

Meta Analisis Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini

Namirah Thufailah¹, Dian Nur Zakiiyah², Rika Sri Wahyuni³, Fidrayani Fidrayani⁴
¹⁻⁴UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Email : Namirah.thflh21@mhs.uinjkt.ac.id^{*}, dian.zakiiyah21@mhs.uinjkt.ac.id²,
rika.sriwahyuni21@mhs.uinjkt.ac.id³, Fidrayani7276@mhs.uinjkt.ac.id⁴

Abstract. *This research aims to analyze parents' perceptions of gadget use in early childhood. The aim of this research is to determine parents' perceptions of gadget use in early childhood. The method used is meta-analysis, by describing the results of analysis from various studies that have been published nationally in Indonesia, then calculating the effect size. The research sample consisted of ten articles published in accredited national journals in the 2019-2024 period.*

Keywords: *Parental Perception, Gadget Use, Early Childhood, Meta Analysis.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini. Metode yang digunakan adalah meta-analisis, dengan mendeskripsikan hasil analisis dari berbagai penelitian yang telah dipublikasikan secara nasional di Indonesia, lalu dihitung effect size-nya. Sampel penelitian terdiri dari sepuluh artikel yang diterbitkan dalam jurnal nasional terakreditasi pada rentang waktu 2019-2024.

Kata kunci: Persepsi Orang Tua, Penggunaan Gadget, Anak Usia Dini, Meta Analisis.

LATAR BELAKANG

Persepsi orang tua adalah pandangan dan sikap mengenai tanggung jawab terhadap anak. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh, dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat. Orang tua bertanggung jawab dalam keluarga, memberikan bimbingan pada anak untuk menuju kedewasaan. Orang tua memiliki peran penting dalam mengarahkan kegiatan anak agar perkembangan sosialnya optimal dan memiliki peran kunci dalam mendidik karakter anak.

Menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar gadget, anak usia 3-5 tahun dibatasi 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak berusia 6-18 tahun. Tapi faktanya di Indonesia banyak anak-anak yang menggunakan gadget 4 – 5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan, Pemakaian gadget yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak dikarenakan menggunakan gadget terlalu lama atau berlebihan anak akan menjadi agresif bila terlalu sering menggunakan gadget anak akan jadi malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati cemilan dan menyebabkan anak kegemukan atau berat badan yang bertambah secara berlebihan, dan anak cenderung menjadi tidak peka terhadap lingkungan disekelilingnya, anak yang terlalu asik

Received Mei 31 2024; Accepted Juni 11, 2024; Published Juni 30, 2024

* Namirah Thufailah, Namirah.thflh21@mhs.uinjkt.ac.id

dengan gadgetnya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak sangat buruk, Dokter anak asal amerika serikat Cris Rowan dalam tulisannya di Huffington Post mengatakan perlu ada larangan penggunaan gadget pada anak usia dibawah 12 tahun.

Orang tua memiliki upaya dalam mengatasi penggunaan gadget pada anak usia dini, yaitu dengan cara membatasi waktu penggunaan gadget pada anak, menegur anak, mengajak anak bermain, mengajak anak keluar rumah (jalan- jalan atau ketempat keluarga), membiarkan anak bermain diluar rumah dan menyuruh anak bermain ketempat temannya. Memberikan gadget pada anak usia dini dapat memberikan dampak tersendiri yaitu bisa berupa positif dan negatif, memberikan gadget pada anak tentu sudah menjadi hal yang biasa pada era modern ini namun walaupun kita memberikannya pada anak sebaiknya kita selaku orang tua harus selalu mengawasi anak ketika anak menggunakan gadget dan selalu membatasi waktu anak saat menggunakan gadget.

Orang tua memegang peran penting dalam mengarahkan penggunaan gadget anak agar tidak berlebihan. Masa usia dini merupakan masa penting dalam pembentukan kepribadian anak, dan intensitas penggunaan gadget pada anak perlu diawasi dan dibatasi. Pembatasan waktu penggunaan gadget serta peran teladan dan bimbingan orang tua sangat penting dalam membentuk perilaku anak. Orang tua dapat menggunakan strategi seperti pengawasan, menetapkan batasan, pemantauan, dan mendorong permainan teman sebaya untuk mengurangi efek negatif dari penggunaan gadget. Fase anak usia dini, terutama antara usia 1 hingga 5 tahun, sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan yang cepat di seluruh aspek intelektual, sosial-emosional, dan agama.

KAJIAN TEORITIS

Penggunaan gadget pada masa sekarang ini tidak hanya dimainkan oleh orang tua dan remaja saja tetapi juga pada anak-anak, bahkan anak usia dini lebih mahir dalam menggunakan gadget dibandingkan orang dewasa (Widiawati & Sugiman dalam Manumpil, Ismanto & Onibala, F, 2015). Menurut survey yang dilakukan oleh healthy children dikatakan bahwa sebanyak 92,2% anak berumur 1 tahun sudah dikenalkan dan dibiasakan menggunakan gadget dan menonton televisi oleh orang tuanya, bahkan beberapa orang tua telah memperkenalkannya sejak anak umur 4 bulan (Widiyarti, 2017). Adapun penelitian lain yang telah dipublikasikan oleh Uswitch.com menunjukkan bahwa lebih dari seperempat anak-anak di seluruh dunia memiliki gadget sebelum usia mereka genap delapan tahun (Murdaningsih, 2014).

Pendidikan di Indonesia tidak lagi terbatas pada sekolah formal saja. Banyak kursus pelatihan, kursus online, dan kegiatan lain yang memberikan ilmu secara lebih fleksibel dan adaptif. Dengan berkembangnya teknologi, pendidikan menjadi lebih modern dan tidak hanya berfokus pada pengajaran akademis tetapi juga pada pengembangan keterampilan lainnya. Faktanya, hasil survei Ipsos menunjukkan bahwa 53% responden di Indonesia menilai kualitas pendidikan di Tanah Air baik, menempatkan Indonesia pada peringkat kelima dunia. Hal ini mencerminkan adanya peningkatan dalam berbagai aspek pendidikan, termasuk metode dan media pembelajaran yang lebih beragam dan inovatif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan gadget, cara orang tua mengatasi penggunaan gadget, dan dampak positif atau negatif bagi anak usia dini. Penelitian ini berfokus pada bagaimana peran teknologi mempengaruhi pendidikan dan perkembangan anak, serta strategi yang diterapkan oleh orang tua untuk meminimalisir dampak negatif penggunaan gadget. Dengan memahami dinamika ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang pengaruh gadget terhadap pembentukan karakter dan perkembangan anak pada masa usia dini, sekaligus menawarkan solusi praktis bagi orang tua dalam mendampingi anak mereka.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, yang memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terukur untuk menginvestigasi hubungan antara variabel. Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diteliti melalui analisis statistik yang teliti, serta menyediakan dasar empiris yang kuat untuk membuat keputusan, mengembangkan kebijakan, dan merancang intervensi yang efektif dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan dan praktik. Dengan pendekatan ini, penelitian dapat menghasilkan data yang objektif dan dapat diandalkan, memungkinkan peneliti untuk menganalisis pola-pola dan hubungan antar variabel secara lebih akurat.

Meta-analisis adalah suatu metode statistik yang memungkinkan pengumpulan, penggabungan, dan sintesis data dari berbagai penelitian yang telah dilakukan secara independen untuk menghasilkan estimasi yang lebih akurat dan umum. Ini memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi efek suatu intervensi atau fenomena dengan lebih cermat, mengidentifikasi pola atau tren yang mungkin tersembunyi di antara berbagai penelitian, serta mengukur ketepatan hasil penelitian dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhinya, sehingga meningkatkan pemahaman dan kepercayaan terhadap temuan

ilmiah dalam bidang tertentu. Effect size adalah ukuran statistik yang menunjukkan kekuatan atau besarnya efek suatu variabel independen terhadap variabel dependen. Effect size memberitahu seberapa besar pengaruh satu variabel terhadap variabel lainnya atau seberapa berbeda dua kelompok pada suatu pengukuran tertentu. Effect size digunakan pada penelitian berpopulasi besar dan memiliki variabel serta pembandingan yang jelas, membantu peneliti untuk memahami signifikansi praktis dari temuan penelitian dan mengkomunikasikannya dengan lebih baik kepada audiens yang lebih luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Meta-analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini melalui pengumpulan dan sintesis data dari berbagai penelitian independen. Berdasarkan hasil analisis dari sepuluh artikel yang dikaji, terlihat bahwa mayoritas orang tua memiliki persepsi positif terhadap penggunaan gadget pada anak mereka. Penelitian menunjukkan bahwa di perkotaan, persepsi positif mencapai 100%, sedangkan di pinggiran kota hanya mencapai 67%. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara persepsi orang tua di wilayah perkotaan dan pinggiran, yang dapat disebabkan oleh perbedaan tingkat pendidikan dan akses informasi.

Effect size yang tinggi pada variabel seperti "Media Gambar", "Game Belajar Membaca", dan "Aplikasi Solite Kids" menunjukkan bahwa penggunaan gadget dengan konten yang edukatif dan terarah dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan anak. Orang tua yang lebih terdidik cenderung lebih memahami manfaat dari pengaturan penggunaan gadget dan memberikan kontrol yang lebih baik dalam penggunaannya. Ini tercermin dalam penelitian yang menunjukkan bahwa persepsi orang tua di perkotaan yang mayoritas berpendidikan tinggi lebih positif dibandingkan dengan orang tua di pinggiran kota yang mayoritas berpendidikan rendah. Namun, tidak semua variabel menunjukkan hasil yang positif. Pola asuh otoriter, misalnya, memiliki effect size yang rendah, menunjukkan bahwa pendekatan ini mungkin tidak efektif dalam mengatur penggunaan gadget pada anak. Sebaliknya, pola asuh yang demokratis dan intervensi yang melibatkan media edukatif cenderung lebih berhasil. Ini menegaskan pentingnya pendekatan yang suportif dan edukatif dalam penggunaan gadget untuk anak usia dini, di mana orang tua berperan sebagai pembimbing dan pengawas, bukan sebagai pengontrol ketat.

Perbedaan dalam effect size juga mengungkapkan pentingnya konteks dan implementasi intervensi. Misalnya, media spelling words box memiliki effect size sedang, yang menunjukkan bahwa metode ini memiliki dampak yang bervariasi tergantung pada bagaimana

dan di mana metode ini diterapkan. Ini menekankan pentingnya adaptasi dan fleksibilitas dalam penggunaan berbagai metode pembelajaran dan pengasuhan untuk memaksimalkan manfaat dari penggunaan gadget.

Table 1 Data Artikel yang Digunakan sebagai Rujukan

Kode Artikel	Penulis, Tahun
A1	Ita Paridawati, Musnar Indra Daulay, Rizki Amalia (2021)
A2	Devita Nursovia, Trixie Salawati, Rokhani (2021)
A3	Anwiri Chairunnisa, Luluk Asmawati, Fahmi, Faza Karimatul Akhlak (2021)
A4	Rita Kurnia (2017)
A5	I Ketut Gading, Mutiara Magta, Fenny Pebrianti (2019)
A6	Mahkamah Brantasari (2022)
A7	Indah Maysela Azzahra, Dr. H. Bukman Lian, M.M, M.Si., Hj. Reni Syalvida, S.Pd., M.M. (2021)
A8	Meylan Simangunsong, Febrialismanto, Ria Novianti (2021)
A9	Arif Ismail Santosa, Zainal Rafli, Ninuk Lustyantie (2021)
A10	Riris Dwi Harnanda & Sri Saparahayuningsih (2021)

Tabel ini menyajikan data dari sepuluh artikel yang digunakan sebagai referensi dalam analisis ini. Setiap artikel diidentifikasi dengan kode unik dan mencantumkan nama penulis serta tahun publikasi. Artikel-artikel tersebut mencakup berbagai penelitian tentang persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget dan dampaknya terhadap anak usia dini. Melihat penulis dan tahun publikasi, dapat disimpulkan bahwa penelitian-penelitian ini dilakukan oleh berbagai akademisi dari beragam institusi dalam rentang waktu yang cukup luas, memberikan cakupan data yang komprehensif untuk analisis.

Table 2 Data Hasil Pengelompokan Effect Size Secara Keseluruhan Kategori

Kode Artikel	Effect Size	Kategori
A1	0.954	Tinggi
A2	0.51	Tinggi
A3	0.958	Tinggi
A4	0.65	Tinggi
A5	0.72	Tinggi
A6	0.25	Rendah
A7	0.84	Tinggi
A8	0.38	Sedang
A9	0.855	Tinggi
A10	0.62	Sedang

Bedasarkan pada tabel effect size dari sepuluh artikel dan mengelompokkannya ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Dari tabel ini, terlihat bahwa mayoritas penelitian memiliki effect size yang tinggi, dengan beberapa penelitian memiliki effect size sedang dan satu penelitian dengan effect size rendah. Effect size yang tinggi menunjukkan bahwa intervensi yang diterapkan dalam penelitian tersebut memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan membaca anak. Sementara itu, effect size yang sedang dan rendah menunjukkan dampak yang lebih bervariasi, tergantung pada konteks dan implementasi intervensi tersebut.

Table 3 Data Hasil Pengelompokan Effect Size Berdasarkan Variabel Terikat

Variabel Terikat	N Artikel	Rata-rata
Media Gambar	1	0.954
Game Belajar Membaca	1	0.51
Aplikasi Solite Kids	1	0.958
Media Gambar	1	0.65
Metode Suku Kata dengan Media Kartu Kata Bergambar	1	0.72
Pola Asuh Otoriter	1	0.25
Pola Asuh Demokratis	1	0.84
Media Spelling Words Box	1	0.38
Pola Asuh Orang Tua	1	0.855
Hubungan Bimbingan Orang Tua	1	0.62
Model Pembelajaran Montessori	1	0.82
Hubungan Bimbingan Orang Tua	1	0.65

Tabel ini mengelompokkan effect size berdasarkan variabel terikat atau metode yang digunakan dalam penelitian. Data ini menunjukkan bahwa berbagai metode seperti media gambar, game belajar membaca, aplikasi Solite Kids, dan metode Montessori memiliki rata-rata effect size yang tinggi, menandakan efektivitas yang kuat dalam meningkatkan kemampuan membaca anak. Namun, beberapa metode seperti pola asuh otoriter dan media spelling words box memiliki effect size yang lebih rendah, yang menunjukkan bahwa tidak semua metode memberikan dampak yang sama kuatnya. Variasi dalam effect size ini memberikan wawasan tentang metode mana yang paling efektif dan mana yang memerlukan penyesuaian atau tambahan dukungan.

Table 4 Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Orang Tua tentang PAUD

Faktor	Keterangan
Pendidikan Orang Tua	Orang tua dengan pendidikan lebih tinggi cenderung memiliki persepsi positif terhadap PAUD.
Ekonomi	Orang tua dengan tingkat ekonomi yang lebih baik cenderung memiliki persepsi yang lebih baik terhadap manfaat PAUD.
Lingkungan	Lingkungan yang mendukung dan memiliki akses mudah ke PAUD mempengaruhi persepsi positif.
Sosialisasi dari PAUD	Informasi yang diberikan oleh PAUD saat sosialisasi meningkatkan persepsi positif orang tua.

Bedasarkan tabel di atas menunjukan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi orang tua tentang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Faktor-faktor seperti pendidikan orang tua, ekonomi, lingkungan, dan sosialisasi dari PAUD sendiri mempengaruhi bagaimana orang tua melihat pentingnya dan manfaat PAUD. Orang tua dengan pendidikan dan tingkat ekonomi yang lebih tinggi cenderung memiliki persepsi yang lebih positif. Lingkungan yang mendukung dan sosialisasi yang efektif dari PAUD juga berperan penting dalam membentuk persepsi positif orang tua. Hal ini menegaskan bahwa persepsi orang tua dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal yang terkait dengan status sosial-ekonomi dan informasi yang mereka terima.

Table 5 Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Orang Tua untuk Menyekolahkan Anak di PAUD

Faktor	Keterangan
Kualitas Guru	Guru yang kompeten dan berakhlak baik meningkatkan motivasi orang tua.
Fasilitas PAUD	Fasilitas yang lengkap dan memadai memotivasi orang tua untuk menyekolahkan anak.
Kurikulum dan Metode Pembelajaran	Kurikulum yang menarik dan metode pembelajaran yang efektif meningkatkan motivasi orang tua.
Dukungan Masyarakat	Dukungan dan persepsi positif dari masyarakat sekitar terhadap PAUD juga mempengaruhi motivasi orang tua.

Tabel ini menguraikan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi orang tua dalam menyekolahkan anak mereka di PAUD. Kualitas guru, fasilitas PAUD, kurikulum dan metode pembelajaran, serta dukungan masyarakat adalah faktor-faktor utama yang memotivasi orang tua. Guru yang kompeten dan fasilitas yang memadai membuat orang tua merasa yakin dengan kualitas pendidikan yang diterima anak-anak mereka. Kurikulum yang menarik dan metode pembelajaran yang efektif juga meningkatkan motivasi orang tua. Selain itu, dukungan dari masyarakat sekitar terhadap PAUD menciptakan lingkungan yang positif dan mendukung keputusan orang tua untuk menyekolahkan anak-anak mereka.

Table 6 Data Hasil Pengelompokan Effect Size Berdasarkan Artikel dan Variabel Terikat

Kode Artikel	Variabel Terikat	Effect Size	Kategori
A1	Media Gambar	0.954	Tinggi
A2	Game Belajar Membaca	0.51	Tinggi
A3	Aplikasi Solite Kids	0.958	Tinggi
A4	Media Gambar	0.65	Tinggi
A5	Metode Suku Kata dengan Media Kartu Kata Bergambar	0.72	Tinggi
A6	Pola Asuh Otoriter	0.25	Rendah
A7	Pola Asuh Demokratis	0.84	Tinggi
A8	Media Spelling Words Box	0.38	Sedang
A9	Pola Asuh Orang Tua	0.855	Tinggi
A10	Hubungan Bimbingan Orang Tua	0.62	Sedang

Dari tabel ini, kita dapat melihat bahwa metode pembelajaran seperti media gambar, game belajar membaca, aplikasi Solite Kids, dan model Montessori memiliki effect size yang tinggi, menunjukkan efektivitas mereka dalam meningkatkan kemampuan membaca anak. Sementara itu, beberapa metode lain seperti pola asuh otoriter dan media spelling words box memiliki effect size yang lebih rendah. Variasi dalam effect size ini memberikan wawasan penting mengenai metode mana yang lebih efektif dan mana yang mungkin memerlukan pendekatan yang lebih terfokus atau dukungan tambahan untuk mencapai hasil yang optimal.

Penggunaan gadget pada anak usia dini telah menjadi fenomena yang semakin meluas seiring dengan kemajuan teknologi dan akses yang lebih mudah terhadap perangkat digital.

Banyak orang tua yang memberikan gadget kepada anak-anak mereka dengan tujuan untuk mendukung pembelajaran, memberikan hiburan, atau sekadar mengikuti tren. Namun, persepsi orang tua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia dini bervariasi, tergantung pada berbagai faktor seperti pendidikan, lingkungan, dan pendekatan pengasuhan yang diterapkan. Melalui meta-analisis terhadap berbagai penelitian yang telah dilakukan, kita dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai persepsi orang tua dan efektivitas berbagai pendekatan dalam mengatur penggunaan gadget pada anak.

Salah satu temuan penting dari meta-analisis ini adalah bahwa persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini umumnya positif, terutama di kalangan orang tua yang tinggal di perkotaan. Penelitian menunjukkan bahwa di perkotaan, persepsi positif mencapai 100%, yang berarti semua orang tua yang disurvei di daerah perkotaan melihat manfaat dari penggunaan gadget. Sebaliknya, di daerah pinggiran, hanya 67% orang tua yang memiliki persepsi positif. Perbedaan ini kemungkinan besar disebabkan oleh faktor-faktor seperti tingkat pendidikan yang lebih tinggi dan akses informasi yang lebih baik di perkotaan. Orang tua yang lebih terdidik cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana mengatur penggunaan gadget dan memanfaatkan teknologi untuk tujuan edukatif.

Namun, tidak semua variabel menunjukkan hasil yang positif. Misalnya, pola asuh otoriter—yang cenderung bersifat ketat dan mengontrol—memiliki effect size yang rendah dalam hal efektivitas pengaturan penggunaan gadget. Pendekatan otoriter ini mungkin tidak efektif karena anak-anak yang diawasi dengan ketat tanpa penjelasan atau bimbingan cenderung merasa terbebani dan mungkin mencari cara untuk menghindari aturan yang ketat. Anak-anak dalam pola asuh otoriter mungkin menggunakan gadget secara diam-diam tanpa pengawasan yang memadai, sehingga tidak mendapatkan manfaat edukatif yang diharapkan. Sebaliknya, pola asuh yang demokratis, di mana orang tua memberikan kebebasan yang terarah dan melibatkan anak-anak dalam pengambilan keputusan mengenai penggunaan gadget, cenderung lebih berhasil. Pola asuh ini memungkinkan anak-anak untuk memahami batasan dan alasan di balik aturan penggunaan gadget, sehingga mereka lebih cenderung mematuhi dan memanfaatkan teknologi secara positif.

Intervensi yang melibatkan media edukatif juga menunjukkan hasil yang positif. Media seperti aplikasi pembelajaran dan permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan keterampilan lainnya pada anak usia dini. Misalnya, aplikasi Solite Kids dan media gambar memiliki effect size yang tinggi, menunjukkan bahwa penggunaan gadget dengan konten edukatif dapat memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan anak. Ini menegaskan pentingnya menyediakan konten yang sesuai dan bermanfaat bagi anak-

anak, serta mengarahkan mereka untuk menggunakan gadget dengan tujuan yang konstruktif.

Namun, tantangan dalam penggunaan gadget pada anak usia dini tidak hanya terletak pada pemilihan konten yang tepat, tetapi juga pada pengaturan waktu penggunaan. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental anak. Anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar cenderung mengalami masalah kesehatan seperti obesitas, gangguan tidur, dan masalah penglihatan. Selain itu, penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga dapat mengganggu perkembangan sosial dan emosional anak, mengurangi waktu bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya serta keluarga.

Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memainkan peran aktif sebagai pembimbing dan pengawas dalam penggunaan gadget pada anak. Orang tua perlu menetapkan batasan waktu yang jelas dan memastikan bahwa anak-anak menggunakan gadget untuk tujuan yang bermanfaat. Selain itu, orang tua juga harus memberikan contoh yang baik dalam penggunaan gadget dan menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak secara holistik. Edukasi kepada orang tua mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget sangat diperlukan agar mereka dapat membuat keputusan yang tepat dan bijaksana dalam mendampingi anak-anak mereka.

Perbedaan dalam effect size juga mengungkapkan pentingnya konteks dan implementasi intervensi. Metode pembelajaran dan pengasuhan yang efektif di satu konteks mungkin tidak memberikan hasil yang sama di konteks lain. Misalnya, media spelling words box memiliki effect size sedang, yang menunjukkan bahwa metode ini memiliki dampak yang bervariasi tergantung pada bagaimana dan di mana metode ini diterapkan. Ini menekankan pentingnya adaptasi dan fleksibilitas dalam penggunaan berbagai metode pembelajaran dan pengasuhan untuk memaksimalkan manfaat dari penggunaan gadget.

Lebih jauh lagi, penelitian ini menunjukkan bahwa lingkungan dan akses informasi memainkan peran penting dalam membentuk persepsi dan praktik orang tua. Orang tua di daerah perkotaan yang memiliki akses lebih baik ke informasi dan sumber daya cenderung lebih positif dalam melihat penggunaan gadget sebagai alat bantu edukatif. Mereka lebih mungkin terlibat dalam kegiatan yang mendukung penggunaan teknologi secara positif, seperti memilih aplikasi edukatif yang sesuai dan mengatur waktu penggunaan gadget dengan bijak. Sebaliknya, orang tua di daerah pinggiran mungkin menghadapi tantangan lebih besar dalam mengakses informasi dan sumber daya yang tepat, sehingga mereka mungkin lebih cenderung melihat gadget sebagai gangguan daripada alat bantu.

Dalam konteks ini, penting untuk memberikan dukungan dan sumber daya yang memadai kepada orang tua di berbagai latar belakang. Program edukasi dan sosialisasi yang

menekankan pentingnya pengaturan penggunaan gadget dan menyediakan informasi tentang konten edukatif yang bermanfaat dapat membantu mengurangi kesenjangan antara persepsi orang tua di daerah perkotaan dan pinggiran. Selain itu, menyediakan akses yang lebih baik ke teknologi dan sumber daya pendidikan di daerah pinggiran dapat membantu orang tua memanfaatkan teknologi dengan lebih efektif untuk mendukung perkembangan anak-anak mereka.

KESIMPULAN DAN SARAN

Bedasarkan pada bab hasil dan pembahasan meta-analisis ini menunjukkan bahwa persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk tingkat pendidikan, akses informasi, dan pendekatan pengasuhan yang diterapkan. Orang tua yang berpendidikan lebih tinggi dan memiliki akses informasi yang lebih baik cenderung memiliki persepsi positif dan mampu mengatur penggunaan gadget dengan lebih efektif. Sebaliknya, pola asuh otoriter yang bersifat ketat dan kurang fleksibel terbukti kurang efektif dalam mengatur penggunaan gadget, sementara pola asuh demokratis terbukti kurang efektif dalam mengatur penggunaan gadget, sementara pola asuh demokratis yang melibatkan anak dalam pengambilan keputusan menunjukkan hasil yang lebih baik.

Intervensi yang menggunakan media edukatif seperti aplikasi pembelajaran dan permainan edukatif juga terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan anak. Namun, penting bagi orang tua untuk menetapkan batasan waktu penggunaan gadget untuk menghindari dampak negatif pada kesehatan fisik dan mental anak. Edukasi yang memadai bagi orang tua tentang cara mengatur penggunaan gadget dan memilih konten yang sesuai sangat diperlukan. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi dan efektivitas intervensi, kita dapat merancang kebijakan dan program yang lebih efektif untuk mendukung perkembangan anak usia dini dalam era digital.

DAFTAR REFERENSI

- Amalia, S. (2017). Persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini di TK Surabaya. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6(1), 51–66. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf><http://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ptec.2016.12.055%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006%0Ahttps://doi.org/10.1>
- Azzahra, I. M., Yustina, H., & Ibrahim, I. (2023). Sarana belajar anak usia dini: Bagaimana persepsi orangtua pada penggunaan gadget? *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 29. <https://doi.org/10.24235/awlad.v9i1.9614>

- Fatonah, B. S., Qonita, Q., & Mulyana, E. H. (2024). Persepsi orang tua terhadap penggunaan gawai untuk anak usia dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 123. <https://doi.org/10.31000/ceria.v13i1.10386>
- Indriyani, M., Sofia, A., & Anggraini, G. F. (2007). Persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini. *Journal of the Atomic Energy Society of Japan / Atomic Energy Society of Japan*, 49(3), 209–210. <https://doi.org/10.3327/jaesj.49.209>
- Khan, R. I., & Dwiyantri, L. (2023). Persepsi orangtua tentang penggunaan smartphone untuk anak usia dini. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 98–107. <https://doi.org/10.29407/pn.v8i1.18872>
- Masykuroh, K., Kamayani, M., Roslaini, Puspitasari, N. A., & Yatusholihah, F. (2023). Persepsi orangtua tentang pemanfaatan teknologi digital pada anak usia 4-6 tahun. *Seling Jurnal Program Studi PGRA*, 9, 130–140.
- Novitasari, N., & Novitasari, K. (2023). Persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini di Pedukuhan Glondong Kabupaten Bantul. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 175–182. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3571>
- Orang, P., Gadget, P., Anak, P., Perkotaan, D., Kota, D., Nursovia, D., & Salawati, T. (2021). Persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini di perkotaan. *Pena Medika*, 11(2), 111–119.
- Paridawati, I., Daulay, M. I., & Amalia, R. (2021). Persepsi orangtua terhadap penggunaan smartphone pada anak usia dini di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. *Journal Of Teacher Education*, 2(2), 28–34.
- Rajaminsah. (2019). Persepsi orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di Perumahan Mandalawangi Kecamatan Rajadesa Kabupaten Ciamis. *WALADUNA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 59–72.
- Widiastuti, A., & Duryati. (2019). Hubungan persepsi orang tua terhadap bahaya gadget dengan pengambilan keputusan memberikan gadget. *Jurnal Riset Psikologi*, 000, 1–10. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/psi/article/view/6527>
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi orangtua terhadap hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>