik di mana anak yang lebih rentan terhadap kemarahan kemudian menggunakan tablet lebih sering (Fitzpatrick et al., 2024).

Sebaliknya, paparan yang terarah melalui konten edukatif dan disertai pendampingan orang tua justru dapat menstimulasi perkembangan empati, bahasa emosional, dan kemampuan regulasi diri (Sari et al., 2024). Beberapa studi lapangan juga menyoroti potensi positif teknologi bila dirancang dan digunakan secara tepat seperti aplikasi edukatif yang difasilitasi orang dewasa, sehingga dampak media digital tergantung pada pendampingan dan dukungan keterlibatan sosial. (Flewitt et al., 2024). Kondisi ini menimbulkan kebutuhan mendesak untuk memahami implikasi paparan ini terhadap perkembangan emosi (Swider-Cios, 2023).

Untuk memahami cara kerja pengaruh ini, teori pembelajaran sosial (*social learning*) Albert Bandura menyediakan kerangka konseptual yang relevan. Menurut Bandura (2016), anak belajar melalui proses observasi terhadap perilaku model di lingkungannya, baik secara langsung maupun melalui media simbolik seperti tayangan digital. Proses pembelajaran tersebut melibatkan empat komponen utama: atensi, retensi, reproduksi, dan motivasi. Dengan demikian, tokoh atau karakter dalam media digital dapat berperan sebagai model sosial yang memengaruhi cara anak memahami dan meniru ekspresi emosional.



Kempat komponen Bandura, atensi, retensi, reproduksi, dan motivasi, memberi penjelasan bagaimana fitur desain media dapat memperkuat perhatian anak dan memodulasi probabilitas pengimitasian reaksi emosional atau strategi regulasi yang ditampilkan di layar. Sebuah penelitian yang dilakukan di Indonesia menunjukkan bahwa anak-anak sering menonton tayangan dengan karakter agresif cenderung meniru perilaku serupa dalam konteks bermain, sedangkan tayangan yang mengandung pesan prososial meningkatkan perilaku empatik (Fitri & Nailul, 2021). Contoh lain, konten yang sangat mengikat dapat mengurangi kesempatan interaksi antarpersonal yang bisa menjadi arena latihan regulasi emosi (Muppalla et al., 2023). Hal ini menguatkan asumsi Bandura bahwa pengaruh model tidak bergantung pada keberadaan fisik, melainkan pada persepsi anak terhadap konsekuensi yang diperoleh model tersebut. Selain itu paparan digital tidak sekedar eksposur positif tetapi berpotensi membentuk pola emosional melalui proses pembelajaran sosial.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas hubungan antara paparan media digital dan perkembangan emosi anak usia dini, Sebagian besar studi masih berfokus pada temuan empiris yang bersifat deskriptif atau korelasional tanpa pendalaman kerangka teoritik yang kuat. Integrasi teori psikologi klasik, khususnya teori pembelajaran sosial Bandura, dalam menjelaskan mekanisme pengaruh media digital terhadap regulasi emosi anak masih relatif terbatas. Selain itu, kajian sistematis yang secara khusus menelaah dinamika ini dalam konteks sosial dan budaya Indonesia juga belum banyak dilakukan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengkaji kembali temuan-temuan empirisme melalui lensa teoritik yang lebih komperhensif guna memperoleh pemahaman yang lebih terstruktur mengenai bagaimana paparan digital membentuk pola emosi anak usia dini. Berdasarkan penjelasan kerangka sebelumnya maka tinjauan ini bertujuan untuk merangkum bukti jurnal terpilih dalam 5 tahun terakhir tentang hubungan media digital dan perkembangan emosi anak usia dini, memetakan mekanisme menurut perspektif Bandura, dan mengidentifikasi implikasi praktik untuk keluarga, pendidik, dan pembuat kebijakan.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan *systematic review* untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis temuan empiris mengenai pengaruh media digital terhadap perkembangan emosi anak usia dini. proses tinjauan dilakukan secara terstruktur dengan mengikuti pedoman PRISMA 2020 (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) guna memastikan transparansi, keterlacakan, dan replikasi prosedur penelitian.

Tahapan review meliputi: (1) Identifikasi literatur melalui strategi pencarian sistematis, (2) proses penyaringan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, (3)



penilaian kualitas metodologis studi (quality assessment), (4) ekstraksi data menggunakan formulir terstruktur, serta (5) sintesis dan analisis temuan.

Sumber pencarian utama meliputi database ilmiah bereputasi seperti PubMed, ScienceDirect, SpringerLink, Scopus, SAGE Journals, dan Garuda. Sementara itu, ResearchGate diposisikan sebagai sumber sekunder yang digunakan untuk menelusuri versi lengkap artikel yang sebelumnya telah teridentifikasi melalui database utama, bukan sebagai sumber utama untuk pencarian literatur.

Untuk menemukan literatur yang relevan dan konsisten. Studi yang diikutsertakan adalah studi yang membahas pengaruh media digital dan perkembangan emosi anak usia dini, diterbitkan dalam bahasa Inggris atau Indonesia, menggunakan metodologi kuantitatif, kualitatif, atau campuran, serta dipublikasikan dalam rentang tahun 2019 hingga 2025, Artikel juga harus diterbitkan di jurnal yang berindeks dalam database yang sah dalam bentuk teks lengkap.

Sebaliknya, studi yang dikeluarkan atau ditolak apabila tidak secara spesifik membahas tentang anak usia dini, tidak mengkaji aspek media digital dan emosi anak usia dini, tidak tersedia dalam bentuk teks lengkap atau tanpa memiliki akses penuh. Selain itu, delapan artikel dikeluarkan pada tahap kelayakan karena cakupan pembahasannya terlalu umum, yakni hanya membahas penggunaan media digital secara luas tanpa analisis empirik yang spesifik terhadap variabel perkembangan emosi anak usia dini, sehingga tidak memenuhi kesesuaian konseptual dengan fokus penelitian ini.

Pencarian dilakukan dengan kombinasi kata kunci dalam bahasa Indonesia dan Inggris dengan bantuan operator Boolean (AND, OR). Pencarian disusun sebagai berikut: 1) (“media digital” AND “anak usia dini” AND “perkembangan emosi”); 2) (“digital media” AND “early childhood” AND “emotional development”); 3) (“screen time” AND “early childhood emotions”). Pencarian dilakukan dengan mempertimbangkan tahun publikasi yang relevan, yaitu dari tahun 2019-2025, untuk memastikan bahwa penelitian yang digunakan adalah yang terbaru dan relevan.

**Tabel 1.** Ringkasan Strategi Pencarian Literatur

No	Database	String Pencarian	Rentang Tahun	Filter Tambahan	Jumlah Awal Ditemukan
1	PubMed	(“digital media” AND “early childhood” AND “emotional development”) OR (“screen time” AND “early childhood emotions”)	2019-2025	Full-text, English	9
2	ScienceDirect	(“digital media” AND “early childhood” AND “emotional development”)	2019-2025	Research articles	10
3	SpringerLink	(“digital media” AND “early childhood” AND “emotional development”)	2019-2025	Artikel, Full-teks	-



No	Database	String Pencarian	Rentang Tahun	Filter Tambahan	Jumlah Awal Ditemukan
4	Scopus	("digital media" AND "early childhood" AND "emotional development")	2019-2025	Artikel, Peer-reviewed	-
5	SAGE Journals	("early childhood" AND "emotional development" AND "digital media")	2019-2025	Research article	1
6	Garuda	("media digital" AND "anak usia dini" AND "perkembangan emosi")	2019-2025	Artikel Ilmiah	14
7	Google Scholar	("media digital anak usia dini" AND "perkembangan emosi")	2019-2025	Relevansi, Full-text	3
8	ResearchGate	Penelusuran artikel yang telah teridentifikasi melalui database utama	2019-2025	Full-text retrieval	6

Memastikan bahwa topik penelitian relevan, setiap penelitian yang ditemukan setelah melakukan penelitian akan diperiksa berdasarkan judul dan abstraknya. Selanjutnya, artikel yang memenuhi kriteria inklusi akan dievaluasi berdasarkan kualitas metodologinya dan dianalisis secara lebih mendalam. Artikel yang tidak memenuhi kriteria inklusi atau memiliki kualitas metodologi yang rendah akan dikeluarkan dari tinjauan.

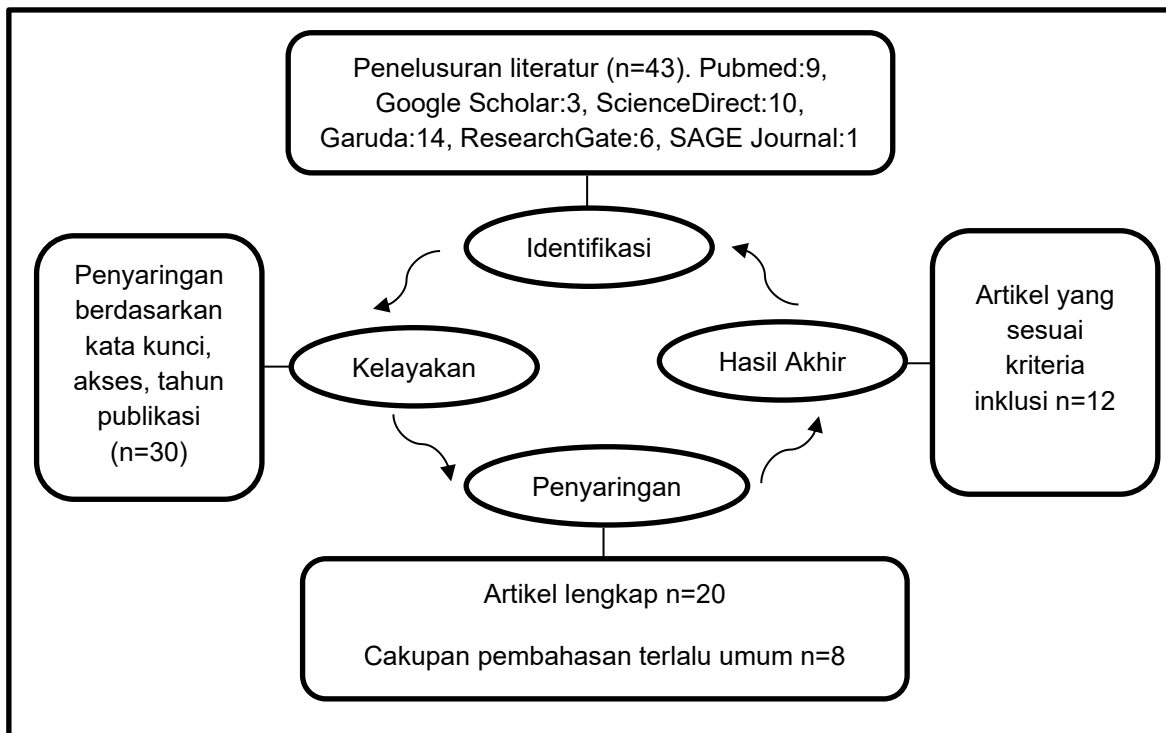
Penilaian kualitas metodologi terhadap studi yang terpilih dilakukan menggunakan pendekatan *Critical Appraisal Skills Programme (CASP)* yang disesuaikan dengan desain penelitian masing-masing (kualitatif, kuantitatif, atau mixed methods). Instrumen ini digunakan untuk menilai kejelasan tujuan penelitian, kesesuaian desain, validitas pengumpulan data, ketepatan analisis, serta konsistensi pelaporan hasil.

Setiap artikel dievaluasi secara sistematis dan dikategorikan dalam kualitas tinggi, sedang, atau rendah. Hanya studi dengan kualitas metodologis memadai (tinggi dan sedang) yang disertakan dalam sintesis akhir. Proses ini dilakukan untuk meminimalkan potensi bias (risk of bias) dan meningkatkan kredibilitas hasil review.

Data yang relevan akan diekstraksi dari studi yang dipilih menggunakan formular ekstraksi data yang standar. Informasi yang akan diekstraksi meliputi identitas studi (judul, penulis, tahun publikasi, jenis jurnal), karakteristik peserta (usia, jenis kelamin, terpapar media digital, lokasi studi), desain penelitian, ukuran sampel, teknik analisis, hasil yang diperoleh, temuan utama terkait media digital dan emosi anak usia dini, serta keterbatasan studi. Ekstraksi dilakukan secara sistematis untuk memastikan konsistensi informasi antara studi sehingga memudahkan proses sintesis komparatif.

Setelah data diekstraksi, langkah selanjutnya adalah sitensis dan analisis hasil-hasil yang ditemukan yang dikaitkan dengan teori social learning Albert Bandura secara deskriptif untuk menilai temuan utama dari setiap studi. Temuan dari masing-masing studi dikodekan dan dikelompokkan berdasarkan empat mekanisme utama dalam teori pembelajaran sosial, yaitu: a) Atensi (attention), bagaimana anak memusatkan perhatian pada konten media digital; b) Retensi (retention), bagaimana anak menyimpan dan mengingat informasi emosional yang diamati; c) Reproduksi (reproduction), bagaimana anak menirukan respons emosional yang dilihat; d) Motivasi (motivation), faktor yang mendorong anak mempertahankan atau mengulang perilaku emosional tersebut.

Sintesis dilakukan untuk memetakan hasil setiap studi ke dalam empat mekanisme tersebut untuk mengidentifikasi pola hubungan antara paparan media digital dan perkembangan emosi anak usia dini. pendekatan ini memungkinkan integrasi temuan empiris dengan kerangka teoritik secara sistematis dan analitis.



**Gambar 1.** Ringkasan PRISMA

Diagram PRISMA menggambarkan alur seleksi artikel mulai dari tahap identifikasi hingga inklusi akhir. Proses diawali dengan penelusuran literatur melalui berbagai database, dilanjutkan dengan penyaringan berdasarkan kesesuaian kata kunci, tahun publikasi, dan ketersediaan akses penuh. Artikel yang lolos tahap penyaringan kemudian dinilai kelayakannya melalui telaah teks lengkap dan evaluasi kualitas metodologis sebelum ditetapkan sebagai studi yang diikutsertakan dalam sintesis akhir. Rincian kuantitatif jumlah artikel pada setiap tahap disajikan



secara lengkap dalam Gambar 1 untuk menjaga kejelasan visual dan menghindari pengulangan numerik dalam narasi.

## Hasil

### ***Karakteristik Studi yang Dimasukkan***

Berdasarkan hasil proses seleksi pencarian yang dilakukan pada database Pubmed (9 artikel), Google Scholar (3 artikel), ScienceDirect (10 artikel), dan Garuda (14 artikel), ResearchGate (6 artikel), SAGE Journal (1 artikel) dengan rentang publikasi 2019-2025 dan menggunakan desain longitudinal, cross-sectional, kualitatif, studi kasus, mixed method, serta kajian literatur. Sebagian besar penelitian dilakukan pada anak usia prasekolah (2,5-6 tahun) dengan fokus pada hubungan antara durasi media digital, jenis konten, keterlibatan orangtua, serta indikator perkembangan sosial emosional. Terdapat 43 artikel yang dikumpulkan, 12 dipilih berdasarkan inklusi untuk analisis. Setelah proses peninjauan menggunakan PRISMA, dapat diidentifikasi karakteristik artikel terpilih seperti table 1.

***Tabel 2. Karakteristik Penelitian Terpilih***

No	Penulis (Tahun)	Judul	Desain Penelitian	Hasil
1.	Coyne et al., 2021	<i>Tantrums, toddlers and technology: Temperament, media emotion regulation, and problematic media use in early childhood</i>	<i>Questionnaires and observational data</i>	Regulasi emosi melalui media oleh orangtua berkaitan dengan penggunaan media bermasalah dan emosi ekstrim.
2.	Skalicka et al., 2019	<i>Screen time and the development of emotion understanding from age 4 to age 8: A community study</i>	<i>Longitudinal community</i>	Waktu layar lebih tinggi pada usia 4 tahun memprediksi pemahaman emosi yang lebih rendah pada usia berikutnya.
3.	Coyne et al., 2024	<i>The Growth of Problematic Media Use Over Early Childhood: Associations with LongTerm Social and Emotional Outcomes</i>	<i>Longitudinal study</i>	Peningkatan problem media use berkaitan dengan agresi dan masalah sosial-emosional jangka panjang.
4.	Wulandari & Lestari, 2021	Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosi Anak	Kualitatif	Penggunaan gadget dikaitkan dengan ketidakstabilan emosi.
5.	Pardede & Watini, 2021	Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang	Kualitatif	Dampak positif dan negatif ditemukan; penggunaan berlebihan dikaitkan dengan kemarahan dan kesulitan regulasi emosi.
6.	Rohmayani, 2022	Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5	Kuantitatif	Penggunaan gadget memengaruhi perkembangan



No	Penulis (Tahun)	Judul	Desain Penelitian	Hasil
		Tahun di Desa Cilame Kabupaten Bandung		sosial-emosional secara variatif.
7.	Apriani et al., 2022	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Kasus di SPS Taam Annuur Kota Tasikmalaya)	Studi Kasus Kualitatif	Durasi penggunaan > 3 jam berkaitan dengan perilaku emosional reaktif.
8.	Xu et al., 2025	<i>The Relationship Between Screen Use and preschoolers' Social-Emotional Problems Among Highly Educated Migrant Families: A One-Year Follow-Up Study</i>	Ages and Stages Questionnaire	Penggunaan layar >1 jam meningkatkan risiko masalah sosial-emosional, keterlibatan orangtua menurun risiko.
9.	King et al., 2024	<i>Screen time and social-emotional skills in preschoolers with developmental, behavioural or emotional issues in Singapore</i>	Cross-sectional study	Waktu layar tinggi berkaitan dengan agresi dan perhatian rendah.
10.	Situmorang et al., 2021	Edukasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial, Emosional Pada Anak Usia Dini	Kualitatif	Gangguan interaksi sosial dan pengenalan emosi ditemukan pada penggunaan berlebihan
11.	Rahmadani, 2023	Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Aplikasi Tiktok	Literatur	Konten TikTok dikaitkan dengan perubahan perilaku sosial-emosional.
12.	Izuagie, 2025	<i>Media and Social-Emotional Learning in Early Childhood: A Mixed-Methods Study in Nigeria</i>	Kuantitatif	Konten edukatif lokal berkaitan dengan peningkatan empati dan regulasi diri.

## Sintesis Tematik

Berdasarkan analisis terhadap 12 studi tersebut, terdapat tiga tema utama yang dapat diidentifikasi.

### 1. Intensitas Paparan Layar dan Risiko bagi Sosial Emosional

Sebagian besar studi longitudinal dan kuantitatif menunjukkan bahwa konsistennya hubungan antara durasi penggunaan layar digital dan indikator perkembangan sosial emosional pada anak usia dini. Dalam penelitian yang dilakukan di Singapura, paparan *screen viewing time* sejak usia sekitar 13,8 bulan rata-rata mencapai >2 jam perhari, dan anak yang terpapar lebih awal serta memiliki durasi paparan yang lebih tinggi dilaporkan mengalami masalah agresi, perhatian, dan tantangan perilaku yang berkaitan dengan regulasi emosi dibandingkan dengan teman sebayanya yang paparan waktu lebih rendah (King et al., 2024). Studi



longitudinal di China menunjukkan hal serupa terhadap anak dengan paparan layar >1 jam memiliki risiko masalah sosial emosional yang lebih tinggi dalam jangka waktu 1 tahun dibandingkan anak lain dengan paparan layar di bawah ambang waktu tersebut (Xu et al., 2025). Studi ini mengindikasikan bahwa waktu layar yang lebih besar merupakan prediktor awal terhadap masalah sosial dan emosional berikutnya, termasuk peningkatan respons emosional negatif dan kesulitan pengendalian diri (Coyne et al., 2024).

Beberapa artikel lain yang dianalisis melalui kajian kualitatif dan studi lokal juga melaporkan bahwa tingginya penggunaan gadget atau perangkat digital cenderung menghambat aspek perkembangan sosial-emosional pada anak usia dini. Penelitian yang mengamati dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial dan emosional anak usia dini menemukan bahwa intensitas paparan berhubungan dengan hambatan dalam keterampilan sosial-emosional dasar seperti pengelolaan emosi, kualitas interaksi sosial, dan respons emosional terhadap lingkungan (Situmorang et al., 2021).

Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa paparan layar yang berlebihan berpotensi menguras waktu yang seharusnya tersedia untuk praktik langsung interaksi sosial, eksplorasi lingkungan nyata, dan pengembangan strategi regulasi emosional, sehingga berkontribusi pada masalah perilaku dan pengendalian emosi dalam tahap perkembangan ini.

## **2. Problematic Media Use (PMU) dan Pola Timbal Balik**

Beberapa studi menunjukkan bahwa hubungan yang kompleks antara penggunaan media yang bermasalah pada usia dini dengan perkembangan sosial emosional anak, serta adanya indikasi pola timbal balik antara karakteristik emosional anak dan kecenderungan penggunaan media. Penelitian longitudinal menemukan bahwa media digital digunakan oleh orangtua sebagai sarana untuk mengatur emosi anak sejak usia sangat dini, pola tersebut sering berkembang menjadi kecenderungan penggunaan media yang maladaptive. Dalam periode perkembangan selanjutnya, anak-anak yang menunjukkan tanda-tanda *Problematic Media Use* tampak memiliki kecenderungan untuk terus meningkatkan keterlibatan mereka dengan media, dan penggunaan yang meningkat tersebut selaras dengan ciri-ciri regulasi emosi yang kurang stabil atau reaktivitas emosional yang tinggi (Coyne et al., 2021).

Temuan lainnya juga melengkapi pola yang sama dengan menunjukkan bahwa anak yang memiliki tingkat pemahaman emosi yang lebih rendah cenderung memiliki penggunaan layar yang lebih tinggi di masa selanjutnya (Skalicka et al., 2019). Studi ini menunjukkan adanya hubungan dua arah, di mana kemampuan anak dalam mengatur emosi tampak berkaitan dengan kecenderungan mereka menghabiskan waktu lebih banyak di depan layar, dan penggunaan layar itu sendiri kemudian berkaitan juga dengan kapasitas mereka dalam memahami emosi



kemudian hari. Hal ini mengindikasikan adanya dinamika timbal balik antara aspek emosional anak dan pola konsumsi media digital.

Penelitian lain yang memeriksa perkembangan *Problematic Media Use* selama beberapa tahun pertama kehidupan, menunjukkan bahwa PMU bersifat dinamis dan meningkat secara bertahap anantara usia 2,5 sampai 5,5 tahun. Anak-anak yang menunjukkan tingkat reaktivitas emosional dan perilaku agresif awalnya ternyata probabilitas lebih tinggi mengalami peningkatan PMU. Selain itu, tingkat awal PMU juga berkaitan dengan masalah sosial dan emosional di masa selanjutnya (Coyne et al., 2024). Temuan ini menunjukkan bahwa baik disposisi emosional di maupun pola awal penggunaan media saling berkaitan dan bersama-sama memengaruhi lintasan perkembangan PMU selama masa usia dini.

Secara keseluruhan, temuan-temuan ini mencerminkan adanya pola hubungan saling memengaruhi antara karakteristik emosional anak dan *Problematic Media Use*. Anak-anak dengan karakter emosi tertentu cenderung menunjukkan pola konsumsi media yang lebih intens, sementara keterlibatan yang meningkat dengan media dapat berkontribusi pada perkembangan masalah sosial dan emosional kemudian hari. Dengan demikian, bukti tematik ini menunjukkan bahwa PMU pada masa awal kehidupan bukan sekedar konsekuensi dari paparan media yang tinggi semata, tetapi juga berkaitan dengan karakteristik emosional anak dan pola perkembangan yang saling terkait sepanjang masa awal perkembangan mereka.

### **3. Peran Pendampingan Konten Edukatif dan Potensi Positif Media**

Analisis dari beberapa studi yang ditinjau menunjukkan bahwa konteks keluarga dan keterlibatan orang dewasa memainkan peran penting dalam mengatur dampak media digital terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Temuan dari sejumlah penelitian lapangan menunjukkan bahwa ketika orangtua atau pengasuh secara aktif terlibat dalam penggunaan media oleh anak, misalnya dengan memilihkan konten yang sesuai (Wulandari & Lestari, 2021) atau mendampingi saat media digunakan (Rohmayani, 2022). Hal ini cenderung membuat anak menunjukkan pola interaksi yang lebih adaptif dalam situasi sosial sehari-hari. Pendampingan semacam ini tampak memoderasi hubungan antara durasi paparan layar dan indikator sosial emosional, sehingga konteks penggunaan menjadi faktor yang relevan dalam menafsirkan dampak media digital di dunia nyata.

Selain itu, penelitian yang menganalisis hubungan antara keterlibatan orangtua dan kompetensi emosional mencatat bahwa anak yang dilibatkan dalam kegiatan digital bersama pengasuh dapat memperoleh manfaat tertentu dari paparan media, termasuk penguatan keterampilan bahasa dan kosakata emosional (Apriani et al., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa kehadiran orang dewasa selama proses paparan media bukan sekedar sebagai pengurang risiko, tetapi juga dapat membantu anak memetakan pengalaman digital mereka dengan cara yang lebih bermakna dan terstruktur (Pardede & Watini, 2021).



Studi lain juga menyoroti bagaimana faktor kontekstual di luar rumah, seperti praktik budaya setempat dan norma keluarga, turut memengaruhi peran media dalam perkembangan emosi anak (Xu et al., 2025). Dalam konteks tertentu, aturan penggunaan media yang ditetapkan oleh orangtua, seperti pembatasan waktu layar atau penetapan kegiatan alternatif, berasosiasi dengan perbedaan dalam pola keterampilan sosial emosional anak. Pola ini terlihat dalam studi yang meneliti penggunaan perangkat digital di rumah tangga, di mana peraturan dan rutinitas yang konsisten terkait penggunaan layar tercatat sebagai salah satu variabel yang berhubungan dengan variasi dalam kemampuan regulasi emosi serta interaksi sosial anak.

Secara Agregat, bukti temuan ini menunjukkan bahwa pendampingan aktif dan konteks sosial di sekitar penggunaan media digital berperan sebagai variabel moderasi dalam hubungan antara media digital dan perkembangan sosial emosional anak usia dini. Peran ini tidak hanya berkaitan dengan pengurangan dampak buruk, tetapi juga membuka peluang bagi pengalaman media yang mendukung perkembangan keterampilan sosial dan emosional ketika digunakan dalam lingkungan yang terstruktur dan berpanduan.

## Pembahasan

### ***Hubungan Media Digital dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini***

Banyak studi membuktikan adanya hubungan negatif antara penggunaan waktu layar digital dengan perkembangan emosi anak baik dari segi pemahaman emosi, regulasi emosi serta masalah perilaku pada anak usia balita sampai prasekolah. Walaupun efek yang dirasakan akan berbeda pada setiap anak hal ini tergantung pada jenis konteks, kualitas konten dan cara pengawasan orangtua.

Bukti paling kuat berasal dari studi longitudinal yang menunjukkan bahwa anak usia 4 tahun yang menggunakan lebih banyak waktu layar diprediksikan tingkat pemahaman emosinya akan lebih rendah dirasakan pada saat usia anak 6 tahun (Skalicka et al., 2019). Temuan ini diperkuat oleh Coyne et al. (2024), dimana problem media use anak di usia 2,5 tahun menunjukkan reaktivitas emosi dan agresi anak meningkat di empat tahun kemudian saat anak mulai berusia 5,5 tahun. Kedua studi ini memberikan dukungan prediktif yang lebih kuat karena menggunakan desain longitudinal dibandingkan studi *cross sectional* seperti King et al. (2024), yang sekedar menunjukkan korelasi tanpa memastikan arah hubungan.

Temuan ini menguatkan argument dari studi sampel migran yang menjelaskan adanya korelasi antara waktu layar dan masalah perkembangan sosial emosional jangka panjang. Pada anak usia 46 bulan hingga 72 bulan yang menggunakan waktu layar lebih dari 1 jam perhari pada tahun pertama menunjukkan adanya peningkatan risiko masalah sosial emosional pada tahun kedua, namun efek paparan tidak selalu negatif, dengan konten edukatif justru menurunkan risiko di



tahun berikutnya (Xu et al., 2025). Perbedaan ini menunjukkan bahwa dampak media digital tidak selalu ditentukan oleh durasi, melainkan oleh kualitas konten dan konteks penggunaannya.

Beberapa studi lokal pada kelompok kecil di Indonesia juga melaporkan temuan yang serupa seperti, pengaruh gadget pada anak yang berdampak pada gangguan mental dan emosi menjadi tidak stabil (Wulandari & Lestari, 2021), dampak negatif perangkat gawai pada perkembangan emosional anak-anak di TK Adifa Karang Mulya Tangerang termasuk anak-anak yang lebih mudah marah, susah diatur, dan berbicara sendiri dengan perangkat tersebut (Pardede & Watini, 2021), Pengaruh perangkat gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak-anak berusia empat hingga lima tahun di Kabupaten Bandung ditunjukkan dengan menunjukkan sikap marah ketika baterai game atau perangkat gawai yang mereka mainkan habis atau menjadi marah ketika mereka diganggu saat bermain perangkat tersebut (Rohmayani, 2022), Di antara anak-anak berusia lima hingga enam tahun di kota Tasikmalaya, kecanduan gawai menunjukkan kecenderungan untuk marah, menangis, membangkang, susah diatur, dan membentuk dunia mereka sendiri dengan perangkat gawai (Apriani et al., 2022), hingga karakteristik anak usia dini yang menggunakan Tiktok berubah, seperti menjadi egois, tidak dapat memahami perasaan orang lain, dan kecewa ketika orangtuanya tidak memiliki paket Tiktok. (Rahmadani, 2023).

Namun dari banyaknya aspek negatif yang ditimbulkan oleh gadget ini, empat dari dua belas artikel menjelaskan ada beberapa aspek positif yang akan dirasakan oleh anak ketika menggunakan gadget diantaranya, membantu anak dalam merangsang kemampuan motorik (Pardede & Watini, 2021), menambah pengetahuan anak (Apriani et al., 2022), menonton konten edukatif yang dapat menurunkan risiko masalah sosial emosional di tahun pertama dan kedua (Xu et al., 2025), serta dampak baik ketika gadget dapat dimanfaatkan dengan hal yang positif (Rohmayani, 2022).

Sebagian besar penelitian di Indonesia menggunakan sampel kecil dan desain deskriptif, sehingga kekuatan generalisasinya lebih terbatas dibandingkan studi longitudinal Internasional. Temuan ini berbeda bukan karena konteks negaranya yang lebih negatif, melainkan karena pendekatan metodologinya yang lebih eksploratif dan berbasis kasus.

### ***Perspektif Teori Pembelajaran Sosial Bandura***

Albert Bandura menjelaskan pembelajaran melalui *modeling* memerlukan empat aspek pembelajaran sosial yaitu perhatian (*attention*), retensi (*memory*), reproduksi (*ability to reproduce*) dan motivasi (*reinforcement*). Media digital memengaruhi setiap aspek ini dalam pembelajaran modeling pada anak usia dini.



### 1. Perhatian (*Attention*)

Melalui konten digital yang menarik akan membuat anak secara alami memusatkan perhatiannya terhadap layar sehingga anak cenderung lebih asyik melihat layar gadget daripada interaksi tatap muka dengan orang lain. King et al. (2024) menekankan bahwa screen time tinggi pada anak akan cenderung membuat anak memiliki masalah perhatian dan keterampilan sosial yang rendah. Temuan ini menguatkan teori Bandura bahwa perhatian adalah tahap awal modeling, dimana jika interaksi nyata lebih sedikit dibandingkan perhatian langsung terhadap model digital, maka kesempatan anak belajar membaca ekspresi secara langsung menjadi berkurang.

Namun Xu et al. (2025) menunjukkan bahwa ketika konten edukatif diarahkan pada fokus perhatian anak, maka risiko sosial emosional justru menurun. Temuan ini berbeda pendapat bahwa seluruh paparan layar bersifat distraktif, artinya, perhatian terhadap model digital tidak selalu berdampak negatif karena efeknya tergantung pada kualitas stimulus yang diamati.

### 2. Retensi (*Memory*)

Retensi menekankan bagaimana otak anak menyimpan pola respons emosional yang berulang sesuai apa yang diamati. Coyne et al. (2021) menunjukkan bahwa orangtua sebagai *role model* anak kerap kali menggunakan media sebagai strategi regulasi emosi, dimana media digital dijadikan sebagai alat penenang yang mudah dan efektif ketika anak sedang menangis atau marah.

Namun, studi intervensi oleh Izuagie (2025) menunjukkan bahwa ketika media digunakan dengan pendampingan, maka hasil pembelajaran sosial emosional menjadi lebih positif. Perbedaan ini menjelaskan bahwa retensi tidak hanya menyimpan pola distraksi, tetapi juga menyimpan pola dialog dan refleksi emosi jika ada fasilitator. Dengan demikian, efek retensi dipengaruhi oleh kualitas interaksi, bukan sekedar keberadaan perangkat.

### 3. Reproduksi (*Reproduction*)

Anak usia dini memiliki karakter peniru ulung, dimana anak-anak mampu meniru ekspresi atau mimik emosional tokoh di layar. Gejala yang muncul dari reproduksi respons emosional yang diperkuat oleh pengalaman digital yang intens berupa marah saat baterai perangkat habis (Rohmayani, 2022) atau tantrum ketika diganggu saat sedang bermain gadget (Pardede & Watini, 2021).

Skalicka et al. (2019) menjabarkan dengan sedikit berbeda, dimana rendahnya pemahaman emosi anak usia 6 tahun berkaitan dengan paparan layar di usia sebelumnya. Temuan ini menunjukkan bahwa reproduksi tidak hanya menyangkut ekspresi sesaat, tetapi juga berkaitan dengan keterbatasan



perkembangan empati jangka panjang. Dengan demikian, ketika kemampuan reproduksi keterampilan sosial anak hanya dapat berkembang baik melalui praktik interaktif nyata atau pengalaman langsung yang akan berkurang jika interaksi digantikan oleh layar digital.

#### 4. Motivasi dan Penguatan (*Motivation and Reinforcement*)

Bandura menjelaskan bahwa motivasi meniru seseorang muncul dipengaruhi oleh hasil *reinforcement* berulang. Melalui kebiasaan orangtua yang sering memberikan gadget sebagai bentuk strategi regulasi emosi dapat memberikan ketenangan instan dan meningkatkan *problematic media use* di masa berikutnya (Coyne et al., 2024).

Dengan demikian, studi Xu et al, (2025), menunjukkan bahwa ketika orangtua dapat menetapkan batas durasi waktu penggunaan maka, risiko terhadap masalah emosional akan menurun. Temuan ini menguatkan bahwa *reinforcement* sebenarnya dapat dikontrol melalui regulasi eksternal. Dengan kata lain, motivasi anak untuk terus menggunakan perangkat digital tidak dibentuk oleh satu hal, melainkan dibentuk oleh aturan keluarga.

#### **Peran Orangtua dan Literasi Digital**

Data menunjukkan adanya perbedaan dampak antar studi terkait mediasi orangtua. Penelitian Rahmadani, 2023 dan Situmorang, 2021 menunjukkan bahwa saat orangtua terlibat aktif dalam mendampingi anak menonton gadget, maka media akan lebih memungkinkan anak untuk mendapatkan pembelajaran dan pengembangan emosi yang baik. Temuan ini menguatkan mekanisme modeling Bandura, di mana orangtua menjadi model utama dalam interaksi anak dengan media.

Sebaliknya, Penelitian kuantitatif dan keberlanjutan yang dilakukan oleh Coyne et al., (2021; 2024) menunjukkan secara spesifik bahwa ketika media digunakan sebagai *emotional regulation strategy* oleh orangtua dan hal ini berpengaruh pada peningkatan risiko perkembangan anak yang berkaitan dengan “*problematic media use*” bisa dilakukan berulang. Perbedaan ini menjelaskan mengapa sebagian studi menemukan dampak negatif, sementara lainnya menemukan hasil yang lebih adaptif. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan fungsi penggunaan digital dalam keluarga.

Selain itu, Studi longitudinal dan kohort pada anak usia dini menjelaskan bahwa kebijakan rumah tangga dalam menentukan durasi batas waktu penggunaan layar (Xu et al., 2025) dan tempat penggunaan media seperti meletakkan televisi di dalam kamar tidur anak (Skalicka, 2019) dapat berkaitan dengan pemahaman emosi dan munculnya gejala emosional di masa anak yang akan datang. Temuan ini memperkuat bahwa regulasi lingkungan digital berperan dalam membentuk pola *reinforcement*.



Pemahaman orangtua tentang literasi digital dapat memengaruhi kualitas interaksi digital yang baik. Penelitian nasional menemukan bahwa program edukasi tentang peningkatan literasi digital untuk orangtua atau pendidik mampu meningkatkan praktek penggunaan gadget yang lebih sehat seperti pemilihan konten edukatif yang cocok dan aman untuk anak, melakukan kolaboratif orangtua dan anak serta menetapkan rutinitas tanpa gadget dirumah sehingga anak tidak menjadi kecanduan gadget (Wulandari & Lestari, 2021; Situmorang, 2021). Oleh karena itu, klaim bahwa gadget selalu merusak perkembangan emosi tidak sepenuhnya didukung oleh data. Dampak negatif sering kali muncul disebabkan pada konteks penggunaan tanpa batasan, tanpa seleksi konten, dan tanpa pendampingan.

### ***Kontribusi Teoretis Artikel***

Artikel ini memberikan kontribusi teoretis dengan mengintegrasikan temuan empiris mengenai penggunaan media digital pada anak usia dini ke dalam kerangka teori pembelajaran sosial Bandura. Secara keseluruhan, temuan-temuan longitudinal memberikan bukti paling kuat mengenai risiko jangka panjang *screen time* terhadap regulasi emosi. Sedangkan studi lokal memperkaya pemahaman kontekstual tetapi memiliki keterbatasan generalisasi. Teori Bandura berperan dalam membantu menjelaskan mekanisme psikologis yang mendasari hubungan tersebut. Namun dampak yang muncul dipengaruhi oleh kualitas mediasi orangtua. Dengan demikian, perbedaan hasil antar studi dapat diperjelas oleh kombinasi faktor desain metodologis, durasi paparan, jenis konten, dan praktik pengasuhan. Media digital bukan faktor deterministik tunggal, melainkan bagian dari sistem interaksi sosial yang lebih luas.

### **Kesimpulan**

Tinjauan literatur ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital pada anak usia dini berkaitan dengan perkembangan sosial emosional melalui mekanisme yang dapat dijelaskan dalam kerangka teori pembelajaran sosial Bandura. Dampak yang muncul tidak bersifat tunggal, melainkan dipengaruhi oleh intensitas penggunaan, kualitas konten, serta pola pendampingan orangtua. Paparan yang berlebihan dan tanpa pengawasan cenderung berkaitan dengan peningkatan risiko kesulitan regulasi emosi, reaktivitas, serta kecenderungan *Problematic Media Use* di tahap perkembangan berikutnya. Sebaliknya, keterlibatan aktif orangtua dalam membatasi durasi, memilih konten, dan memberikan modeling yang tepat berkaitan dengan peluang penggunaan media sebagai sarana pembelajaran yang lebih terarah. Meskipun demikian, kajian ini memiliki keterbatasan pada variasi metodologi studi yang ditinjau, dominasi desain korelasional, serta masih terbatasnya penelitian longitudinal dalam konteks Indonesia. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan desain



eksperimental atau longitudinal jangka panjang yang dapat menjelaskan mekanisme kausal secara lebih mendalam serta mempertimbangkan faktor budaya dan karakteristik keluarga.

Secara praktis, hasil kajian ini mengindikasikan pentingnya penguatan literasi digital bagi orangtua agar penggunaan media pada anak usia dini dapat dikelola secara lebih terstruktur. Upaya seperti pembatasan waktu layar yang konsisten, pendampingan aktif saat anak mengakses media, serta penyediaan alternatif aktivitas bermain dan interaksi langsung dapat membantu menyeimbangkan risiko, tetapi juga pada optimalisasi fungsi media sebagai sarana stimulasi yang sesuai perlu dipahami sebagai bagian dari praktik pengasuhan yang terintegrasi, bukan sekedar pembatasan penggunaan perangkat semata.

## Pengakuan

Penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada ibu Dr. Raden Rachmy Diana, S.Psi., MA., Psi selaku dosen pengampu mata kuliah psikologi perkembangan yang telah membantu saya dalam menyelesaikan penulisan jurnal artikel ini. Tidak lupa saya ucapkan terimakasih kepada almamater tercinta saya UIN Sunan Kalijaga sudah menjadi tempat saya untuk mendapatkan ilmu pengetahuan sehingga saya mampu belajar banyak tentang penulisan jurnal yang baik dan benar bersama para Bapak/Ibu dosen UIN Sunan Kalijaga. Saya menyadari akan adanya kekurangan dalam penulisan jurnal artikel ini namun saya berharap semoga jurnal artikel yang saya tulis dapat memberikan manfaat dan kontribusi untuk para pembaca. Saran untuk penelitian selanjutnya bisa mengangkat permasalahan ini dengan menggunakan teori psikologi lainnya seperti Erik Erikson atau Jean Piaget.

## Deklarasi Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI)

Penulis menyatakan bahwa tidak menggunakan alat kecerdasan buatan (AI) dalam proses penyusunan manuskrip ini. Seluruh isi artikel dikembangkan secara mandiri oleh para penulis. Para penulis bertanggung jawab penuh atas akurasi, integritas, dan orisinalitas seluruh isi karya ini.



## Referensi

- Apriani, H., Sumardi, & Elan. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak usia 5–6 tahun (studi kasus di SPS Taam Annuur Kota Tasikmalaya). *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 4406–4416. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/3737?>
- Bandura, A. (2016). *Social foundations of thought and action: Teori pembelajaran sosial* (Edisi Terjemahan). Rajawali Pers.
- Berk, L. E. (2018). *Development through the lifespan* (7th ed.). Pearson.
- Coyne, S. M., Shawcroft, J., Gale, M., Gentile, D. A., Etherington, J. T., Holmgren, H., & Stockdale, L. (2021). Tantrums, toddlers and technology: Temperament, media emotion regulation, and problematic media use in early childhood. *Computers in Human Behavior*, 120, 106762. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106762>
- Coyne, S. M., Shawcroft, J., Holmgren, H., Christensen-Duerden, C., Ashby, S., Rogers, A., Reschke, P. J., Barr, R., Domoff, S., Van Alfen, M., Meldrum, M., & Porter, C. L. (2024). The growth of problematic media use over early childhood: Associations with long-term social and emotional outcomes. *Computers in Human Behavior*, 159, 108350. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108350>
- Fitri, A. N., & Nailul. S. (2021). Pengaruh menonton animasi bagi perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 144-149. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i2.40737>
- Fitzpatrick, C., Pan, P. M., Lemieux, A., Harvey, E., Rocha, F. A., & Carrier, G. C. (2024). Early-childhood tablet use and outbursts of anger. *JAMA Pediatrics*, 178(10), 1035-1040. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2024.2511>
- Flewitt, R., El Gemayel, S., Arnott, L., Gillen, J., Goodall, J., Winter, K., Dalziell, A., Liu, M., Savadova, S., & Timmins, S. (2024). Toddlers, tech and talk: Very young children's language and literacy learning at home in a post-digital age. *Queen's University Belfast*, 52(1), 45–60. <https://doi.org/10.23634/MMU.00636881>
- Izuagie, L. E. (2025). Media and social-emotional learning in 3–6-year-olds: A mixed-methods study in Nigeria. *International Journal of Early Childhood*. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-6551100/v1>
- King, J. S. H., Kang, Y. Q., Mulay, K. V., Lim, T. S. H., Chong, S. C., Tan, M. Y., Chan, Y. H., Lim, A. S. Y., & 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>



- Manfaat, D., & Aulia. (2024). Pengaruh screen time terhadap perkembangan anak usia dini. *Al-Muhadzab: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 18-31. <https://share.google/J9T2QBaZKBuPglh7p>
- Muppalla, S. K., Vuppapapati, S., Pulliahgaru, A. R., & Sreenivasulu, H. (2023). Effects of excessive screen time on child development: An update review and strategies for management. *Cureus*, 15(6). <https://doi.org/10.7759/cureus.40608>
- Pardede, R., & Watini, S. (2021). Dampak penggunaan gadget pada perkembangan emosional anak usia dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4728–4735. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1633?>
- Pebriani, N., & Darmiyanti, D. (2024). Pengaruh media sosial terhadap perkembangan anak usia dini dan tinjauan dari psikologi perkembangan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (JIPAUDI)*, 7(1), 101–115. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i3.556>
- Rahmadani, A. (2023). Perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui aplikasi TikTok. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2941–2948. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/6191>
- Rohmayani, M. A. (2022). Pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun di Desa Cilame Kabupaten Bandung. *Early Childhood Teacher Education*, 2(2), 87-91. <https://doi.org/10.29313/bcsecte.v2i2.3832>
- Sari, T. A. P., Novitawati & Sulaiman. (2024). Pengaruh interaksi orang tua: Screen time terhadap kemampuan sosial emosional dan berbicara anak taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Nusantara*, 5(3), 3525-3535. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1420>
- Situmorang, E. L., Agustin, D., Butar-Butar, R. D., Siantajani, Y., Dewi, L., Telaumbanua, F., & Waruwu, R. Y. (2021). Edukasi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional pada anak usia dini. *Real Community Service Center Journal*, 4(1), 1-12. <https://ojs.sttrealbatam.ac.id/index.php/coster/article/view/95>
- Skalická, V., Wold Hygen, B., Stenseng, F., Kårstad, S. B., & Wichstrøm, L. (2019). Screen time and the development of emotion understanding from age 4 to age 8: A community study. *British Journal of Developmental Psychology*, 37(3), 427–443. <https://doi.org/10.1111/bjdp.12283>
- Swider-Cios, E., Vermeij, A., & Sitskoorn, M. M. (2023). Young children and screen-based media: The impacts on cognitive and socioemotional development and the importance of parental mediation. *Child Development Perspectives*, 66(2), 145–152. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2023.101319>



- Wulandari, D., & Lestari, T. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan emosi anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1689–1695. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1162>
- Wulandari, H., & Sary, K. (2024). Pengaruh screen time untuk anak usia dini bagi perkembangan emosi dan bahasa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(12), 304-308. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12522852>
- Xu, M., Liu, S., Xu, J., Zhou, Y., & Xu, L. (2025). The relationship between screen use and preschoolers' social emotional problems among highly educated migrant families: A one-year follow-up study. *Journal of Pediatric Health Care*, 39(2), 217–224. <https://doi.org/10.1016/j.pedhc.2024.11.009>