

## Meta Analisis Pengaruh Pola Asuh Dalam Memberikan Gadget Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Dini

Aisyah Amalia Khoirul Amini<sup>1</sup>, Nailul Azizah<sup>2</sup>, Siti Salwa<sup>3</sup>, Fidrayani Fidrayani<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup>UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Email : [aisyah.amalia21@mhs.uinjkt.ac.id](mailto:aisyah.amalia21@mhs.uinjkt.ac.id)<sup>1\*</sup>, [nailul.azizah21@mhs.uinjkt.ac.id](mailto:nailul.azizah21@mhs.uinjkt.ac.id)<sup>2</sup>,  
[siti.salwa21@mhs.uinjkt.ac.id](mailto:siti.salwa21@mhs.uinjkt.ac.id)<sup>3</sup>, [fidrayani7276@uinjkt.ac.id](mailto:fidrayani7276@uinjkt.ac.id)<sup>4</sup>,

**Abstract.** *This research aims to compare several aspects of research results between 2019 and 2024. The method used is preferred reporting items for systematic reviews and meta analyzes (PRISMA). This article discusses the influence of parenting styles in providing gadgets on the social emotional development of early childhood. The results of this research also show that the way parents allow their children to use gadgets greatly influences their social and emotional development. The size of its influence is very significant for children. Around 9.5% to 14.2% of children experience social and emotional problems in the age range of zero to five years, which can affect their developmental abilities and readiness to enter school.*

**Keywords:** *Reward and Punishment, Social Emotional, Early Childhood, Meta Analysis*

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan beberapa aspek dari hasil penelitian antara tahun 2019 sampai tahun 2024. Metode yang di gunakan adalah preferred reporting items for systematic reviews and meta analyses (PRISMA). Yang Dimana artikel ini membahas tentang pengaruh pola asuh orang tua dalam memberikan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa cara orang tua memperbolehkan anak menggunakan gadget sangat memengaruhi perkembangan sosial dan emosional mereka. Ukuran keberpengaruhannya sangat signifikan bagi anak-anak. Sejumlah anak mengalami masalah sosial dan emosional sekitar 9,5% hingga 14,2% dalam rentang usia nol hingga lima tahun, yang dapat mempengaruhi kemampuan perkembangan dan kesiapan mereka dalam masuk sekolah.

**Kata kunci:** Reward Dan Punishment, Sosial Emosional, Anak Usia Dini, Meta Analisis.

### LATAR BELAKANG

Pemberian stimulasi kegiatan yang tidak tepat pada anak usia dini dapat menghambat perkembangan mereka, terutama karena masa tersebut merupakan "golden age" di mana perkembangan otak berlangsung dengan cepat. Penelitian menunjukkan bahwa pada empat tahun pertama kehidupan, anak telah membentuk 50% dari kecerdasannya, dan pada usia delapan tahun, otaknya telah mencapai 80% kapasitasnya. Oleh karena itu, penting untuk memberikan stimulasi yang sesuai pada masa-masa ini untuk memastikan perkembangan optimal, karena otak anak mencapai perkembangan sempurna sekitar usia 18 tahun. (Sefriyanti, 2022).

Perkembangan sosial-emosional anak melibatkan kemampuan mereka dalam mengungkapkan emosi dan berinteraksi secara sosial. Ini adalah proses belajar di mana anak menyesuaikan diri dengan berbagai perasaan dan interaksi dengan orang di sekitarnya, termasuk orang tua, saudara, dan teman-teman mereka. Secara sederhana, perkembangan sosial anak dapat dianggap sebagai tingkat kematangan mereka dalam berhubungan sosial,

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

\* Aisyah Amalia Khoruiul Amini, [aisyah.amalia21@mhs.uinjkt.ac.id](mailto:aisyah.amalia21@mhs.uinjkt.ac.id)

yang didapat dari pengalaman berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya. Penting untuk dicatat bahwa aspek perkembangan sosial-emosional terus menerima rangsangan dan stimulus untuk mencapai tujuan-tujuan yang diinginkan melalui kegiatan evaluasi. (Artha Mahindra Diputera, 2023).

Perkembangan sosial-emosional mencerminkan kematangan dalam interaksi sosial, melibatkan pembelajaran untuk beradaptasi dengan norma-norma kelompok, nilai moral, dan tradisi, serta kemampuan untuk berkomunikasi dan bekerja sama. Keberhasilan dalam perkembangan ini tercermin dalam citra diri anak, baik positif maupun negatif, yang memengaruhi hubungan sosial mereka. Awal perkembangan sosial pada anak tumbuh dari hubungan anak dengan orang tua atau pengasuh di rumah terutama anggota keluarga. Anak mulai bermain bersama orang lain, tanpa disadari anak mulai belajar berinteraksi dengan orang diluar dirinya sendiri yaitu dengan orang-orang disekitarnya. Interaksi sosial kemudian diperluas, tidak hanya dengan keluarga dalam rumah namun mulai berinteraksi dengan tetangga dan tahapan selanjutnya ke sekolah. (Vivi Irzalinda, 2022).

Penggunaan gawai yang intensif pada usia dini merupakan kekhawatiran besar karena berpotensi menyebabkan ketergantungan dan mengganggu perkembangan anak, sebagaimana didukung oleh temuan penelitian yang mengaitkan durasi penggunaan gawai dengan perkembangan anak. Dampaknya juga diyakini dapat mempengaruhi perkembangan sosial-emosional anak secara langsung maupun tidak langsung, termasuk interaksi antara ibu dan anak serta kemampuan sosial anak pada usia dini. Penggunaan gawai yang berlebihan juga dapat memengaruhi interaksi sosial anak secara negatif. Di sisi lain, anak-anak yang terpapar pada penggunaan gawai yang tinggi cenderung memiliki tingkat perkembangan sosial-emosional yang lebih rendah. (Elly Purwanti, 2020).

## **KAJIAN TEORITIS**

Munculnya pandemi COVID-19 di Indonesia telah mengubah tatanan kehidupan secara menyeluruh, di mana kegiatan bekerja dan belajar dilakukan dari rumah dalam upaya untuk memutus penularan virus. Penerapan Belajar Dari Rumah (BDR) sesuai dengan panduan resmi menuntut kesiapan orang tua dalam memberikan stimulasi terhadap perkembangan anak usia dini. Pandemi ini menguji peran orang tua dalam pendidikan keluarga, di mana kerjasama dan dukungan mereka diharapkan memperkuat pembentukan karakter sosial-emosional anak. Namun, realitas menunjukkan bahwa banyak orang tua tidak siap dengan pola baru ini. Keberhasilan dalam menanamkan nilai-nilai karakter sosial dan

emosional pada anak sangat tergantung pada pendampingan yang dilakukan oleh orang tua. (Syahrul Syahrul, 2021).

Gadget adalah perangkat elektronik atau instrumen yang dirancang untuk tujuan dan fungsi praktis, terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Perangkat elektronik ini berukuran kecil dan memiliki fungsi khusus. Contohnya termasuk smartphone seperti iPhone dan BlackBerry, serta notebook, yang merupakan gabungan antara komputer portabel dan kemampuan internet. (Iyah Sofiyah, 2024).

Kebutuhan akan informasi dan komunikasi sangat penting bagi semua kalangan masyarakat, dan kemudahan akses informasi serta berbagai fitur menarik yang ditawarkan oleh layanan gadget membuat anak-anak cepat akrab dengan perangkat tersebut. Misalnya, anak usia 5 tahun bisa saja diberi gadget, namun harus diperhatikan durasi penggunaannya, seperti boleh bermain hanya setengah jam atau pada saat senggang.

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberikan dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Berdasarkan data dari World Health Organization (WHO), anak prasekolah mengalami gangguan perkembangan seperti disfungsi otak minor sebanyak 5-25%. Di Indonesia, menurut Departemen Kesehatan RI dalam Widati (2012), balita yang mengalami gangguan perkembangan motorik halus dan kasar, pendengaran, sosial dan emosional, serta keterlambatan bicara sebanyak 0,4 juta (16%). (Tutik Hidayati, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi efektivitas dan dampak jangka panjang penggunaan gadget dalam pendidikan anak usia dini terhadap peningkatan kemampuan sosial emosional mereka, serta menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi efektivitasnya dan memberikan rekomendasi praktis untuk pendekatan pengelolaan perilaku anak.

## **METODE PENELITIAN**

Metode dalam penelitian ini menggunakan Systematic Literature Review (SLR) dengan PRISMA (Preferred Reporting Items For Systematic Reviews And Meta-Analyses) yang dilakukan dengan cara sistematis atau mengikuti tahapan. Systematic review adalah salah satu metode yang menggunakan review evaluasi, telaah, pengkategorian, terstruktur, pengklasifikasian dan evidence based yang telah didapatkan sebelumnya. Kajian literatur sistematis ini dilakukan kepada artikel yang memiliki tahun publikasi antara tahun 2019 sampai tahun 2024 yang mengidentifikasi teori.

Prisma adalah serangkaian evidence based minimum berbasis bukti yang bertujuan membantu penulis melaporkan beragam tinjauan sistematis dan meta analisis yang menilai manfaat. Prisma berfokus pada cara-cara di mana penulis dapat memastikan pelaporan yang

transparan dan lengkap dari jenis penelitian. Prisma tersusun atas checklist yang berisikan panduan item apa saja yang harus ada dan dijelaskan secara cermat pada sebuah systematic review dan meta analysis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengaruh Gadget terhadap sosial emosional anak

No	Author	Judul	Metode penelitian	Resume artikel
1	Elly Purwanti, Mashudah	Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-6 Tahun	Jenis Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian ini untuk menguji pengaruh Variabel X (Penggunaan gawai) terhadap Y (Sosial Emosional anak usia dini 4-6 tahun). Sedangkan untuk menganalisis pengaruh masing-masing variabel menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana.	Dari tabel hasil regresi menunjukkan tingkat signifikansi senilai 0,11 yang lebih besar dari 0,05. Hal tersebut berarti bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan gawai terhadap sosial emosional anak usia dini di RA Jami'atul Ikhwan Mataram Baru Lampung Timur. Dari hasil regresi menunjukkan hasil Rsquare 0,207 dapat diketahui bahwa setiap penambahan penggunaan gawai satu nilai, maka berdampak pada 0,207 nilai sosial emosional anak usia dini dan berarti bahwa penggunaan gawai berpengaruh positif terhadap sosial emosional anak usia dini di RA Jamiatu Ikhwan Desa Mataram Baru. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan gawai mempengaruhi sosial emosional anak usia dini sebesar 20,7% dan 79,3% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian. Adapun dampak penggunaan gawai secara keseluruhan berdampak sedang terhadap sosial emosional anak usia dini yang berjumlah 18 orang, tinggi 6 dan rendah 6 orang.

### Pengaruh pola asuh orang tua terhadap sosial emosional anak

No	Author	Judul	Metode penelitian	Resume artikel
1.	Dewita Suryani, Desni Yuniarni, Dian Miranda	Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun	Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif	nilai regresi linear sederhana pola asuh orang tua terhadap perkembangan sosial emosional anak sebesar 3,463 dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Dibandingkan dengan taraf signifikansinya 0,05 (5%), nilai Sig. (2-tailed) ini lebih kecil dari 0,05 (5%). Ini artinya Ho ditolak dan Ha diterima. Kesimpulan terdapat pengaruh pola asuh orang tua terhadap perkembangan

*Meta Analisis Pengaruh Pola Asuh Dalam Memberikan Gadget Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Dini*

				<p>sosial emosional anak usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Assalam Pontianak Barat. Pengujian juga diperkuat dengan dilihat besarnya nilai koefisien determinasinya (<math>R^2</math>) dimana besarnya yakni 0,114. Ini artinya besar pengaruh pola asuh orang tua perkembangan sosial emosional anak sebesar 11,4% dan hanya sebesar 0,17% dipengaruhi oleh faktor lain.</p>
2.	Sri Mulyeni, Jajang Sutisna, Elis Ratna Suminar, Herlina Herlina	Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-6 Tahun (Studi Kasus Pada TK Tarbiyatul Athfal Garut)	Dalam artikel ini penulis menggunakan metode penelitian Kuantitatif Asosiatif.	<p>0,166 pada <math>X_1</math> artinya pola asuh otoriter memberikan pengaruh sebesar 16,6% pada perkembangan sosial emosional anak, koefisien tersebut bernilai positif pola asuh otoriter (<math>X_1</math>) dan perkembangan sosial emosional anak berhubungan positif, kenaikan nilai pola asuh otoriter akan mengakibatkan kenaikan pada perkembangan sosial emosional anak. Pola asuh demokrasi (<math>X_2</math>) memiliki nilai 0,682 atau 68,2% berimplikasi pada perkembangan sosial emosional anak, apabila pola asuh demokrasi mengalami kenaikan satu satuan, maka perkembangan sosial emosional anak akan mengalami kenaikan sebesar 68,2%, koefisien ini bernilai positif, yang artinya kenaikan pola asuh demokrasi (<math>X_2</math>) akan mengakibatkan kenaikan pada perkembangan sosial emosional anak (<math>Y</math>). Pola asuh permisif menunjukkan nilai sebesar 0,181 atau 18,1% dimana pola asuh permisif memengaruhi perkembangan sosial emosional anak sebesar 18,1% dan nilai koefisien positif maksudnya apabila <math>X_3</math> pola asuh permisif ini mengalami peningkatan satu satuan maka perkembangan sosial emosional anak akan meningkat sebesar 18,1% dan hubungannya positif.</p>

**Tabel 1- Data artikel yang di gunakan sebagai rujukan**

Kode artikel	Penulis/Tahun
A1	Elly Purwanti, Mashudah, 2020
A2	Dewita Suryani, Desni Yuniarni, Dian Miranda, 2020
A3	Sri Mulyeni, Jajang Sutisna, Elis Ratna Suminar, Herlina Herlina, 2023

**Table 2- Data hasil pengelompokan effect size secara keseluruhan kategori**

Kode artikel	Effect size	Kategori
A1	0,26	Sedang
A2	0,11	Sedang
A3	0,19	Sedang
Nilai rata-rata	0,19	Sedang

**Table 3- Data hasil pengelompokan effect size berdasarkan variable terkait**

Variable Terkait	N Artikel	Rata Rata
Pengaruh gadget	1	0,26
Pola asuh	2	0,67
Rata - Rata		0,46

Hasil di atas menunjukkan bahwa cara orang tua memperbolehkan anak menggunakan gadget sangat memengaruhi perkembangan sosial dan emosional mereka. Ukuran keberpengaruhannya sangat signifikan bagi anak-anak. Sejumlah anak mengalami masalah sosial dan emosional sekitar 9,5% hingga 14,2% dalam rentang usia nol hingga lima tahun, yang dapat mempengaruhi kemampuan perkembangan dan kesiapan mereka dalam masuk sekolah. (Tutik Hidayati, 2019)

Menurut survei yang dilakukan melalui polling oleh saluran televisi Channel News, hasilnya menunjukkan bahwa 47% dari orang tua menyatakan bahwa anak-anak mereka menghabiskan sebagian besar waktu mereka di depan layar gadget sepanjang hari. Aktivitas yang dilakukan termasuk menonton YouTube, bermain game, bahkan menggunakan gadget untuk keperluan belajar seperti mewarnai, dll. Sementara itu, 43% orang tua lainnya mengakui bahwa anak-anak mereka telah terikat emosional dengan perangkat mobile mereka, bahkan sampai menangis atau marah jika gadget mereka diambil. Rata-rata, menurut survei tersebut, anak-anak menghabiskan lebih dari tiga jam sehari menggunakan layar gadget. (Selvia Nurul Qomari, 2021)

Pola asuh orang tua dalam memberikan akses gadget kepada anak usia dini dapat memberikan dampak yang signifikan pada perkembangan sosial dan emosional mereka. Peralihan zaman sudah sewajarnya mengalami perkembangan. Tetapi memberi keleluasaan pada anak akan kemudahan teknologi juga dapat berdampak buruk bagi mereka. Berdasarkan hasil survey The Asian Parents Insight di kawasan Asia Tenggara, pada 5 negara yaitu Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia, dan Indonesia terdapat 2.417 orang tua yang memiliki gadget. Pada penelitian ini ditemukan sebanyak 98% anak-anak usia 3-8 tahun telah menggunakan gadget, 67% diantaranya menggunakan milik orang tua, 18% milik saudara

atau keluarga, dan 14% milik sendiri (The Asian Parent Insight, 2014). Interaksi anak dengan teknologi elektronik banyak mengurangi aktivitas gerak atau perilaku sedentary karena konsep teknologi adalah memudahkan kehidupan manusia sehingga akan membatasi aktivitas fisiknya. Maka dari itu di harapkan orang tua dapat mengatur dan membatasi penggunaan gadget untuk anak. (Niki Astria, 2023)

Interaksi langsung dengan orang tua dan teman sebaya memiliki dampak positif yang signifikan pada perkembangan sosial anak. Oleh karena itu, orang tua perlu memberikan contoh positif dalam penggunaan teknologi, menciptakan kesempatan untuk interaksi sosial langsung, dan memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial anak melalui penggunaan teknologi dengan bijak.

Dengan demikian, melalui pola asuh yang tepat, orang tua dapat membantu meminimalkan dampak negatif penggunaan gadget pada perkembangan sosial dan emosional anak usia dini, sambil memaksimalkan manfaat positif yang dapat diperoleh dari teknologi.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan data dan penelitian yang dikutip, dapat disimpulkan bahwa pola asuh orang tua dalam memberikan akses gadget kepada anak usia dini memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan sosial dan emosional anak. Anak-anak yang terlalu banyak terpapar pada gadget cenderung mengalami masalah sosial dan emosional, bahkan dapat memengaruhi kesiapan mereka dalam memasuki lingkungan sekolah. Survei menunjukkan bahwa banyak anak menghabiskan waktu yang signifikan di depan layar gadget, bahkan sampai terikat emosional dengan perangkat mereka. Namun, interaksi langsung dengan orang tua dan teman sebaya memiliki dampak positif yang besar pada perkembangan sosial anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memberikan contoh positif dalam penggunaan teknologi, membatasi waktu penggunaan gadget, dan menciptakan kesempatan untuk interaksi sosial langsung. Dengan demikian, orang tua dapat membantu meminimalkan dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia dini, sambil memaksimalkan manfaat positif yang dapat diperoleh dari teknologi.

## **DAFTAR REFERENSI**

Artha Mahindra Diputera, K. F. (2023). Asesmen perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun dalam permainan alas estafet di TK Baiturrahman Sidoluhur Malang. *Jurnal Usia Dini*, 26.

- Elly Purwanti, M. (2020). Pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 4-6 tahun. *Azzahra*, 55.
- Iyah Sofiyah, N. S. (2024). Hubungan pengetahuan, pola asuh orang tua dan durasi paparan gadget dengan kejadian speech delay (keterlambatan berbicara) pada anak prasekolah usia 3-6 tahun di Klinik Ikhlas Medika 2 tahun 2023. *Sinergi, Jurnal Riset Ilmiah*, 93.
- Niki Astria, R. (2023). Hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak usia pra sekolah di TK Bhayangkari 29 Jambi. *Jurnal Kesehatan Sainika Meditory*, 20-21.
- Sefriyanti, I. (2022). Pengaruh kreativitas guru terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Azzahra Lampung. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2.
- Selvia Nurul Qomari, R. R. (2021). Pengaruh paparan gadget terhadap risiko gangguan mental emosional anak di PAUD Anna Husada. *Jurnal Ilmiah Obsgin*, 248-249.
- Syahrul, N. N. (2021). Analisis pengaruh pola asuh orang tua terhadap perkembangan sosial dan emosional anak usia dini di masa pandemi Corona Virus 19. *Jurnal Basicedu*, 685.
- Tutik Hidayati, Y. N. (2019). Hubungan penggunaan gadget dengan kemandirian dan kematangan sosial anak pra sekolah. *Oksitosin: Jurnal Ilmiah Kebidanan*, 108-109.
- Vivi Irzalinda, A. S. (2022). Pentingnya kelekatan ibu dalam membangun kecerdasan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1-2.