POLA ASUH ORANG TUA YANG MEMBERIKAN *SCREEN TIME* PADA PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI DI KELURAHAN TAMIANG

Fiftri Haryati[1], Sartika Dewi Harahap[2], Annisa Wahyuni[3]

[1,2,3]*STAIN Mandailing Natal*
E-mail : Fiftrihayati@gmail.com

ABSTRAK

Pola Asuh Orang Tua yang Memberikan *Screen Time* pada Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini di Kelurahan Tamiang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengelaborasi pola asuh orang tua yang memberikan *screen time* serta dampak perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, karena peneliti telah melakukan studi kasus di kelurahan Tamiang. Berdasarkan pengalaman orang tua yang memiliki anak usia 3–6 tahun terkait pemberian *screen time*. Subjek penelitian adalah 3 orang tua yang dipilih secara purposive. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi langsung, dan dokumentasi. Penelitian ini menerapkan tringulasi teknik, yaitu membandingkan data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi agar informasi yang dikupulkan lebih valid, konsisten, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dua pola asuh utama yang diterapkan orang tua dalam memberikan *screen time*, yaitu pola asuh permisif dan demokratis. Orang tua dengan pola asuh permisif cenderung memberikan kebebasan luas tanpa adanya batasan waktu maupun pendampingan. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya ketergantungan anak terhadap gawai, menurunnya kemampuan bersosialisasi, serta munculnya emosi yang mudah berubah. Sebaliknya, orang tua dengan pola asuh demokratis mampu mengatur *screen time* anak dengan memberikan batasan waktu yang jelas, melakukan pendampingan, serta menyeleksi konten yang sesuai dengan usia anak. Pola asuh demokratis terbukti membantu anak tetap memanfaatkan *screen time* secara positif tanpa mengganggu perkembangan sosial- emosionalnya, bahkan mampu mendukung keterampilan komunikasi, dan pengendalian emosi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pola asuh orang tua berperan besar dalam menentukan dampak *screen time* pada anak usia dini. Penerapan pola asuh demokratis menjadi pilihan terbaik karena mampu meminimalisasi dampak negatif sekaligus memaksimalkan manfaat *screen time* bagi perkembangan anak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi orang tua dan masyarakat dalam menciptakan pola pengasuhan yang lebih bijaksana di tengah perkembangan teknologi digital.

Kata Kunci : *Pola Asuh, Sreen Time, Sosial-Emosional, Anak Usia Dini.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam pola pengasuhan anak (Kurniawan et al., 2023; Rimayati, 2023). Penggunaan perangkat digital, seperti ponsel, tablet, dan komputer, telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak. Namun, tantangan muncul ketika orang tua membebaskan anak dalam mengakses *screen time* tanpa batasan yang jelas. Hal ini memunculkan kekhawatiran mengenai dampak penggunaan teknologi terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Perkembangan teknologi saat ini memungkinkan perangkat digital untuk memiliki nilai hiburan dan interaktif sehingga televisi, handphone, tablet, laptop, dan komputer menjadi bagian yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari (Lubis, 2025). *Screen time* merupakan waktu yang dihabiskan oleh anak dengan perangkat digital. Kehidupan modern saat ini menjadikan *screen time* menjadi hal yang wajar dalam kehidupan sehari-hari. Perangkat digital sering kali digunakan oleh anak untuk aktifitas hiburan dan interaksi sosial. Namun tentu saja ada batas rekomendasi durasi *screen time* pada anak. World Health Organization (2019) mengatakan bahwa untuk mencapai kesehatan mental dan fisik yang baik maka anak membutuhkan lebih banyak waktu untuk melakukan aktifitas fisik dibandingkan dengan menghabiskan waktu dengan *screen time*.

American Academy of Pediatrics (AAP, 2016) merekomendasikan bahwa anak usia 2–5 tahun sebaiknya hanya menghabiskan waktu maksimal 1 jam per hari dengan *screen time* yang bersifat edukatif serta didampingi oleh orang tua. Namun, kenyataannya, banyak anak yang mendapatkan *screen time* berlebihan tanpa kontrol yang jelas dari orang tua. Pola asuh orang tua menjadi faktor utama dalam menentukan sejauh mana *screen time* berpengaruh terhadap perkembangan anak dan dampak yang terjadi kepada anak tanpa mengawasan orang tua. Pola asuh orang tua memainkan peran kunci dalam menentukan bagaimana anak berinteraksi dengan teknologi (Apriliyanti et al., 2021; Saman & Hidayati, 2023). Diana Baumrind (1967) mengelompokkan pola asuh menjadi otoriter, demokratis, dan permisif, yang masing-masing memiliki implikasi terhadap cara orang tua mengelola *screen time* anak,yaitu Pola asuh otoriter, orang tua menetapkan aturan ketat dan sering kali membatasi penggunaan teknologi secara ekstrem tanpa memberikan pemahaman kepada anak. Hal ini dapat menyebabkan anak menjadi patuh tetapi kurang memiliki inisiatif dan pemahaman mandiri terhadap teknologi. Pola asuh demokratis, orang tua memberikan batasan yang jelas tetapi tetap fleksibel serta mendampingi anak dalam menggunakan *screen time*. Anak yang diasuh dengan pola ini cenderung lebih mampu mengontrol penggunaannya dan memahami konsekuensi dari penggunaan teknologi. Pola asuh permisif, orang tua cenderung membebaskan anak menggunakan *screen time* tanpa batasan yang jelas. Hal ini dapat menyebabkan anak kurang disiplin dalam mengatur waktunya dan berisiko mengalami ketergantungan terhadap teknologi (Anwar, 2023; Sobur, 2016).

Selain itu, perkembangan kognitif menekankan bahwa interaksi sosial sangat penting dalam perkembangan anak usia dini. Penggunaan teknologi yang berlebihan, terutama tanpa adanya interaksi sosial yang cukup, dapat menghambat perkembangan sosial anak. Anak yang terbiasa menghabiskan waktu dengan perangkat digital mungkin mengalami kesulitan dalam membangun hubungan sosial dengan teman sebaya serta dalam memahami dan mengelola emosinya (Karina et al., 2024; Misnah et al., 2020).

Dari sisi perkembangan sosial-emosional, Erik Erikson (1950) dalam tahap perkembangan psikososialnya menyatakan bahwa anak usia dini berada dalam tahap *initiative vs. guilt*, di mana mereka mulai mengembangkan kemandirian dan inisiatif sosial. Jika pada tahap ini anak lebih

banyak menghabiskan waktu dengan perangkat digital daripada dengan interaksi sosial nyata, perkembangan inisiatif dan keterampilan sosialnya dapat terhambat. Daniel Goleman (1995) juga menekankan pentingnya kecerdasan emosional dalam membangun hubungan sosial yang sehat. Anak yang terlalu banyak terpapar *screen time* tanpa pengawasan cenderung memiliki kesulitan dalam mengenali dan mengelola emosi mereka sendiri serta dalam memahami perasaan orang lain. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Kelurahan Tamiang, ditemukan bahwa penggunaan *screen time* pada anak usia dini telah menjadi hal yang lumrah dalam kehidupan sehari-hari anak dan beberapa anak usia dini terbiasa menggunakan gadget di rumah mereka. Penggunaan gadget tersebut sebagian besar difasilitasi dan bahkan dibebaskan oleh orang tua tanpa adanya batasan waktu yang jelas. Anak-anak tampak menghabiskan waktu dengan menonton video, bermain game, atau membuka aplikasi hiburan lainnya, terutama saat berada di rumah. Banyak anak-anak terlihat menghabiskan waktu berjam-jam di depan handphone, baik untuk menonton video, bermain game, maupun mengakses media sosial. baik di lingkungan rumah sendiri maupun di rumah teman (Gunarsa, 2017).

Aktivitas ini tidak hanya terbatas pada penggunaan perangkat pribadi, tetapi juga didukung oleh akses internet yang mudah dijangkau. Di beberapa titik di Kelurahan Tamiang, terdapat warung-warung atau tempat usaha kecil yang menyediakan fasilitas Wi-Fi, yang sering dimanfaatkan anak-anak untuk bermain game online, mengakses media sosial, atau menonton video. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak-anak memiliki akses yang cukup luas terhadap perangkat digital dan jaringan internet, yang tentu saja dapat memengaruhi aspek perkembangan mereka, khususnya dalam hal sosial dan emosional. Beberapa anak menunjukkan reaksi emosional berlebihan seperti menangis, marah, atau tantrum jika gadgetnya diambil atau dibatasi penggunaannya. Hal ini menandakan mulai munculnya ketergantungan yang memengaruhi regulasi emosi anak. Anak-anak yang sering menggunakan gadget cenderung lebih pasif dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Mereka lebih fokus pada layar dibanding bermain atau berbicara dengan teman sebaya, bahkan saat ada tamu atau keluarga datang, anak tetap memilih memainkan gadget.

Dari pengamatan lebih lanjut, diketahui bahwa ada berbagai alasan yang melatarbelakangi orang tua dalam memberikan *screen time* kepada anak-anak mereka. Beberapa orang tua memberikan akses gadget karena tuntutan pekerjaan sehingga tidak memiliki cukup waktu untuk mendampingi anak secara langsung. Ada pula yang menggunakan handphone sebagai alat untuk menenangkan anak ketika sedang rewel atau agar anak tidak mengganggu aktivitas orang tua di rumah. Selain itu, sebagian orang tua tampaknya belum memahami sepenuhnya dampak negatif dari pemberian *screen time* secara berlebihan terhadap tumbuh kembang anak, khususnya dalam aspek sosial dan emosional. Fenomena ini menunjukkan bahwa orang tua cenderung menjadikan gadget sebagai alat bantu untuk menenangkan atau mengalihkan perhatian anak, terutama ketika orang tua sedang sibuk. Kebiasaan ini menimbulkan kekhawatiran akan dampaknya terhadap perkembangan sosial-emosional anak, mengingat interaksi langsung dengan orang tua dan teman sebaya merupakan aspek penting dalam tahap tumbuh kembang usia dini (Nurbaya, 2023; Wiyani, 2014).

Kondisi ini menjadi perhatian serius karena masa usia dini merupakan periode emas dalam perkembangan anak. Pada tahap ini, anak sedang membentuk berbagai aspek penting dalam dirinya, termasuk kemampuan bersosialisasi, mengenali dan mengelola emosi, serta membangun hubungan dengan lingkungan sekitar. Pola asuh orang tua berperan besar dalam mengarahkan perkembangan tersebut (Wiyani, 2014). Apabila penggunaan *screen time* tidak dibarengi dengan pengawasan dan pengaturan yang tepat, maka dikhawatirkan akan berdampak negatif terhadap perkembangan sosial

emosional anak. Berdasarkan fenomena tersebut, maka penting dilakukan penelitian mengenai pola asuh orang tua yang memberikan *screen time* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di Kelurahan Tamiang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai hubungan antara pola pengasuhan dan dampaknya terhadap aspek sosial emosional anak, serta menjadi masukan bagi orang tua dalam mengelola penggunaan teknologi pada anak secara bijak.

Setiap penerapan pola asuh oleh orang tua memiliki perbedaan dan karakteristik masing-masing. Peran Pola asuh orangtua adalah pola perilaku yang diterapkan orangtua kepada anak dan bersifat relatif konsisten dari waktu ke waktu. Disamping itu, pola asuh juga berarti suatu bentuk kegiatan merawat, memelihara dan membimbing yang dilakukan orangtua kepada anak-anaknya agar anak dapat mandiri, tumbuh dan berkembang secara sehat dan mandiri. Santrock (2002) mengatakan bahwa pola asuh adalah cara atau metode pengasuhan yang digunakan orang tua agar anak-anaknya dapat tumbuh menjadi individu-individu yang dewasa secara sosial. Pola asuh orang tua dapat di artikan suatu keseluruhan interaksi antara orang tua dengan anak, dimana orangtua bermaksud menstlimulasi anaknya dengan mengubah tingkah laku, pengetahuan serta nilai-nilai yang dianggap paling tepat oleh orang tua, agar anak dapat mandiri, tumbuh dan berkembang secara sehat dan optimal. dan seperti yang dijelaskan di atas setiap penerapan pola asuh orang tua memiliki perbedaan dan juga karakteristik masing-masing.salah satunya ada pola asuh orang tua yang otoriter, Pola asuh orang tua otoriter adalah pola asuh yang menekankan segala aturan orang tua harus ditaati oleh anak. Orang tualah yang memberikan tugas dan menentukan berbagai aturan sehingga anak lebih patuh dan tunduk atas peaturan. atau juga pola asuh orang tua otoriter ini sangat menekankan disiplin,namun kurang menunjukkan kasih sayang yang bisa membuat anak menjadi penurut tetapi kurang percaya diri.

Dalam kehidupan modern saat ini, penggunaan gadget atau *screen time* telah menjadi bagian dari keseharian anak-anak, termasuk anak usia dini. Banyak orang tua memberikan akses *screen time* sebagai bentuk hiburan atau untuk menenangkan anak. Namun, tidak semua orang tua memiliki pemahaman yang tepat dalam membatasi penggunaan tersebut. Salah satu pola asuh yang kerap ditemui adalah pola asuh permisif, yaitu pola asuh yang cenderung membebaskan anak tanpa batasan yang jelas, termasuk dalam penggunaan gadget. Anak-anak yang terlalu sering terpapar gadget cenderung mengalami keterlambatan dalam kemampuan bersosialisasi, sulit mengelola emosi, dan kurang mampu membangun hubungan interpersonal secara sehat.

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola asuh orang tua yang memberikan *screen time* serta dampaknya terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini di Kelurahan Tamiang. Penelitian ini akan menggali bagaimana orang tua mengatur penggunaan *screen time* bagi anak, sejauh mana mereka terlibat dalam proses tersebut, serta bagaimana dampaknya terhadap kemampuan sosial dan emosional anak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi orang tua dalam menerapkan pola asuh yang lebih efektif dalam mengelola *screen time* anak. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dan akademisi dalam memahami hubungan antara pola asuh, *screen time*, dan perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam membangun pemahaman yang lebih komprehensif mengenai tantangan pengasuhan anak di era digital serta memberikan solusi yang tepat bagi orang tua dan pendidik.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam suatu fenomena, peristiwa, atau gejala sosial berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan. Fokusnya bukan pada angka atau statistik, melainkan pada makna, proses, dan pengalaman yang dialami subjek penelitian. Atau memahami fenomena atau realitas sosial secara mendalam, dengan menggali makna, perspektif, atau pengalaman individu maupun kelompok (Arikunto, 2014; Sugiyono, 2016). Penelitian ini akan dilaksanakan di Kelurahan Tamiang Kecamatan Kotanopan,Kabupaten Mandailing Natal, subjek dalam penelitian ini adalah 3 orang tua yang memiliki anak usia dini usia 3-6 tahun yang mendapatkan *screen time* dari orang tua dengan pola asuh yang berbeda-beda. Di kelurahan Tamiang juga merupakan wilayah yang memiliki akses terhadap teknologi di masyarakat. dan lokasi ini juga relevan untuk mengamati pola asuh orang tua terhadap perkembangan anak dalam penggunaan *screen time*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan sejumlah orang tua di Kelurahan Tamiang, ditemukan bahwa pola asuh yang digunakan dalam memberikan *screen time* sangat beragam. Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa pola asuh orang tua di Kelurahan Tamiang dalam memberikan *screen time* pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh kondisi sosial, ekonomi, dan pengetahuan orang tua. Sebagian besar orang tua memberikan gawai kepada anak sebagai solusi praktis untuk menenangkan mereka ketika rewel, atau sebagai hiburan saat orang tua sibuk dengan pekerjaan rumah tangga maupun pekerjaan di luar rumah. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget telah menjadi bagian dari pola asuh sehari-hari yang tidak dapat dihindari. Dari hasil observasi awal, peneliti melihat bahwa AL terbiasa menggunakan gadget. Saat ia meminta handphone, orang tua dengan mudah memberikannya. AL biasanya menonton video di YouTube, seperti robot- robotan atau kartun anak. Durasi screen time yang dijalani AL berkisar antara 40–50 menit. Wawancara dengan orang tua memperlihatkan bahwa mereka menganggap durasi tersebut tidak terlalu lama dan masih wajar untuk anak seusia AL. Akan tetapi, ketika *screen time* dihentikan, AL menunjukkan reaksi emosional berupa menangis atau marah. Kondisi ini menunjukkan bahwa AL sudah memiliki keterikatan dengan gadget sebagai salah satu bentuk hiburan utamanya.

Hasil observasi akhir memperlihatkan bahwa ketika menggunakan gadget, perhatian AL lebih terpusat pada layar dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Meskipun ia masih dapat bermain bersama teman- temannya, namun fokusnya cenderung teralihkan saat memegang handphone. Hal ini berimplikasi pada perkembangan sosial emosionalnya, khususnya dalam pengendalian emosi. Jika dikaitkan dengan teori Baumrind, pola asuh yang diterapkan orang tua AL cenderung permisif. Hal ini terlihat dari sikap orang tua yang cenderung menuruti keinginan anak tanpa menetapkan aturan yang tegas mengenai batasan *screen time*. Menurut American Academy of Pediatrics (AAP, 2016), anak usia 2–5 tahun sebaiknya hanya mendapatkan screen time maksimal 1 jam per hari dengan pendampingan orang tua. Namun, pada kasus AL, walaupun durasi tidak lebih dari satu jam, pola asuh permisif menyebabkan anak kurang mendapatkan pembiasaan dalam mengelola emosinya. Peneliti menemukan bahwa ANR sering

diberikan handphone ketika orang tuanya sibuk. Gadget dijadikan sebagai alat untuk menenangkan anak. Ketika bermain handphone, ANR tampak fokus pada layar dan sulit diganggu. Dari hasil wawancara dengan orang tua, diketahui bahwa ANR memiliki kebiasaan screen time yang cukup sering. Orang tua beranggapan bahwa pemberian gadget membantu mereka dalam menyelesaikan pekerjaan rumah. Tontonan yang dipilih ANR biasanya berupa kartun anak di YouTube. Namun, ketika diminta berhenti, ANR menunjukkan penolakan meskipun pada akhirnya tetap mengikuti arahan.

Observasi akhir menunjukkan bahwa ANR lebih memilih bermain gadget dibandingkan berinteraksi dengan teman sebaya. Ia tampak pasif dan kurang antusias berkomunikasi dengan orang lain. Hal ini berdampak pada aspek sosial-emosionalnya, terutama dalam hal membangun interaksi sosial. Dari sisi emosional, ANR terlihat mudah kesal ketika permintaannya terkait gadget tidak dituruti. Jika ditinjau dari teori Baumrind, pola asuh orang tua ANR juga termasuk permisif. Orang tua lebih memilih memberikan kebebasan tanpa batasan tegas dalam penggunaan gadget. Dalam perspektif AAP (2016), pola asuh semacam ini berisiko menimbulkan ketergantungan pada screen time karena anak tidak terbiasa mendapatkan aturan yang jelas. Dari hasil observasi awal, terlihat bahwa K memang diberikan *screen time*, namun dengan pengaturan tertentu. K lebih sering diasuh oleh neneknya karena kedua orang tua bekerja, sehingga ia tidak bisa selalu meminta gadget. Ketika diberikan, K biasanya bermain game stickman atau menonton video di YouTube, namun tidak setiap hari. Wawancara dengan orang tua menunjukkan bahwa pemberian gadget kepada K dilakukan secara terbatas dan selalu diawasi, baik oleh orang tua maupun kakaknya. Ketika diminta berhenti, K langsung menuruti tanpa menunjukkan reaksi emosional yang berlebihan. Hal ini menunjukkan bahwa screen time tidak menjadi kebutuhan utama bagi K.

Hasil observasi akhir memperlihatkan bahwa K tetap mampu berinteraksi dengan baik bersama teman sebaya maupun keluarga. Ia tidak menunjukkan tanda-tanda ketergantungan terhadap gadget. Dari sisi emosional, K mampu mengontrol dirinya ketika screen time dihentikan, sehingga perkembangan sosial-emosionalnya lebih seimbang. Jika dikaitkan dengan teori Baumrind, pola asuh orang tua K cenderung demokratis, yaitu pola asuh yang memberikan kebebasan kepada anak namun tetap disertai aturan dan pengawasan yang jelas. Menurut Baumrind, pola asuh demokratis sangat mendukung perkembangan anak karena adanya keseimbangan antara kebebasan dan kontrol. Hal ini juga sesuai dengan pandangan AAP (2016) bahwa screen time sebaiknya diberikan secara terbatas dan didampingi agar tidak menghambat perkembangan anak. Hasil wawancara menunjukkan bahwa *screen time* yang berlebihan cenderung berdampak negatif pada kemampuan sosial-emosional anak. Anak menjadi lebih sering menyendiri, kurang berinteraksi dengan teman sebaya, dan lebih mudah marah ketika gawai diambil. Hal ini memperlihatkan bahwa anak mengalami kesulitan dalam mengatur emosinya sendiri. Sejalan dengan teori Erikson (dalam Santrock, 2011), pada tahap usia dini anak seharusnya mengembangkan rasa percaya diri, kemandirian, serta keterampilan sosial. Jika anak lebih banyak berinteraksi dengan gawai daripada dengan lingkungan sosialnya, maka perkembangan ini berpotensi terhambat.

Selain itu, anak yang terlalu sering diberi gawai sebagai alat untuk menenangkan diri cenderung kurang memiliki strategi pengelolaan emosi yang sehat. Mereka lebih terbiasa mencari hiburan instan daripada belajar menenangkan diri dengan cara lain, seperti berbicara dengan orang tua atau bermain dengan teman. Hal ini mendukung pendapat AAP (2016) bahwa screen time yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan emosi anak, membuat mereka mudah cemas, rewel,

dan sulit diatur. Penelitian ini juga konsisten dengan teori Baumrind tentang pola asuh, yang menyatakan bahwa pola asuh demokratis paling ideal dalam menumbuhkan karakter anak yang mandiri dan bertanggung jawab, sementara pola permisif dan otoriter masing-masing memiliki dampak negatif terhadap perkembangan sosial-emosional. Dalam konteks masyarakat Kelurahan Tamiang, kesadaran orang tua akan pentingnya pengaturan *screen time* masih beragam. Beberapa orang tua sudah menerapkan praktik yang baik, namun sebagian besar belum menyadari dampak jangka panjang dari *screen time* yang berlebihan.

Sebagian besar penelitian terdahulu mengenai pola asuh dan penggunaan *screen time* lebih banyak menitikberatkan pada dampak negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan anak secara umum, tanpa melihat secara spesifik bagaimana peran orang tua dalam mengarahkan, membatasi, atau justru membiarkan anak menggunakan *screen time*. Penelitian Adella, Rakhmawati, & Rafiyah (2024) misalnya, menunjukkan bahwa tidak ditemukan korelasi signifikan antara durasi *screen time* dengan perkembangan sosial-emosional anak usia 4–6 tahun ($p = 0{,}111$), meskipun sebagian besar anak tetap mengalami *screen time* tinggi. Hal ini menandakan bahwa faktor lain, seperti pola asuh orang tua, kemungkinan besar ikut memengaruhi perkembangan sosial-emosional anak. Hasil tersebut berbeda dengan temuan Syafira, Sailita, & Fatrica (2022) yang menekankan adanya hubungan antara intensitas bermain gadget dengan sikap disiplin anak. Sementara itu, Ramadhani & Ismaniar (2024) menggarisbawahi pentingnya kontrol orang tua dalam mengurangi dampak negatif *screen time* terhadap anak. Perbedaan hasil inilah yang menegaskan bahwa pola asuh memiliki peranan sentral dalam memediasi dampak *screen time.*

Novelty penelitian ini terletak pada fokusnya yang secara khusus menempatkan pola asuh orang tua sebagai pusat kajian. Jika penelitian terdahulu lebih banyak menyoroti *screen time* dari sisi durasi maupun konten, penelitian ini menemukan bahwa di Kelurahan Tamiang, *screen time* justru diposisikan orang tua sebagai alat pengasuhan untuk mengontrol emosi anak. Orang tua cenderung memberikan gadget ketika anak mulai merengek, menangis, atau sulit diatur, bukan semata untuk hiburan atau edukasi. Selain itu, dari segi lokasi penelitian, penelitian ini juga berbeda karena dilakukan di Kelurahan Tamiang yang memiliki karakteristik masyarakat semi-perkotaan dengan tingkat pendidikan dan sosial ekonomi yang beragam. Kondisi ini memberikan warna baru dalam melihat bagaimana pola asuh terbentuk, sebab faktor sosial-budaya yang khas di Tamiang turut memengaruhi cara orang tua memaknai dan menggunakan *screen time.* Dari sisi dampak sosial-emosional, penelitian ini juga menemukan bahwa anak- anak yang diberikan *screen time* berlebih cenderung mudah marah ketika gadget diambil, kurang mampu mengelola emosi, dan kesulitan dalam bersosialisasi. Temuan ini memperkuat laporan Psychological Bulletin (2025) yang menganalisis lebih dari 300.000 anak dan menemukan bahwa *screen time* berkorelasi dengan masalah sosial-emosional, terutama ketika anak menggunakan gadget sebagai mekanisme pengalihan emosi.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru pada literatur dengan menegaskan bahwa pola asuh orang tua merupakan faktor utama dalam memahami *screen time*, bukan sekadar faktor pendukung, *Screen time* digunakan sebagai strategi pengasuhan untuk mengontrol emosi anak, bukan hanya hiburan atau media belajar.dan dampak sosial-emosional anak yang muncul tidak hanya berupa keterlambatan interaksi, tetapi juga ketergantungan emosi terhadap gadget. Jika dibandingkan dengan penelitian Deva Yulia Arta dan Swantyka Ilham Prahesti (2023), terdapat beberapa persamaan dan perbedaan. Penelitian Deva dan Swantyka menekankan bahwa *screen time* yang berlebihan dapat memengaruhi interaksi sosial anak,

sehingga anak lebih individualis dan kurang peka terhadap lingkungan sosialnya. Hal ini sejalan dengan temuan peneliti bahwa anak-anak di Kelurahan Tamiang yang mendapatkan *screen time* tanpa kontrol dari orang tua cenderung menunjukkan perilaku mudah marah, enggan bermain dengan teman sebaya, serta lebih fokus pada gadget dibandingkan aktivitas sosial lainnya.

Namun, perbedaannya terletak pada faktor pola asuh yang lebih beragam dalam penelitian ini. Jika penelitian Deva dan Swantyka (2023) lebih menyoroti dampak *screen time* secara umum, penelitian ini mengkaitkannya secara spesifik dengan pola asuh permisif dan demokratis. Hal ini menjadi salah satu keunikan dari penelitian ini, yaitu mampu menghubungkan pola asuh yang berbeda dengan dampak yang muncul pada aspek sosial-emosional anak. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian di Kelurahan Tamiang, di mana anak-anak yang mendapatkan *screen time* tanpa kontrol dari orang tua sering menunjukkan perilaku mudah marah, enggan bermain dengan teman sebaya, dan lebih tertarik pada gadget dibandingkan aktivitas sosial lainnya. Perbedaan terletak pada fokus analisis. Penelitian Deva & Swantyka lebih menekankan dampak *screen time* secara umum, tanpa melihat lebih jauh pola asuh yang diterapkan orang tua. Sedangkan penelitian ini secara khusus membandingkan dampak *screen time* dalam tiga pola asuh berbeda (otoriter, permisif, demokratis). Dengan demikian, penelitian ini memberikan gambaran lebih detail tentang bagaimana pola asuh tertentu dapat memperkuat atau memperlemah dampak *screen time*. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian Deva & Swantyka adalah sama-sama menyoroti dampak negatif screen time terhadap interaksi sosial anak. Kedua penelitian menunjukkan bahwa anak yang sering menggunakan gadget tanpa kontrol memiliki hambatan dalam membangun hubungan sosial.

Selanjutnya, hasil penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan penelitian Ayunda Yustina dan Sri Setyowati (2022). Dalam penelitiannya, Ayunda dan Sri menekankan bahwa orang tua yang bersikap permisif lebih sering membiarkan anak menggunakan gadget tanpa batasan, sehingga anak kurang mampu mengontrol emosi dan cenderung bergantung pada gadget. Hal ini ditemukan pula dalam penelitian di Kelurahan Tamiang, di mana orang tua dengan pola asuh permisif mengaku tidak tega melarang anak, sehingga anak lebih sering menggunakan gadget dalam jangka waktu lama. Dampak yang muncul hampir sama, yaitu anak mudah marah, serta menangis jika *screen time*nya dihentikan. Meski demikian, penelitian ini memiliki keunikan dibandingkan dengan penelitian Ayunda dan Sri, yaitu adanya temuan mengenai pola asuh demokratis. Orang tua yang menerapkan pola asuh demokratis di Kelurahan Tamiang cenderung mampu mengontrol *screen time* anak dengan cara membuat aturan yang jelas, seperti membatasi waktu penggunaan gadget dan tetap memberikan alternatif aktivitas lain. Anak-anak yang berada pada pola asuh demokratis terlihat lebih mampu mengendalikan emosi, mau berbagi dengan teman, serta memiliki interaksi sosial yang lebih baik. Hal ini menegaskan bahwa pola asuh demokratis memiliki dampak positif meskipun anak tetap mendapat *screen time*.

Dengan demikian, jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini menghadirkan novelty berupa analisis lebih mendalam tentang hubungan pola asuh tertentu (otoriter, permisif, demokratis) dengan dampak *screen time* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Temuan ini memperkuat penelitian sebelumnya, sekaligus memberikan gambaran baru yang lebih spesifik mengenai bagaimana pola asuh memengaruhi dampak *screen time*. Selain dibandingkan dengan penelitian Deva Yulia Arta dan Swantyka Ilham Prahesti (2023) serta Ayunda Yustina dan Sri Setyowati (2022), hasil penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan penelitian Nurika Sangidatul Umah (2021). Penelitian Nurika menekankan bahwa pola asuh yang kurang terkontrol, terutama dalam memberikan gadget pada anak, berdampak negatif

terhadap kemampuan sosial anak. Anak menjadi lebih suka menyendiri, sulit bekerja sama, serta mudah marah ketika diminta berhenti menggunakan gadget. Hal ini sejalan dengan temuan peneliti di Kelurahan Tamiang, terutama pada orang tua dengan pola asuh permisif, di mana anak cenderung kehilangan kendali emosi dan mudah marah.

Namun, penelitian ini memberikan tambahan baru yang tidak banyak dibahas oleh Nurika, yaitu bahwa bukan hanya pola asuh permisif yang memengaruhi, tetapi juga pola asuh otoriter dan demokratis. Pada pola asuh demokratis menunjukkan dampak yang lebih positif karena adanya keseimbangan antara aturan dan kebebasan anak. Dengan demikian, penelitian ini melengkapi hasil penelitian Nurika dengan memberikan variasi yang lebih komprehensif terkait pola asuh orang tua. Selanjutnya, hasil penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan penelitian Sri Ekawati dan Dodik Prasetyo (2022). Dalam penelitian mereka, ditekankan bahwa *screen time* yang tidak didampingi oleh orang tua berpotensi menimbulkan masalah emosional pada anak, seperti mudah tersinggung, cepat marah, dan kurang sabar. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian di Kelurahan Tamiang, di mana anak yang dibiarkan menggunakan gadget tanpa pengawasan orang tua menunjukkan tanda-tanda gangguan emosi, seperti tantrum dan kesulitan mengontrol perasaan.

Perbedaannya adalah bahwa penelitian ini tidak hanya menekankan pentingnya pendampingan orang tua, tetapi juga menyoroti cara orang tua mendampingi anak melalui gaya pola asuh yang berbeda. pola asuh permisif mendampingi dengan keleluasaan tanpa aturan, sedangkan pola asuh demokratis mendampingi dengan komunikasi dan aturan yang disepakati bersama. Perbedaan cara inilah yang menjadikan penelitian ini memiliki novelty, yaitu memperlihatkan bahwa kualitas perkembangan sosial-emosional anak bukan hanya ditentukan oleh ada atau tidaknya pendampingan, tetapi juga bagaimana bentuk pendampingan itu dilakukan melalui pola asuh. Dengan demikian, jika dibandingkan dengan keempat penelitian terdahulu (Deva & Swantyka, 2023; Ayunda & Sri, 2022; Nurika, 2021; Sri & Dodik, 2022), penelitian ini memberikan kontribusi baru berupa analisis yang lebih mendalam dan spesifik tentang keterkaitan pola asuh permisif, dan demokratis dengan dampak *screen time* pada anak usia dini. Temuan ini penting karena mampu menunjukkan bahwa setiap pola asuh memiliki dampak yang berbeda, sehingga orang tua dapat lebih bijak dalam mengelola *screen time* sesuai dengan pola asuh yang ideal, yakni demokratis.

Perkembangan sosial-emosional anak usia dini meliputi kemampuan untuk mengenali, memahami, dan mengekspresikan emosi secara tepat, menjalin hubungan sosial yang sehat, serta mampu beradaptasi dengan lingkungannya. Menurut Erik Erikson, tahap perkembangan anak usia 3–6 tahun berada pada fase inisiatif vs rasa bersalah, di mana anak mulai menjalin relasi sosial dan belajar tentang interaksi sosial. Dalam penelitian ini, anak- anak yang mendapatkan *screen time* berlebihan dan tanpa kontrol menunjukkan tanda-tanda perkembangan sosial-emosional yang terhambat, seperti sulit bersosialisasi dengan teman sebaya, lebih senang bermain sendiri, dan kurang mampu mengontrol emosi. Faktor lain yang ditemukan dalam penelitian ini adalah kurangnya pemahaman orang tua mengenai dampak *screen time* terhadap perkembangan anak. Hal ini menyebabkan mereka tidak memiliki pedoman atau kesadaran dalam mengelola penggunaan gadget pada anak. Yang orang tua tau dampak dari *screen time* yaitu anak jadi terbiasa dan akan terus-menerus meminta gadget. Mereka lebih mengutamakan kemudahan sesaat dibanding mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang.

Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa interaksi antara orang tua dan anak saat *screen time* beragam, mulai dari yang bersifat pasif hingga aktif. Sebagian besar orang tua

memberikan gadget kepada anak tanpa pendampingan langsung. Hal ini menyebabkan anak cenderung menggunakan gadget secara bebas tanpa kontrol isi maupun durasi. Dalam beberapa kasus, orang tua hanya memberikan arahan singkat atau pengawasan dari kejauhan, terutama ketika mereka sedang sibuk bekerja atau mengurus rumah tangga. Pola interaksi ini sangat memengaruhi kualitas *screen time* yang dijalani anak. Ketika *screen time* disertai dengan komunikasi yang positif antara orang tua dan anak, dampaknya terhadap perkembangan sosial-emosional cenderung lebih baik. Sebaliknya, jika anak dibiarkan sendiri, cenderung muncul gejala kurang empati, mudah marah, dan kesulitan berinteraksi dengan teman sebaya. Hasil temuan juga menunjukkan bahwa banyak anak mengalami reaksi emosional negatif saat *screen time* mereka dibatasi atau dihentikan. Bentuk reaksi yang muncul di antaranya adalah menangis, marah, atau merajuk. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak mulai mengalami ketergantungan terhadap gadget sebagai sumber hiburan dan pelarian emosi. Namun, beberapa orang tua mengaku kesulitan mengendalikan reaksi anak, sehingga memilih mengalah dan memberikan gadget kembali agar anak tenang. Pola ini justru memperkuat ketergantungan anak terhadap gadget dan melemahkan kemampuan regulasi emosi anak.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pola asuh orang tua dalam memberikan *screen time* kepada anak usia dini serta dampaknya terhadap perkembangan sosial-emosional anak di Kelurahan Tamiang. Berdasarkan hasil penelitian mengenai pola asuh orang tua yang memberikan *screen time* terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini di Kelurahan Tamiang, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. Pola asuh orang tua dalam pemberian *screen time* bervariasi antara pola asuh permisif dan demokratis. Orang tua dengan pola asuh permisif cenderung membiarkan anak menggunakan gadget sesuai keinginan tanpa batasan yang jelas, sedangkan orang tua dengan pola asuh demokratis mereka tetap memberikan aturan yang jelas kepada anak. Durasi *screen time* anak usia dini di Kelurahan Tamiang umumnya berkisar antara 30 menit hingga lebih dari dua jam per hari. Variasi ini dipengaruhi oleh kesibukan orang tua, kebutuhan anak, serta situasi keluarga. *Screen time* diberikan tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai cara menenangkan anak ketika rewel dan, dalam beberapa kasus, dianggap sebagai media pembelajaran.

Dampak *screen time* terhadap perkembangan sosial-emosional anak menunjukkan hasil yang beragam. Sebagian anak memperoleh manfaat positif seperti penambahan kosakata, keberanian berekspresi, dan pengenalan nilai melalui tontonan edukatif. Namun, tidak sedikit pula yang menunjukkan gejala negatif, seperti keterbatasan interaksi sosial, emosi yang labil, serta ketergantungan pada gadget untuk mengatur perasaan. Peran pendampingan orang tua menjadi faktor penentu utama. Anak yang didampingi cenderung lebih mampu memilah konten positif dan tetap memiliki waktu untuk berinteraksi dengan lingkungan sosial. Sebaliknya, anak yang dibiarkan menonton sendiri berisiko lebih besar mengalami hambatan dalam perkembangan sosial-emosionalnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pola asuh orang tua dalam memberikan screen time memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini, baik dalam aspek kesadaran diri, regulasi emosi, empati, maupun interaksi sosial.

DAFTAR PUSTAKA

Anwar, Z. (2023). Psikologi pendidikan. In R. Indrian (Ed.), *pendidkan* (pertama).

Apriliyanti, F., Hanurawan, F., & Sobri, A. Y. (2021). Keterlibatan Orang Tua dalam Penerapan Nilai-nilai Luhur Pendidikan Karakter Ki Hadjar Dewantara. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1).

Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Gunarsa, S. D. (2017). *Psikologi Perkembangan*. Pt Bpk Gunung Mulia.

Karina, M., Judijanto, L., Rukmini, A., Fauzi, M. S., Arsyad, M., Pgri, U. I., Jakarta, I., Nida, S., Adabi, E., & Oleo, U. H. (2024). *Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Prestasi Akademik : Tinjauan Literatur Pada Pembelajaran Kolaboratif*. *4*.

Kurniawan, A., Khasanah, F., Dawami, Saleh, M. S., Hutapea, B., Muhammadiah, M., Mukri, S. G., Windayani, Rukmana, A. Y., & AR, M. Y. (2023). *Teori Komunikasi Pembelajaran*. PT. Global Eksekutif Teknologi.

Lubis, W. A. (2025). Pengembangan Kompetensi Kepribadian: Dinamika Pendidik PAI Ke-21. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, *9*(3), 857–869. https://doi.org/https://doi.org/10.48094/raudhah.v9i3.721

Misnah, S., Abidin, M. Z., & Mubarak. (2020). Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Psikologi Islam Uin Antasari Banjarmasin. *Jurnal Al Husna*, *1*(3), 237–248. https://doi.org/10.1234/jah.v1i3.4238

Nurbaya, F. (2023). Dampak Media Digital terhadap Perkembangan Karakter Anak Usia Sekolah. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, *11*(1), 67–82.

Rimayati, E. (2023). *Cyber Counseling: Inovasi Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Era Digital*. Asadel Liamsindo Teknologi.

Saman, A. M., & Hidayati, D. (2023). Pola Asuh Orang Tua Milenial dalam Mendidik Anak Generasi Alpha di Era Transformasi Digital. *Jurnal Basicedu*, *7*(1), 984–992.

Sobur, A. (2016). *Psikologi Umum*. Pustaka Setia.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Wiyani, N. A. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Gava Media.