

Persepsi Orang Tua terhadap Risiko Ketergantungan Permainan Peran Digital dan Implikasinya terhadap Literasi Digital dalam Konteks Sosial

Anak Sekolah Dasar di Indonesia

A. Muh. Ali^{1*}, Hardiyanti Hatibu²

^{1) 2)} PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

andiali@unm.ac.id¹, hardiyanti.hatibu@unm.ac.id²

(*Corresponding Author)

Riwayat artikel:

Dikirim : 17-05-2026

Direvisi : 21-05-2026

Diterima : 27-05-2026

Kata kunci:

Literasi Digital Keluarga,
Mediasi Orang Tua,
Role-Playing Games,
Sekolah Dasar,
Perilaku Digital.

Keywords:

Digital Behavior,
Elementary School,
Family Digital Literacy,
Parental Mediation,
Role-Playing Games.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi orang tua terhadap dampak *role-playing games* (RPG) berbasis Android pada anak sekolah dasar di Indonesia, dengan fokus pada risiko penggunaan, strategi mediasi keluarga, dan kebutuhan literasi digital. Penelitian menggunakan desain *concurrent mixed-methods* dengan melibatkan 152 orang tua atau wali siswa sekolah dasar melalui kuesioner skala Likert dan pertanyaan terbuka. Analisis kuantitatif menunjukkan bahwa meskipun orang tua mengakui manfaat sosial RPG, persepsi terhadap risiko penggunaan cenderung lebih dominan, terutama terkait kebutuhan aturan penggunaan game yang jelas dan kesulitan anak menghentikan aktivitas bermain. Analisis tematik mengidentifikasi tema utama berupa ketergantungan dan gangguan akademik, rendahnya supervisi orang tua, kebutuhan regulasi waktu layar, serta penguatan literasi digital keluarga. Selain itu, ditemukan adanya kesenjangan persepsi antara orang tua, siswa, dan guru terkait dampak sosial penggunaan RPG pada anak sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterbatasan pemahaman orang tua terhadap ekosistem permainan digital memengaruhi efektivitas mediasi penggunaan game pada anak. Oleh karena itu, penguatan literasi digital keluarga melalui komunikasi aktif, penyusunan aturan penggunaan game secara kolaboratif, dan peningkatan kolaborasi antara keluarga serta sekolah diperlukan untuk mendukung perilaku digital yang lebih sehat pada anak usia sekolah dasar.

ABSTRACT

This study aims to analyze parents' perceptions of the impact of Android-based *role-playing games* (RPGs) on elementary school children in Indonesia, focusing on usage risks, family mediation strategies, and digital literacy needs. The study employed a *concurrent mixed-methods* design involving 152 parents or guardians of elementary school students through Likert-scale questionnaires and open-ended questions. Quantitative findings revealed that although parents acknowledged the social benefits of RPGs, perceptions of usage risks were more dominant, particularly regarding the need for clear gaming rules and children's difficulty in stopping gameplay. Thematic analysis identified major themes, including gaming dependency and academic disruption, limited parental supervision, the need for screen time regulation, and strengthening family digital literacy. In addition, differences in perceptions were found among parents, students, and teachers regarding the social impact of RPG use on elementary school children. The findings indicate that parents' limited understanding of the digital gaming ecosystem affects the effectiveness of mediation practices in children's game use. Therefore, strengthening family digital literacy through active communication, collaborative rule-setting for gaming activities, and enhanced collaboration between families and schools is essential to support healthier digital behavior among elementary school children.



Open access under CC-BY-SA

PENDAHULUAN

Keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama yang berperan penting dalam membentuk karakter, perilaku sosial, dan kebiasaan penggunaan teknologi pada anak. Dalam konteks perkembangan teknologi digital, orang tua tidak hanya berfungsi sebagai pendidik utama, tetapi juga sebagai mediator penggunaan media digital yang memengaruhi perkembangan perilaku, pola belajar, dan interaksi sosial anak (Yenita et al., 2021). Meningkatnya penetrasi smartphone dan akses internet di Indonesia telah mendorong perubahan pola aktivitas anak usia sekolah dasar, termasuk meningkatnya penggunaan permainan digital berbasis Android sebagai bentuk hiburan sekaligus ruang interaksi sosial digital (Budiawan et al., 2024). Salah satu jenis permainan yang populer di kalangan anak adalah *role-playing games* (RPG), yaitu permainan yang memungkinkan pemain membangun identitas virtual, berkolaborasi, dan berinteraksi dengan pemain lain dalam lingkungan digital.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan digital memiliki potensi memberikan manfaat terhadap perkembangan anak, seperti peningkatan kemampuan kerja sama, keterampilan pemecahan masalah, serta interaksi sosial (Granic et al., 2014). Permainan digital juga dapat menjadi sarana eksplorasi sosial yang membantu anak membangun relasi dengan teman sebaya melalui aktivitas kolaboratif dalam ruang virtual (Lobel et al., 2017). Namun demikian, penggunaan RPG secara berlebihan berpotensi menimbulkan berbagai risiko, seperti kesulitan mengendalikan durasi bermain, gangguan konsentrasi belajar, penurunan kualitas tidur, hingga kecenderungan perilaku kompulsif yang dapat mengarah pada ketergantungan game (Muppalla et al., 2023; Setiowati et al., 2025).

Orang tua memiliki posisi strategis dalam ekosistem penggunaan media digital anak karena mereka mengamati perilaku anak secara langsung di lingkungan rumah sekaligus bertanggung jawab terhadap pengawasan dan mediasi penggunaan teknologi. Pengalaman empiris orang tua terhadap perubahan perilaku anak akibat penggunaan game digital menjadikan persepsi mereka penting untuk dipahami sebagai bagian dari penguatan literasi digital keluarga. Namun, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa banyak orang tua masih mengalami keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam melakukan mediasi digital secara efektif sehingga pengawasan penggunaan game cenderung hanya berfokus pada pembatasan waktu, bukan pendampingan dan komunikasi yang konstruktif (Granic et al., 2014; Lobel et al., 2017).

Penelitian sebelumnya mengenai penggunaan permainan digital pada anak sekolah dasar di Indonesia umumnya berfokus pada dampak game terhadap perilaku belajar, motivasi akademik, atau interaksi sosial anak (Hamidah & Ain, 2025). Perspektif orang tua sebagai aktor utama dalam pengawasan digital keluarga masih relatif terbatas dan sering diposisikan sebagai pelengkap data. Padahal, orang tua memiliki pengalaman empiris penting dalam mengamati perubahan perilaku anak, seperti meningkatnya kesulitan mengontrol waktu bermain, menurunnya disiplin belajar, hingga munculnya konflik keluarga akibat penggunaan game secara berlebihan.

Selain itu, kajian terdahulu umumnya membahas persepsi risiko, strategi mediasi keluarga, atau literasi digital secara terpisah sehingga belum memberikan gambaran komprehensif mengenai hubungan ketiga aspek tersebut dalam konteks penggunaan RPG pada anak sekolah dasar. Dengan demikian, masih terdapat *research gap* terkait bagaimana orang tua memahami risiko penggunaan RPG sekaligus menerapkan strategi pengawasan dan pendampingan digital secara efektif dalam konteks keluarga Indonesia (Bao et al., 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menawarkan *novelty* melalui integrasi tiga aspek utama yang jarang dikaji secara simultan, yaitu persepsi orang tua terhadap risiko ketergantungan RPG, praktik mediasi keluarga, dan penguatan literasi digital dalam konteks sosial anak sekolah dasar. Penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi bentuk kekhawatiran orang tua terhadap penggunaan game

digital, tetapi juga memetakan strategi pengawasan yang diterapkan keluarga serta implikasinya terhadap pengembangan program literasi digital berbasis sekolah dan keluarga.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis persepsi orang tua terhadap penggunaan RPG berbasis Android pada anak sekolah dasar; (2) mengidentifikasi tema dominan dalam pengalaman orang tua terkait risiko penggunaan RPG; (3) mengeksplorasi kesenjangan persepsi antara orang tua, siswa, dan guru mengenai dampak sosial penggunaan RPG; dan (4) merumuskan rekomendasi berbasis bukti bagi pengembangan literasi digital keluarga dan kebijakan sekolah.

Penelitian ini menggunakan dua kerangka teoritis utama. Pertama, teori mediasi orang tua (*Parental Mediation Theory*) yang menjelaskan bahwa pengawasan penggunaan media digital dilakukan melalui tiga pendekatan, yaitu mediasi aktif (*active mediation*), mediasi restriktif (*restrictive mediation*), dan penggunaan bersama (*co-use*). Mediasi aktif melalui komunikasi dan diskusi mengenai konten digital terbukti lebih efektif dalam membangun kemampuan berpikir kritis dan literasi digital anak dibandingkan pembatasan semata (Anisa, 2021).

Kedua, teori ekologi Bronfenbrenner menjelaskan bahwa perkembangan perilaku anak dipengaruhi oleh interaksi berbagai sistem lingkungan, mulai dari lingkungan keluarga (*microsystem*), hubungan keluarga dan sekolah (*mesosystem*), kebijakan sosial (*exosystem*), hingga nilai budaya masyarakat (*macrosystem*) (Paquette & Ryan, 2001). Dalam konteks penggunaan RPG, teori ini menegaskan bahwa perilaku digital anak tidak dapat dipahami hanya dari perspektif individu, tetapi juga dipengaruhi oleh dinamika keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial yang lebih luas. Konsep tersebut divisualisasikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Ekologi Bronfenbrenner dalam Konteks Penggunaan RPG Anak Sekolah Dasar

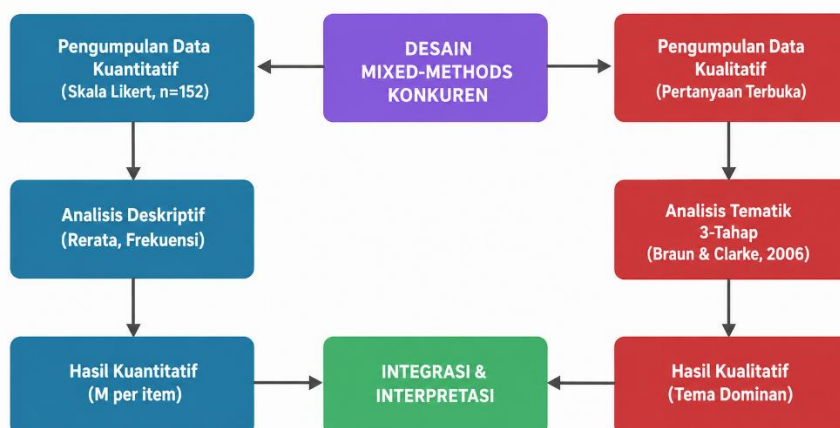
Model ini menggambarkan bahwa perilaku penggunaan RPG pada anak dipengaruhi oleh interaksi berbagai lapisan lingkungan, mulai dari keluarga sebagai lingkungan terdekat, hubungan antara keluarga dan sekolah, kebijakan sosial terkait penggunaan teknologi digital, hingga budaya masyarakat yang membentuk pola pengasuhan dan penggunaan media digital. Pemahaman terhadap interaksi antarsistem tersebut penting dalam merancang strategi mediasi digital dan literasi digital keluarga yang lebih efektif.

Selain pendekatan ekologi, kajian mengenai *Internet Gaming Disorder* (IGD) dalam DSM-5 memberikan landasan konseptual untuk memahami gejala ketergantungan game yang ditandai dengan kesulitan mengendalikan perilaku bermain, penggunaan berlebihan secara berkelanjutan, serta munculnya dampak negatif terhadap aktivitas sehari-hari. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa paparan layar berlebihan berkaitan dengan gangguan tidur, penurunan aktivitas fisik, gangguan perhatian, dan perubahan perilaku anak (Muppalla et al., 2023). Oleh karena itu, pemahaman mengenai persepsi orang tua terhadap risiko penggunaan RPG menjadi penting sebagai dasar dalam merancang strategi mediasi digital dan penguatan literasi digital keluarga yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain *concurrent mixed-methods*, yaitu pendekatan yang mengintegrasikan pengumpulan dan analisis data kuantitatif serta kualitatif secara simultan dalam satu tahapan penelitian (Creswell & Plano Clark, 2017). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan diperolehnya pemahaman yang lebih komprehensif mengenai persepsi orang tua terhadap risiko penggunaan *role-playing games* (RPG) berbasis Android pada anak sekolah dasar melalui kombinasi data numerik dan pengalaman empiris responden. Data kuantitatif digunakan untuk mengidentifikasi kecenderungan persepsi orang tua, sedangkan data kualitatif dimanfaatkan untuk menggali pengalaman, bentuk kekhawatiran, serta strategi pengawasan yang diterapkan dalam konteks keluarga. Dalam konteks sosial pendidikan dasar, penelitian ini menganalisis interaksi anak di lingkungan keluarga, praktik pengawasan orang tua, pembentukan perilaku digital, serta penguatan literasi digital keluarga sebagai bagian dari pendidikan sosial anak di era digital. Integrasi pendekatan kuantitatif dan kualitatif dilakukan untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai hubungan antara persepsi risiko, praktik mediasi keluarga, dan perilaku penggunaan media digital anak.

Alur penelitian *mixed-methods* yang digunakan ditunjukkan pada Gambar 2. Pendekatan ini menggabungkan analisis statistik deskriptif terhadap data kuantitatif dan analisis tematik terhadap narasi pengalaman orang tua yang dilakukan secara paralel sebelum diintegrasikan pada tahap interpretasi hasil untuk memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai persepsi orang tua terhadap penggunaan RPG pada anak sekolah dasar.



Gambar 2. Alur Desain Penelitian

Gambar ini menggambarkan tahapan penelitian yang dimulai dari pengumpulan data kuantitatif menggunakan kuesioner skala Likert dan pengumpulan data kualitatif melalui pertanyaan terbuka, dilanjutkan dengan analisis statistik deskriptif dan analisis tematik secara paralel. Selanjutnya, kedua

hasil analisis diintegrasikan pada tahap interpretasi untuk memperoleh pemahaman komprehensif mengenai persepsi orang tua terhadap penggunaan RPG pada anak sekolah dasar.

Partisipan penelitian terdiri atas 152 orang tua atau wali siswa kelas IV–VI sekolah dasar negeri yang direkrut menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini dipilih karena penelitian memerlukan responden dengan karakteristik tertentu, yaitu orang tua yang memiliki anak aktif bermain RPG berbasis Android secara rutin. Partisipan berasal dari beberapa wilayah di Indonesia, meliputi Sulawesi Selatan, Jawa Barat, Jawa Tengah, dan Kalimantan Timur sehingga memungkinkan diperolehnya variasi pengalaman penggunaan game digital dalam konteks sosial dan budaya yang berbeda. Kriteria inklusi penelitian meliputi: (1) orang tua atau wali yang memiliki anak usia sekolah dasar; (2) anak menggunakan smartphone pribadi maupun perangkat keluarga; dan (3) anak bermain RPG berbasis Android minimal tiga kali dalam seminggu. Selain data orang tua, analisis kesenjangan persepsi juga memanfaatkan data pembandingan dari kelompok siswa dan guru yang diperoleh melalui penelitian sebelumnya dalam proyek yang sama. Data tersebut digunakan untuk membandingkan persepsi mengenai dampak sosial RPG terhadap anak sekolah dasar.

Instrumen penelitian berupa kuesioner yang terdiri atas dua bagian. Bagian pertama menggunakan item skala Likert lima poin untuk mengukur persepsi orang tua terhadap manfaat sosial RPG, risiko perilaku, pengawasan penggunaan game, dan praktik mediasi digital keluarga. Bagian kedua berupa pertanyaan terbuka yang digunakan untuk menggali pengalaman orang tua terkait perubahan perilaku anak, pola interaksi sosial di rumah, strategi pengawasan penggunaan game, serta rekomendasi terhadap peran sekolah dalam penguatan literasi digital. Pengumpulan data dilakukan secara daring menggunakan *Google Form* selama periode penelitian berlangsung. Sebelum mengisi kuesioner, seluruh responden diberikan lembar persetujuan partisipasi (*informed consent*) yang menjelaskan tujuan penelitian, kerahasiaan data, serta hak responden untuk menghentikan partisipasi kapan saja. Identitas partisipan dijaga kerahasiaannya dan seluruh data digunakan hanya untuk kepentingan akademik.

Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengidentifikasi kecenderungan persepsi orang tua terhadap RPG dan risiko ketergantungan game. Analisis dilakukan melalui penghitungan nilai minimum, maksimum, dan rerata untuk menggambarkan tingkat persepsi terhadap manfaat sosial, kekhawatiran risiko, pengawasan penggunaan game, serta praktik mediasi keluarga. Sementara itu, data kualitatif dianalisis menggunakan prosedur pengkodean tematik Braun dan Clarke (2006), meliputi *open coding*, *axial coding*, dan *selective coding* untuk mengidentifikasi tema-tema dominan dalam narasi orang tua. Analisis kesenjangan persepsi dilakukan dengan membandingkan rerata skor antara kelompok orang tua, siswa, dan guru mengenai dampak sosial penggunaan RPG terhadap anak sekolah dasar. Perbandingan tersebut digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan persepsi antar pemangku kepentingan dalam memahami manfaat maupun risiko penggunaan game digital. Selanjutnya, integrasi data dilakukan pada tahap interpretasi hasil menggunakan pendekatan *side-by-side comparison*, yaitu membandingkan secara berdampingan hasil analisis statistik dan temuan tematik untuk mengidentifikasi kesesuaian maupun perbedaan antara persepsi numerik orang tua dan pengalaman empiris yang mereka rasakan. Proses ini digunakan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara persepsi risiko, praktik mediasi keluarga, dan kebutuhan literasi digital dalam konteks penggunaan RPG pada anak sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Persepsi Orang Tua terhadap Manfaat dan Risiko RPG

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi orang tua terhadap penggunaan *role-playing games* (RPG) pada anak sekolah dasar cenderung bersifat ambivalen. Di satu sisi, orang tua mengakui adanya manfaat sosial dari penggunaan RPG, seperti peningkatan kemampuan bekerja sama, tanggung jawab, dan pemahaman nilai moral. Namun, di sisi lain, persepsi terhadap risiko penggunaan game digital memperoleh skor yang lebih tinggi, terutama berkaitan dengan potensi ketergantungan dan kebutuhan pengawasan yang lebih ketat. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun orang tua menyadari aspek positif RPG, kekhawatiran terhadap dampak negatif penggunaan berlebihan tetap mendominasi. Statistik deskriptif persepsi orang tua terhadap penggunaan RPG disajikan pada Tabel 1, sedangkan distribusi rerata skor tiap indikator divisualisasikan pada Gambar 3.

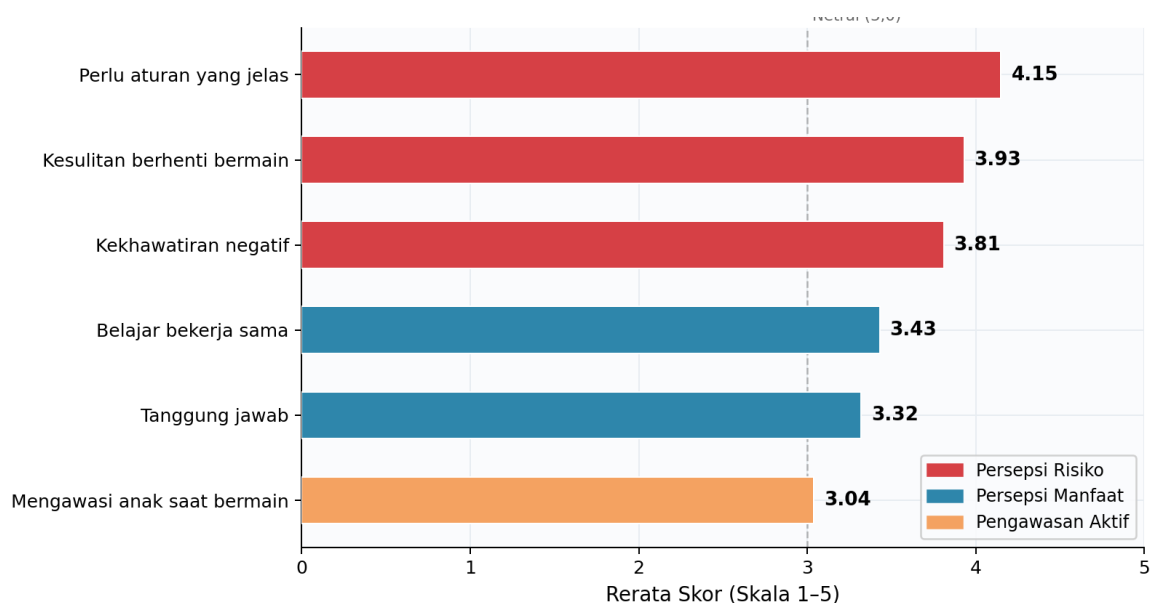
Tabel 1. Statistik Deskriptif Persepsi Orang Tua terhadap RPG

Item Pernyataan	Min	Max	Rerata (M)	Kategori
Belajar bekerja sama	1	5	3,43	Tinggi
Tanggung jawab anak	1	5	3,32	Sedang
Nilai moral dan kejujuran	1	5	3,30	Sedang
Kekhawatiran dampak negatif	2	5	3,81	Tinggi
Kesulitan berhenti bermain	2	5	3,93	Tinggi
Perlu aturan yang jelas	2	5	4,15	Tinggi
Mengawasi anak saat bermain	1	5	3,04	Sedang

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa orang tua cenderung memiliki persepsi risiko yang lebih tinggi dibandingkan persepsi manfaat terhadap penggunaan *role-playing games* (RPG). Kekhawatiran utama orang tua berkaitan dengan kebutuhan penerapan aturan penggunaan game yang jelas serta kesulitan anak dalam menghentikan aktivitas bermain. Temuan ini mengindikasikan adanya perhatian yang kuat terhadap potensi penggunaan game secara berlebihan yang dapat memengaruhi perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari, termasuk disiplin belajar, pengelolaan waktu, dan interaksi sosial. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa orang tua memandang pengaturan waktu dan pengawasan penggunaan game sebagai aspek penting dalam pengelolaan aktivitas digital anak.

Di sisi lain, orang tua tetap mengakui adanya manfaat sosial dari penggunaan RPG, terutama dalam mendukung kemampuan bekerja sama, tanggung jawab, dan pembentukan nilai sosial pada anak. Meskipun demikian, pengakuan terhadap manfaat tersebut tidak lebih dominan dibandingkan persepsi terhadap risiko penggunaan game. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan RPG dipersepsikan sebagai fenomena yang memiliki dua sisi, yaitu berpotensi mendukung perkembangan keterampilan sosial sekaligus menimbulkan dampak negatif apabila penggunaannya tidak disertai pengawasan dan pendampingan yang memadai. Dengan demikian, persepsi orang tua terhadap RPG mencerminkan kebutuhan akan keseimbangan antara pemanfaatan potensi positif game digital dan upaya pencegahan terhadap risiko penggunaan berlebihan.

Distribusi persepsi orang tua terhadap berbagai dimensi penggunaan RPG divisualisasikan pada Gambar 3 untuk memberikan gambaran perbandingan kecenderungan penilaian antardimensi yang diukur.



Gambar 3. Rerata Skor Persepsi Orang Tua terhadap RPG

Gambar 3 menunjukkan bahwa indikator yang berkaitan dengan persepsi risiko cenderung lebih dominan dibandingkan indikator manfaat sosial. Orang tua lebih banyak menyoroti pentingnya aturan penggunaan game yang jelas serta kesulitan anak dalam menghentikan aktivitas bermain, sedangkan praktik pengawasan aktif terhadap penggunaan game tampak belum menjadi strategi yang diterapkan secara optimal. Pola ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara kesadaran orang tua mengenai pentingnya pengawasan penggunaan game dan implementasi mediasi digital dalam kehidupan sehari-hari.

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua memahami adanya manfaat sosial dari penggunaan *role-playing games* (RPG), tetapi persepsi mereka lebih banyak dipengaruhi oleh kekhawatiran terhadap risiko perilaku yang mungkin muncul akibat penggunaan game secara berlebihan. Temuan ini mengindikasikan bahwa kesadaran terhadap perlunya pengawasan belum sepenuhnya diikuti oleh praktik pendampingan digital yang konsisten. Kondisi tersebut memperlihatkan adanya kebutuhan penguatan literasi digital keluarga agar orang tua tidak hanya berperan sebagai pembatas penggunaan game, tetapi juga sebagai pendamping aktif yang mampu membangun pola penggunaan media digital secara sehat, seimbang, dan bertanggung jawab pada anak.

2. Narasi Kualitatif Orang Tua

Analisis terhadap respons terbuka orang tua menunjukkan adanya dua pola narasi yang bersifat kontras mengenai penggunaan *role-playing games* (RPG) pada anak sekolah dasar. Sebagian kecil orang tua mendeskripsikan perubahan perilaku positif, seperti meningkatnya kemampuan bekerja sama, interaksi sosial yang lebih baik, serta munculnya aktivitas bermain kooperatif dengan saudara atau teman sebaya. Namun demikian, sebagian besar narasi lebih banyak menyoroti dampak negatif penggunaan RPG, terutama yang berkaitan dengan kecenderungan ketergantungan, penurunan disiplin belajar, serta berkurangnya pengawasan orang tua terhadap aktivitas digital anak. Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman orang tua terhadap penggunaan game digital lebih banyak diwarnai oleh kekhawatiran dibandingkan pengakuan terhadap manfaat sosial yang mungkin diperoleh anak. Distribusi tema dominan dalam narasi orang tua disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Tema Kualitatif Dominan dalam Narasi Orang Tua

No.	Tema Utama	Subtema/Kode Utama	Frekuensi (%)	Arah
1	Ketergantungan dan Gangguan Akademik	Gangguan tidur, tugas terabaikan, bermain kompulsif	34%	(-)
2	Kurangnya Supervisi Orang Tua	Tidak mengetahui konten game, jarang mendampingi	22%	(-)
3	Kebutuhan Regulasi Waktu Layar	Permintaan aturan waktu yang jelas	20%	(±)
4	Rekomendasi Literasi Digital	Program sekolah, pelatihan orang tua	16%	(+)
5	Perubahan Perilaku Positif	Lebih sosial, kooperatif dengan saudara	8%	(+)

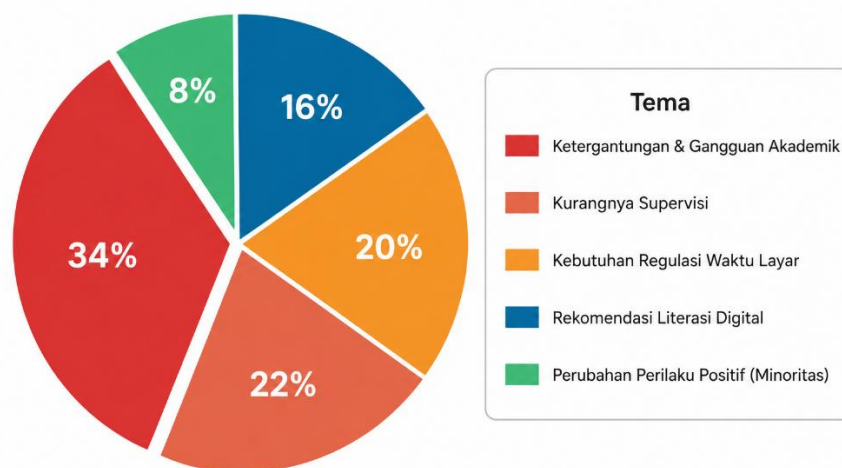
Temuan pada Tabel 2 menunjukkan bahwa narasi negatif lebih dominan dibandingkan narasi positif dalam pengalaman orang tua terhadap penggunaan RPG oleh anak. Tema ketergantungan dan gangguan akademik muncul sebagai perhatian utama dengan frekuensi tertinggi (34%), ditandai oleh laporan mengenai gangguan tidur, tugas sekolah yang terabaikan, serta kecenderungan bermain secara kompulsif. Dominasi tema tersebut memperlihatkan bahwa kekhawatiran orang tua tidak hanya berkaitan dengan durasi bermain, tetapi juga terhadap konsekuensi penggunaan game pada aspek akademik dan rutinitas sehari-hari anak.

Selain itu, tema mengenai kurangnya supervisi orang tua (22%) menunjukkan bahwa sebagian responden mengaku mengalami keterbatasan dalam memahami konten permainan maupun melakukan pendampingan secara aktif selama anak bermain. Kondisi ini mengindikasikan adanya tantangan dalam praktik mediasi digital keluarga, terutama ketika orang tua memiliki keterbatasan pengetahuan mengenai ekosistem permainan digital yang diakses anak. Sementara itu, tema kebutuhan regulasi waktu layar (20%) memperlihatkan tingginya harapan orang tua terhadap penerapan aturan penggunaan game yang lebih jelas sebagai upaya mengendalikan potensi penggunaan berlebihan.

Di sisi lain, sejumlah kecil narasi menunjukkan pengalaman positif terkait penggunaan RPG. Sebanyak 8% respons menggambarkan adanya peningkatan interaksi sosial, kemampuan bekerja sama, dan perilaku kooperatif anak saat bermain dengan saudara maupun teman sebaya. Meskipun proporsinya relatif kecil, temuan ini mengindikasikan bahwa RPG tidak sepenuhnya dipersepsikan sebagai ancaman, tetapi juga dapat memberikan peluang bagi perkembangan keterampilan sosial apabila penggunaannya berlangsung secara terkontrol dan didampingi dengan baik oleh keluarga.

Hasil analisis kualitatif memperkuat temuan kuantitatif sebelumnya. Tingginya skor pada indikator “kesulitan berhenti bermain” ($M = 3,93$) selaras dengan dominasi tema ketergantungan dan gangguan akademik dalam narasi orang tua. Sebaliknya, skor sedang pada dimensi manfaat sosial konsisten dengan munculnya sejumlah kecil narasi positif terkait kerja sama dan interaksi sosial anak selama bermain RPG. Kesesuaian antara temuan kuantitatif dan kualitatif menunjukkan bahwa persepsi orang tua terhadap penggunaan RPG lebih banyak dibentuk oleh pengalaman langsung menghadapi risiko perilaku dibandingkan pengamatan terhadap manfaat sosial yang diperoleh anak.

Distribusi tema dominan dalam narasi kualitatif orang tua divisualisasikan pada Gambar 4 untuk memperlihatkan proporsi masing-masing tema yang muncul dalam respons partisipan.



Gambar 4. Distribusi Tema Dominan dalam Narasi Kualitatif Orang Tua

Gambar 4 menunjukkan dominasi tema ketergantungan dan gangguan akademik dibandingkan tema lainnya. Sebaliknya, tema perubahan perilaku positif memiliki proporsi paling rendah. Pola ini mempertegas bahwa persepsi orang tua terhadap penggunaan RPG lebih banyak dipengaruhi oleh kekhawatiran terhadap dampak negatif dibandingkan pengakuan terhadap manfaat sosial yang mungkin diperoleh anak melalui aktivitas bermain digital.

3. Kesenjangan Persepsi Lintas Pemangku Kepentingan

Salah satu temuan penting penelitian ini adalah adanya perbedaan persepsi yang cukup jelas antara kelompok orang tua, siswa, dan guru mengenai dampak sosial penggunaan *role-playing games* (RPG) pada anak sekolah dasar. Siswa dan guru cenderung memberikan penilaian lebih tinggi terhadap manfaat sosial RPG, terutama pada aspek kerja sama, tanggung jawab, dan nilai moral. Sebaliknya, orang tua lebih banyak menekankan potensi risiko, khususnya terkait kesulitan mengendalikan perilaku bermain dan dampak negatif terhadap aktivitas sehari-hari anak. Perbandingan persepsi antar kelompok disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Kesenjangan Persepsi Lintas Pemangku Kepentingan

Dimensi	Orang Tua	Siswa	Guru	Selisih (O-S)
Kerja sama	3,43	4,04	4,19	-0,61
Tanggung jawab	3,32	3,96	4,07	-0,64
Nilai moral	3,30	4,00	4,05	-0,70
Kesulitan berhenti bermain	3,93	3,54	3,37	+0,39
Supervisi aktif orang tua	3,04	3,80	3,50	-0,76

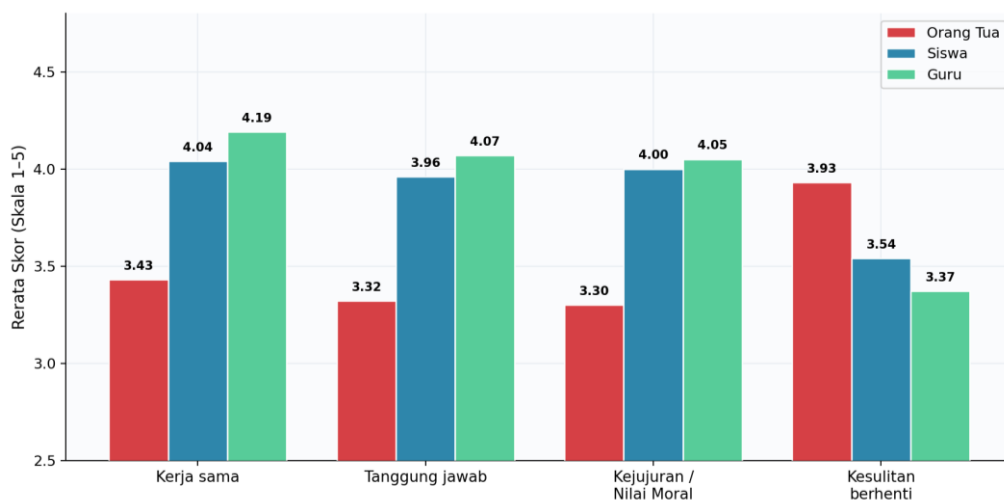
Keterangan: Selisih dihitung sebagai (Orang Tua - Siswa). Nilai negatif menunjukkan bahwa orang tua memberikan skor lebih rendah dibandingkan siswa.

Data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa orang tua cenderung memberikan skor lebih rendah dibandingkan siswa pada dimensi kerja sama, tanggung jawab, dan nilai moral. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa lebih banyak merasakan manfaat sosial RPG dibandingkan persepsi yang dimiliki orang tua. Sebaliknya, pada indikator kesulitan berhenti bermain, orang tua memberikan skor lebih tinggi dibandingkan siswa, yang menunjukkan tingkat kekhawatiran orang tua terhadap potensi ketergantungan game lebih besar daripada pengalaman yang dirasakan anak. Perbedaan tersebut menggambarkan adanya divergensi persepsi antar kelompok pemangku kepentingan dalam memahami dampak penggunaan RPG pada anak sekolah dasar.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan RPG tidak hanya berkaitan dengan aktivitas hiburan digital, tetapi juga berhubungan dengan pembentukan perilaku sosial dalam lingkungan keluarga dan

sekolah. Indikator kerja sama, tanggung jawab, dan nilai moral yang muncul dalam persepsi orang tua, siswa, dan guru menunjukkan adanya dimensi sosial yang relevan dengan pembelajaran IPS di sekolah dasar. Selain itu, praktik mediasi keluarga dan pengawasan penggunaan game mencerminkan proses pendidikan sosial dalam keluarga, seperti pembentukan disiplin, tanggung jawab digital, dan interaksi sosial anak di ruang digital. Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung pentingnya penguatan literasi digital dan pendidikan sosial dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi interaksi sosial, tanggung jawab sosial, dan penggunaan teknologi secara bijak.

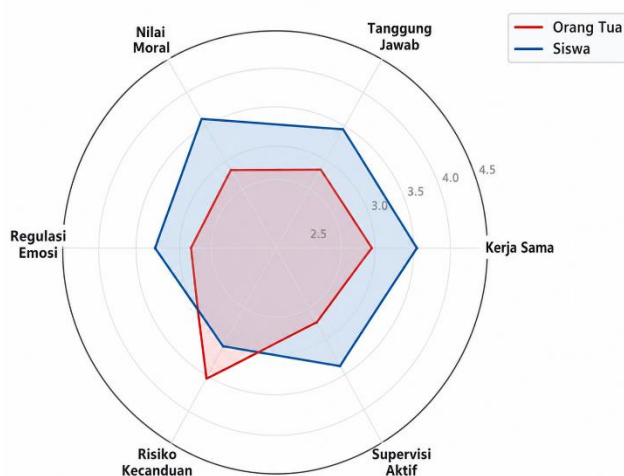
Perbedaan persepsi antar kelompok divisualisasikan pada Gambar 5 untuk memperlihatkan kecenderungan penilaian orang tua, siswa, dan guru terhadap berbagai dimensi penggunaan RPG.



Gambar 5. Kesenjangan Persepsi Lintas Pemangku Kepentingan (Orang Tua, Siswa, dan Guru)

Gambar 5 menunjukkan bahwa siswa dan guru cenderung memberikan penilaian lebih tinggi terhadap manfaat sosial RPG dibandingkan orang tua. Sebaliknya, orang tua menunjukkan tingkat kekhawatiran yang lebih besar terhadap potensi risiko penggunaan game, terutama terkait ketergantungan dan pengawasan perilaku bermain anak.

Untuk memperjelas profil persepsi antara orang tua dan siswa terhadap berbagai dimensi penggunaan RPG, dilakukan visualisasi menggunakan diagram radar sebagaimana ditampilkan pada Gambar 6. Visualisasi ini memberikan gambaran mengenai pola perbedaan persepsi antara kedua kelompok pada indikator manfaat sosial maupun risiko penggunaan game.



Gambar 6. Profil Radar Persepsi Orang Tua dan Siswa terhadap Dimensi RPG

Gambar 6 memperlihatkan bahwa siswa memiliki kecenderungan penilaian lebih positif terhadap aspek manfaat sosial RPG, sedangkan orang tua lebih menonjol pada persepsi risiko. Perbedaan pola tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk membangun pemahaman bersama antara orang tua dan anak terkait penggunaan game digital yang sehat dan seimbang.

Selain mengidentifikasi kesenjangan persepsi, penelitian ini juga memetakan strategi mediasi yang dilakukan orang tua dalam mengawasi penggunaan game digital oleh anak. Berbagai bentuk mediasi tersebut diklasifikasikan berdasarkan pendekatan pengawasan yang umum digunakan dalam lingkungan keluarga, sebagaimana disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Strategi Mediasi Orang Tua: Tipologi dan Contoh Praktik

Jenis Mediasi	Deskripsi	Contoh Praktik
Mediasi Aktif	Diskusi tentang konten game dan nilai sosialnya	“Apa yang kamu pelajari dari game hari ini?”
Mediasi Restriktif	Pembatasan akses, waktu, atau jenis game	Aturan: maksimal 1 jam/hari, hanya akhir pekan
<i>Co-playing (Co-use)</i>	Bermain bersama anak untuk memahami konten game	Orang tua ikut bermain dan mendampingi
Perjanjian Keluarga	Kesepakatan penggunaan game yang dinegosiasikan bersama	Dokumen aturan waktu dan pola bermain

Sumber: Diadaptasi dari Lobel et al. (2017)

Strategi mediasi pada Tabel 4 menunjukkan bahwa pengawasan penggunaan game tidak hanya dilakukan melalui pembatasan waktu, tetapi juga melalui komunikasi aktif dan keterlibatan orang tua dalam aktivitas digital anak. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa tingginya kekhawatiran orang tua terhadap risiko RPG tidak selalu diikuti kemampuan mediasi digital yang memadai. Rendahnya skor pengawasan aktif mengindikasikan bahwa sebagian orang tua masih mengalami keterbatasan dalam memahami konten dan mekanisme permainan digital yang diakses anak. Oleh karena itu, strategi mediasi keluarga perlu diperkuat melalui program literasi digital yang membantu orang tua memahami pola penggunaan game, membangun komunikasi yang lebih dialogis, serta menerapkan pengawasan yang seimbang antara pembatasan dan pendampingan aktif.

Pembahasan

1. Mengapa Orang Tua Lebih Menekankan Risiko?

Dominasi persepsi risiko dalam pandangan orang tua dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme empiris yang muncul dari hasil penelitian. Orang tua mengamati perilaku anak secara langsung dalam konteks rumah tangga, yaitu lingkungan sosial tempat dampak penggunaan RPG paling nyata terlihat dalam kehidupan sehari-hari. Hasil kuantitatif menunjukkan tingginya skor pada indikator “kesulitan berhenti bermain” ($M = 3,93$) dan “perlunya aturan penggunaan game yang jelas” ($M = 4,15$). Temuan tersebut diperkuat oleh hasil kualitatif yang menggambarkan adanya konflik terkait durasi penggunaan layar (*screen time*), gangguan rutinitas tidur, penurunan fokus belajar, serta berkurangnya interaksi keluarga akibat penggunaan game secara berlebihan. Sebaliknya, manfaat sosial seperti kerja sama dan interaksi antarteman lebih sering muncul dalam lingkungan bermain sebaya yang tidak selalu diamati secara langsung oleh orang tua. Kondisi ini menyebabkan orang tua cenderung lebih sensitif terhadap konsekuensi negatif dibandingkan manfaat sosial dari penggunaan RPG. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Muppalla et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan layar secara berlebihan berkaitan dengan gangguan tidur, masalah perhatian, dan perubahan perilaku pada anak.

Selain dipengaruhi oleh pengalaman empiris, dominasi persepsi risiko juga dapat dikaitkan dengan praktik pengawasan dan mediasi penggunaan media digital dalam keluarga. Orang tua cenderung memandang aktivitas digital dari perspektif perlindungan terhadap disiplin belajar dan perilaku anak sehingga penggunaan game lebih sering dipersepsikan sebagai potensi risiko dibandingkan ruang pembelajaran sosial. Perspektif tersebut menjelaskan mengapa orang tua lebih menilai RPG dari sudut pandang risiko perilaku dan akademik dibandingkan manfaat sosial yang mungkin diperoleh anak. Temuan ini selaras dengan Anisa (2021) yang menjelaskan bahwa kemampuan mediasi digital keluarga dipengaruhi oleh tingkat literasi digital orang tua dalam memahami penggunaan media oleh anak. Dengan demikian, konteks sosial penggunaan RPG tidak hanya berkaitan dengan interaksi anak di ruang digital, tetapi juga berhubungan dengan dinamika relasi orang tua-anak, pola komunikasi keluarga, dan praktik pengawasan dalam lingkungan rumah tangga.

Persepsi risiko yang tinggi juga dipengaruhi oleh keterbatasan literasi digital orang tua. Sebagian orang tua mengaku belum memahami mekanisme permainan RPG, fitur komunikasi daring, maupun pola interaksi sosial yang terjadi dalam permainan. Akibatnya, aktivitas bermain game lebih sering dipersepsikan sebagai kegiatan yang mengganggu dibandingkan sebagai ruang interaksi sosial digital anak. Rendahnya skor pengawasan aktif ($M = 3,04$) menunjukkan bahwa sebagian orang tua belum mampu menerapkan mediasi digital secara optimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sidiq et al. (2025) yang menunjukkan bahwa kekhawatiran orang tua terhadap *screen time* berkaitan erat dengan persepsi terhadap prestasi akademik dan masalah perilaku anak. Selain itu, Lobel et al. (2017) menegaskan bahwa keterlibatan orang tua dalam aktivitas digital anak berperan dalam membentuk pengalaman penggunaan media yang lebih adaptif. Oleh karena itu, peningkatan literasi digital keluarga menjadi aspek penting dalam memperkuat kemampuan orang tua melakukan pendampingan penggunaan media digital secara lebih seimbang dan konstruktif.

2. Strategi Mediasi Keluarga yang Efektif

Rendahnya skor pada indikator pengawasan aktif ($M = 3,04$) menunjukkan bahwa sebagian orang tua masih mengalami kesulitan dalam menerapkan mediasi digital secara konsisten. Temuan ini diperkuat oleh hasil kualitatif yang menunjukkan munculnya tema kurangnya supervisi orang tua terhadap penggunaan game oleh anak. Sebagian responden mengaku belum memahami konten permainan maupun pola interaksi yang terjadi selama anak bermain RPG. Kondisi tersebut mengindikasikan adanya kesenjangan antara kesadaran orang tua mengenai pentingnya pengawasan dan praktik pendampingan yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Lobel et al. (2017) yang menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam aktivitas digital anak berkontribusi terhadap pembentukan pengalaman bermain yang lebih positif dan mendukung kesejahteraan psikososial anak. Sebaliknya, pengawasan yang hanya berorientasi pada pembatasan tanpa pendampingan aktif cenderung kurang efektif dalam membangun regulasi diri anak terhadap penggunaan media digital (Lobel et al., 2017). Selain itu, Anisa (2021) menegaskan bahwa literasi digital keluarga tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, mendampingi, dan mengarahkan aktivitas digital anak secara kritis.

Tingginya skor pada indikator kebutuhan aturan penggunaan game yang jelas ($M = 4,15$) juga menunjukkan bahwa orang tua memandang regulasi penggunaan game sebagai strategi penting dalam mengurangi potensi dampak negatif. Temuan ini selaras dengan munculnya tema kebutuhan regulasi waktu layar pada hasil analisis kualitatif. Oleh karena itu, strategi mediasi keluarga dalam penelitian ini tidak hanya berkaitan dengan pembatasan waktu bermain, tetapi juga memerlukan komunikasi

yang lebih terbuka dan pendampingan aktif selama anak menggunakan media digital. Pendekatan tersebut sesuai dengan konsep mediasi aktif (*active mediation*) yang dinilai lebih efektif dalam membangun perilaku digital yang sehat dibandingkan pendekatan restriktif semata (Anisa, 2021).

3. Implikasi Kesenjangan Persepsi terhadap Kebijakan Pendidikan dan Literasi Digital

Temuan penelitian menunjukkan adanya perbedaan persepsi antara orang tua, siswa, dan guru terhadap penggunaan RPG pada anak sekolah dasar. Orang tua cenderung memberikan penilaian lebih tinggi terhadap risiko penggunaan game, sedangkan siswa dan guru lebih banyak menyoroti manfaat sosial, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan interaksi kelompok. Perbedaan persepsi ini menunjukkan bahwa pemahaman mengenai dampak penggunaan RPG dipengaruhi oleh posisi dan pengalaman masing-masing kelompok dalam mengamati perilaku anak.

Dominasi persepsi risiko pada kelompok orang tua dapat dipahami sebagai respons terhadap dampak penggunaan media digital yang lebih sering diamati dalam lingkungan keluarga, seperti gangguan rutinitas belajar dan penggunaan *screen time* yang berlebihan. Penelitian Muppalla et al. (2023) menunjukkan bahwa paparan layar berlebihan pada anak berkaitan dengan gangguan tidur, penurunan aktivitas fisik, serta masalah perhatian. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Sidiq et al. (2025), yang menemukan hubungan antara *screen time* dengan performa akademik dan masalah perilaku pada anak usia sekolah.

Di sisi lain, siswa dan guru cenderung melihat RPG dari perspektif manfaat sosial. Pandangan ini sejalan dengan penelitian Granic et al. (2014) yang menjelaskan bahwa permainan digital berpotensi mendukung pengembangan keterampilan sosial, kerja sama, serta kemampuan pemecahan masalah. Oleh karena itu, perbedaan persepsi antara orang tua, siswa, dan guru dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan RPG memiliki karakteristik yang kompleks karena memuat peluang pengembangan sosial sekaligus risiko perilaku apabila tidak diimbangi dengan pengawasan yang memadai.

Kesenjangan persepsi tersebut mengindikasikan perlunya penguatan kolaborasi antara keluarga dan sekolah dalam mendampingi penggunaan media digital pada anak sekolah dasar. Orang tua memiliki pengalaman langsung dalam mengamati perilaku anak di rumah, sedangkan guru lebih banyak melihat interaksi sosial anak di lingkungan pendidikan. Dengan demikian, pengembangan program literasi digital berbasis keluarga dan sekolah menjadi penting untuk membangun pemahaman yang lebih seimbang mengenai manfaat dan risiko penggunaan game digital pada anak.

PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua siswa sekolah dasar di Indonesia mengakui adanya manfaat sosial dari penggunaan *role-playing games* (RPG) berbasis Android, terutama pada aspek kerja sama, interaksi sosial, dan tanggung jawab anak. Namun, persepsi orang tua lebih didominasi oleh kekhawatiran terhadap risiko penggunaan game secara berlebihan, seperti kesulitan menghentikan aktivitas bermain, gangguan rutinitas belajar, serta rendahnya pengawasan penggunaan media digital di lingkungan keluarga. Temuan penelitian juga mengidentifikasi adanya kesenjangan persepsi antara orang tua, siswa, dan guru, di mana orang tua cenderung lebih menekankan aspek risiko, sedangkan siswa dan guru lebih banyak memandang RPG dari sisi manfaat sosialnya. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa keterbatasan pemahaman orang tua terhadap ekosistem permainan digital berpengaruh terhadap efektivitas mediasi penggunaan game pada anak, sehingga strategi mediasi yang melibatkan komunikasi aktif, *co-playing*, dan penyusunan aturan penggunaan game secara bersama menunjukkan potensi yang lebih adaptif dibandingkan pendekatan pembatasan semata.

Secara konseptual, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan kajian literasi digital keluarga melalui integrasi persepsi risiko orang tua, praktik mediasi keluarga, dan kebutuhan penguatan literasi digital dalam konteks sosial pendidikan dasar. Sementara secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi dasar dalam pengembangan program literasi digital berbasis keluarga dan sekolah guna mendukung penggunaan media digital yang lebih sehat, seimbang, dan bertanggung jawab pada anak usia sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian, orang tua disarankan untuk meningkatkan keterlibatan aktif dalam penggunaan media digital anak melalui komunikasi terbuka, pendampingan selama aktivitas bermain game, serta penyusunan aturan penggunaan game yang disepakati bersama. Sekolah juga perlu memperkuat program literasi digital keluarga melalui kegiatan edukasi, seperti seminar *parenting* digital, pelatihan pengawasan penggunaan game, dan pengembangan materi pembelajaran yang mendukung penggunaan teknologi secara sehat dan bijak. Selain itu, kolaborasi antara sekolah dan keluarga perlu ditingkatkan untuk membangun pemahaman yang lebih seimbang mengenai manfaat dan risiko penggunaan game digital pada anak sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kajian yang lebih mendalam mengenai hubungan antara penggunaan RPG dengan perilaku sosial anak, dinamika interaksi keluarga, serta efektivitas program literasi digital keluarga pada berbagai konteks sosial dan budaya di Indonesia agar pemahaman mengenai penggunaan media digital pada anak dapat dikembangkan secara lebih komprehensif sesuai perubahan lingkungan digital yang terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, A. R. (2025, June). *Digital literacy in the family (Case study of restricting YouTube use in children)*. In *Jogjakarta Communication Conference (JCC)*, 3(1), 92–98.
- Bao, K., Wu, S., Oubibi, M., & Cai, L. (2025). Internet gaming disorder among rural left-behind children in China: A sociological qualitative study. *Psychology Research and Behavior Management*, 18, 387–403. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S496951>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Budiawan, N., Sari, N., & Sujiah, S. (2024). Intensitas bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresif pada agregat remaja. *Jurnal Keperawatan Profesional (KEPO)*, 5, 253–263. <https://doi.org/10.36590/kepo.v5i2.1098>
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2017). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Hamidah, A., & Ain, S. Q. (2025). Hubungan game online terhadap fokus belajar siswa sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(4), 6049–6060.
- Lobel, A., Engels, R. C. M. E., Stone, L. L., Burk, W. J., & Granic, I. (2017). Video gaming and children's psychosocial wellbeing: A longitudinal study. *Journal of Youth and Adolescence*, 46(4), 884–897. <https://doi.org/10.1007/s10964-017-0646-z>
- Muppalla, S. K., Vuppapapati, S., Pulliahgaru, A. R., & Sreenivasulu, H. (2023). Effects of excessive screen time on child development: An updated review and strategies for management. *Cureus*, 15(6). <https://doi.org/10.7759/cureus.40608>
- Paquette, D., & Ryan, J. (2001). *Bronfenbrenner's ecological systems theory*. National-Louis University.
-

- Setiowati, A., Prasetya, F. F. D., & Alviyana, M. (2025). Penyebab dan dampak kecanduan game online pada perkembangan siswa sekolah dasar. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(3), 1474–1484. <https://doi.org/10.31316/g-couns.v9i3.6097>
- Sidiq, M., Janakiraman, B., Kashoo, F., Jastania, R., Alhusayni, A. I., Alzahrani, A., Chahal, A., Thiyagarajan, A., Khan, I., Kumar, C., Vasanthi, R. K., Alanazi, F., Ahmad, M., Sehgal, C. A., Khan, S., & Alghadier, M. (2025). Screen time exposure and academic performance, anxiety, and behavioral problems among school children. *PeerJ*, 13, e19409. <https://doi.org/10.7717/peerj.19409>
- Yenita, A., & Syofriend, Y. (2021). Perspektif orang tua terhadap pendidikan anak usia dini di Kelurahan Puhun Pintu Kabun Kecamatan Mandiangin Koto Salayan Kota Bukittinggi. *Jurnal Cikal Cendekia*, 2(1), 24–34.