

Perilaku Sosial Emosional Anak dengan Screen Time Tinggi di Raudhatul Athfal (RA)

*Andraina Rizki Aulia, Nur Kholik Afandi

Universitas Islam Negeri Samarinda, Samarinda, Indonesia

*Email: rizkiaulia25@gmail.com (Corresponding Author)



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v6i3.783>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 2 Mei 2026

Revisi Akhir: 28 Mei 2026

Disetujui: 29 Mei 2026

Terbit: 3 Juli 2026

Kata Kunci:

Anak Usia Dini;

Perilaku Sosial-emosional;

Raudhatul Athfal;

Screen Time;

Studi Kasus.



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan memperhatikan dampak dari penggunaan layar yang terlalu lama terhadap sikap sosial dan perasaan anak-anak usia dini (4-6 tahun) di RA Al-Qalbu Samarinda. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Data dikumpulkan dengan menggunakan dua metode triangulasi, yaitu triangulasi sumber yang melibatkan wawancara mendalam dengan empat pendidik yaitu Hartini, Mayra, Karlina, serta wali murid, dan triangulasi teknik melalui observasi non-partisipan serta dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan model yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña. Penelitian menunjukkan bahwa anak yang memakai gadget terlalu lama lebih sering sendirian, kurang suka bermain bersama teman, tidak aktif dalam kegiatan kelompok, kurang peka terhadap perasaan orang lain, lambat merespon ajakan, serta mudah tersinggung saat penggunaan gadget dibatasi. Temuan dari observasi dan wawancara menunjukkan bahwa hal-hal tersebut konsisten terjadi, mengarah pada penurunan interaksi sosial langsung dan kesulitan dalam mengatur emosi karena terlalu sering menggunakan layar. Penelitian ini menemukan bahwa waktu layar yang terlalu lama menghalangi perkembangan sosial dan emosional anak karena interaksi langsung diganti dengan stimulasi digital yang tidak aktif. Temuan ini memperkuat teori Zona Pengembangan Proksimal. (VYGOTSKY, 1980) dan teori (Lamont & Molnár, 2002) mengusulkan konsep "Digital Scaffolding yang Terbatas" sebagai perubahan pada teori tersebut di masa era digital. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah perlunya pembatasan waktu penggunaan layar secara teratur serta meningkatkan interaksi sosial yang bermakna berlandaskan nilai-nilai keislaman di lembaga pendidikan Raudhatul Athfal.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah mengubah hidup anak-anak usia dini, terutama dalam hal penggunaan perangkat layar. Anak-anak sekarang hidup di tengah penggunaan teknologi yang banyak, seperti ponsel, tablet, dan TV. Kondisi ini menyebabkan peningkatan durasi waktu layar di kalangan anak-anak, termasuk dalam lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD). Di RA Al-Qalbu Samarinda, beberapa anak tercatat memiliki kebiasaan menggunakan perangkat digital yang cukup sering, baik di rumah maupun di lingkungan sehari-hari, yang bisa berdampak pada cara mereka berinteraksi dengan orang lain.

Masalah utama yang muncul adalah perubahan cara anak berinteraksi dengan orang lain. Anak-anak yang menggunakan gadget terlalu lama cenderung memiliki kesulitan dalam berbicara, bekerja sama, dan memahami perasaan teman-temannya. Selain itu, muncul fenomena batas sosial, di mana anak-anak cenderung membatasi interaksi langsung dengan orang lain dan lebih menghabiskan waktu di dunia maya. Dalam masyarakat yang beragam, hal ini bisa mengurangi kemampuan anak untuk beradaptasi secara sosial, terutama dalam memahami perbedaan dan menciptakan hubungan yang baik. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa semakin banyak waktu anak menghabiskan di depan layar, semakin buruk interaksi sosial mereka dan semakin sering mereka menunjukkan tindakan yang tidak aktif (Madigan et al., 2020). Ini semakin penting untuk dikaji dalam konteks lokal, seperti di RA Al-Qalbu Samarinda, karena memiliki nilai-nilai sosial dan agama yang menjadi dasar dalam proses belajar mengajar.

Penelitian ini penting dilakukan karena semakin banyak anak kecil di Indonesia yang menggunakan perangkat digital, namun orang tua dan pendidik belum sepenuhnya tahu batasan penggunaan yang benar. Penelitian ini spesial karena tidak hanya melihat hubungan antara waktu layar dan perilaku sosial secara umum, tetapi juga menekankan pentingnya batasan sosial dalam konteks pendidikan RA yang mengandalkan nilai-nilai keislaman. Penelitian ini juga menyertakan pandangan tentang pertumbuhan anak-anak usia dini bersama dengan nilai-nilai agama dan sosial yang menjadi ciri khas dari lembaga RA.

Penelitian menunjukkan bahwa jika tidak ada batasan penggunaan media digital, hal tersebut bisa berdampak pada kemampuan anak dalam mengatur perasaan dan berkomunikasi dengan orang (Ahmer et al., 2025) (Radesky et al., 2020). Penelitian ini unik karena tidak hanya melihat hubungan antara waktu layar dan perilaku sosial secara umum, tetapi juga fokus pada pentingnya aturan sosial dalam konteks pendidikan Taman Kanak-Kanak yang berlandaskan nilai-nilai keislaman. Penelitian ini belum cukup luas, khususnya di daerah Kalimantan Timur, jadi diharapkan bisa memberikan informasi yang sesuai dengan situasi setempat dan berguna. Selain itu, penelitian ini juga menyertakan pendapat mengenai pertumbuhan anak usia dini bersamaan dengan nilai-nilai sosial dan agama, yang merupakan ciri khas dari lembaga RA.

Secara teori, cara anak-anak usia dini berinteraksi dengan orang lain sangat tergantung pada hubungan langsung mereka dengan lingkungan sosial di sekitar mereka. Menurut (VYGOTSKY, 1980) pertumbuhan sosial anak terjadi melalui cara mereka berinteraksi dengan orang lain serta pengalaman langsung yang dialami. Sementara itu, teori social boundary dari (Lamont & Molnár, 2002) membahas bahwa seseorang memiliki batas-batas dalam berinteraksi dengan orang lain dan mengelompokkan diri di tengah lingkungan sosial. Dalam dunia digital, penggunaan layar yang terlalu lama dapat membatasi interaksi sosial anak-anak, sehingga mengurangi kualitas hubungan sosial mereka. Beberapa penelitian terbaru (Nuvoli et al., 2025) (Selover et al., 2026) menunjukkan bahwa penggunaan terlalu banyak perangkat digital dapat mempengaruhi pertumbuhan pikiran dan cara anak berinteraksi dengan orang lain. Studi oleh (Clemente-Suárez et al., 2024) mengatakan bahwa paparan terhadap media digital yang tidak terbatas bisa mempengaruhi kemampuan anak-anak dalam memfokuskan pikiran dan berinteraksi dengan orang lain, membuatnya semakin menurun. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan agar dapat menjelaskan secara rinci tentang perilaku sosial anak yang memakai layar dalam waktu yang banyak, serta pengaruhnya terhadap pembentukan batas-batas sosial di RA Al-Qalbu Samarinda. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi pedoman bagi para pendidik dan orang tua dalam merancang strategi pembelajaran dan perawatan yang lebih sesuai dengan perkembangan teknologi, sekaligus tetap memperhatikan aspek sosial dan moral yang sangat penting bagi pertumbuhan anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di RA Al-Qalbu Samarinda dengan menggunakan metode kualitatif berupa studi kasus. Pendekatan ini dipilih agar bisa memahami perilaku sosial anak secara lebih dalam dalam situasi yang alami, terutama hubungan antara waktu layar dan batas-batas sosial. Studi kasus memungkinkan penjelajahan yang lebih dalam dan kontekstual terhadap satu situasi tertentu. (Carter & Carter, 1 C.E.; Ward Creswell, 2018).

Unit analisis dalam penelitian ini adalah anak-anak berusia 4 hingga 6 tahun yang mempunyai waktu layar yang cukup banyak. Penelitian ini memfokuskan pada beberapa hal seperti cara mereka berinteraksi dengan orang lain, kemampuan untuk berbagi, rasa empati, respons terhadap situasi sosial, serta kemampuan mengikuti aturan dalam interaksi sosial. Data primer didapat dari anak, pendidik, dan orang tua murid, sedangkan data sekunder berasal dari dokumen perkembangan anak dan catatan hasil asesmen. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara yang dalam, serta pencatatan dokumen. Keabsahan data dipastikan dengan menggunakan dua metode yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik (Öngören et al., 2022). Sumber data sekunder tersebut meliputi dokumen tentang perkembangan anak dan catatan hasil asesmen pendidik. Menggunakan berbagai sumber data bertujuan untuk meningkatkan kevalidan melalui pendekatan triangulasi (Kelly et al., 2022). Sumber data dalam

penelitian ini juga menggunakan data primer, yaitu data yang diperoleh secara langsung dari informan yang terdiri atas anak usia dini di RA AL-QALBU Samarinda, pendidik, serta wali murid (Sarni et al., 2024).

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati, bertanya kepada orang lain, dan mencatat semua dokumen yang relevan. Observasi dilakukan secara langsung untuk mengamati bagaimana anak berperilaku sosial dalam kegiatan sehari-hari di lingkungan sekolah, termasuk cara mereka berinteraksi dengan teman, kemampuan berkomunikasi, sikap empati, serta kemampuan bekerja sama. Wawancara dilakukan secara mendalam dengan guru dan orang tua agar dapat memahami lebih baik berapa lama anak menggunakan layar, bagaimana mereka mengakses perangkat elektronik, serta perubahan dalam cara mereka berinteraksi dengan orang lain secara sosial. Selain itu, dokumen tersebut berfungsi sebagai bukti pendukung yang terdiri dari foto-foto kegiatan, catatan perkembangan anak, dan berbagai berkas lainnya yang terkait. Dengan menerapkan ketiga teknik tersebut, peneliti dapat mengumpulkan data yang lebih komprehensif, dalam, dan saling melengkapi satu sama lain (Nurhafizah & Moh.Kosnin, 2017). Untuk memastikan data yang digunakan valid, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari anak, guru, dan orang tua. Teknik triangulasi dilakukan dengan cara membandingkan hasil dari observasi, wawancara, dan dokumen yang telah dikumpulkan. Teknik ini sangat penting untuk memperkuat kebenaran dan meningkatkan kepercayaan orang terhadap hasil penelitian. (Wulan et al., 2021)

Penelitian ini berlangsung dalam empat tahap utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, proses analisis data, dan tahap membuat kesimpulan. Dalam tahap persiapan, peneliti membuat rencana penelitian, memilih lokasi yaitu di RA Al-Qalbu Samarinda, memilih peserta dengan cara purposive, serta membuat alat penelitian berupa panduan observasi, wawancara mendalam, dan lembar dokumentasi. Tahap pelaksanaan melibatkan pengumpulan data dari lapangan dengan cara mengamati proses belajar, melakukan wawancara dengan pendidik dan kepala sekolah, serta menganalisis berbagai dokumen kurikulum dan portofolio anak. Analisis data dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data agar temuan dapat dikembangkan secara terus-menerus. Penelitian ini menggunakan model analisis interaktif (Huberman & Miles, 2014) terdiri dari tiga bagian utama, yaitu mengurangi data, menampilkan data, serta membuat kesimpulan dan memverifikasi hasilnya. Proses pengurangan data dilakukan dengan cara memilih informasi yang terkait langsung dengan fokus integrasi Kurikulum Cinta dan Deep Learning. Data tersebut kemudian disajikan dalam bentuk narasi tebal dan matriks analisis. Hasilnya ditarik kesimpulannya secara bertahap dan terus-menerus, serta dicek ulang melalui beberapa metode seperti triangulasi dan member checking untuk memastikan hasil penelitian itu valid dan dapat dipercaya. (EBGC & EBGC, 2022).

Dengan metode ini, diharapkan penelitian dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai perilaku anak, terutama dalam hal interaksi, komunikasi, dan batasan sosial di lingkungan RA AL-QALBU Samarinda. Temuan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengurangi interaksi langsung dengan orang lain serta mempengaruhi kemampuan sosial anak. Karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut dalam konteks pendidikan anak usia dini (Islamiah et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan dengan menyusun rancangan penelitian dan menentukan fokus masalah terkait penggunaan screen time dan perilaku sosial anak. Selanjutnya adalah tahap penentuan lokasi, dimana penelitian dilakukan di RA AL-QALBU Samarinda. Informan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pendidik, wali murid, dan peserta didik. Kemudian ada tahap penyusunan instrumen, yaitu peneliti

menyiapkan pedoman wawancara dan observasi. Setelah itu masuk ke tahap pengumpulan data, serta tahap analisis data.

Hasil Wawancara

Hasil wawancara dengan pendidik dan orang tua menunjukkan bahwa penggunaan perangkat elektronik secara berlebihan pada anak-anak usia dini memiliki pengaruh besar terhadap cara mereka berinteraksi sosial dan mengelola perasaan. Pendidik bernama Hartini mengatakan bahwa anak-anak yang sering bermain handphone biasanya terlalu aktif secara fisik, tetapi tidak banyak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Mereka cenderung lebih suka tenggelam dalam dunianya sendiri. Temuan ini menunjukkan bahwa anak cenderung menghindari interaksi langsung dengan orang lain dan lebih suka bermain dengan stimulasi digital yang dilakukan sendiri.

Pendidik Mayra menambahkan bahwa anak-anak yang menghabiskan banyak waktu di depan layar mengalami kesulitan dalam menyampaikan perasaan mereka dan cenderung tidak sering berbicara dengan orang tuanya. Menurutnya, anak-anak biasanya merasa lebih tenang saat menyendiri dan cenderung memiliki rasa percaya diri yang kurang. Ini memperkuat hasil yang menunjukkan bahwa terlalu banyak menghabiskan waktu di depan layar bisa mengurangi kemampuan anak dalam berkomunikasi secara emosional dan membuat mereka lebih malu untuk berinteraksi secara terbuka dengan orang-orang dekat.

Sementara itu, pendidik Karlina melihat bahwa siswa yang sering menggunakan layar selama waktu lama biasanya kurang mampu memperhatikan saat diajak berbicara dengan serius. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan anak untuk fokus dan memperhatikan informasi yang diberikan oleh lingkungan sosialnya berkurang, yang secara tidak langsung bisa menghambat proses belajar dan interaksi dalam kelas.

Di sisi lain, seorang wali murid menceritakan pengalamannya bahwa anaknya sering meniru perilaku atau konten yang ditontonnya melalui media digital. Orang tua merasa sulit mengatur waktu menonton anak, sehingga menjadi masalah besar dalam mengurangi durasi penggunaan layar. Temuan ini menunjukkan bahwa dampak dari konten digital tidak hanya terasa secara pasif, tetapi juga secara aktif memengaruhi cara anak berperilaku, sehingga membuat orang tua kesulitan dalam menetapkan batasan yang tepat.

Berdasarkan berbagai ucapan dari para pendidik dan orang tua murid tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak yang menghabiskan banyak waktu di depan layar cenderung mengalami penurunan dalam berinteraksi secara langsung secara sosial dan emosional. Mereka cenderung memilih beraktifitas di dunia digital daripada bermain dengan teman sebaya, dan menunjukkan penurunan dalam respon sosial mereka. Dampak selanjutnya terasa dalam berkurangnya kemampuan berbicara secara lisan, penurunan rasa empati terhadap teman-teman, serta kesulitan mengelola perasaan, terutama ketika penggunaan perangkat elektronik dibatasi oleh orang tua atau guru.

Hasil Observasi

Tabel 1. Tabel hasil observasi perilaku sosial anak. [Font Book Antiqua 11]

Aspek	Temuan Observasi
Interaksi Sosial	Anak dengan Screen Time tinggi lebih sering menyendiri
Komunikasi Kerjasama	Kurang aktif berbaur
Empati	Cenderung pasif dalam kegiatan kelompok
Respon Sosial	Lambat merespon ajakan
Emosi	Mudah marah saat terganggu

Hasil pengamatan dalam studi kasus ini menunjukkan bahwa anak-anak yang memakai layar selama waktu yang lama umumnya menunjukkan penurunan kualitas interaksi sosial mereka. Anak-anak itu cenderung lebih suka berada sendirian daripada ikut bermain atau beraktivitas bersama teman-temannya. Mereka terlihat lebih suka berada di sudut ruangan atau mengejar aktivitas pribadi, sehingga kesempatan untuk berinteraksi sosial secara langsung semakin berkurang. Kondisi ini menunjukkan bahwa terlalu banyak paparan layar bisa membuat anak-anak lebih memilih berinteraksi dengan hal-hal digital yang tidak aktif dan hanya untuk diri sendiri daripada bermain atau berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya.

Pada bagian komunikasi, hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak yang menghabiskan banyak waktu di depan layar cenderung kurang aktif berinteraksi dengan teman-teman atau pengasuh. Anak-anak sering kali tidak memulai percakapan, merespons panggilan, atau ikut serta dalam obrolan kelompok. Bahasa verbal yang digunakan cenderung sedikit, baik dalam bentuk pertanyaan maupun pernyataan. Ini memperkuat temuan bahwa penggunaan gadget secara terus-menerus bisa mengurangi kemampuan komunikasi verbal dan nonverbal yang seharusnya berkembang melalui interaksi langsung sehari-hari.

Dalam kegiatan yang membutuhkan kerja sama, anak-anak yang menghabiskan banyak waktu di depan layar cenderung berperan secara pasif. Mereka kurang aktif dalam bermain kelompok, seperti membangun balok bersama atau bermain peran, dan lebih suka menunggu instruksi daripada mengambil inisiatif sendiri. Sikap pasif ini membuat anak kurang terlatih dalam berbagi, mendengarkan pendapat orang lain, serta bekerja sama mencapai tujuan bersama, yang pada akhirnya menghambat perkembangan keterampilan sosial kolaboratif.

Observasi juga menunjukkan bahwa kemampuan anak merasakan perasaan temannya berkurang ketika mereka menghabiskan banyak waktu di depan layar. Anak tidak merespons dengan baik saat teman merasa sedih, kesulitan, atau membutuhkan bantuan. Misalnya, ketika teman mengalami kesedihan atau jatuh, anak itu biasanya tidak memberikan perhatian atau dukungan secara emosional. Temuan ini menunjukkan bahwa terlalu banyaknya paparan terhadap konten digital bisa mengurangi kemungkinan anak untuk melatih kemampuan memahami sudut pandang orang lain dan perasaan mereka.

Selanjutnya, respons sosial anak dalam merespons ajakan orang lain terlihat agak lambat. Saat diajak bermain, berbicara, atau ikut kegiatan kelas, anak membutuhkan waktu yang lebih lama untuk merespons atau bahkan tidak menghiraukan ajakan itu. Keterlambatan dalam merespons ini menunjukkan penurunan kemampuan untuk merasakan dan merespons hal-hal sosial di sekitar, yang bisa menghambat terjadinya interaksi yang baik dalam kelompok dan proses belajar secara keseluruhan.

Pada hal pengelolaan emosi, anak yang memiliki waktu layar yang tinggi cenderung mudah marah atau emosional ketika mengalami hambatan, terutama ketika penggunaan perangkat elektronik terbatas atau aktivitas digital terganggu. Reaksi emosional yang muncul bisa berupa tangisan, tantrum, atau menolak mengikuti petunjuk dari pendidik atau orang tua. Kondisi ini menunjukkan kesulitan dalam mengatur perasaan, di mana anak belum terbiasa mengatasi kecewa dengan cara berinteraksi sosial yang baik dan lebih memilih meredakan rasa tidak nyaman dengan bantuan gambar atau video di layar.

Secara umum, hasil pengamatan dalam studi ini menunjukkan bahwa waktu layar yang banyak pada anak-anak usia dini berhubungan dengan penurunan berbagai aspek perilaku sosial dan emosional mereka. Anak-anak biasanya lebih suka bermain sendirian, kurang suka berbicara dengan orang lain, tidak aktif dalam bekerja sama, tidak peka terhadap perasaan orang lain, merespons lambat, dan kesulitan mengendalikan emosi mereka. Dampak-dampak ini bisa mengganggu interaksi sehari-hari di lingkungan belajar, dan jika tidak diatasi dengan mengurangi waktu layar dan meningkatkan interaksi langsung yang bermakna, bisa menghambat perkembangan sosial dan emosional dalam jangka panjang.

Pembahasan

Penelitian ini secara jelas menjawab pertanyaan utama yang diajukan, yaitu bagaimana penggunaan layar yang berlebihan mempengaruhi perilaku sosial dan emosional anak usia dini

di RA Al-Qalbu Samarinda, terutama dalam hal interaksi sosial, komunikasi, kerja sama, empati, respons terhadap lingkungan sosial, dan kemampuan mengatur emosi. Temuan menunjukkan bahwa anak-anak yang menghabiskan banyak waktu di depan layar cenderung lebih menyendiri, kurang bermain bersama teman, tidak aktif dalam kegiatan kelompok, tidak cepat merespons ajakan, serta mudah kecewa atau marah ketika penggunaan gadget mereka dibatasi. Pola ini terjadi di dua situasi yaitu di sekolah dan di rumah, sehingga memperkuat kesimpulan bahwa paparan terhadap layar yang berlebihan menjadi faktor risiko utama yang menyebabkan penurunan kualitas perilaku sosial dan emosional anak.

Temuan-temuan tersebut didapatkan melalui metode studi kasus kualitatif yang menggunakan beberapa sumber informasi seperti pendidik, orang tua murid, dan pengamatan langsung terhadap anak, serta beberapa teknik seperti wawancara mendalam dan pengamatan langsung yang tidak terlibat. Data wawancara dari Pendidik Hartini, Mayra, dan Karlina menggambarkan perilaku anak yang terjebak dalam dunia digital, kurang aktif dalam berkomunikasi, dan kesulitan dalam mengungkapkan perasaan mereka. Laporan wali murid menambahkan dimensi imitasi konten dan kesulitan dalam pendekatan regulasi emosi di rumah. Observasi langsung di kelas mendukung temuan verbal dengan bukti tindakan nyata, seperti anak yang lebih sering duduk sendiri di sudut ruangan, tidak aktif dalam bermain bersama kelompok, dan merespons dengan cara tertentu ketika terganggu. Proses menganalisis data dengan menggunakan model (Huberman & Miles, 2014; Miles, 2019) membantu memastikan bahwa hasil penelitian sesuai dengan konteks dan dapat dipercaya.

Secara interpretasi, temuan ini dapat ditafsirkan sebagai akibat terganggunya proses interaksi sosial langsung yang menjadi fondasi perkembangan sosial-emosional anak. Anak usia dini (4-6 tahun) sedang berada pada periode kritis di mana Zone of Proximal Development (ZPD) menurut (VYGOTSKY, 1980) sangat bergantung pada scaffolding dari orang dewasa dan teman sebaya. Paparan screen time yang tinggi menggantikan interaksi tatap muka dengan stimulasi satu arah yang pasif, sehingga anak kehilangan kesempatan melatih kemampuan membaca isyarat sosial, berbagi peran, dan mengelola frustrasi. Hal ini menjelaskan mengapa anak menjadi kurang empati, lambat merespons, serta mudah marah – karena mereka lebih terbiasa dengan gratifikasi instan dari layar daripada proses negosiasi emosional dalam interaksi nyata.

Temuan studi kasus ini sejalan dengan struktur pengetahuan yang telah mapan dalam literatur internasional dan nasional. Meta-analisis (Jia et al., 2025) terhadap 30 studi (N=39.620) menemukan korelasi negatif kecil namun signifikan antara screen exposure dan kompetensi sosial-emosional ($r = -0.046$), serta korelasi positif dengan perilaku bermasalah ($r = 0.117$). (Nurhidayah et al., 2026) di Indonesia melaporkan bahwa anak prasekolah dengan screen time ≥ 120 menit/hari memiliki risiko lebih tinggi mengalami perkembangan personal-sosial suboptimal. ("Supplemental Material for Electronic Screen Use and Children's Socioemotional Problems: A Systematic Review and Meta-Analysis of Longitudinal Studies," 2025) menemukan hubungan bidirectional antara screen use dan masalah sosial-emosional, di mana anak dengan kesulitan emosi cenderung mencari hiburan di layar, sehingga menciptakan lingkaran setan. Di konteks lokal (Sari et al., 2025) menunjukkan screen time tinggi menyebabkan regulasi emosi lemah dan partisipasi kelompok rendah pada anak usia 5-6 tahun. Dari perspektif teori social boundary (Lamont & Molnár, 2002) screen time yang berlebihan memperkuat batas-batas sosial anak dengan menciptakan "dunia sendiri" digital yang terpisah dari interaksi kelompok nyata. Temuan ini juga mengkonfirmasi teori Vygotsky bahwa perkembangan sosial berlangsung melalui interaksi budaya dan sosial; ketika interaksi tersebut digantikan oleh media, maka proses internalisasi nilai-nilai sosial dan empati menjadi terhambat. Adapun temuan studi kasus yang mengatakan bahwa, dengan menyajikan materi pembelajaran secara menarik, mainan edukasi dapat membantu membentuk sikap positif terhadap pembelajaran, maka penggunaan mainan edukasi di screentime dapat memberikan stimulasi untuk berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif, motorik, bahasa, sosial, dan emosional (Azizah & Salehudin, 2023).

Penelitian ini memunculkan modifikasi terhadap teori yang ada. Meskipun Vygotsky menekankan peran "more knowledgeable other", di era digital diperlukan konsep "Digital

Scaffolding yang Terbatas”, yaitu penggunaan teknologi hanya sebagai alat bantu dengan pengawasan aktif dan durasi terkontrol (Hilmiah & Salehudin, 2024). Selain itu, dapat diajukan modifikasi pada social boundary theory dalam konteks anak usia dini: batas sosial tidak hanya dibentuk oleh kelas sosial atau budaya, tetapi juga oleh “batas digital” yang diciptakan oleh screen time tidak terkontrol. Batas ini bersifat permeabel ke arah negatif dan perlu diintervensi melalui pendekatan berbasis nilai keislaman di RA, seperti penanaman akhlak melalui permainan tradisional dan interaksi kelompok yang bermakna.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa dampak screen time tinggi bukan sekadar masalah individu, melainkan isu ekologis perkembangan yang memerlukan kolaborasi pendidik, orang tua, dan lembaga pendidikan. Di RA Al-Qalbu Samarinda, integrasi nilai-nilai agama dengan pembatasan screen time dapat menjadi model intervensi yang kontekstual dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mengamati cara anak usia dini (4 sampai 6 tahun) berinteraksi secara sosial dan emosional yang dipengaruhi oleh durasi waktu penggunaan layar yang cukup lama di RA Al-Qalbu Samarinda. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa tingkat screen time yang tinggi secara signifikan mempengaruhi penurunan kualitas perilaku sosial dan emosional anak, yang terlihat dari kecenderungan ingin menyendiri, kurang aktif berinteraksi dengan orang lain, pasif saat melakukan kegiatan kelompok, rendahnya kemampuan empati, respon terhadap situasi sosial yang lambat, serta mudah beremosi marah ketika penggunaan gadget di batasi. Temuan penelitian ini mengungkapkan beberapa gagasan utama baru, yaitu penggantian interaksi sosial langsung dengan stimulasi digital pasif yang justru menghambat perkembangan anak, pengembangan konsep "Digital Scaffolding yang Terbatas" sebagai versi yang dimodifikasi dari teori Vygotsky, serta perluasan teori batas sosial (Lamont & Molnár, 2002) melalui istilah “Batas Digital”. Implikasi praktis dari penelitian ini menekankan pentingnya pembatasan waktu penggunaan layar secara terstruktur serta peningkatan interaksi sosial yang bermakna berdasarkan nilai-nilai keislaman di lembaga pendidikan RA. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan menggunakan desain longitudinal atau eksperimen dengan sampel yang lebih besar agar dapat menguji keefektifan intervensi dan meningkatkan keberlakuan hasil penelitian di berbagai situasi pendidikan anak usia dini di Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang tulus kepada semua guru serta orang tua murid di RA Al-Qalbu Samarinda yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pimpinan RA Al-Qalbu Samarinda atas izin dan dukungan yang diberikan selama proses pengumpulan data. Penelitian ini tidak akan terwujud tanpa kerjasama dan kontribusi dari semua pihak yang terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmer, A., Raza, M., Azhar, M., Rahman, A., Das, J. K., & Jafri, S. K. (2025). A Systematic Review and Meta-Analysis on the Impact of Screen-Time on the Social-Emotional Development of Children Under Five Years. *Journal of the College of Physicians and Surgeons Pakistan*, 35(3), 351–358. <https://doi.org/10.29271/JCPSP.2025.03.351>
- Azizah, F., & Salehudin, M. (2023). Media Game Edukasi di Gadget: Studi Literatur Manfaat dan Dampaknya Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(6), 264–271. <https://doi.org/10.53621/JIDER.V3I6.265>
- Carter, S., & Carter, S. (1 C.E.). Case Study Method and Research Design: Flexibility or Availability for the Novice Researcher? <https://Services.Igi-Global.Com/Resolvedoi/Resolve.aspx?Doi=10.4018/978-1-7998-2901-0.Ch015>, 301–326. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-2901-0.CH015>

- Clemente-Suárez, V. J., Beltrán-Velasco, A. I., Herrero-Roldán, S., Rodriguez-Besteiro, S., Martínez-Guardado, I., Martín-Rodríguez, A., & Tornero-Aguilera, J. F. (2024). Digital Device Usage and Childhood Cognitive Development: Exploring Effects on Cognitive Abilities. *Children* 2024, Vol. 11, 11(11). <https://doi.org/10.3390/CHILDREN11111299>
- EBGC, A. R. D. F., & EBGC, A. K. (2022). Case Management Approach to Overcoming The Violence Against Child (Study at the Regional Technical Implementation Unit for the Women and Children Protection, Sidoarjo Regency). *Journal of Economics, Business, and Government Challenges*, 5(01), 66–74. <https://doi.org/10.33005/EBGC.V5I01.279>
- Hilmiah, H., & Salehudin, M. (2024). Peran TIK pada Pembelajaran Abad 21 dalam keterampilan Kritis, Kreatif dan Kolaboratif Anak Usia Dini. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(6), 609–618. <https://doi.org/10.53621/JIDER.V4I6.449>
- Huberman, a. M., & Miles, M. B. (2014). Introduction. *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*, 47(Suppl 4), 3–16. <http://www.uk.sagepub.com/books/Book239534?siteId=sage-uk>
- Islamiah, R., Hajar, M. U., & Maulidiah, L. (2024). Smartphone Use as a Driver of Social Behavior Changes in Daily Life. *Education and Sociedad Journal*, 2(1), 33–43. <https://doi.org/10.61987/EDSOJOU.V2I1.634>
- Jia, W., Deng, X., & Zeng, H. (2025). The association between screen exposure and social-emotional development in children and adolescents: A meta-analysis. *Acta Psychologica*, 261, 105818. <https://doi.org/10.1016/J.ACTPSY.2025.105818>
- Kelly, E. M., Harbin, S. G., Spaulding, S. A., Roberts, C. A., & Artman-Meeker, K. (2022). A Qualitative Examination of Family and Educator Perspectives on Early Childhood Behavior Supports. *Topics in Early Childhood Special Education*, 42(2), 162–174. <https://doi.org/10.1177/0271121420986868;WGROU:STRING:PUBLICATION>
- Lamont, M., & Molnár, V. (2002). The Study of Boundaries in the Social Sciences. *Annual Review of Sociology*, 28(1), 167–195. <https://doi.org/10.1146/annurev.soc.28.110601.141107>
- Madigan, S., McArthur, B. A., Anhorn, C., Eirich, R., & Christakis, D. A. (2020). Associations Between Screen Use and Child Language Skills: A Systematic Review and Meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, 174(7), 665–675. <https://doi.org/10.1001/JAMAPEDIATRICS.2020.0327>
- Miles, M. B. . (2019). *Qualitative data analysis - international student edition. A methods sourcebook*. 408. https://books.google.com/books/about/Qualitative_Data_Analysis.html?id=fjh2DwAAQBAJ
- Nurhafizah, N., & Moh.Kosnin, A. (2017). The Development of Children’s Social-Emotional Competences: A Case Study in UNP’s Labschool-Kindergarten, Padang Indonesia. *Proceedings of the 3rd International Conference on Early Childhood Education (ICECE 2016)*. <https://doi.org/10.2991/icece-16.2017.64>
- Nurhidayah, I., Salsabilla, T., & Hastuti, E. A. (2026). Screen Time Matters: The Impact of Screen Time on the Risk of Personal-Social Development Outcomes Among Preschool Children in Indonesia: A Cross-Sectional Study. *Journal of Multidisciplinary Healthcare*, 19, 582301. <https://doi.org/10.2147/JMDH.S582301>
- Nuvoli, V., Camanni, M., Mariani, I., Ponte, S., Black, M., & Lazzarini, M. (2025). Digital screen exposure in infants, children and adolescents: a systematic review of existing recommendations. *Public Health in Practice*, 10, 100653. <https://doi.org/10.1016/J.PUHIP.2025.100653>
- Öngören, S., Bektaş, N. H., & Prof, A. (2022). Preschool Teachers’ Practices to Support Children’s Social Development. *International Journal of Progressive Education*, 18(2), 1–17. <https://doi.org/10.29329/IJPE.2022.431.1>
- Radesky, J. S., Weeks, H. M., Ball, R., Schaller, A., Yeo, S., Durnez, J., Tamayo-Rios, M., Epstein, M., Kirkorian, H., Coyne, S., & Barr, R. (2020). Young Children’s use of smartphones and tablets. *Pediatrics*, 146(1). <https://doi.org/10.1542/PEDS.2019-3518/77025>

- Sari, F., Lilawati, A., & Umairi, M. Al. (2025). Screen Time and Early Childhood Social-Emotional Development Among Children Aged Five to Six Years. *Journal of Educational Management Research*, 4(6), 2770–2784. <https://doi.org/10.61987/JEMR.V4I6.1567>
- Sarni, W. O. R., Mengge, B., & Abbas, R. R. (2024). Parenting Patterns and Social Deviations of Adolescents from a Structural Perspective (Case Study in Maluku Village Community, Utara Seram District, Central Maluku District). *Revista de Gestão Social e Ambiental - RGSA*, 18(4), e06078. <https://doi.org/10.24857/rgsa.v18n4-141>
- Selover, M., Leggett-James, M. P., Højen, A., Bleses, D., & Laursen, B. (2026). Solitary Screen Time Exacerbates Later Socioemotional Problems in Young Children with Oral Language Difficulties. *Research on Child and Adolescent Psychopathology*, 54(2), 44. <https://doi.org/10.1007/S10802-025-01409-8>
- Supplemental Material for Electronic Screen Use and Children’s Socioemotional Problems: A Systematic Review and Meta-Analysis of Longitudinal Studies. (2025). *Psychological Bulletin*. <https://doi.org/10.1037/BUL0000468.SUPP>
- VYGOTSKY, L. S. (1980). *Mind in Society* (M. Cole, V. Jolm-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>
- Ward Creswell, J. (2018). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* /. SAGE Publications, Inc. (US), 3–23. https://books.google.com/books/about/Research_Design.html?id=s4ViswEACAAJ
- Wulan, S., Saraswati, E., Setiawan, D., & Shoufika Hilyana, F. (2021). Dampak Penggunaan Smartphone pada Perilaku Anak Di Desa Muktiharjo Kabupaten Pati. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 96–102. <https://doi.org/10.24176/WASIS.V2I2.6432>