

Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini

Muhammad Zaini ^{1✉}, Soenarto²

Pendidikan Teknik Elektronika & Infomatika, PPs, Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

Active smartphone users in Indonesia in 2018 were around 177.9 million, the biggest contributor came from the age categories of children and adolescents. Hope the parents allow their children to play smartphones for educational purposes. This study aims to determine the level of smartphone use and find out the causes of the high rate of smartphone use in children aged 4-6 years. The method in this research uses a quantitative approach. The population in this study were parents who have children aged 4-6 years in Province of Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). The sampling technique used random sampling as many as 45 respondents. The research was conducted from July to August 2018 in State Kindergarten 1 Sleman, State Kindergarten Pembina Bantul, and State Kindergarten 3 Yogyakarta. The research instrument used a questionnaire. The data analysis technique uses quantitative descriptive analysis. The results showed the level of smartphone use in children aged 4-6 years, namely ninety-four percent. The cause of the high rate of smartphone use in children aged 4-6 years are: 1) smartphones and tablets as a means of introducing information and communication technology; 2) smartphones and tablets as educational media to increase children's knowledge; and 3) smartphones and tablets as a means of entertainment so that children are not fussy.

Keywords: *smartphone, tablet, children aged 4-6 years.*

Abstrak

Pengguna aktif *smartphone* di Indonesia pada tahun 2018 sekitar 177,9 juta jiwa, penyumbang terbesar berasal dari kategori usia anak-anak dan remaja. Harapan para orangtua memperbolehkan anaknya memainkan *smartphone* untuk keperluan edukasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penggunaan *smartphone* dan mengetahui penyebab tingginya tingkat penggunaan *smartphone* pada anak usia TK 4-6 tahun. Metode pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah orangtua yang mempunyai anak usia TK 4-6 tahun di propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling* yaitu sebanyak 45 responden. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli sampai Agustus 2018 di TK Negeri 1 Sleman, TK Negeri Pembina Bantul, dan TK Negeri 3 Yogyakarta. Instrumen penelitian menggunakan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan tingkat penggunaan *smartphone* pada anak usia TK 4-6 tahun yaitu sebesar sembilan puluh empat persen. Penyebab tingginya tingkat penggunaan *smartphone* pada anak usia TK 4-6 tahun, antara lain: 1) *smartphone* dan *tablet* sebagai sarana pengenalan teknologi informasi dan komunikasi; 2) *smartphone* dan *tablet* sebagai media edukasi untuk menambah wawasan anak; dan 3) *smartphone* dan *tablet* sebagai sarana hiburan agar anak tidak cerewet dan rewel.

Kata Kunci: *smartphone, tablet, anak usia TK 4-6 tahun.*

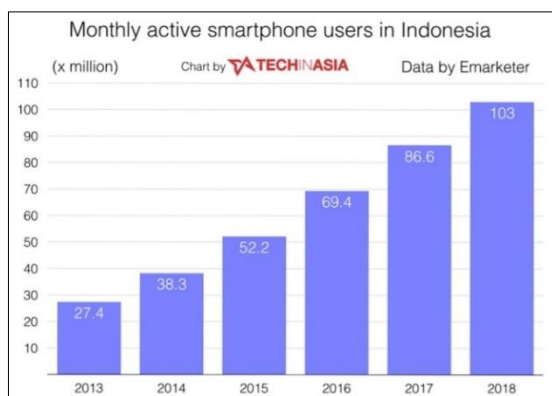
PENDAHULUAN

Anak-anak jaman sekarang terlahir di era teknologi digital, komputer atau *gadget* seperti *smartphone* dan *tablet* sudah menjadi kawan sehari-hari (Mashrah, 2017). Berdasarkan penelitian yang dipublikasikan *uswitch.com* menunjukkan bahwa lebih dari 25% anak-anak di seluruh dunia mempunyai *gadget* sebelum usia mereka genap 8 tahun. Satu dari tiga anak mulai menggunakan *smartphone* ketika berumur 3 tahun dan satu dari sepuluh anak menikmati *gadget* dalam usia yang lebih muda yaitu 2 tahun (Murdaningsih & Faqih, 2014). Pada kasus yang lain, sebuah survei oleh *Common Sense Media* yang ditujukan kepada 350 orangtua di Philadelphia, Amerika Serikat menyatakan bahwa anak-anak mulai usia 4 tahun sudah mempunyai perangkat *smartphone* pribadi tanpa pengawasan orangtua. Ada 25% orangtua mengaku meninggalkan anak mereka sendirian menggunakan *gadget* saat menjelang tidur, 33% orangtua mengaku anaknya yang berusia 3-4 tahun suka menggunakan lebih dari satu *smartphone*, 42% mengaku anaknya yang berusia 1 tahun cenderung menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, menonton video, dan bermain aplikasi, 70% orangtua mengaku mengizinkan anaknya yang berusia 6 bulan sampai 4 tahun bermain *smartphone* ketika mereka sedang mengerjakan pekerjaan rumah, dan 65% orangtua melakukan hal yang sama untuk menenangkan anak saat berada di tempat umum (Louis, 2015).

Kata *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus. Pengertian lain *gadget* yaitu sebuah perangkat atau teknologi elektronik yang berkembang pesat dan mempunyai fungsi tertentu dengan berbagai jenis diantaranya yaitu *smartphone*, *mobile phone*, *iphone*, *blackberry*, *ipad*, *tablet*, dan *netbook*

(Manumpil, Ismanto, & Onibala, 2015). *Gadget* merupakan perangkat canggih yang memiliki berbagai macam fitur dan aplikasi yang dapat menyajikan informasi, pendidikan, sosial budaya, olahraga, ekonomi maupun politik guna membantu hidup manusia menjadi lebih praktis (Yumarni, 2018). Tentu *gadget* menjadi hal yang menarik bagi anak-anak, dikarenakan *gadget* menyediakan dimensi-dimensi gerak, warna, suara, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat untuk berbagai tujuan seperti bermain *game*, menonton video, mendengarkan lagu, mengobrol dengan teman-teman mereka, dan menjelajahi situs web (Munir, 2017).

Pengguna *gadget* di Indonesia semakin tumbuh dengan pesat, bahkan diproyeksikan bahwa jumlah penetrasi *gadget* di Indonesia akan melampaui jumlah orang Indonesia (Rahmah, 2015). Indonesia merupakan negara keempat terpadat di dunia yang mencapai 260 juta jiwa, tentunya menjadi pasar teknologi digital yang besar (Kusyanti & Prastanti, 2017) (Pratama, 2018). Lembaga riset *digital marketing emarketer* memprediksi pada tahun 2018 terjadi peningkatan jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia yang mencapai lebih dari 100 juta jiwa (eMarketer, 2014). Dengan jumlah sebesar itu, tentunya Indonesia menjadi negara pengguna *smartphone* terbesar keempat di dunia, setelah China, India, dan Amerika Serikat. Gambar berikut adalah diagram prediksi peningkatan pengguna aktif *smartphone* hingga tahun 2018.



Gambar 1. Diagram Pengguna Aktif Smartphone di Indonesia

Sumber: eMarketer, Dec 2014 (Millward, 2014)

Indonesia dinobatkan sebagai negara peringkat lima terbesar pengguna *gadget* di dunia. Hal ini terbukti, data pada tahun 2014 menunjukkan pengguna aktif *smartphone* yang ada di seluruh Indonesia sekitar 47 juta jiwa, dimana 79,5% diantaranya berasal dari kategori usia anak-anak dan remaja (Wulandari, 2016). Berdasarkan hasil riset Kominfo dan UNICEF mengenai perilaku anak dan remaja di Indonesia dalam penggunaan internet menyimpulkan: 1) Ada 98% anak-anak dan remaja mengetahui tentang internet dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet; 2) Maraknya akses dan penggunaan internet di kalangan anak-anak dan remaja dikarenakan meningkatnya pengguna *smartphone* yang sebelumnya cenderung menggunakan personal komputer di warung internet dan laboratorium sekolah serta *laptop* di rumah; 3) Motivasi utama anak-anak dan remaja mengakses internet untuk mencari informasi, untuk terhubung dengan teman lama dan baru, dan untuk hiburan; dan 4) Orangtua dan guru semakin menyadari pemanfaatan *gadget* dan internet sebagai sarana pendukung pendidikan dan pembelajaran anak (Broto, 2014). Berdasarkan data terbaru yang dipublikasikan oleh *Hootsuite* pada bulan

Januari 2018 terdapat 177,9 juta jiwa penduduk Indonesia adalah pengguna aktif *mobile phone* dari total penduduk 265,4 juta jiwa.



Gambar 2. Data Infografis di Indonesia

Sumber: (Hootsuite, 2018)

Data infografis pada Gambar 2 menunjukkan peningkatan pengguna aktif *mobile phone* yang sangat besar yaitu sekitar 3,8 kali lipat jika dibandingkan tahun 2014. Peningkatan pengguna aktif *mobile phone* di Indonesia tentunya berbanding lurus dengan bertambahnya pengguna *mobile phone* di kalangan anak-anak dan remaja.

Sampai dengan saat ini, jenis *gadget* yang populer di Indonesia merupakan perangkat dengan *operating system* (OS) *Android* kemudian diikuti *iOS*. Berdasarkan data pada bulan Juli 2018 menunjukkan bahwa sistem operasi *Android* sebesar 90,64%, *iOS* mengalami kenaikan menjadi 5,34%, *Blackberry* menjadi 0,38%, *Series 40* menjadi 0,37%, *Nokia* menjadi 0,33%, dan yang lainnya menjadi 2,31% (StatCounter, 2018).

Penggunaan *gadget* yang tepat pada kalangan siswa, khususnya anak usia dini dapat mengasah pemahaman dalam berilmu, misalnya dalam hal kosakata (Machmud, 2018). Mayoritas penelitian melaporkan bahwasanya penggunaan *mobile applications* pada anak berusia 2-5 tahun memberikan dampak positif pada perkembangan literasi, matematika, sains, pemecahan masalah, dan *self efficacy* (Herodotou, 2018). Menurut paparan *Joan Ganz Cooney Center* di Amerika Serikat menemukan bahwa anak-anak usia 5 tahun yang menggunakan aplikasi edukasi *gadget*

mengalami peningkatan kosakata sekitar 27%, sedangkan anak-anak usia 3 tahun mengalami peningkatan sebanyak 17% (Wulandari, 2016). Dalam penelitian lain mengatakan usia optimal untuk memperkenalkan *gadget* adalah di atas 2-3 tahun, hal ini bertujuan untuk mengembangkan aktivitas fisik dan interaksi sosial (Wulandari, 2016). Keterampilan sosial merupakan kebutuhan mendasar anak agar mampu menghadapi berbagai situasi yang terjadi di sekitarnya (Poerwati & Cahaya, 2018). Dari segi kuantitas waktu orangtua perlu mengawasi pemakaian *gadget*, karena penggunaan yang berlebih dapat mengganggu kesehatan mata (Wulandari, 2016). Hasil penelitian menunjukkan bahwa waktu optimal bagi anak-anak usia 3-7 tahun dalam memainkan *gadget* maksimal satu jam setiap hari (Wulandari, 2016). Andika Akbar adalah seorang pendiri *New Parent Academy* memaparkan manfaat *gadget* yakni dapat menunjang pengetahuan dan mempersiapkan anak untuk menghadapi dunia digital melalui aplikasi edukatif (Rezgisari, 2014).

TheAsianParent Insight bersama *Samsung Kidstime* melalui *Mobile Device Usage Among Young Kids* melakukan survei kepada 500 orangtua di Indonesia yang menghasilkan beberapa temuan yaitu: 1) Terdapat 98% orangtua memperbolehkan anaknya menggunakan *smartphone/tablet*; 2) Orangtua yang memperbolehkan anaknya menggunakan *smartphone/tablet* untuk keperluan edukasi sebesar 80%, untuk hiburan sebesar 57%, dan untuk membuat anak tenang sebesar 55%; 3) Harapan orangtua terhadap penggunaan *smartphone/tablet* pada anak untuk aplikasi pendidikan sebesar 81% dan 85% untuk aplikasi buku; 4) Kenyataannya 72% penggunaan *smartphone/tablet* oleh anak untuk bermain *game*, 57% untuk aplikasi pendidikan, dan 14% untuk aplikasi buku;

5) Orangtua menyatakan bahwa 99% anak mereka memainkan *gadget* di rumah, dan 17% saat berada di sekolah (Nithy, 2014). Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa antara tujuan dan harapan orangtua memberikan izin penggunaan *gadget* kepada anaknya tidak sesuai dengan kenyataan yang terjadi.

Berdasarkan fenomena di atas yang memaparkan penggunaan *gadget* pada anak-anak dalam kelompok usia yang terbilang sangat luas. Disamping itu, harapan para orangtua terhadap anak mereka yaitu dapat meningkatkan motivasi dalam belajar. Ketika anak memiliki motivasi yang tinggi untuk mempelajari sesuatu, sehingga anak dapat menyerap dan memahami materi dengan baik (Aulina, 2018). Pembagian kelompok usia tersebut meliputi dari bayi, balita, anak balita, anak pra sekolah, anak pra remaja, hingga anak remaja (Muliadi, 2017). Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional mendefinisikan anak kategori usia dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun (Indonesia, 2003). Dapat disimpulkan bahwa anak usia dini mempunyai rentang usia dari bayi hingga anak pra sekolah. Hadirnya teknologi digital dikalangan anak usia dini tentu menjadi tantangan besar khususnya bagi anak pra sekolah agar bisa melanjutkan pendidikan ke tingkat sekolah dasar (SD). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui tingkat penggunaan *smartphone* dan *tablet* pada anak usia taman kanak-kanak (TK) 4-6 tahun; dan 2) Mengetahui penyebab tingginya tingkat penggunaan *smartphone* dan *tablet* pada anak usia TK 4-6 tahun.

METODOLOGI

Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli 2018 sampai Agustus 2018. Populasi penelitian yaitu orangtua yang mempunyai

anak dari rentang usia 4-6 tahun (anak usia TK) di propinsi DIY. Penentuan sampel penelitian dilakukan dengan teknik *random sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 45 responden dari Kabupaten Sleman, Kabupaten Bantul, dan Kota Yogyakarta.

Sampel penelitian berasal dari tiga sekolah di lingkungan propinsi DIY yaitu TK Negeri 1 Sleman, TK Negeri Pembina Bantul, dan TK Negeri 3 Yogyakarta. Setiap sekolah diambil 15 orangtua peserta didik.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik angket dengan 2 jawaban tertutup (ya/tidak) dan dilengkapi dengan pertanyaan terbuka. Teknik angket untuk mengetahui persentase tingkat penggunaan *smartphone* dan *tablet* pada anak usia dini. Pertanyaan terbuka digunakan untuk mendukung data persentase tingkat penggunaan *smartphone* dan *tablet* pada anak usia dini. Disamping itu, pertanyaan terbuka juga digunakan untuk mengetahui penyebab dan alasan orangtua memberikan *smartphone* dan *tablet* pada anak mereka.

Teknik analisis data untuk angket persentase penggunaan *smartphone* dan *tablet* secara deskriptif kuantitatif. Metode penskoran angket didasarkan pada skala *Guttman* dengan jawaban ya bernilai 1 dan jawaban tidak bernilai 0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

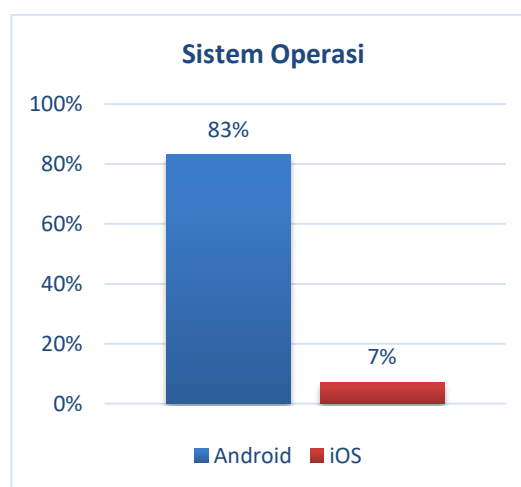
Tingkat Penggunaan *Smartphone* Pada Anak Usia Dini

Analisis data hasil angket tentang tingkat penggunaan *smartphone* dan *tablet* pada anak usia TK 4-6 tahun yang ditujukan kepada 45 orangtua dilihat dari beberapa aspek yaitu: *gadget*, kegunaan, ketergantungan, dan kemanfaatan.

a. *Gadget*

90% orangtua menyatakan bahwa jenis *gadget* yang sering digunakan anak mereka yang berusia 4-6 tahun adalah *smartphone* dan *tablet*. Tingginya penggunaan ini disebabkan karena *smartphone* dan *tablet* merupakan perangkat portabel yang berukuran kecil dan mudah dibawa kemana-mana, disamping itu memiliki fitur-fitur menarik orang dewasa hingga anak-anak. Ditambah lagi, 11% diantara anak usia 4-6 tahun sudah mempunyai *smartphone/tablet* pribadi. Anak usia 4-6 tahun yang memiliki *gadget* pribadi tentu bertentangan dengan kondisi yang semestinya, aktifitas fisik dan interaksi sosial menjadi semakin minim yang berdampak buruk terhadap kondisi sosio-emosional mereka.

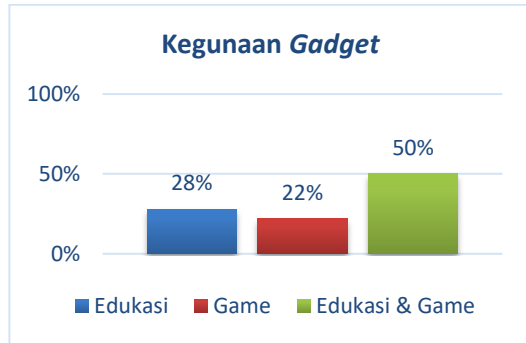
Dari total 90% *gadget* yang digunakan anak usia 4-6 tahun dibagi kedalam 2 jenis sistem operasi.



Gambar 3. Jenis Sistem Operasi *Gadget*

Berdasarkan Gambar 3 menunjukkan bahwa 83% *gadget* menggunakan sistem operasi *Android* dan 7% sisanya menggunakan sistem operasi *iOS*. Tingginya sistem operasi *android* yang digunakan orangtua untuk anak mereka selaras dengan tingginya tingkat penggunaan sistem operasi *android* di Indonesia yang berada di peringkat pertama.

b. Kegunaan



Gambar 4. Kegunaan Smartphone & Tablet

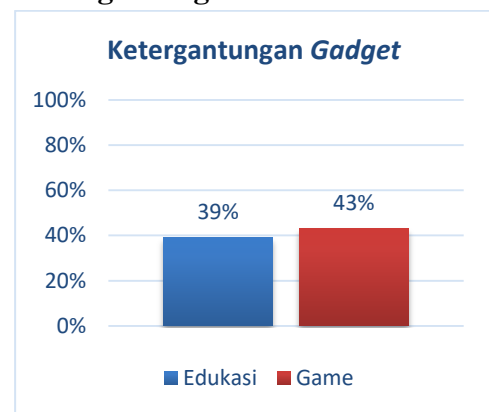
94% orangtua menyatakan anak mereka pernah menggunakan *smartphone* dan *tablet*. Ini artinya, hampir setiap anak usia 4-6 tahun saat ini sudah memainkan *smartphone* dan *tablet* atau dapat dikatakan melek teknologi digital. Berdasarkan Gambar 4 menunjukkan bahwa 28% anak usia 4-6 tahun memainkan *smartphone* dan *tablet* untuk kepentingan edukasi, 22% anak usia 4-6 tahun memainkan *smartphone* dan *tablet* untuk kepentingan game, dan 50% anak usia 4-6 tahun memainkan *smartphone* dan *tablet* untuk kepentingan edukasi dan game.

Persentase penggunaan *smartphone* dan *tablet* untuk kepentingan edukasi terbilang lebih tinggi dibandingkan game. Jika *smartphone* dan *tablet* digunakan untuk kepentingan edukasi akan memberikan dampak positif terhadap anak yakni dapat menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan melatih kreativitas anak (Yumarni, 2018). Meskipun penggunaan *smartphone* dan *tablet* untuk persentase kepentingan game lebih rendah dibandingkan edukasi, kondisi ini masih terbilang tinggi. Memainkan game yang tidak mengandung unsur edukasi akan menimbulkan dampak negatif terhadap anak yakni dapat mengganggu kesehatan, mengganggu perkembangan

anak, dan dapat mempengaruhi perilaku anak (Yumarni, 2018).

Kebanyakan anak usia dini saat ini memainkan jenis game yang mengandung unsur pertarungan, perkelahian, dan kekerasan. Sebagai orangtua harus bijak membimbing dan memilihkan jenis game untuk anak mereka. Memainkan game yang mengandung unsur kekerasan dan dimainkan secara berulang-ulang dapat menurunkan kepekaan anak dan menjadikan anak mudah terpengaruh terhadap perilaku kekerasan (Nabawy, Moawad, Gad, & Ebrahim, 2016). Oleh karena itu, pilihlah aplikasi *smartphone* dan *tablet* yang mengutamakan pendidikan, pengembangan kemampuan sosial anak, dan aspek emosional yang mengandung nilai sosial-spiritual (Suhana, 2018).

c. Ketergantungan



Gambar 5. Tingkat Ketergantungan

Berdasarkan Gambar 5 menunjukkan bahwa kecenderungan anak usia 4-6 tahun dalam memainkan *smartphone* dan *tablet* untuk kepentingan edukasi hanya sebesar 39%, lebih rendah dibandingkan untuk kepentingan game yang mencapai 43%. Secara umum terdapat 85% orangtua menyatakan anak mereka yang berusia 4-6 tahun menikmati dalam memainkan *smartphone* dan *tablet*. Selain itu, 26% orangtua juga menyatakan bahwa anak mereka mulai kecanduan dalam memainkan *smartphone* dan *tablet*. Meskipun demikian, 93% orangtua berusaha mengawasi anak

mereka saat memainkan *smartphone* dan *tabletnya*. Orangtua harus bisa menjadi tameng pertama jika mereka menyanyangi anak-anak mereka, karena tanpa pengawasan orangtua bisa jadi anak-anak tanpa sengaja melihat dan tertarik terhadap iklan atau konten-konten yang tidak layak dikonsumsi anak.

Jika dilihat dari lamanya anak dalam memainkan *smartphone* dan *tablet*, didapat rata-rata 62 menit perhari. Penggunaan *smartphone* dan *tablet* pada anak usia dini sudah melebihi batas maksimal yang ditentukan, para orangtua harus bijak dalam menangani anak sendiri karena dapat berdampak buruk terhadap kesehatan mata. Ketergantungan anak-anak terhadap *gadget* disebabkan karena fitur kemudahan dan kecanggihan yang terkandung di dalamnya. Selain itu, rasa penasaran yang tinggi membuat anak-anak terus memainkan *gadget* dalam waktu yang lama (Suhana, 2018). Pada dasarnya anak-anak harus belajar lebih banyak berinteraksi secara tatap muka daripada dengan layar *gadget*. Hal ini dikarenakan anak-anak tidak bisa menilai karakter yang muncul pada layar *gadget* dengan pemahaman yang benar (Suhana, 2018).

Kecenderungan anak dalam menggunakan *smartphone* dan *tabletnya* untuk bermain *game* lebih tinggi dibandingkan untuk aplikasi edukasi, hal ini tentu menjadi masalah yang memprihatinkan. *World Health Organization* (WHO) menetapkan kecanduan *game* merupakan penyakit gangguan mental. Bermain *game* disebut sebagai gangguan mental hanya apabila permainan tersebut mengganggu atau merusak kehidupan pribadi, keluarga, sosial, pekerjaan, dan pendidikan (WHO, 2018).

Penggunaan *smartphone* pada anak-anak tentu tidak dapat dibendung lagi, hal yang terpenting yaitu berkonsentrasi pada

bagaimana mencegah penyalahgunaan *smartphone*. Kecanduan *smartphone* pada anak diakibatkan oleh lalainya orangtua dalam mendidik anak mereka, ditambah lagi memang perilaku orangtua yang berlebihan dalam menggunakan *smartphonanya*. Ada seorang anak yang menyatakan cita-citanya menjadi *handphone* (HP), karena dia rasa semua orang menyanyangi HP terlebih kedua orangtuanya yang dari bangun tidur mencari, membelai, dan mengusah HP tanpa menghiraukan dia (Febrianti, 2017).

Ada lima solusi yang dapat diadopsi orangtua untuk mengurangi dan mencegah kecanduan *smartphone* pada anak-anak, antara lain: memberikan pendidikan kepada anak terkait resiko kecanduan *smartphone*; meningkatkan program rekreasi; meningkatkan interaksi sosial di dalam maupun di luar lingkungan keluarga; mengontrol penggunaan *smartphone* anak secara teratur dan bijak; menentukan batas waktu penggunaan *smartphone* (AlBarashdi, Bouazza, Jabur, & Al-Zubaidi, 2016).

d. Kemanfaatan

Penggunaan *smartphone* dan *tablet* pada anak usia dini mempunyai nilai kemanfaatan jika dikaitkan dengan media pembelajaran edukasi untuk mengembangkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (calistung) anak. Ditemukan 78% orangtua menyatakan perlunya aplikasi calistung yang porsinya sesuai dengan kebutuhan anak prasekolah dan bertujuan untuk mengasah perkembangan kompetensi anak.

Kemampuan calistung pada anak usia dini tentu menjadi harapan dan kebanggaan orangtua. Disamping itu kemampuan calistung permulaan digunakan sebagai tes memasuki sekolah dasar (SD) tertentu yang dianggap sebagai sekolah favorit. Masih banyak SD yang menerapkan tes calistung dalam penerimaan peserta didik baru

(PPDB) dengan alasan materi dalam buku tematik kurikulum 2013 untuk kelas I SD mencantumkan membaca pemahaman (Esy, 2018).

Selain untuk mengasah kemampuan calistung anak, *smartphone* juga mempunyai manfaat yang luas. *Smartphone* bernilai manfaat yang besar apabila para pengguna memahami tanggung jawab mereka terhadap penggunaan *smartphone* dalam hal meningkatkan bisnis, pendidikan, kesehatan dan kehidupan sosial (AlBarashdi et al., 2016). Dengan begitu, *smartphone* akan memberikan dampak positif yang luar biasa bagi para penggunanya, tanpa memperdulikan dampak negatifnya yang begitu kecil.

Penyebab Tingginya Tingkat Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia Dini

Analisis jawaban atas pertanyaan terbuka tentang penyebab tingginya tingkat penggunaan *smartphone* dan *tablet* pada anak usia TK 4-6 tahun yang ditujukan kepada 45 orangtua dilihat dari beberapa aspek yaitu: a) alasan orangtua memberikan *smartphone/tablet* kepada anak; b) alasan orangtua tidak memberikan *smartphone/tablet* kepada anak; c) alasan orangtua membelikan *smartphone/tablet* pribadi kepada anak; d) persepsi orangtua tentang penggunaan *smartphone/tablet* memberikan dampak malas belajar; dan e) persepsi orangtua tentang penggunaan *smartphone/tablet* tidak memberikan dampak malas belajar.

Alasan orangtua memberikan smartphone/tablet kepada anak

Berdasarkan analisis jawaban terkait alasan orangtua memberikan *smartphone/tablet* kepada anak mereka yaitu: 1) *smartphone/tablet* sebagai sarana pengenalan teknologi informasi dan komunikasi; 2) *smartphone/tablet* sebagai

media edukasi dan hiburan seperti pengenalan warna membaca, video, lagu anak-anak melalui pengawasan orangtua; dan 3) Agar anak tidak cerewet dan rewel;

Alasan orangtua tidak memberikan smartphone/tablet pribadi kepada anak

Berdasarkan analisis jawaban terkait alasan orangtua tidak memberikan *smartphone/tablet* kepada anak mereka yaitu: 1) *smartphone/tablet* membuat anak ketergantungan dalam bermain *game*; 2) *smartphone/tablet* membuat anak malas belajar; 3) belum waktunya *smartphone/tablet* untuk anak usia dini; 4) untuk menjaga kesehatan; 5) anak usia dini lebih baik bermain di luar; dan 6) orangtua tidak bisa mengawasi anak secara *full time* ketika mereka memainkan *smartphone/tablet*.

Alasan orangtua membelikan smartphone/tablet pribadi kepada anak

Berdasarkan analisis jawaban terkait alasan orangtua membelikan *smartphone/tablet* pribadi kepada anak mereka yaitu: 1) pekerjaan orangtua dituntut menggunakan *smartphone* sehingga tidak bisa dipinjamkan ke anak; 2) untuk mengenalkan teknologi digital; dan 3) *smartphone/tablet* sebagai sarana mencari pengetahuan dan edukasi melalui aplikasi dengan pengawasan langsung serta pengamanan aplikasi.

Persepsi orangtua tentang penggunaan smartphone/tablet memberikan dampak malas belajar

Berdasarkan analisis jawaban terkait persepsi orangtua tentang penggunaan *smartphone/tablet* memberikan dampak malas belajar yaitu: 1) ketika memainkan *smartphone/tablet*, anak susah diajak berkomunikasi dan berpengaruh pada emosional serta sosial anak; 2) anak cenderung menggunakan *smartphone/tablet*

hanya untuk hiburan dan *game*; dan 3) *smartphone/tablet* menyebabkan anak ketergantungan.

Persepsi orangtua tentang penggunaan *smartphone/tablet* tidak memberikan dampak malas belajar

Berdasarkan analisis jawaban terkait persepsi orangtua tentang penggunaan *smartphone/tablet* tidak memberikan dampak malas belajar yaitu: 1) penggunaan *smartphone/tablet* dengan pembatasan waktu dan bimbingan orangtua; 2) menyajikan metode belajar yang berbeda dalam membaca, menulis, dan berhitung; 3) orangtua harus bijak dalam mengenalkan aplikasi edukasi, bukan *game*; dan 4) *smartphone/tablet* merangsang belajar anak melalui audio dan visual.

KESIMPULAN

Hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia pra sekolah menjadi tantangan yang besar dan perhatian yang lebih bagi orangtua, guru, maupun pemerintah dalam membimbing mereka. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir setiap anak usia dini saat ini sudah mengenal teknologi digital, terdapat 42 dari 45 anak usia TK 4-6 tahun sudah memainkan *smartphone* dan *tablet*. Faktor utama yang menjadi penyebab tingginya tingkat penggunaan *gadget* pada anak-anak melainkan karena orangtua yang meminjamkan *smartphone* dan *tablet* pribadi mereka kepada anak. Adapun beberapa alasan orangtua mengizinkan anak mereka memainkan *smartphone* dan *tablet* pada anak usia TK 4-6 tahun, antara lain: 1) *smartphone* dan *tablet* sebagai sarana pengenalan teknologi informasi dan komunikasi; 2) *smartphone* dan *tablet* sebagai media edukasi untuk menambah wawasan anak; dan 3) *smartphone* dan *tablet* sebagai sarana hiburan agar anak

tidak cerewet dan rewel. Alasan yang dikemukakan orangtua tentu bertujuan guna kebaikan anak mereka. Akan tetapi tanpa pengendalian yang bijak seperti: pemilihan aplikasi edukatif, konten positif, lagu anak-anak, cerita anak, video anak-anak, *game* edukasi, batasan waktu, pengawasan, dan porsi lainnya yang layak untuk anak usia TK 4-6 tahun akan memberikan dampak buruk bagi tumbuh kembang anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada kepala sekolah TK Negeri 1 Sleman, TK Negeri Pembina Bantul, dan TK Negeri 3 Yogyakarta yang telah memberi izin penelitian serta kepada para orangtua peserta didik yang bersedia menjadi subjek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- AlBarashdi, H., Bouazza, A., Jabur, N., & Al-Zubaidi, A. (2016). Smartphone Addiction Reasons and Solutions from the Perspective of Sultan Qaboos University Undergraduates: A Qualitative Study. *International Journal of Psychology & Behavior Analysis*, 2(1). <https://doi.org/10.15344/2455-3867/2016/113>
- Aulina, C. N. (2018). Penerapan Metode Whole Brain Teaching dalam Meningkatkan Motivasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1–12.
- Broto, G. S. D. (2014). Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet. Diambil 27 April 2018, dari https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers

- eMarketer. (2014). 2 Billion Consumers Worldwide to Get Smart(phones) by 2016. Diambil 12 Agustus 2018, dari <https://www.emarketer.com/Article/2-Billion-Consumers-Worldwide-Smartphones-by-2016/1011694>
- Esy. (2018). Ingat, Tak Boleh Ada Calistung Untuk PPDB Sekolah Dasar. Diambil 17 Agustus 2018, dari <https://www.jpnn.com/news/ingat-tak-boleh-ada-calistung-untuk-ppdb-sekolah-dasar>
- Febrianti, D. (2017). Seorang Anak Bercita-Cita Menjadi HP. Diambil 2 November 2018, dari <https://www.sijunjung.go.id/v2/seorang-anak-bercita-cita-jadi-hp/>
- Herodotou, C. (2018). Young children and tablets: A systematic review of effects on learning and development. *Journal of Computer Assisted Learning*, 34(1), 1–9. <https://doi.org/10.1111/jcal.12220>
- Houtsuite. (2018). Digital in 2018: Asia Pacific. Diambil 13 Agustus 2018, dari <https://hootsuite.com/resources/digital-in-2018-apac#>
- Indonesia, R. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Kusyanti, A., & Prastanti, N. D. (2017). The role of privacy, security and trust in user acceptance of smartphone user in Indonesia. In *2017 5th International Conference on Information and Communication Technology, ICoICT 2017* (Vol. 0, hal. 1–6). <https://doi.org/10.1109/ICoICT.2017.8074674>
- Louis, C. Saint. (2015). Many Children Under 5 Are Left to Their Mobile Devices, Survey Finds. Diambil 11 Juli 2018, dari <https://www.nytimes.com/2015/11/02/health/many-children-under-5-are-left-to-their-mobile-devices-survey-finds.html>
- Machmud, K. (2018). The Smartphone Use in Indonesian Schools: The High School Students' Perspectives. *Journal of Arts and Humanities*, 7(3), 33. <https://doi.org/10.18533/journal.v7i3.1354>
- Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. *ejournal Keperawatan*, 3(2), 1–6.
- Mashrah, H. T. (2017). The Impact of Adopting and Using Technology by Children. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 11(1), 35. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v11i1.5588>
- Millward, S. (2014). Indonesia Diproyeksi Lampau 100 Juta Pengguna Smartphone di 2018, Keempat di Dunia. Diambil 15 Agustus 2018, dari <https://id.techinasia.com/jumlah-pengguna-smartphone-di-indonesia-2018>
- Muliadi, A. W. (2017). Batasan Usia Anak dan Pembagian Kelompok Umur Anak. Diambil 12 September 2018, dari <https://www.infodokterku.com/index.php/en/96-daftar-isi-content/info-kesehatan/helath-programs/263-batasan-usia-anak-dan-pembagian-kelompok-umur-anak>
- Munir, S. (2017). The Impact of using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*, 07(01), 1–3. <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
- Murdaningsih, D., & Faqih, M. (2014). Survei: Jutaan Anak Usia SD Kecanduan Gadget. Diambil 29 Juli 2018, dari <http://www.republika.co.id/berita/trendtek/gadget/14/01/17/mzjj2x-survei-jutaan-anak-usia-sd-kecanduan-gadget>
- Nabawy, G. El, Moawad, A., Gad, G., & Ebrahim, S. (2016). The Relationship

- between use of Technology and Parent-Adolescents Social Relationship. *Journal of Education and Practice*, 7(14), 168–178.
- Nithy, T. (2014). Survey Tentang Smartphone & Tablet - Hasilnya Mengejutkan. Diambil 31 Juli 2018, dari <https://id.theasianparent.com/hasil-survey-smartphone-yang-mengejutkan>
- Poerwati, C. E., & Cahaya, I. M. E. (2018). Kegiatan Menggambar Berbasis Proyek Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial-Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 183–193. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.114>
- Pratama, A. R. (2018). Investigating Daily Mobile Device Use among University Students in Indonesia. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 325(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/325/1/012004>
- Rahmah, A. (2015). Digital Literacy Learning System for Indonesian Citizen. In *Procedia Computer Science* (Vol. 72, hal. 94–101). Elsevier Masson SAS. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.12.109>
- Rezkisari, I. (2014). Manfaat dan Kerugian Gadget untuk Anak Usia Dini. Diambil 5 Agustus 2018, dari <https://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/parenting/15/05/13/noa015-manfaat-dan-kerugian-gadget-untuk-anak-usia-dini>
- StatCounter. (2018). Mobile Operating System Market Share Indonesia. Diambil 21 Agustus 2018, dari <http://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>
- Statistika. (2018). Market Share of Mobile Operating Systems in Indonesia from January 2012 to December 2017. Diambil 15 Agustus 2018, dari <https://www.statista.com/statistics/262205/market-share-held-by-mobile-operating-systems-in-indonesia/>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, M. (2018). Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development. In *International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017)* (Vol. 169, hal. 224–227).
- Wulandari, P. Y. (2016). Anak Asuhan Gadget. Diambil 2 Agustus 2018, dari <https://www.liputan6.com/health/read/2460330/anak-asuhan-gadget>
- Yumarni, V. (2018). Pengaruh Gadget terhadap Tumbuh Kembang Anak Usia Dini AH-PIECE. In *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education* (Vol. 1, hal. 293–300).