



Exploring Parental Communication Strategies in Mediating Smartphone Use Among Early Childhood

Eksplorasi Strategi Komunikasi Orang Tua Dalam Mediasi Penggunaan Smartphone untuk Anak Usia Dini

Naufal Daffa Saputra¹, Devi Wening Astari^{1*}

¹Universitas Amikom Yogyakarta, Indonesia

Keywords

*Parental communication,
Parental mediation theory,
Smartphone,
Early childhood,
Phenomenology.*

ABSTRACT

This study aims to examine parental motivation, changes in children's behavior, and parental communication strategies in supervising smartphone use in early childhood through the perspective of Parental Mediation theory. This study employs Edmund Husserl's phenomenological approach, utilizing data collection through in-depth interviews with five parents selected purposively, and supported by literature studies. Data validity was carried out through source triangulation. The results of the study indicate two primary motivations for parents' use of smartphones with children: to calm them and as an educational medium. Meanwhile, regarding behavioral changes, it was found that excessive smartphone use has an impact on emotional instability, decreased social interaction, and physical health disorders in children. The communication strategies implemented by parents include co-use, supervision, active mediation, restrictive mediation, and technical mediation, which they adjust to suit the conditions of each child.

Kata Kunci

*Komunikasi orang tua,
Parental mediation theory,
Smartphone,
Anak usia dini,
Fenomenologi.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji motivasi orang tua, perubahan perilaku anak, serta strategi komunikasi orang tua dalam mengawasi penggunaan smartphone pada anak usia dini melalui perspektif teori Parental Mediation. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi Edmund Husserl dengan pengumpulan data melalui wawancara mendalam terhadap lima orang tua yang dipilih secara purposif dan didukung oleh studi literatur. Validitas data dilakukan melalui triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan dua motivasi utama penggunaan smartphone dari orang tua untuk anak yaitu untuk menenangkan anak dan sebagai media edukasi. Sementara pada perubahan perilaku ditemukan bahwa penggunaan smartphone secara berlebihan berdampak pada ketidakstabilan emosi, penurunan interaksi sosial, dan gangguan kesehatan fisik pada anak. Untuk strategi komunikasi yang diterapkan para orang tua adalah *co-use, supervision, active mediation, restrictive mediation, and technical mediation*, di mana mereka menyesuaikan dengan kondisi anak masing-masing.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi pada saat ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat, salah satunya adalah perkembangan gadget yang terus semakin berkembang.

*Corresponding author

Devi Wening Astari, Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Amikom Yogyakarta, Indonesia, Jl. Ring Road Utara, Ngringin, Condongcatur, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281
Email: deviweningastari@amikom.ac.id

Kemajuan teknologi era 4.0 memudahkan kita untuk mengakses berbagai informasi dan alat untuk berkomunikasi (Maemonah & Rahmi, 2023). *Gadget* dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah gawai, *gadget* adalah perangkat yang memiliki tujuan dan fungsi *Smartphone* yang praktis yang dirancang lebih canggih dibandingkan teknologi yang sebelumnya. *Gadget* juga memiliki beberapa bentuk, seperti *laptop*, *iPad*, *tablet*, dan *smartphone*. *Gadget* tidak hanya menawarkan kemampuan komunikasi, tetapi juga menyediakan berbagai fitur dan aplikasi yang dapat mempermudah dalam kehidupan sehari-hari. Kebanyakan orang yang menggunakan *gadget* biasanya dalam bentuk *smartphone* karena bentuknya yang simple dan kecil sangat praktis untuk dibawa kemana-mana dan digunakan untuk kehidupan sehari-hari (Hidayat, 2023). *Smartphone* memudahkan penggunanya untuk mengakses informasi dan berkomunikasi satu sama lain secara *real time*. Informasi yang berada di *smartphone* bisa di akses secara luas, karena mampu membuka akses berbagai sumber informasi dan koneksi yang lebih luas. Dengan adanya *smartphone* juga memberikan dampak yang signifikan dalam mempermudah aktivitas sehari-hari, mulai dari keperluan pekerjaan, hiburan, hingga pembelajaran. *Smartphone* saat ini digunakan oleh berbagai kalangan mulai dari orang tua, remaja, anak-anak, hingga usia dini atau balita (bawah lima tahun) (Panggabean et al., 2024). *Smartphone* telah mempengaruhi manusia dalam segala hal, karena dengan fitur dan aplikasi yang ditawarkan sangat mempermudah manusia melakukan aktivitasnya (Mil & Shanzivani, 2023).

Saat ini anak usia dini (1-6 tahun) sering menggunakan *smartphone* karena adanya perkembangan zaman, pada saat ini mereka cenderung lebih memilih bermain *smartphone* dirumah dari pada bermain di luar bersama teman-temannya. Karena maraknya perkembangan teknologi anak-anak bisa bermain bersama tanpa perlu keluar dari rumah, dengan berjalanannya waktu hal tersebut dapat berdampak bagi kemampuan sosial anak terhadap warga sekitar. Hal ini menjadi tantangan bagi orang tua untuk mendidik anaknya agar tidak terkena dampak dari *smartphone* sejak dini khususnya pada anak balita. Jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai sekitar 221 juta orang atau 79,5% dari total populasi, hal ini menjadikan Indonesia sebagai salah satu pengguna internet terbanyak di dunia (KOMDIGI, 2025). Wijanarko (2016) mengatakan bahwa, berdasarkan data yang ada, pada tahun 2012 di Indonesia, ada 27% anak balita yang menggunakan *smartphone* (Intan Suriyanti, 2023). Berdasarkan data terbaru dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024 mengatakan bahwa 39,71% anak usia dini di Indonesia sudah menggunakan *smartphone*, sementara 35,57% lainnya telah mengakses internet. Jika dilihat dengan kelompok usia, sekitar 5,88% anak usia dibawah 1 tahun sudah menggunakan *smartphone*, dan 4,33% diantaranya hanya mengakses internet. Kemudian 37,02% anak usia 1- 4 tahun dan 58,25% anak usia 5-6 tahun diketahui sudah menggunakan *smartphone*, sedangkan 33,80% anak usia 4-5 tahun dan 51,19% tercatat sudah menggunakan internet (KOMDIGI, 2025).

Pertumbuhan dan perkembangan anak di usia dini merupakan momen yang sangat penting. Orang tua harus memperhatikan perkembangan apa yang sudah anak mereka capai sesuai dengan tahapannya. Pada saat usia dini merupakan periode yang kritis terhadap pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Pada tahap ini biasanya anak akan menyerap dengan subur tentang pengetahuan dan keterampilan, karena anak mempunyai kemampuan bawaan untuk meniru dan mengamati lingkungan sekitarnya. Hal ini sangat bagus bagi orang tua untuk memberikan ilmu pengetahuan yang baik kepada anaknya, akan tetapi para orang tua juga harus memperhatikan dengan teliti apa yang akan mereka ajarkan kepada anaknya untuk membentuk suatu karakter. Melalui faktor internal dan

eksternal membuat anak mempunyai perilaku yang tidak jauh berbeda dengan lingkungan sekitarnya, contohnya lingkungan keluarga, teman sekitarnya, dan perkembangan teknologi pada zaman di era digital khususnya pada penggunaan *smartphone* (Iftaql Janah & Diana, 2023). Pada zaman sekarang para orang tua cenderung memberikan *smartphone* saat anak mereka menangis, karena dengan memberikan *smartphone* kepada anak balita adalah cara yang mudah agar anak mereka berhenti menangis. Penggunaan *Smartphone* pada anak usia dini sangat berpengaruh pada perkembangan anak ketika orang tua lebih mengandalkan *smartphone* sebagai media bermain anak (Gamaliel Kornelis Kolimon, Mas'Amah, 2023). Salah satu penyebab sikap agresif adalah pengaruh penggunaan *smartphone* yang berlebihan sehingga menimbulkan dampak negatif pada anak.

Menurut Johana (2014), perilaku agresif yang muncul akibat penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat dibedakan menjadi dua bentuk. Menurut Marpaung (2018), menyatakan bahwa perilaku agresif pada anak dibagi menjadi 2 jenis yaitu *verbal* dan *non verbal*. Perilaku *verbal* biasanya melakukan tindakan secara lisan seperti mengucapkan kata-kata kasar, membentak, berteriak, dan menghina. Sedangkan perilaku agresif non *verbal* berupa perilaku fisik, misalnya menendang, memukul, mencubit, dan menggigit (Mil & Shanzivani, 2023). Perilaku ini biasanya disebabkan oleh tontonan konten kekerasan. Hal ini disebabkan karena tontonan yang biasanya anak tonton dan kurangnya pengawasan dari orang tua.

Bahkan *smartphone* mampu membuat anak usia dini duduk manis selama berjam-jam hanya untuk bermain. Berdasarkan penelitian *Rideout* (Hidayat, 2023), anak-anak berumur 2 sampai 4 tahun mampu menghabiskan waktu bermain *smartphone* selama 1 jam 58 menit per hari, sedangkan anak berumur 5 sampai 8 tahun mampu menghabiskan waktu 2 jam 21 menit. Hal ini bertentangan dengan penelitian *Starburger* bahwa anak-anak hanya boleh bermain *smartphone* selama < 1 jam setiap harinya. Jika dihitung dengan aktivitas manusia dari setiap harinya yang mencapai 960 menit maka orang dewasa yang kecanduan bermain *smartphone* dapat menyentuh 4,8 menit jika tidak ada aktivitas lain (Hidayat, 2023). Hal ini juga bisa terjadi kepada anak usia dini jika orang tuanya tidak bijaksana dan tegas dalam memberi batas waktu saat bermain *smartphone* dan sang anak terlalu sering bermain *smartphone* dengan waktu yang lama. Penggunaan *Smartphone* dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan fisik dan motorik pada anak. Anak yang terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *Smartphone* cenderung kurang melakukan aktivitas fisik dan menjadi pasif dalam bergerak. Kondisi ini membuat anak lebih memilih bermain *Smartphone* melalui berbagai fitur permainan dan aplikasi dibandingkan melakukan aktivitas yang melibatkan gerakan tubuh, sehingga berpotensi menghambat perkembangan fisik dan motoriknya (Azizah et al., 2024).

Sering bermain *smartphone* dengan waktu yang lama dapat menimbulkan kecanduan pada anak balita yang ditandai dengan perilaku yang mudah marah atau tantrum saat dipaksa untuk berhenti bermain *smartphone* (Fauziyah et al., 2024). Selain itu kurangnya respons ketika dipanggil oleh orang lain saat bermain *smartphone*. Pemakaian *smartphone* yang terlalu lama bisa berdampak bagi kesehatan anak, yaitu paparan radiasi pada *smartphone* yang bisa mengakibatkan menurunnya kualitas mata (Suriyanti & Rahayu, 2023) Terdapat sebuah video dari akun sosial media Tiktok @rosmalina_edelwis, menunjukkan sikap agresif balita menjadi tantrum karena waktu bermain *smartphone* dibatasi oleh orang tuanya. Hal ini menunjukkan anak usia dini sudah kecanduan yang mempengaruhi sikap agresifnya. Terdapat juga video di akun Tiktok @rosmalina_edelwis, video tersebut memperlihatkan perbedaan sikap balita saat sering

menggunakan *smartphone* dan tidak bermain *smartphone* sama sekali. Hal ini menunjukkan bahwa terlalu sering memberikan *smartphone* kepada balita dapat memberikan dampak negatif terhadap sikap agresifnya.

Parental mediation merupakan kumpulan strategi yang digunakan orang tua untuk mengurangi atau membatasi penggunaan media dan teknologi digital pada anak serta dampak negatif yang dapat mempengaruhi (Elisa et al., 2022). *Mediation* merupakan bentuk pengawasan orang tua terhadap anak meskipun tidak sepenuhnya menurunkan dampak negatif dari penggunaan media dan teknologi digital (Santoso, 2023). Menurut Nikken & Schols terdapat 5 strategi dalam *parental mediation* yaitu: (1) *Co-use* merupakan penggunaan teknologi digital secara sengaja bersama anak yang bertujuan untuk hiburan dan pendidikan tanpa adanya komunikasi serta diskusi tentang konten teknologi digital. (2) *Supervision* yaitu bentuk pengawasan orang tua terhadap penggunaan teknologi digital pada anak. (3) *Active Mediation* merupakan bentuk mediasi dimana orang tua melakukan pembahasan tentang konten dan membimbing anak dalam penggunaan teknologi digital yang bertujuan untuk meningkatkan keamanan, kesadaran, dan hasil pembelajaran yang berkembang. (4) *Restrictive Mediation*, dimana orang tua memberikan batasan penggunaan waktu dan konten yang dikonsumsi. (5) *Technical Mediation* merupakan kontrol orang tua terkait konten yang tidak sesuai melalui perangkat digital (Elisa et al., 2022). Teori ini memberikan dasar yang relevan dalam penelitian ini untuk memahami strategi orang tua dalam mengelola penggunaan *smartphone* pada anak dan mengatasi perubahan perilaku pada anak usia dini.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dikemukakan oleh Rini dan Wulandari (2024), penggunaan *gadget* memengaruhi perilaku agresif pada anak karena kurangnya perhatian orang tua dan kurangnya pengetahuan tentang dampak dari *gadget*. Sebanyak 63,6% orang tua tidak menerapkan *screen time*, sementara 36,4% menerapkan. Perilaku agresif pada anak seperti marah, memberontak, dan memukul terlihat pada 81,8% anak (marah/memberontak) dan 68,2% anak (memukul/berkata kasar). Untuk mencegah hal tersebut kita harus menerapkan *screen time*, pemilihan tontonan anak, pengawasan orang tua, penyediaan buku cerita, alat edukatif, mengajak bersosialisasi dengan sekitar, dan bermain bersama anak (Rini & Wulandari, 2024). Untuk itu peneliti merumusahkan permasalahan msengapa orang tua memberikan akses *smartphone* kepada anaknya? Serta Bagaimana strategi orang tua dalam mengatasi perubahan perilaku pada anak usia dini? Dengan tujuan untuk mendeskripsikan motivasi komunikasi orang tua dalam mengarahkan dan mengawasi penggunaan *smartphone* pada anak usia dini, perubahan perilaku yang muncul serta strategi komunikasi yang dilakukan melalui perspektif teori *Parental Mediation*.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif fenomenologi *Edmund Husserl* untuk mengkaji suatu peristiwa yang dialami oleh individu untuk subjek penelitian. Menurut *Edmund Husserl* fenomenologi merupakan suatu bifang ilmu yang berusaha memahami fenomena secara mendalam dan menyeluruh. Metode fenomenologi *Edmund Husserl* memiliki 5 tahap analisis yaitu: (1) Mengamati dan mengidentifikasi pengalaman yang muncul. (2) Membedakan fenomena dengan pandangan kita. (3) Membebaskan pandangan mengenai suatu fenomena dan membayangkan dalam keadaan “epoché” atau penghentian dari pikiran individu. (4) Menganalisis suatu objek fenomena dengan sesuatu fenomena yang muncul dari pengalaman individu. (5) mengintegrasikan hasil analisis dan menciptakan gagasan yang baru (Nugraheni et al., 1938). Dalam hal ini, fenomenologi

menekankan untuk membiarkan segala sesuatu yang muncul tampak sebagaimana adanya. Makna muncul ketika realitas, fenomena, dan pengalaman yang muncul apa adanya, namun juga terbentuk melalui interaksi antara subjek dan pengalaman yang dialaminya (Nasir et al., 2023). Dalam penelitian ini metode fenomenologi *Edmund Husserl* digunakan untuk memahami pengalaman orang tua memberikan *smartphone* pada anak usia dini yang memiliki beberapa perubahan perilaku pada anak usia dini.

Objek penelitian ini adalah sikap agresif anak usia dini yang disebabkan oleh penggunaan *smartphone*. Sementara itu, subjek penelitian ini adalah para orang tua. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara yang mendalam, dokumentasi, dan studi literatur. Wawancara dilakukan dengan informan yang terdiri lima orang tua yaitu: informan Y, informan R, informan E, informan D, dan informan A. Penggunaan inisial dimaksudkan untuk melindungi data privasi dari informan. Informan dipilih melalui teknik *purposive sampling*, dengan beberapa kriteria: 1) memiliki anak usia dini (1-6 tahun) pengguna *smartphone* 1 tahun terakhir, 2) memiliki anak bermain *smartphone* lebih dari 4 jam sehari, dan 3) memiliki keluhan terhadap penggunaan *smartphone* pada anak usia dini. Kriteria ini dibuat agar informan memiliki pengalaman yang memadai dan jumlah informan yang cukup dalam penelitian ini.

Wawancara ini dilakukan melalui *chat* menggunakan aplikasi *Whatsapp* berdasarkan kesepakatan dan izin dari narasumber. Hasil wawancara akan ditangkap layar (*screenshot*) dengan izin narasumber sebagai bukti sumber data dan akurasi data. Kemudian studi literatur digunakan untuk memperkuat analisis dengan berdasarkan penelitian terdahulu, jurnal, dan buku mengenai dampak *smartphone* terhadap anak usia dini. Dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui sumber dari internet. Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menerapkan beberapa teknik validasi yaitu, triangulasi sumber dan *member checking* (Mekarisce & Jambi, n.d.). Triangulasi sumber dilakukan dengan cara membandingkan data dari informan dengan studi literatur untuk memastikan konsistensi data. *Member checking* dilakukan dengan meminta informan untuk memeriksa hasil wawancara lagi untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti sudah sesuai dengan pengalaman informan.

3. Hasil Penelitian

Berdasarkan wawancara yang terdiri dari 5 informan yang memiliki anak usia dini pengguna *smartphone* yang berinisial informan Y, informan R, informan E, informan D, dan informan A. Hasil wawancara menunjukkan bahwa *smartphone* memiliki peran penting bagi perkembangan dan perubahan sikap pada anak usia dini. Beberapa informan mengungkapkan bahwa tujuan mereka memberikan *smartphone* pada anak untuk menambah wawasan dan alat edukasi, dan sebagian informan memberikan *smartphone* agar anak mereka tenang dan *anteng*. Secara umum informan mengungkapkan bahwa anak mereka menunjukkan sikap ketergantungan terhadap *smartphone*. Anak-anak biasanya menggunakan *smartphone* untuk menonton video *Youtube* dan bermain *game* dalam waktu yang cenderung lama dalam setiap harinya. Sebagian besar informan mengakatakan bahwa alasan mereka memberikan *smartphone* untuk menenangkan anak ketika sedang *rewel* atau merengek dan tidak mengganggu pekerjaan mereka.

3.1. Motivasi Orang Tua Memberikan *Smartphone* Kepada Anak

Berdasarkan hasil wawancara, terdapat beberapa alasan yang melatarbelakangi mereka hingga memutuskan memberikan *smartphone* pada anak. Informan Y, D, dan A mengakatakan bahwa tujuan memberikan *smartphone* pada anak untuk membuat lebih

tenang saat sedang menangis dan tidak mengganggu aktivitas mereka. Anak usia dini memang mempunyai energi yang lebih untuk dan sedang aktif mencoba beberapa hal (usil). Selain itu, mereka membutuhkan perhatian yang lebih pada orang tuanya, biasanya mereka melakukannya dengan cara menangis agar mereka mendapatkan perhatian. Menurutnya dengan memberikan *smartphone* merupakan cara yang tepat untuk menenangkan anak dan mengendalikan saat nangis dan *rewel*, karena mereka mempunyai kesibukan pekerjaan maupun urusan rumah tangga yang harus diselesaikan.

“Soalnya kadang kalau saya sibuk yang bisa bikin dia gak usil itu HP. Dia biasanya ga tertarik sama mainan lagi selain HP” (Wawancara dengan D, 23 Oktober 2025 pukul 13.00 WIB)

Namun Informan R, dan E memiliki pandangan yang berbeda, alasan mereka memberikan *smartphone* adalah salah satu cara agar memberikan wawasan dan menjadikan *smartphone* sebagai alat untuk belajar. Dengan menonton video edukatif, *smartphone* dapat memberikan pengetahuan baru serta wawasan pada anak dengan cara menyenangkan dan mudah dipahami. Dalam hal ini, penggunaan *smartphone* dianggap sebagai bagian dari proses pembelajaran modern yang mengikuti perkembangan teknologi. Hal ini sangat baik bagi perkembangan anak usia dini karena *smartphone* memiliki cangkupan yang luas dan mudah untuk menambah wawasan serta sebagai alat belajar yang mudah dan menarik.

“Saya memberikan smartphone kepada anak saya sejak dini karena beberapa alasan. Pertama, saya ingin anak saya dapat mengakses informasi dan pengetahuan yang luas melalui internet. Kedua, saya ingin anak saya belajar menggunakan teknologi dengan bijak dan aman.” (Wawancara dengan E, 22 Oktober 2025 pukul 20.00 WIB)

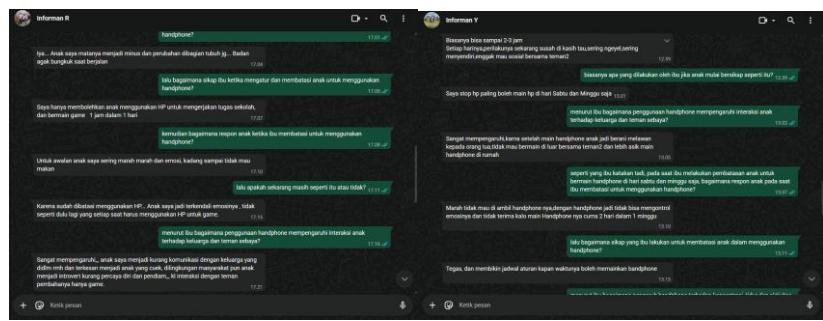
Berdasarkan hasil wawancara kelima informan, mereka memiliki motivasi dan tujuan tersendiri dalam memberikan *smartphone* pada anak usia dini. Y, D, dan A memiliki tujuan untuk menenangkan anaknya dengan mudah dan pratis agar tidak mengganggu perkerjaan atau kesibukan mereka di rumah. Tetapi cara ini dapat menyebabkan anak kecanduan dan berdampak dalam penggunaanya, karena penggunaan *smartphone* tanpa pengawasan orang tua dapat sangat beresiko bagi perkembangan anak usia dini. Tanpa pengawasan, mereka dapat mengakses semua jenis konten yang ada di media sosial serta dapat mengakses konten yang tidak diinginkan.

Tetapi, E dan R memiliki motivasi dan tujuan yang bagus untuk perkembangan anak usia dini yaitu sebagai alat bantu belajar, menambah wawasan, mengakses informasi serta belajar menggunakan teknologi. Belajar melalui *smartphone* merupakan hal yang bagus bagi anak-anak, karena metode pembelajarannya yang mudah dan menarik. Namun, dalam penggunaannya tetap harus dalam pengawasan orang tua dan waktu yang tidak berlebihan agar tidak ketergantungan terhadap *smartphone*.

3.2. Perubahan Perilaku Anak

Penggunaan *smartphone* bagi anak usia dini menimbulkan perubahan perilaku yang cukup signifikan dalam keseharian mereka. Berdasarkan hasil dari wawancara, seluruh narasumber mengakui bahwa adanya perubahan perilaku, emosi, dan interaksi akibat penggunaan *smartphone*. Hal ini dapat terjadi bila menggunakan *smartphone*

secara berlebihan dan kurangnya pengawasan dari orang tua. R mengatakan kebiasaan anaknya telah berubah, pada awalnya Informan R memberikan *smartphone* agar dapat menambah wawasan dan sebagai alat bantu belajar anak. Tetapi seiring berjalanannya waktu, sang anak justru menggunakan *smartphone* tanpa kenal waktu, sehingga menimbulkan perubahan perilaku. Berdasarkan yang diamati oleh infroman Y, R, dan D, perilaku anak menjadi lebih gampang marah ketika diminta untuk berhenti bermain *smartphone*, bahkan emosi sang anak tidak terkontrol. Informan Y juga menambahkan bahwa anaknya tidak mau keluar dari kamar dan tidak mau melakukan aktifitas selain bermain *smartphone*. Pernyataan tersebut diperoleh dari wawancara yang dilakukan melalui pesan WhatsApp, seperti terlihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Tangkap layar wawancara dengan R & Y (*Whatsapp*)

Informan E juga mengatakan perilaku anak mulai berubah semenjak aktif menggunakan *smartphone*, pada awalnya sang anak aktif bermain bersama teman temannya di luar rumah, tetapi sekarang ia lebih sering merenung dan marah ketika tidak diberikan *smartphone*. Sebelumnya sang anak sudah dibatasi menggunakan *smartphone* selama 2 jam per hari, tetapi akhir-akhir ini susah untuk dikendalikan karena ingin terus bermain *smartphone*. Hal ini juga dirasakan oleh A, ia merasakan anaknya sudah kecanduan bermain *smartphone* hingga kewalahan untuk mengendalikannya. Biasanya durasi bermain *smartphone* anaknya bisa mencapai 5 jam per hari. Walaupun sudah bermain *smartphone* dengan durasi yang lama, ketika dipaksa untuk berhenti sang anak justru menangis sampai teriak-teriak mengamuk hingga infroman A harus memberikan *smartphononya* kembali agar sang anak dapat ditenangkan dan berhenti menangis.

Informan D dan R menambahkan bahwa anak mereka juga mengalami perubahan kondisi fisik. Informan D dan R mengatakan anaknya sering menggunakan *smartphone* dalam jarak yang dekat, sehingga mengakibatkan mata menjadi minus. R mengatakan sering menggunakan *smartphone* dengan posisi bungkuk, dan mengakibatkan perubahan posisi berdiri yang menjadi bungkuk.

Selain emosional anak, perubahan juga dapat terlihat dari interaksi anak pada keluarga maupun teman sebayanya. Menurut seluruh narasumber anak menjadi kurang responsif terhadap lingkungan sekitarnya, jarang berinteraksi dengan teman sebayanya, dan hanya fokus pada *smartphone* saja. Menurut informan Y dan E, sangat mempengaruhi pada interaksi anak, akibatnya anak menjadi tidak mau keluar rumah dan tidak mau bermain bersama temannya karena sudah asyik bermain *smartphone*, hingga sampai berani melawan pada orang tua. Hal ini sudah menunjukkan bahwa anak mulai kecanduan menggunakan *smartphone*, sehingga tidak mudah untuk membatasinya. Infroman R dan A mengatakan bahwa anaknya sering tidak menjawab ketika dipanggil disaat sedang berkumpul bersama keluarga, dan jarang berinteraksi hanya bermain *smartphone* saja ketika sedang berkumpul. selain itu, ia menjelaskan anaknya berubah menjadi anak yang

introvert dan kurang percaya diri atau pemalu. Hal ini juga dialami oleh infroman D, ditambah lagi di lingkungan pertemanan anaknya juga sibuk bermain *smartphone* saja termasuk teman-temannya.

“Sangat mempengaruhi, anak saya menjadi kurang komunikasi dengan keluarga yang didlm rmh dan terkesan menjadi anak yang cuek, dilingkungan masyarakat pun anak menjadi introvert kurang percaya diri dan pendiam, kalo interaksi dengan teman pembahasannya hanya game.” (Wawancara dengan R, 22 Oktober 2025 pukul 16.40 WIB)

Penggunaan *smartphone* secara berlebihan tentu mengakibatkan kecenderungan atau ketergantungan pada anak. Selain dalam segi emosional dan interaksi, *smartphone* juga dapat berpengaruh pada konsentrasi belajar, jam tidur, dan minat belajar pada anak usia dini. Berdasarkan dari hasil wawancara, hampir seluruh narasumber setuju akan hal ini. Menurut Y dan R, *smartphone* mengakibatkan konsentrasi anak menurun sehingga susah memahami saat belajar. Mereka mengakatkan bahwa anaknya harus dijelaskan sampai beberapa kali baru dapat memahami, karena sang anak hanya memikirkan *game*. Tidak hanya itu, sang anak juga sering lupa ketika ada PR (Pekerjaan Rumah) dan mengerjakan di pagi hari sebelum berangkat sekolah. Hal ini juga dialami oleh infroman A dan E, anak mereka sering sekali tidak mau untuk belajar, dan pada saat belajar sulit sekali untuk konsentrasi. Bagi mereka *smartphone* juga mempengaruhi pada jam tidur anak, hal ini terjadi karena anak ingin bermain *smartphone* terus menerus sampai hampir larut malam. R mengatakan anaknya sering bermain *smartphone* sampai pukul 12 malam baru dapat tidur. Namun menurut D *smartphone* hanya memiliki dampak yang bisa dibilang sedikit, karena anaknya masih bisa dikendalikan saat bermain *smartphone*.

“Anak saya kl sudah pegang HP untuk game, kosentrasi buyar, kl dipanggil sering nggak dengar, tidur sampai malam tidak kenal waktu..jam 12 baru tidur, Jarang belajar dan sering mengerjakan PR dipagi hari” (Wawancara dengan R, 22 Oktober 2025 pukul 16.40 WIB)

Infoman E dan D mengatakan bahwa mereka dengan tegas membatasi penggunaan *smartphone* 2-3 jam sehari, tetapi dalam proses awalnya tidak mudah. Namun, dengan ketegasan mereka sang anak menjadi lebih mudah diatur dan sudah jarang tantrum karena waktu penggunaan yang telah dibatasi. R dan Y juga mengatakan demikian bahwa mereka telah membatasi waktu penggunaan *smartphone* 2 jam sehari secara tegas. Dan perubahannya pun terlihat bahwa anak menjadi tidak mudah tantrum dan emosinya stabil.

“awalnya dia masih ngeyel, tapi sedikit demi sedikit bisa terkontrol krn tau ada batas yg dia ga bisa langgar” (Wawancara dengan D, 23 Oktober 2025 pukul 13.00 WIB)

Hasil wawancara ini memperlihatkan bahwa perilaku anak usia dini masih sangat mudah untuk terpengaruh dan berubah dalam situasi apapun. *Smartphone* dapat sangat mudah untuk merubah perilaku, emosional, kebiasaan, konsentrasi, pola tidur, dan minat belajar pada anak usia dini. Di sisi lain, jika *smartphone* digunakan dengan waktu dan menonton video edukatif dapat menimbulkan dampak yang positif bagi perkembangan

anak usia dini. Maka dari itu, penting bagi orang tua untuk mengawasi dan memberi batasan waktu penggunaan *smartphone* pada anak usia dini, agar tidak terpengaruh dampak negatif.

3.3. Komunikasi Orang Tua untuk Mengatasi Perubahan Perilaku Anak

Tabel 1. Analisis *Parental Mediation* yang digunakan orang tua dalam memberikan akses *smartphone*

Informan	Motivasi	Perubahan Perilaku	Strategi Komunikasi
Y	Untuk membuat lebih tenang saat sedang menangis dan tidak mengganggu aktivitas mereka	anak menjadi tidak mau keluar rumah dan tidak mau bermain bersama temannya karena sudah asyik bermain <i>smartphone</i> , hingga sampai berani melawan pada orang tua	Y memberikan <i>smartphone</i> pada anak untuk menenangkan, tetapi Y juga memberikan batasan waktu dalam menggunakan <i>smartphone</i> 2 jam sehari
R	Untuk menambah wawasan dan sebagai alat bantu belajar anak	konsentrasi anak menurun sehingga susah memahami saat belajar	R memberikan <i>smartphone</i> pada anak dengan tujuan untuk menambah wawasan dan sebagai alat untuk belajar dengan mudah. R juga memberikan batasan waktu 1-2 jam sehari
E	Untuk menambah wawasan dan sebagai alat bantu belajar anak	anak menjadi tidak mau keluar rumah dan tidak mau bermain bersama temannya karena sudah asyik bermain <i>smartphone</i> , hingga sampai berani melawan pada orang tua	E memberikan <i>smartphone</i> dengan tujuan untuk menambah wawasan yang luas, mempermudah anak untuk mencari informasi, dan belajar dalam menggunakan teknologi. E juga memberikan batasan waktu 2 jam sehari
D	Untuk membuat lebih tenang saat sedang menangis dan tidak mengganggu aktivitas mereka	tidak menjawab ketika dipanggil disaat sedang berkumpul bersama keluarga, dan jarang berinteraksi hanya bermain <i>smartphone</i> saja	D memberikan <i>smartphone</i> pada anak agar sang anak diam dan tidak mengganggu kesibukannya saat dirumah. D juga memberikan batasan waktu dalam penggunaannya 3 dalam sehari
A	Untuk membuat lebih tenang saat sedang menangis dan tidak mengganggu aktivitas mereka	tidak mau untuk belajar, dan pada saat belajar sulit sekali untuk konsentrasi	A memberikan <i>smartphone</i> pada anak karena untuk menenangkan agar tidak mengganggu kesibukannya dirumah

Dalam menghadapi perubahan perilaku pada anak usia dini, setiap orang tua memiliki caranya masing-masing untuk mengatasinya. Berdasarkan hasil wawancara, seluruh informan menyadari perlunya memberikan aturan dan batasan waktu (*screen time*) penggunaan *smartphone* pada anak. Beberapa informan merasa kesulitan dalam pelaksanaannya, namun itu bukan menjadi alasan untuk mereka berhenti mengatasi perubahan perilaku anaknya.

Informan Y, R, dan E memiliki cara yang hampir sama saat mengatasi perubahan perilaku pada anaknya dengan cara memberikan batasan waktu penggunaan *smartphone*. Pada awalnya, Y memberikan batasan waktu 2 hari dalam 1 minggu yaitu hari Sabtu dan Minggu. Tetapi cara itu tidak berhasil, karena anaknya marah dan tidak terima jika bermain *smartphone* pada hari Sabtu dan Minggu saja. Sehingga Y memutuskan untuk membuat jadwal penggunaan *smartphone* dalam setiap harinya dan hanya di jam tertentu saja. Walaupun sang anak tidak langsung menerima peraturan itu, tetapi Y tetap tegas agar anaknya tidak ketergantungan pada *smartphone*. Sedangkan yang dilakukan E adalah memberikan batasan waktu 2 jam dalam sehari. Walaupun sang anak sering tantrum ketika *smartphonenya* di ambil, tetapi E tetap bersikap tegas sehingga sekarang

anaknya sudah mengerti dan tidak tantrum lagi. R melakukan cara yang sama yaitu memberikan batasan waktu, tapi R memberikan batasan 1 jam dalam sehari dan tetap tegas sampai saat ini.

Dalam mengatasi perubahan perilaku pada anak D juga melakukan *screen time* 3 jam dalam sehari. Tetapi tidak hanya itu saja, D juga melakukan pengalihan fokus pada anak dengan cara seperti memberikan makanan agar tidak terpacu oleh *smartphone*. Jika D sendang sibuk biasanya ia memberikan *smartphone* agar anaknya tidak rewel, tetapi setelah kegiatannya selesai ia menemani sang anak dalam kesehariannya. Pada awalnya sang anak juga ngeyel dan menangis, tetapi D tetap tegas dalam memberikan batasan waktu. Karena jika ia tidak tegas anaknya selalu menggunakan cara menangis agar dapat diberi *smartphone*. Sedangkan A melakukan pengalihan perhatian anak dengan cara memberinya mainan. Tetapi A masih kurang dapat mengendalikan ketika anak menangis karena ia kerap merasa kasihan sehingga memberikan *smartphone* kembali. Sampai saat ini pun A masih belum dapat tegas karena sering merasa kasihan saat anaknya menangis.

“perubahan perilaku nya itu kalau dia ga dikasih gadget jadi suka rewel gtu dan durasinya saya batasi 3 jam/hari, se bisa saya seminimal mungkin. Awalnya dia masih ngeyel, tapi sedikit demi sedikit bisa terkontrol krn tau ada batas yg dia ga bisa langgar” (Wawancara dengan D, 23 Oktober 2025 pukul 13.00 WIB)

Berdasarkan hasil wawancara, seluruh informan mengakui bahwa adanya perubahan perilaku pada anak yang terlihat sangat jelas karena disebabkan oleh *smartphone*. Dalam memberikan *smartphone* pada anak usia dini, informan memiliki 2 alasan yaitu untuk menambah wawasan anak juga sebagai alat bantu belajar dan untuk menenangkan ketika anak sedang menangis. Namun, tanpa adanya batasan waktu dan dampingan orang tua justru *smartphone* dapat merubah perilaku pada anak usia dini. Perubahan ini meliputi banyak hal seperti perilaku, tingkat emosional, kesehatan fisik, konsentrasi, dan minat belajar pada anak usia dini. Dalam mengatasi hal ini, para informan memiliki beberapa cara untuk mengatasinya seperti, memberikan *screen time*, bersikap tegas, dan mengalihkan perhatian anak agar dapat terlepas dari *smartphone*.

4. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa alasan orang tua memberikan *smartphone* pada anak bukan hanya sebagai alat bantu belajar saja, tetapi juga cara praktis untuk menenangkan anak agar tidak menganggu kesibukan dan akitivitas orang tua di rumah. Keterlibatan orang tua sangat penting dalam mencegah kecanduan dalam menggunakan *Smartphone*, karena pola asuh yang efektif dapat mengurangi dampak negatif akibat penggunaan *Smartphone* yang terlalu lama (Muliati, 2024). Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dikemukakan oleh Chasanah & Pranoto (2023) yang menyatakan bahwa sebagian besar orang tua memberikan *smartphone* pada anak bertujuan untuk mengalihkan perhatian agar dapat menenangkan anak ketika sedang menangis, Hal ini dilakukan karena mereka memiliki kesibukan kegiatan dan cara cepat untuk menenangkan anak usia dini (Chasanah et al., 2023). Tetapi cara ini kurang efisien untuk jangka panjang karena anak dapat menggunakan *smartphone* tanpa pengawasan orang tua, secara tidak langsung menyebabkan kecanduan, gangguan pertumbuhan otak, gangguan mental, kurang tidur, dan perubahan perilaku (Mil & Shanzivani, 2023). Sebaiknya orang tua tidak menyerahkan *smartphone* sepenuhnya kepada anak saja apalagi bertujuan agar anak tidak menganggu pekerjaan rumah, tetapi harus turut

mendampingi dan menemani anak meskipun sedang sibuk (Kamilla et al., 2025). Penggunaan *smartphone* sebagai alat belajar juga merupakan bentuk mengikuti perkembangan teknologi dalam pendidikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Listiana & Gustiwanti (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan *smartphone* pada anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan belajar karena inovatif, efektif, dan menarik bagi anak usia dini (Listiana et al., 2020). Namun, jika penggunaan *smartphone* tanpa pengawasan orang tua dapat menimbulkan kebiasaan pasif dan konsumtif pada anak. Hal ini dapat mengakibatkan rasa kecanduan, ketergantungan, dan salah penggunaan dengan tidak menonton konten edukatif. Penelitian Yurniani et al. (2024) menegaskan bahwa penggunaan *smartphone* dapat berdampak positif apabila dengan pendampingan dan pengawasan orang tua dalam pemilihan konten yang tepat untuk anak usia dini (Yuniarni et al., 2024).

Perubahan perilaku anak usia dini yang disebabkan oleh *smartphone* ditunjukkan dalam berbagai aspek, penelitian Janah & Diana (2023) menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* tanpa ada batasan waktu dapat mengakibatkan kecanduan, dimana kecanduan dapat menyebar ke beberapa hal, contohnya perubahan perilaku emosi, perilaku sosial, perilaku kekerasan, dan sebagainya (Iftaql Janah & Diana, 2023). Temuan ini juga didukung dalam penelitian Suryanti & Rahayu (2023) menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* secara langsung menimbulkan perilaku agresif dan egois pada anak usia dini. Perubahan ini terjadi karena anak usia dini belum mampu untuk mengendalikan diri, sementara *smartphone* dapat memberikan pengaruh secara instan yang dapat menyebabkan kecanduan (Orang et al., 2024). Kecanduan menggunakan *Smartphone* merupakan masalah yang semakin berkembang di kalangan anak usia dini sampai remaja. Meskipun tingkat kepemilikan *Smartphone* pada anak usia dini tidak setinggi orang dewasa, tetapi anak-anak dapat mengakses *Smartphone* dengan memanfaatkan perangkat milik orang tua (Jeong, 2021). Ketika anak telah menggunakan *smartphone*, mereka lebih asik bermain daripada mendengarkan orang tua dan anak menjadi lebih mementingkan bermain *smartphone* daripada bermain diluar bersama temannya (Nur Mutmainnati Itsna, 2021). Terdapat akibat kecanduan dalam perubahan perilaku pada anak usia dini yaitu, (1) emosi, (2) pemujaan, (3) interaksi sosial, (4) pola tidur, (5) Malas, (6) kemauan belajar yang menurun, dan (7) sering melupakan tugas sekolah. Pada dasarnya penggunaan *Smartphone* pada anak tidak hanya menimbulkan dampak negatif saja, tetapi juga terdapat dampak yang positif seperti perkembangan pola pikir anak, membantu anak mengatur tempo bermain, menyusun strategi permainan, dan mengasah otak kanan selama penggunaannya berada tepat di bawah pengawasan orang tua (Itsna, 2021).

Penelitian ini sejalan dengan teori *Parental Mediation* yang menunjukkan terdapat kumpulan strategi orang tua untuk mengurangi serta membatasi penggunaan media dan teknologi digital serta dampak negatifnya. Untuk mengatasi kasus ini teori *Parental Mediation* memiliki 5 strategi yaitu, *Co-use*, *Supervision*, *Active Mediation*, *Restrictive Mediation*, dan *Technical Mediation* (Elisa et al., 2022). Dalam hal ini, teknik mediasi dapat digunakan orang tua untuk mengelola penggunaan *smartphone* pada anak. Menurut hasil penelitian, para orang tua memiliki cara masing-masing untuk membatasi penggunaan *smartphone* pada anak usia dini dengan cara memberikan batasan waktu (*screen time*). Selain itu mereka juga dapat mengembangkan strategi agar dampak yang didapatkan dari *smartphone* menjadi positif.

Dalam perubahan perilaku anak usia dini orang tua dapat mengatasinya dengan memberikan *screen time* agar anak tidak kecanduan bermain *smartphone* (Hidayat, 2023). Orang tua juga perlu untuk mengawasi saat bermain *smartphone* melalui konten yang

telah diakses anak. Selain itu, penting juga orang tua untuk berkomunikasi dengan anak tentang isi konten, misalnya dengan bertanya atau memberikan respon positif terkait konten yang telah ditonton (Kamilla et al., 2025). Dalam hal ini, terdapat beberapa strategi untuk mengatasi perubahan perilaku anak usia dini yang disebabkan oleh *smartphone*, yaitu: (1) Mendampingi anak saat bermain *smartphone*. Dengan mengawasi dan mendampingi anak saat bermain *smartphone* maka akan lebih terkontrol. Penting juga orang tua untuk tidak menggunakan *smartphone* di depan anak ketika tidak ada keperluan. Dengan begitu, tontonan anak akan menjadi lebih positif dan bermanfaat bagi wawasan anak. (2) Memberikan *screen time* atau batasan waktu. Orang tua penting untuk memberikan batasan waktu kepada anak saat bermain *smartphone*, dengan rata-rata 1-2 jam sehari sehingga anak tidak fokus pada *smartphone* saja dan mencegah terjadinya kecanduan menggunakan *smartphone*. (3) Menasihati saat bermain *smartphone*. Menasihati anak saat menggunakan *smartphone* merupakan hal yang penting bagi orang tua, dengan memberikan contoh menggunakan *smartphone* dengan baik dan benar. Misalnya menggunakan dengan kecerahan layar yang normal, mengarahkan konten yang boleh dan tidak boleh ditonton, dan tidak bermain *smartphone* dengan jarak yang terlalu dekat karena menyebabkan kerusakan pada mata. (4) Memberikan waktu untuk bermain diluar bersama teman sebaya. Penting untuk orang tua memberikan anak waktu bermain diluar bersama temannya, hal ini berguna untuk menghindari kecanduan pada *smartphone* dan durasi dalam setiap harinya. Dengan cara ini, perhatian anak akan teralihkan dengan bermain diluar rumah dan menjadikan anak lebih komunikatif dengan lingkungan sekitar serta teman sebayanya.

Dengan begitu, anak dapat menjadi aktif dan berkembang dengan cepat karena menonton konten yang tepat serta dampingan orang tua (Ra & Diana, 2023). Jika hal ini dilakukan, maka *smartphone* dapat memberikan dampak yang positif bagi perkembangan anak usia dini, diantaranya yaitu meningkatnya pemahaman yang luas, perkembangan yang pesat, dapat mempelajari bahasa asing dengan cepat, dan sebagainya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putri et al. (2025) yang menjelaskan bahwa menurut Dr. David Walsh *smartphone* dapat memberikan banyak manfaat jika digunakan dengan bijak. Ia menyebutkan ada beberapa manfaat menggunakan *smartphone* yaitu mempermudah dalam pembelajaran, membantu mengasah keterampilan kreatifitas, akses informasi yang cepat, dan mandiri dalam belajar (Putri et al., 2025).

Berdasarkan hasil penelitian, informan lebih cenderung menggunakan strategi *Restrictive Mediation* dalam memberikan *smartphone*. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* pada anak usia dini tidak dapat dipisahkan di era modern ini. Dalam hal ini, orang tua penting untuk terlibat dalam membangun komunikasi dengan anak, membatasi penggunaan *smartphone*, mendampingi, dan memberikan arahan kepada anak saat menggunakan *smartphone*. maka dari itu, penggunaan *smartphone* tidak harus sepenuhnya dihindari, tetapi harus digunakan dengan bijak agar tidak menimbulkan perubahan perilaku pada anak usia dini.

5. Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi dan tujuan orang tua dalam memberikan akses *smartphone* kepada anak usia dini didorong oleh dua alasan utama, yaitu edukatif dan praktis. Dari sisi edukatif, *smartphone* dimanfaatkan sebagai sarana untuk menambah wawasan anak, mempermudah akses informasi, serta membantu proses belajar melalui berbagai konten dan aplikasi yang tersedia. Sementara itu, alasan praktis berkaitan dengan upaya orang tua untuk menenangkan anak agar tidak mengganggu

aktivitas dan kesibukan orang tua di rumah. Namun, penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan *smartphone* secara berlebihan dapat menimbulkan berbagai perubahan perilaku pada anak usia dini. Dampak yang muncul antara lain anak menjadi lebih mudah marah, sering mengalami tantrum, malas beraktivitas, cenderung menarik diri (*introvert*), serta menunjukkan gejala kecanduan. Selain itu, penggunaan *smartphone* yang tidak terkontrol juga berdampak pada menurunnya interaksi anak dengan keluarga maupun teman sebaya, terganggunya pola tidur, kurangnya konsentrasi belajar, serta menurunnya minat dan kemampuan belajar anak. Meskipun demikian, penelitian ini menegaskan bahwa *smartphone* tidak selalu berdampak negatif bagi anak usia dini.

Smartphone dapat memberikan manfaat apabila digunakan secara bijak dan disertai dengan pendampingan dari orang tua. Dampak penggunaan *smartphone* sangat bergantung pada pola pendampingan yang diterapkan, durasi penggunaan (*screen time*), pengaturan konten yang dikonsumsi anak, serta kemampuan orang tua dalam memberikan penjelasan dan arahan selama anak menggunakan *smartphone*. Dalam menghadapi perubahan perilaku tersebut, teori *Parental Mediation* menjadi landasan penting bagi orang tua dalam mengelola penggunaan *smartphone* anak. Orang tua dapat menerapkan berbagai strategi mediasi, seperti *co-use*, *supervision*, *restrictive mediation*, *active mediation*, dan *technical mediation*. Strategi-strategi ini menekankan pentingnya pengawasan, pembatasan waktu penggunaan, serta komunikasi terbuka antara orang tua dan anak. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan *smartphone* pada anak usia dini tidak harus dihindari sepenuhnya, tetapi memerlukan bimbingan dan pengawasan yang konsisten agar manfaatnya dapat diperoleh secara optimal tanpa menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan anak.

Referensi

- Azizah, E., Setyono, D. C., Jannah, S. C., & Munawaroh, H. (2024). *Pengaruh Teknologi Gadget Terhadap Perkembangan Anak*. 3(1), 62–76.
- Chasanah, N., Kurniawati, Y., & Pranoto, S. (2023). *Parental Guidance for Gadget Use during Early Childhood*. 56, 501–508.
- Elisa, S., Purboningsih, E. R., & Noer, A. H. (2022). *Adaptasi Instrumen Pengukuran Parental Mediation di Indonesia*. 6(2), 189–204.
- Fauziyah, L., Sari Dewi, M., & Setiawan, E. (2024). *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia 4-5 Tahun*. 6. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Gamaliel Kornelis Kolimon, Mas'Amah, V. E. T. (2023). *MENGAKSES HANDPHONE ANDROID PARENTS' EXPERIENCE IN ACCOMPANYING CHILDREN ACCESSING YOUR ANDROID MOBILE PHONE (Phenomenological Study of Parents in Accompanying Children to Access Mobile Phones) pandemic covid-19 ini handphone android atau*. 3(2).
- Hidayat, A. H. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di Desa Ujunggurap Kecamatan Padangsidimpuan Batunadua. *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 4(2), 317–334. <https://doi.org/10.24952/bki.v4i2.6534>
- Iftaql Janah, A., & Diana, R. (2023). Dampak Negatif Gadget pada Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 6(1), 21–28. [https://doi.org/10.25299/ge.jpiaud.2023.vol6\(1\).9365](https://doi.org/10.25299/ge.jpiaud.2023.vol6(1).9365)
- Itsna, N. M. (2021). *DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA INTERAKSI SOSIAL*. 16(01), 60–70.

- Jeong, S. (2021). *Parental Mediation Regarding Children ' s Smartphone Use : Role of Protection Motivation and Parenting Style.* March. <https://doi.org/10.1089/cyber.2016.0555>
- Kamilla, K. N., Aprilia, A., & Putri, P. (2025). *Dampak Kecanduan Gadget Pada Kemampuan Regulasi Emosi Anak Usia 4 – 5 Tahun.* 8(2), 878–887. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1173>
- Listiana, A., Guswanti, N., Anak, P., Dini, U., Pendidikan, F. I., Indonesia, U. P., Tua, P. O., Dini, A. U., Tua, P. O., Dini, A. U., & Info, A. (2020). *edagogia Jurnal Ilmu Pendidikan.* 18(01), 97–111.
- Maemonah, M., & Rahmi, A. S. (2023). Pengaruh Smartphone terhadap Perilaku Agresif Anak Usia SD di Dusun Gondanglegi Pada Masa Pandemi. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia,* 3(3), 633–654. <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-15>
- Mekarisce, A. A., & Jambi, U. (n.d.). *Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat Data Validity Check Techniques in Qualitative Research in Public Health.* 12(33).
- Mil, S., & Shanzivani, S. (2023). Pengaruh Bermain Smartphone Terhadap Agresivitas Anak. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini,* 12(2), 203–217. <https://doi.org/10.26877/paudia.v12i2.15867>
- Muliati, M. (2024). *Parenting Styles and Gadget Use : Examining Intensity and Negative Impacts on Early Childhood Development in Bima City.* 9(June), 277–289.
- Nasir, A., Shah, K., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). *Pendekatan Fenomenologi Dalam Penelitian Kualitatif.* 3, 4445–4451.
- Nugraheni, S., Marchela, D. P., Kamila, S., Ghozali, A., Ahya, M. K., Junaedi, M., & Roesner, M. (1938). *Konsep Fenomenologi Edmund Husserl dan Relevansinya dalam Konsep Pendidikan Islam.* 2(2), 143–154.
- Orang, P., Dalam, T., Penggunaan, M., Pada, G., Usia, A., Sero, C. C., Boro, I. M., Tinggi, S., & Ekumene, T. (2024). *Kumaracitta : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Kumaracitta : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.* 02(01), 1–7.
- Panggabean, R. C. A., Pasaribu, S. P., Gea, D., Tampubolon, D. H., Sembiring, V. E. B., & Nababan, T. (2024). Pengetahuan dan Sikap Ibu tentang Dampak Penggunaan Gadget pada Bayi Usia 6-24 Bulan di Kelurahan Pulo Brayan. *MAHESA : Malahayati Health Student Journal,* 4(8), 3250–3262. <https://doi.org/10.33024/mahesa.v4i8.14989>
- Putri, N. Z., Fuadi, F. T., Adilla, F., Hartono, R., Lampung, U. M., Ratu, L., & Bandar, K. (2025). *DIGITAL PARENTING : PENINGKATAN KESADARAN ORANG TUA DALAM MENGELOLA PENGGUNAAN GADGET PADA DIGITAL PARENTING : PENINGKATAN KESADARAN ORANG TUA DALAM MENGELOLA PENGGUNAAN GADGET PADA.* 3(8).
- Ra, A., & Diana, R. R. (2023). *Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini.* 7(2), 2463–2473. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3700>
- Rini, K. P. S., & Wulandari, H. (2024). Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research,* 4, 3908–3915.
- Santoso, M. B. (2023). *PROSES PARENTAL MEDIATION TERHADAP ANAK USIA PRASEKOLAH PROSES PARENTAL MEDIATION TERHADAP ANAK USIA.* April. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26252>
- Suryanti, I., & Rahayu, S. (2023). Pengaruh Kecanduan Ponsel Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Empat Sampai Sepuluh Tahun Di Gereja Bethel Indonesia

- Tabgha Batam Center. *Jurnal Imparta*, 2(1), 21–32.
<https://doi.org/10.61768/ji.v2i1.71>
- Yuniarni, D., Surjaningrum, E. R., & Dewi, T. K. (2024). *Analysis of Parental Restrictions on Smartphone Use for Early Childhood*. 26(December), 1107–1120.