VOL 3 NO 4 2026 E-ISSN:3064-2361

SAKALIMA
PILAR PEMBERDAYAAN MASYARAKAT PENDIDIKAN



SAKALIMA
PILAR PEMBERDAYAAN MASYARAKAT PENDIDIKAN
VOL 3. NO. 4 (2026)

ISSN: 3064-2361

Membangun *Digital Parenting* Komprehensif pada Anak Usia Dini di Era Digital

Yohana Agustin Budhihardjo✉, Agnes Krista Putri Dina Anggraini✉, dan Carolus Borromeus Mulyatno✉

To cite this article Budhihardjo, Y. A., Anggraini, A. K. P. D., Mulyatno, C. B. Membangun *Digital Parenting* Komprehensif pada Anak Usia Dini di Era Digital. *SAKALIMA Pilar Pemberdaya. Masy. Pendidik.*, vol. 3, no. 4, pp. 137–151, 2026. https://doi.org/10.70211/sakalima.v3i4.792

To link to this article:

Published online: Nov. 25, 2026

Submit your article to this journal

View crossmark data

Full Terms & Conditions of access and use can be found at
https://journal.wiseedu.co.id/index.php/sakalima/about

OPEN ACCESS

https://doi.org/10.70211/sakalima.v3i4.792

SAKALIMA: Pilar Pemberdayaan Masyarakat Pendidikan Vol. 3 No. 4 (2026)

Check for updates

Research Article

Membangun *Digital Parenting* Komprehensif pada Anak Usia Dini di Era Digital

Yohana Agustin Budhihardjo, Agnes Krista Putri Dina Anggraini, Carolus Borromeus Mulyatno

Received: 27 Agustus 2026	Revised: 5 September 2026	Accepted: 17 September 2026	Online: 25 September 2026

Abstract

Children's increasing access to digital devices highlights the importance of parental and teacher guidance in early childhood education. However, few studies in Indonesia have explored both perspectives within the same school context. This study aimed to examine how parents and teachers guide children's digital device use, their experiences and challenges in addressing its effects, and their expectations regarding digital parenting at Santa Maria Kindergarten, Purwokerto. A descriptive qualitative approach was employed, involving three parents and three teachers selected through purposive sampling based on specific inclusion criteria. Data were collected through semi-structured, in-depth interviews conducted from May 22 to 28, 2026, and analyzed using the Miles, Huberman, and Saldaña framework, comprising data condensation, data display, and conclusion drawing and verification. The findings revealed six key themes: limiting screen time, selecting appropriate content, providing direct guidance, redirecting children's activities, modeling appropriate behavior and managing emotions, and strengthening school–family collaboration. Parents expressed uncertainty about age-appropriate digital content and difficulties managing children's irritability when device use was restricted. Meanwhile, teachers emphasized consistent rules and parental role modeling. Both groups highlighted the need for practical guidance and stronger cooperation between home and school. These findings suggest that digital parenting should extend beyond restricting device use toward consistent, dialogical, and collaborative guidance, contributing to the achievement of SDG 4, particularly Target 4.2. Given the limited sample and single-school context, the findings are context-specific.

Keywords: Digital Devices; Digital Parenting; Early Childhood Education; Parental Guidance; Teacher Guidance

Publisher's Note:

WISE Pendidikan Indonesia stays neutral with regard to jurisdictionalclaims in published maps and institutional affiliations.

Copyright:
©
2026 by the author(s).
License WISE Pendidikan Indonesia, Bandar Lampung, Indonesia. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative CommonsAttribution (CC BY 4.0) license.
(https://creativecommons.org/licenses/by/4.0//).



PENDAHULUAN

Penggunaan gawai telah menjadi bagian dari keseharian anak usia dini di Indonesia. Badan Pusat Statistik melaporkan bahwa pada 2024 sebanyak 39,71% anak usia dini telah menggunakan telepon seluler, dan proporsinya mencapai 58,25% pada kelompok usia 5–6 tahun, yaitu usia anak taman kanak-kanak [1]. Pada usia ini anak belum mampu menyaring konten secara kritis, sehingga pendampingan orang dewasa menentukan apakah gawai dimanfaatkan secara sehat. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menyarankan agar waktu layar yang bersifat menetap pada anak usia 3–4 tahun tidak lebih dari satu jam per hari [2]. Persoalan ini berkaitan dengan SDG 4, khususnya target 4.2 tentang akses anak pada pengembangan dan pengasuhan anak usia dini yang berkualitas [3].

Bukti internasional menunjukkan bahwa dampak gawai bergantung pada cara penggunaannya. Waktu layar yang lebih panjang pada usia satu tahun berkaitan dengan keterlambatan perkembangan komunikasi dan pemecahan masalah pada usia dua dan empat tahun [4]. Pemakaian gawai untuk menenangkan anak usia 3–5 tahun berkaitan dengan reaktivitas emosi yang lebih tinggi [5]. Sebaliknya, penggunaan bersama orang dewasa (*co-use*) berkaitan dengan hasil belajar yang sedikit lebih baik pada anak usia 0–6 tahun [6]. Pembahasan dampak dalam artikel ini dibatasi pada aspek perilaku dan emosi anak karena paling dekat dengan praktik pendampingan orang tua dan guru. Sintesis bukti pada anak usia dini memperlihatkan pentingnya konteks penggunaan layar, termasuk kualitas konten, keterlibatan orang dewasa, dan penggunaan layar oleh pengasuh [7]. Kajian tentang perkembangan bahasa juga menemukan bahwa kualitas tayangan dan aktivitas menonton bersama berkaitan positif dengan kemampuan bahasa [8], sedangkan studi longitudinal mengaitkan durasi layar yang lebih tinggi dengan capaian skrining perkembangan yang lebih rendah pada pengukuran berikutnya [9].

Pengelolaan penggunaan media digital anak oleh orang tua dikenal sebagai mediasi orang tua atau *digital parenting*, yang mencakup pembatasan, pendampingan aktif, pemantauan, dan penggunaan bersama [10]. Tinjauan atas 92 studi empiris menemukan bahwa mediasi restriktif merupakan pendekatan yang paling sering dilaporkan [10]. Meta-analisis menunjukkan bahwa mediasi aktif dan penggunaan bersama berkaitan signifikan dengan penggunaan media bermasalah pada anak dan remaja, sedangkan mediasi restriktif tidak, dengan pola yang lebih kompleks pada analisis subkelompok [11]. Pada orang tua dengan anak usia 3–6 tahun, keteladanan digital yang buruk dan pengabaian digital berkaitan dengan hubungan orang tua–anak yang lebih lemah [12]. Pada keluarga dengan anak usia 0–7 tahun, pilihan strategi mediasi juga berkaitan dengan karakteristik dan keterampilan bermedia anak [13]. Kajian mediasi orang tua yang mencakup kelompok usia anak lebih luas menunjukkan pentingnya keterampilan digital dalam menyeimbangkan peluang dan risiko daring [14]. Studi longitudinal pada keluarga dengan anak kecil turut mengaitkan gangguan interaksi akibat perangkat orang tua dengan stres pengasuhan dan masalah perilaku anak [15].

Studi di Indonesia memperlihatkan pola yang serupa. Orang tua membatasi waktu, aplikasi, konten, dan perangkat yang digunakan anak [16]; tantangan yang dihadapi mencakup pengaturan waktu, keamanan daring, dan menjaga keseimbangan dengan interaksi sosial anak [17]; dan pola asuh yang disertai pendampingan teknologi berkaitan dengan perkembangan sosial-emosional anak usia 5–6 tahun [18]. Kajian lain membahas *digital parenting* sebagai

upaya mencegah kecanduan gawai [19] dan strategi mediasi orang tua yang berbasis nilai kearifan lokal [20]. Di luar rumah, guru taman kanak-kanak menerima kekhawatiran orang tua tentang penggunaan teknologi digital anak dan berupaya mengedukasi serta menenangkan mereka, sementara praktik mediasi di rumah dan di sekolah sering berbeda [21].

TK Santa Maria Purwokerto dipilih sebagai lokasi karena Sekolah ini menerapkan kebijakan tentang penerapan *parenting* komprehensif untuk mendukung proses pengembangan diri anak sejak usia dini. Selain itu, para ifnorman yang merupakan orang tua dari anak-anak di Sekolah tersebut juga bersedia untuk diwawancarai terkait penerapan kebijakan tersebut. Dalam penjajagan tentang kesediaan para informan, peneliti menemukan informasi awal bahwa sebagian orang tua memiliki jam kerja yang padat dan sebagian pengasuhan harian dibantu anggota keluarga lain atau asisten rumah tangga, sehingga gawai kadang dipakai untuk menenangkan anak. Gambaran ini dipandang sebagai konteks yang relevan, bukan sebagai karakteristik seluruh orang tua di sekolah tersebut.

Berdasarkan telaah tersebut, studi-studi yang ditinjau umumnya menempatkan orang tua sebagai satu-satunya sumber data dan memusatkan perhatian pada bentuk pembatasan serta dampaknya pada anak [16], [17], [18], [19], [20], sedangkan peran guru terutama dibahas dalam konteks di luar Indonesia [21]; praktik pendampingan di rumah dan di sekolah jarang dipaparkan berdampingan dalam satu lembaga. Kesenjangan inilah yang diisi penelitian ini. Kebaruannya terletak pada pemaparan bersama pengalaman dan harapan orang tua serta guru dalam satu TK, sehingga titik temu dan kesenjangan praktik pendampingan antara rumah dan sekolah dapat diidentifikasi sebagai dasar proposisi awal *digital parenting* yang kolaboratif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bentuk pendampingan penggunaan gawai, pengalaman dan tantangan dalam menghadapi dampaknya, serta harapan orang tua dan guru terhadap penerapan *digital parenting* pada anak usia dini di TK Santa Maria Purwokerto.

METODOLOGI

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif kualitatif (*qualitative descriptive*). Desain ini dipilih karena tujuan penelitian adalah memperoleh deskripsi yang dekat dengan data tentang pengalaman dan pandangan informan, tanpa membangun teori atau menafsirkan makna pada tingkat abstraksi yang tinggi seperti pada fenomenologi atau *grounded theory* [22]. Landasan paradigmatiknya naturalistik-interpretif: praktik pendampingan dipahami dari sudut pandang orang tua dan guru dalam konteks alamiah keluarga dan sekolah [23]. Desain ini sesuai untuk pertanyaan tentang bentuk dan cara praktik pendampingan dijalankan, dan hasilnya dapat langsung dimanfaatkan dalam praktik [22]. Penelitian ini tidak menguji efektivitas suatu intervensi.

Informan dan Teknik Pemilihan Informan

Informan dipilih dengan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih pihak yang paling mampu memberi informasi kaya sesuai tujuan penelitian [24]. Informan berjumlah enam orang: tiga guru (kode G1–G3) dan tiga orang tua murid (kode OT1–OT3) TK Santa Maria Purwokerto. Kriteria inklusi guru adalah (1) mengajar di TK Santa Maria, (2) memiliki pengalaman mengajar anak usia dini lebih dari 10 tahun sehingga telah mengamati perubahan perilaku anak dalam jangka panjang, dan (3) bersedia diwawancarai. Kriteria inklusi orang tua adalah (1)

memiliki anak yang bersekolah di TK Santa Maria, (2) berpendidikan S1, (3) memahami visi dan misi sekolah sehingga dapat menggambarkan pendampingan di rumah dalam kaitannya dengan program sekolah, dan (4) kooperatif serta bersedia memberi informasi mendalam. Calon informan yang tidak memenuhi salah satu kriteria tersebut tidak dilibatkan

Jumlah enam informan ditetapkan berdasarkan prinsip *information power*: semakin sempit tujuan penelitian, semakin spesifik sampel, dan semakin kaya data wawancara, semakin sedikit informan yang diperlukan [25]. Penelitian ini berfokus pada satu sekolah, memilih informan berdasarkan kriteria khusus, dan menggunakan wawancara mendalam. Konsekuensinya, temuan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi secara statistik. Kriteria pendidikan S1 dan sikap kooperatif juga dapat membuat sampel condong pada orang tua yang lebih terbuka, serta tidak mencakup pengasuh pengganti; hal ini diakui sebagai keterbatasan.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Santa Maria Purwokerto, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Alasan pemilihan lokasi diuraikan pada bagian Pendahuluan. Pengambilan data berlangsung pada 22–28 Mei 2026. Wawancara dengan orang tua dilakukan di lingkungan sekolah, yakni di ruang tunggu penjemputan anak sekolah saat mereka menjemput anak, Wawancara dengan guru dilakukan di ruang guru di kompeks sekolah setelah aktivitas pembelajaran selesa. Wawancara dilaksanakan pada pertengahan Mei 2026. Mengingat waktu penjemputan kadang terbagas, wawancara diulang dihari berikutnya agar mendapatkan kedalaman jawaban.

Prosedur Pengumpulan Data dan Instrumen

Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam semiterstruktur. Instrumen utama adalah peneliti sendiri (*human instrument*), dibantu pedoman wawancara. Wawancara dilakukan peneliti kepada keenam informan menggunakan pedoman yang disusun dari tujuan penelitian dan memuat tiga kelompok pertanyaan: bentuk pendampingan penggunaan gawai, pengalaman menghadapi dampaknya, dan harapan terhadap penerapan *digital parenting*. Setiap informan diwawancarai dua atau tiga kali dengan durasi rata-rata sekitar 30 sampai dengan 45 menit. Wawancara direkam dengan menggunakan HP atas persetujuan informan dan kemudian ditranskripsi secara verbatim pada akhir bulan Mei 2026, Sebelum wawancara, peneliti menjelaskan tujuan penelitian dan meminta persetujuan informan serta ijin dari pimpinan sekolah. Identitas informan disamarkan dengan kode. Secara metodologis, pedoman wawancara semiterstruktur berfungsi untuk menjaga keterkaitan pertanyaan dengan tujuan penelitian sekaligus membuka ruang pendalaman jawaban [26]. Transparansi pelaporan konteks, pemilihan informan, dan prosedur wawancara merupakan aspek penting dalam penilaian kualitas penelitian kualitatif [27].

Keabsahan Data

Keabsahan data dijaga dengan kriteria kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas [23]. Kredibilitas ditempuh melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan informasi dari guru dan orang tua, dengan membandingkan data wawancara data wawancara kedua kelompok atau kategori tersebut. Transferabilitas didukung dengan deskripsi konteks dan informan. Data yang sudah dikumpulkan dimintakan pengecekan kepada informan dan pimpinan sekolah. Perbandingan perspektif antarsumber merupakan bentuk triangulasi data

yang membantu memperluas pemahaman atas fenomena tanpa mengharuskan semua informan memberikan jawaban yang sama [28].

Teknik Analisis Data

Analisis data mengikuti model Miles, Huberman, dan Saldaña [29] yang berlangsung secara interaktif dan berulang melalui tiga alur. Pertama, kondensasi data (*data condensation*): transkrip dan catatan lapangan dibaca berulang, dikode secara manual dan dipadatkan menjadi kategori. Kedua, penyajian data (*data display*): hasil kondensasi disusun dalam matriks per kelompok informan (Tabel 1 dan 2) dan dalam narasi tematik. Ketiga, penarikan dan verifikasi kesimpulan (*conclusion drawing/verification*): pola dibandingkan antarinforman dan antarsumber hingga diperoleh tema yang konsisten dengan data.

Fokus Eksplorasi dan Indikator Interpretasi Data

Penelitian ini tidak mengevaluasi keberhasilan intervensi. Data ditafsirkan berdasarkan tiga fokus eksplorasi: (1) bentuk pendampingan, yaitu tindakan orang tua dan guru terkait durasi, konten, dan aktivitas pengganti; (2) pengalaman dan tantangan, yaitu kesulitan yang dihadapi dan cara mengatasinya; dan (3) harapan terhadap penerapan *digital parenting*. Indikator interpretasinya adalah kemunculan berulang suatu praktik antarinforman, kesesuaian atau perbedaan antara pernyataan orang tua dan guru, serta keterkaitannya dengan konsep mediasi orang tua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data wawancara dikondensasi dan disajikan per kelompok informan pada Tabel 1 (orang tua) dan Tabel 2 (guru), kemudian disintesis menjadi enam tema.

Tabel 1. Hasil wawancara dengan informan orang tua murid di TK Santa Maria Purwokerto

Informan (inf)	Bentuk pendampingan yang dilakukan orang tua	Pengalaman orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan gawai	Harapan orang tua terhadap penerapan *digital parenting*
OT1	Membatasi pemakaian gawai. Menyaring semua tontonan anak. Menjelaskan ke anak untuk tidak menonton *short video*.	*Trial and error* karena bingung. Ada konten yang memang bermanfaat untuk pendidikan. Memilih tontonan konten yang bermanfaat.	Lebih banyak konten kreator atau program TV yang edukatif dan bisa mengasah otak serta memperluas pengetahuan anak.
OT2	Mendampingi saat anak bermain HP supaya dapat segera *skip* tontonan yang tidak baik. Membatasi penggunaan HP/PC hanya 2–3 jam sehari.	Mengalihkan dengan cara anak bermain *outdoor*, seperti bermain bola bersama teman-temannya di komplek perumahan.	Penerapan *parenting digital* yang baik, agar anak dapat memperoleh manfaat teknologi untuk belajar dan berkembang tanpa mengalami dampak negatif yang berlebihan.
OT3	Memilihkan konten yang sesuai. Membatasi waktu penggunaan.	Anak terkadang sulit berhenti bermain gawai dan menjadi lebih mudah marah ketika penggunaannya dibatasi.	*Parenting digital* dapat membantu orang tua memahami cara mendampingi anak menggunakan gawai dengan bijak.

Informan (inf)	Bentuk pendampingan yang dilakukan orang tua	Pengalaman orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan gawai	Harapan orang tua terhadap penerapan *digital parenting*
	Mengawasi apa yang ditonton atau dimainkan. Mengajak anak melakukan aktivitas lain agar penggunaan gawai tetap seimbang.	Mengatasinya dengan membuat aturan waktu penggunaan, mendampingi anak saat bermain, serta mengalihkan perhatian ke kegiatan lain.	Ada panduan yang mudah diterapkan dan kerja sama antara orang tua dan guru dalam mendampingi anak.

Tabel 2. Hasil wawancara dengan informan guru di TK Santa Maria Purwokerto

Informan	Bentuk pendampingan yang dilakukan guru	Pengalaman guru dalam mengatasi dampak penggunaan gawai	Harapan guru terhadap penerapan *digital parenting*
G1	Memberikan aturan yang sederhana dan konsisten. Menggunakan gawai sebagai media pembelajaran. Mengajarkan penggunaan gawai secara bergantian.	Memberikan pemahaman kepada anak bahwa gawai bukanlah satu-satunya sumber hiburan. Memberikan kegiatan alternatif yang menyenangkan.	Adanya kerja sama yang baik antara orang tua dan sekolah dalam membangun kebiasaan digital yang sehat. Membentuk anak yang mampu menggunakan teknologi secara cerdas, sehat, dan bertanggung jawab. Orang tua tidak menjadikan gawai sebagai sarana pengganti pendampingan.
G2	Mengembangkan interaksi sosial. Mengalihkan pada kegiatan menyenangkan tanpa gawai (permainan tradisional). Melakukan komunikasi dengan orang tua.	Memberikan pemahaman untuk menggunakan gawai dengan tanggung jawab. Membangun kerja sama yang konsisten dengan orang tua.	Orang tua dapat memberikan keseimbangan antara aktivitas digital dan aktivitas nyata. Anak mendapatkan konten yang sesuai dengan usia.
G3	Membantu anak mengelola emosi. Memberikan penguatan dan apresiasi. Memberikan teladan yang baik.	Mengajarkan anak mengenali emosi. Membuat kesepakatan bersama anak untuk bermain bersama teman setelah bermain gawai.	Orang tua lebih konsisten dalam membuat aturan penggunaan gawai. Orang tua dapat menjadi contoh yang baik (tidak menggunakan gawai saat bersama anak).

Sintesis Tematik

Pembatasan durasi penggunaan

Pembatasan durasi dilaporkan oleh ketiga orang tua dan dua guru. OT1 membatasi pemakaian gawai, OT2 membatasi penggunaan HP/PC hanya 2–3 jam sehari, dan OT3 membuat aturan waktu penggunaan. Di sekolah, G1 menerapkan aturan yang sederhana dan konsisten, dan G2 mengajarkan penggunaan gawai secara bergantian.

Seleksi konten

OT1 menyaring semua tontonan anak dan menjelaskan agar anak tidak menonton video pendek, sedangkan OT3 memilihkan konten yang sesuai. OT2 mendampingi anak agar dapat segera melewati tontonan yang tidak baik. OT1 menyebut prosesnya sebagai coba-coba karena bingung, sambil mengakui adanya konten yang bermanfaat untuk pendidikan. G1 memakai gawai sebagai media pembelajaran di sekolah.

Pendampingan langsung

Pendampingan langsung disebut OT2, yang mendampingi saat anak bermain gawai, dan OT3, yang mengawasi tontonan atau permainan dan mendampingi anak. Bentuk yang dilaporkan lebih banyak berupa pengawasan. Penjelasan kepada anak disebut OT1, sedangkan G1 dan G2 memberi pemahaman agar anak menggunakan gawai secara bertanggung jawab dan tidak menjadikannya satu-satunya hiburan.

Pengalihan aktivitas

OT2 mengalihkan anak dengan bermain bola bersama teman di kompleks perumahan, dan OT3 mengajak anak melakukan aktivitas lain agar penggunaan gawai seimbang. Guru melakukannya melalui kegiatan alternatif yang menyenangkan (G1), permainan tradisional dan pengembangan interaksi sosial (G2), serta kesepakatan bersama anak untuk bermain dengan teman setelah bermain gawai (G3).

Keteladanan dan pengelolaan emosi anak

G3 membantu anak mengenali dan mengelola emosi, memberi penguatan dan apresiasi, serta memberi teladan. Dari sisi orang tua, OT3 mengalami anak sulit berhenti bermain gawai dan lebih mudah marah ketika penggunaannya dibatasi, dan mengatasinya dengan aturan waktu, pendampingan, serta pengalihan perhatian. G3 berharap orang tua menjadi contoh dengan tidak menggunakan gawai saat bersama anak, dan G1 berharap orang tua tidak menjadikan gawai pengganti pendampingan.

Kolaborasi sekolah–keluarga

G2 berkomunikasi dan membangun kerja sama yang konsisten dengan orang tua, G1 berharap adanya kerja sama yang baik antara orang tua dan sekolah, dan G3 berharap orang tua lebih konsisten membuat aturan. Di sisi orang tua, hanya OT3 yang secara eksplisit berharap adanya panduan yang mudah diterapkan dan kerja sama dengan guru.

Harapan terhadap penerapan digital parenting

Orang tua berharap adanya konten edukatif (OT1), penerapan *digital parenting* yang membuat anak memperoleh manfaat teknologi tanpa dampak negatif berlebihan (OT2), serta panduan yang mudah diterapkan (OT3). Guru berharap adanya kerja sama rumah–sekolah, keseimbangan antara aktivitas digital dan aktivitas nyata, konten yang sesuai usia, dan konsistensi aturan di rumah.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *digital parenting* pada anak usia dini di TK Santa Maria Purwokerto mencakup enam aspek utama, yaitu pembatasan durasi penggunaan

gawai, seleksi konten, pendampingan langsung, pengalihan aktivitas, keteladanan dan pengelolaan emosi anak, serta kolaborasi antara sekolah dan keluarga. Keenam aspek tersebut memperlihatkan bahwa pendampingan penggunaan teknologi digital tidak hanya berkaitan dengan pengendalian akses terhadap perangkat, tetapi juga mencakup pembentukan kebiasaan, pengembangan kemampuan sosial-emosional, dan keterlibatan aktif orang dewasa dalam menciptakan lingkungan digital yang mendukung perkembangan anak. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa *digital parenting* merupakan proses multidimensional yang melibatkan strategi pembatasan, pemantauan, mediasi aktif, dan penggunaan media secara bersama-sama [7], [10], [11].

Pembatasan durasi penggunaan gawai menjadi salah satu strategi pendampingan yang paling konsisten diterapkan oleh orang tua dan guru. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu di Indonesia yang mengidentifikasi pembatasan waktu sebagai bentuk pendampingan orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia dini [16], serta pengaturan waktu sebagai salah satu tantangan utama dalam penerapan *digital parenting* [17]. Tinjauan literatur internasional juga menunjukkan bahwa mediasi restriktif merupakan pendekatan yang paling sering dilaporkan dalam praktik pengasuhan digital [10]. Kecenderungan tersebut dapat dipahami karena pembatasan durasi merupakan tindakan yang relatif konkret dan mudah diterapkan, khususnya bagi orang tua yang memiliki keterbatasan waktu dalam mendampingi anak. Meskipun demikian, pembatasan durasi penggunaan gawai selama 2–3 jam per hari sebagaimana dilaporkan oleh informan OT2 lebih longgar dibandingkan rekomendasi World Health Organization (WHO) yang menetapkan waktu layar sedentari bagi anak usia 3–4 tahun tidak lebih dari satu jam per hari [2]. Perbandingan tersebut perlu ditafsirkan secara hati-hati karena usia spesifik anak dan tujuan penggunaan perangkat belum diidentifikasi secara terperinci dalam penelitian ini.

Pembatasan durasi penggunaan gawai tidak dapat dijadikan satu-satunya indikator keberhasilan pengasuhan digital. Hasil meta-analisis menunjukkan bahwa mediasi restriktif saja tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan penggunaan media bermasalah pada anak dan remaja [11]. Sementara itu, penelitian longitudinal menunjukkan adanya hubungan antara durasi penggunaan layar dan perkembangan anak [9]. Namun, kualitas pengalaman digital juga dipengaruhi oleh karakteristik konten, tujuan penggunaan, konteks sosial, dan keterlibatan orang dewasa selama aktivitas berlangsung [7]. Oleh karena itu, pembatasan waktu perlu dikombinasikan dengan strategi pendampingan yang berorientasi pada kualitas pengalaman belajar dan kebutuhan perkembangan anak. Dalam konteks penelitian ini, kesepakatan mengenai durasi penggunaan gawai antara orang tua dan guru menjadi penting untuk membangun konsistensi aturan di lingkungan keluarga dan sekolah.

Selain pembatasan durasi, seleksi konten merupakan aspek penting dalam membangun praktik pengasuhan digital yang bertanggung jawab. Ketiga informan orang tua melaporkan adanya upaya untuk menyaring dan memilih konten yang dapat diakses oleh anak. Namun, pengalaman informan OT1 yang menggambarkan proses seleksi melalui pendekatan coba-coba (*trial and error*) mengindikasikan adanya ketidakpastian dalam menentukan kualitas dan kesesuaian konten digital. Kondisi tersebut konsisten dengan penelitian terdahulu yang mengidentifikasi pembatasan aplikasi dan konten sebagai strategi pendampingan orang tua [16], serta keamanan digital sebagai salah satu tantangan dalam pengasuhan anak di era teknologi [17]. Ketidakpastian tersebut menunjukkan pentingnya penguatan literasi digital

orang tua agar mereka mampu mengevaluasi manfaat, risiko, dan kesesuaian konten berdasarkan karakteristik perkembangan anak.

Keterampilan digital orang tua berperan dalam mendukung kemampuan mengidentifikasi peluang dan risiko penggunaan teknologi [14]. Meskipun demikian, pemilihan konten edukatif tidak secara otomatis menghasilkan pengalaman belajar yang optimal. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media digital secara bersama-sama antara anak dan orang dewasa berkaitan dengan hasil belajar yang lebih baik [6]. Meta-analisis mengenai penggunaan layar dan kemampuan bahasa anak juga memperlihatkan pentingnya kualitas konten serta pendampingan selama aktivitas digital berlangsung [8]. Dalam konteks sekolah, penggunaan gawai sebagai media pembelajaran oleh informan G1 menunjukkan bahwa guru turut berperan dalam menentukan jenis pengalaman digital yang diperoleh anak. Temuan ini relevan dengan penelitian yang menunjukkan adanya perbedaan praktik mediasi teknologi antara lingkungan rumah dan taman kanak-kanak [21]. Dengan demikian, diperlukan kriteria seleksi konten yang dapat dipahami dan diterapkan secara konsisten oleh orang tua maupun guru, sehingga anak memperoleh pengalaman digital yang sesuai dengan usia, kebutuhan perkembangan, dan tujuan pembelajaran.

Kualitas pendampingan langsung juga menjadi faktor penting dalam membangun pengalaman digital yang bermakna bagi anak usia dini. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa pendampingan yang dilakukan oleh informan OT2 dan OT3 masih lebih banyak berorientasi pada pengawasan terhadap aktivitas anak, sedangkan pemberian penjelasan mengenai penggunaan gawai dilaporkan oleh OT1 dan para guru. Temuan tersebut menunjukkan bahwa praktik mediasi digital belum sepenuhnya berkembang dari pengawasan menuju keterlibatan aktif yang bersifat dialogis. Literatur membedakan mediasi restriktif, pemantauan, dan mediasi aktif berdasarkan tingkat keterlibatan orang tua dalam mengarahkan serta mendiskusikan pengalaman digital anak [10]. Mediasi aktif dan penggunaan media secara bersama-sama juga memiliki hubungan yang signifikan dengan penggunaan media bermasalah, meskipun pola hubungan tersebut bervariasi berdasarkan karakteristik kelompok yang diteliti [11].

Pendampingan aktif memberikan ruang bagi orang tua untuk membantu anak memahami informasi, mengenali konten yang tidak sesuai, dan menghubungkan pengalaman digital dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian mengenai pola asuh di era digital menunjukkan adanya keterkaitan antara pendampingan orang tua dan perkembangan sosial-emosional anak usia 5–6 tahun [18]. Selain itu, variasi strategi mediasi berdasarkan karakteristik serta keterampilan bermedia anak memperkuat pentingnya pendekatan pengasuhan yang adaptif [13]. Penggunaan media secara bersama-sama (*co-use*) juga menjadi salah satu konteks yang perlu dipertimbangkan dalam menilai kualitas pengalaman digital anak usia dini [7]. Berdasarkan temuan tersebut, pendampingan sebaiknya tidak hanya diarahkan pada pengawasan terhadap aktivitas anak, tetapi juga mencakup komunikasi dua arah, pemberian penjelasan, dan keterlibatan bersama dalam penggunaan teknologi. Namun, karena penelitian ini menggunakan data wawancara tanpa observasi langsung terhadap interaksi orang tua dan anak, kualitas komunikasi serta intensitas pendampingan dialogis belum dapat dipastikan secara empiris.

Upaya membangun keseimbangan antara aktivitas digital dan nondigital tercermin melalui strategi pengalihan aktivitas yang diterapkan oleh orang tua dan guru. Kegiatan bermain bersama teman sebaya, permainan fisik, dan permainan tradisional merupakan

alternatif yang digunakan untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap gawai. Strategi tersebut berpotensi memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan interaksi sosial, mengelola emosi, dan memperoleh pengalaman belajar melalui lingkungan nyata. Penelitian longitudinal menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital sebagai sarana menenangkan anak berkaitan dengan reaktivitas emosi yang lebih tinggi dan berpotensi mengurangi kesempatan anak dalam mengembangkan strategi regulasi emosi secara mandiri [5]. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan kajian mengenai pentingnya keseimbangan penggunaan teknologi dan interaksi sosial [17], serta penerapan *digital parenting* sebagai upaya mencegah penggunaan gawai secara berlebihan [19].

Penggunaan permainan tradisional sebagaimana dilaporkan oleh informan G2 memperlihatkan potensi integrasi nilai budaya lokal dalam praktik pengasuhan digital. Pendekatan tersebut relevan dengan penelitian mengenai strategi pengasuhan digital anak usia dini berbasis kearifan lokal [20]. Integrasi permainan tradisional dapat dipertimbangkan sebagai alternatif kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara langsung, mengembangkan keterampilan sosial, dan mengenal nilai-nilai budaya di lingkungan sekitarnya. Dalam konteks ini, pengasuhan digital yang komprehensif tidak harus diarahkan pada penolakan terhadap teknologi, melainkan pada pengelolaan penggunaannya secara proporsional melalui penyediaan aktivitas alternatif yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Meskipun demikian, efektivitas permainan tradisional dan aktivitas pengganti terhadap pengurangan penggunaan gawai belum diuji secara empiris dalam penelitian ini.

Dimensi sosial-emosional dalam pengasuhan digital semakin terlihat melalui pengalaman informan OT3 yang menghadapi kesulitan ketika anak diminta menghentikan penggunaan gawai. Respons emosional berupa kemarahan ketika penggunaan perangkat dibatasi menunjukkan adanya tantangan dalam penerapan aturan digital di lingkungan keluarga. Pada saat yang sama, informan G3 menekankan pentingnya membantu anak mengenali dan mengelola emosi melalui penguatan positif serta keteladanan orang dewasa. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pengasuhan digital perlu memperhatikan kemampuan regulasi emosi anak, bukan hanya kepatuhan terhadap aturan penggunaan perangkat. Penelitian longitudinal sebelumnya mengidentifikasi hubungan dua arah antara penggunaan perangkat digital untuk menenangkan anak dan reaktivitas emosional [5]. Hubungan tersebut menunjukkan bahwa kesulitan regulasi emosi dapat berkaitan dengan penggunaan perangkat digital, tetapi tidak dapat langsung diinterpretasikan sebagai akibat penggunaan gawai semata.

Keteladanan orang tua juga menjadi bagian penting dalam membangun kebiasaan digital yang sehat. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa keteladanan digital yang kurang baik dan pengabaian interaksi akibat penggunaan perangkat berkaitan dengan kualitas hubungan orang tua dan anak yang lebih rendah [12]. Selain itu, gangguan interaksi keluarga akibat penggunaan teknologi oleh orang tua, yang dikenal sebagai *technoference*, memiliki keterkaitan dengan stres pengasuhan dan masalah perilaku anak [15]. Temuan tersebut mendukung pandangan informan G3 mengenai perlunya orang tua memberikan contoh penggunaan gawai yang bertanggung jawab, khususnya ketika sedang berinteraksi dengan anak. Konsistensi antara aturan yang diberikan dan perilaku yang ditunjukkan oleh orang dewasa menjadi aspek penting dalam membangun lingkungan pengasuhan yang mendukung perkembangan anak. Akan tetapi, penelitian ini tidak memiliki data observasional yang

memungkinkan identifikasi langsung mengenai praktik *technoference* pada setiap keluarga informan.

Kolaborasi antara sekolah dan keluarga menjadi dimensi strategis yang menghubungkan berbagai bentuk pendampingan digital. Ketiga informan guru menekankan pentingnya keterlibatan orang tua dalam membangun kebiasaan penggunaan teknologi yang sehat, sedangkan hanya informan OT3 yang secara eksplisit menyampaikan harapan terhadap kerja sama dengan guru. Perbedaan penekanan tersebut mengindikasikan adanya variasi prioritas antara kedua kelompok informan. Guru cenderung menempatkan konsistensi aturan dan kemitraan dengan keluarga sebagai bagian penting dalam pendampingan anak, sementara orang tua lebih banyak menyampaikan kebutuhan terhadap konten edukatif, manfaat teknologi, dan panduan praktis. Perbedaan tersebut dapat dipengaruhi oleh pengalaman dan tanggung jawab masing-masing dalam mendampingi anak, meskipun interpretasi ini masih memerlukan konfirmasi melalui penelitian lebih lanjut.

Temuan tersebut konsisten dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa guru pendidikan anak usia dini memiliki peran dalam memberikan edukasi kepada orang tua mengenai penggunaan teknologi digital, terutama ketika terdapat perbedaan praktik pendampingan antara keluarga dan sekolah [21]. Kerangka kemitraan sekolah, keluarga, dan masyarakat juga menempatkan komunikasi serta keterlibatan keluarga sebagai unsur penting dalam mendukung perkembangan dan pengalaman belajar anak [30]. Keterlibatan orang tua dalam lingkungan pendidikan yang dimediasi teknologi merupakan salah satu dimensi yang berkembang dalam kajian pengasuhan digital [10]. Oleh karena itu, kolaborasi sekolah dan keluarga sebaiknya tidak terbatas pada penyampaian aturan secara satu arah, tetapi dikembangkan melalui komunikasi dua arah, penyusunan kesepakatan bersama, dan pertukaran pengalaman mengenai tantangan pengasuhan digital. Pendekatan tersebut dapat menjadi dasar dalam mengurangi ketidakkonsistenan praktik pendampingan antara lingkungan rumah dan sekolah.

Berdasarkan integrasi temuan empiris dan kajian literatur, penelitian ini menawarkan proposisi awal *digital parenting* komprehensif yang berorientasi pada kolaborasi sekolah dan keluarga. Proposisi tersebut mencakup enam komponen yang saling berkaitan, yaitu kesepakatan mengenai durasi penggunaan perangkat berdasarkan pedoman yang relevan, penyusunan kriteria seleksi konten sesuai perkembangan anak, penguatan pendampingan aktif dan dialogis, penyediaan aktivitas alternatif yang edukatif dan kontekstual, pengembangan keteladanan serta dukungan regulasi emosi, dan penguatan komunikasi dua arah antara orang tua dan guru. Keenam komponen tersebut menempatkan pengasuhan digital sebagai proses pendampingan yang tidak hanya bersifat restriktif, tetapi juga edukatif, preventif, adaptif, dan kolaboratif. Kebaruan penelitian ini terletak pada sintesis pengalaman orang tua dan guru dalam satu konteks lembaga pendidikan anak usia dini sebagai dasar perumusan proposisi pengasuhan digital yang terintegrasi antara lingkungan keluarga dan sekolah.

Secara praktis, temuan penelitian memberikan landasan bagi lembaga pendidikan anak usia dini untuk mempertimbangkan penyusunan panduan penggunaan teknologi digital, penyelenggaraan edukasi literasi digital bagi orang tua, dan pengembangan forum komunikasi mengenai pengalaman serta tantangan pendampingan anak. Orang tua dan guru perlu diposisikan sebagai mitra yang memiliki tanggung jawab bersama dalam membangun lingkungan digital yang aman dan mendukung perkembangan anak. Orientasi tersebut relevan

dengan Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya tujuan keempat target 4.2, yang menekankan pentingnya akses terhadap pengembangan, pengasuhan, dan pendidikan anak usia dini yang berkualitas [3]. Meskipun penelitian ini tidak mengukur pencapaian indikator SDGs secara langsung, penguatan kapasitas pengasuhan digital dan kemitraan sekolah–keluarga memiliki relevansi konseptual dengan upaya meningkatkan kualitas lingkungan pendidikan anak usia dini.

Meskipun memberikan kontribusi konseptual dan praktis, penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam menginterpretasikan temuan. Keterlibatan enam informan dari satu lembaga pendidikan membatasi keragaman pengalaman yang dapat diidentifikasi. Kriteria pemilihan informan orang tua berdasarkan tingkat pendidikan dan kesediaan berpartisipasi juga berpotensi menimbulkan bias seleksi. Selain itu, penggunaan wawancara sebagai sumber utama data belum memungkinkan peneliti membandingkan pernyataan informan dengan praktik pendampingan yang berlangsung secara langsung di lingkungan keluarga dan sekolah. Penelitian ini juga tidak melakukan pengukuran terhadap perubahan perilaku, perkembangan sosial-emosional, maupun efektivitas strategi pengasuhan digital. Dengan demikian, proposisi *digital parenting* komprehensif yang dihasilkan perlu dipahami sebagai sintesis konseptual awal, bukan model pengasuhan yang telah tervalidasi secara empiris. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan karakteristik informan dan konteks lembaga yang lebih beragam, mengombinasikan wawancara dengan observasi langsung, serta melakukan validasi dan pengujian empiris terhadap proposisi yang dikembangkan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengasuhan digital pada anak usia dini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menjawab tujuannya sebagai berikut. Pertama, bentuk pendampingan orang tua dan guru di TK Santa Maria berfokus pada pembatasan durasi, seleksi konten, pendampingan langsung yang masih banyak berupa pengawasan, dan pengalihan ke aktivitas bermain; guru juga menekankan keteladanan dan pengelolaan emosi. Kedua, orang tua mengalami kebingungan memilih konten serta anak yang sulit berhenti dan mudah marah saat dibatasi, yang diatasi dengan aturan waktu, pendampingan, dan pengalihan perhatian; guru mengalami perlunya aturan yang konsisten dan kerja sama dengan orang tua. Ketiga, orang tua berharap adanya konten edukatif, panduan yang mudah diterapkan, dan kerja sama dengan guru, sedangkan guru berharap adanya kerja sama rumah–sekolah, konsistensi aturan, konten sesuai usia, dan keteladanan orang tua.

Implikasinya, *digital parenting* pada anak usia dini perlu bergerak dari pembatasan menuju pendampingan yang konsisten, dialogis, dan kolaboratif antara rumah dan sekolah. Keterbatasan penelitian ini meliputi jumlah informan yang kecil dari satu sekolah, kriteria informan yang dapat membuat sampel condong pada orang tua yang terbuka, wawancara orang tua yang dilakukan saat penjemputan, dan tidak diukurnya efektivitas strategi, sehingga temuan tidak dapat digeneralisasi. Sekolah disarankan menyusun panduan bersama dan forum komunikasi guru–orang tua; orang tua disarankan merujuk pada pedoman waktu layar dan menggunakan gawai bersama anak; penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak sekolah dan pengasuh lain, memakai observasi interaksi, serta menguji proposisi di atas.

INFORMASI PENULIS

Penulis Koresponden

Yohana Agustin Budhihardjo – TK Santa Maria Purwokerto (Indonesia)
orcid.org/0009-0002-6951-4678
Email: noniex1979@gmail.com

Penulis

Yohana Agustin Budhihardjo – TK Santa Maria Purwokerto (Indonesia)
Email: noniex1979@gmail.com
orcid.org/0009-0002-6951-4678

Agnes Krista Putri Dina Anggraini – SMP Susteran Purwokerto (Indonesia)
orcid.org/0009-0006-6260-9788
Email: agneskristaputri@gmail.com

Carolus Borromeus Mulyatno – Fakultas Teologi Universitas Sanata Dharma (Indonesia)
orcid.org/0000-0002-4041-7244
Email: carlomul@gmail.com

KONFLIK KEPENTINGAN

"Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan."

DAFTAR PUSTAKA

[1] Badan Pusat Statistik, *Profil Anak Usia Dini 2024*. Jakarta, Indonesia: BPS, 2024.

[2] World Health Organization, *Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behaviour and Sleep for Children under 5 Years of Age*. Geneva, Switzerland: WHO, 2019.

[3] United Nations General Assembly, "Transforming our world: The 2030 Agenda for Sustainable Development," Resolution A/RES/70/1, 2015.

[4] I. Takahashi et al., "Screen time at age 1 year and communication and problem-solving developmental delay at 2 and 4 years," *JAMA Pediatrics*, vol. 177, no. 10, pp. 1039–1046, 2023. https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2023.3057

[5] J. S. Radesky, N. Kaciroti, H. M. Weeks, A. Schaller, and A. L. Miller, "Longitudinal associations between use of mobile devices for calming and emotional reactivity and executive functioning in children aged 3 to 5 years," *JAMA Pediatrics*, vol. 177, no. 1, pp. 62–70, 2023. https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2022.4793

[6] G. Taylor, G. Sala, J. Kolak, P. Gerhardstein, and J. Lingwood, "Does adult-child co-use during digital media use improve children's learning aged 0–6 years? A systematic review with meta-analysis," *Educational Research Review*, vol. 44, Art. no. 100614, 2024. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2024.100614

[7] S. Mallawaarachchi et al., "Early childhood screen use contexts and cognitive and psychosocial outcomes: A systematic review and meta-analysis," *JAMA Pediatrics*, vol. 178, no. 10, pp. 1017–1026, 2024. https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2024.2620

[8] S. Madigan, B. A. McArthur, C. Anhorn, R. Eirich, and D. A. Christakis, "Associations between screen use and child language skills: A systematic review and meta-analysis," *JAMA Pediatrics*, vol. 174, no. 7, pp. 665–675, 2020. https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2020.0327

[9] S. Madigan, D. Browne, N. Racine, C. Mori, and S. Tough, "Association between screen time and children's performance on a developmental screening test," *JAMA*

Pediatrics, vol. 173, no. 3, pp. 244–250, 2019. https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2018.5056
[10] S. Nichols and N. Selim, "Digitally mediated parenting: A review of the literature," *Societies*, vol. 12, no. 2, Art. no. 60, 2022. https://doi.org/10.3390/soc12020060
[11] J. Y. Fam, N. Männikkö, R. Juhari, and M. Kääriäinen, "Is parental mediation negatively associated with problematic media use among children and adolescents? A systematic review and meta-analysis," *Canadian Journal of Behavioural Science*, vol. 55, no. 2, pp. 89–99, 2023. https://doi.org/10.1037/cbs0000320
[12] M. Toran, T. Kulaksız, and B. Özden, "The parent-child relationship in the digital era: The mediator role of digital parental awareness," *Children and Youth Services Review*, vol. 161, Art. no. 107617, 2024. https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2024.107617
[13] P. Nikken and M. Schols, "How and why parents guide the media use of young children," *Journal of Child and Family Studies*, vol. 24, no. 11, pp. 3423–3435, 2015. https://doi.org/10.1007/s10826-015-0144-4
[14] S. Livingstone, K. Ólafsson, E. J. Helsper, F. Lupiáñez-Villanueva, G. A. Veltri, and F. Folkvord, "Maximizing opportunities and minimizing risks for children online: The role of digital skills in emerging strategies of parental mediation," *Journal of Communication*, vol. 67, no. 1, pp. 82–105, 2017. https://doi.org/10.1111/jcom.12277
[15] B. T. McDaniel and J. S. Radesky, "Technoference: Longitudinal associations between parent technology use, parenting stress, and child behavior problems," *Pediatric Research*, vol. 84, no. 2, pp. 210–218, 2018. https://doi.org/10.1038/s41390-018-0052-6
[16] N. Hidayati, H. Djoehaeni, and B. Zaman, "Pendampingan orang tua dalam membatasi penggunaan gawai pada anak usia dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, pp. 915–926, 2023. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3004
[17] T. Asmawulan, Q. F. Fitriyah, and F. Azzahroh, "Tantangan *digital parenting* pada pembentukan karakter anak usia dini," *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 1244–1256, 2025. https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1271
[18] D. Y. Arta and S. I. Prahesti, "Pola asuh orang tua terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di era digital," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 6, pp. 1940–1946, 2024. https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.6675
[19] K. D. Sisbintari and F. A. Setiawati, "*Digital parenting* sebagai upaya mencegah kecanduan *gadget* pada anak usia dini saat pandemi Covid-19," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 1562–1575, 2022. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1781
[20] Y. Fauziaturrohmah, N. F. Romadona, and Y. Rachmawati, "Strategi pengasuhan digital anak usia dini berbasis kearifan lokal," *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 1628–1640, 2025. https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1722
[21] V. Schriever, "Early childhood teachers' perceptions and management of parental concerns about their child's digital technology use in kindergarten," *Journal of Early Childhood Research*, vol. 19, no. 4, pp. 487–499, 2021. https://doi.org/10.1177/1476718X211030315
[22] M. Sandelowski, "Whatever happened to qualitative description?," *Research in Nursing & Health*, vol. 23, no. 4, pp. 334–340, 2000. https://doi.org/10.1002/1098-240X(200008)23:4%3C334::AID-NUR9%3E3.0.CO;2-G
[23] Y. S. Lincoln and E. G. Guba, *Naturalistic Inquiry*. Beverly Hills, CA, USA: SAGE, 1985.
[24] M. Q. Patton, *Qualitative Research & Evaluation Methods*, 4th ed. Thousand Oaks, CA, USA: SAGE, 2015.
[25] K. Malterud, V. D. Siersma, and A. D. Guassora, "Sample size in qualitative interview

studies: Guided by information power," *Qualitative Health Research*, vol. 26, no. 13, pp. 1753–1760, 2016. https://doi.org/10.1177/1049732315617444
[26] H. Kallio, A.-M. Pietilä, M. Johnson, and M. Kangasniemi, "Systematic methodological review: Developing a framework for a qualitative semi-structured interview guide," *Journal of Advanced Nursing*, vol. 72, no. 12, pp. 2954–2965, 2016. https://doi.org/10.1111/jan.13031
[27] A. Tong, P. Sainsbury, and J. Craig, "Consolidated criteria for reporting qualitative research (COREQ): A 32-item checklist for interviews and focus groups," *International Journal for Quality in Health Care*, vol. 19, no. 6, pp. 349–357, 2007. https://doi.org/10.1093/intqhc/mzm042
[28] N. Carter, D. Bryant-Lukosius, A. DiCenso, J. Blythe, and A. J. Neville, "The use of triangulation in qualitative research," *Oncology Nursing Forum*, vol. 41, no. 5, pp. 545–547, 2014. https://doi.org/10.1188/14.ONF.545-547
[29] M. B. Miles, A. M. Huberman, and J. Saldaña, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, 3rd ed. Thousand Oaks, CA, USA: SAGE, 2014.
[30] J. L. Epstein et al., *School, Family, and Community Partnerships: Your Handbook for Action*, 4th ed. Thousand Oaks, CA, USA: Corwin, 2018.