

DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE PADA ANAK USIA 4-6 TAHUN (Studi Kasus Pada Pengguna Smartphone di TPA Ceria Samarinda)

Fakhrul Muttaqin¹, Muhammad Arifin²

Abstract

Smartphone juga tidak hanya digunakan orang dewasa saja dalam kehidupan sehari-hari, tetapi anak-anak juga bisa menggunakan smartphone. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Dampak Positif Dan Negatif Pengguna Smartphone Pada Anak Usia 4-6 Tahun di TPA Ceria Samarinda. Metode ini menggunakan metode studi kasus, yang bermaksud melakukan penelitian pada suatu kasus untuk diamati dan dianalisis. Metode kualitatif yang diterapkan meliputi observasi dan melakukan wawancara kepada informan khususnya pihak orang tua murid TPA Ceria. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 3 anak ini yang kecanduan smartphone yaitu anak bernama L. Alasan L menjadi kecanduan smartphone karena anak tidak punya kegiatan selain di sekolah, orang tua sibuk bekerja, kurangnya pengawasan anak mengontrol bermain smartphone yang membuat anak lupa waktu berhenti. Sehingga anak diberi smartphone dari orang tua supaya tidak cerewet. Kemudian untuk observasi kedua yaitu anak perempuan berusia 4 tahun yang bernama D ini tidak termasuk dampak pengguna smartphone karena dari orang tua melarang bermain hp, anak punya kegiatan dirumah seperti menonton tv, bermain mainan, dan mengaji. Sehingga D tidak kecanduan smartphone. Dan untuk observasi ketiga yaitu anak laki-laki berusia 5 tahun yang bernama K ini tidak termasuk dampak pengguna smartphone. Alasan K tidak bermain smartphone karena anak lebih tertarik bermain robot-robotan daripada bermain smartphone. Dari orang tua membatasi anak bermain smartphone hanya 2 jam supaya anak tidak cerewet. Sehingga dari kenang ini tidak kecanduan smartphone.

Kata Kunci: *Dampak, Smartphone, Anak Usia 4-6 Tahun.*

¹ Mahasiswa Program Studi Ilmu Pembangunan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: fahrultaqin0319@email.com

² Dosen Pembimbing, Dosen Prodi Pembangunan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman

Pendahuluan

Di era digital yang sudah maju, perkembangan teknologi sangatlah pesat. Di Indonesia sendiri, teknologi berkembang sangat pesat; Faktanya, semua sektor sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan berbagai aktivitas. Manusia dapat memperoleh manfaat dari berbagai jenis kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan tidak hanya merambah di kalangan remaja dan dewasa saja, namun juga menjangkau anak-anak yang kini mulai menggunakan smartphonenya sendiri.(Maulida, Liana, 2022)³ Saat ini kita sering kali melihat fenomena orang tua menggunakan smartphone sebagai jalan pintas dalam mengasuh anak. Dengan banyaknya fitur aplikasi yang lengkap dan menarik, orang tua dapat menggunakan smartphone mereka untuk menemani anaknya dalam bermain game, sehingga orang tua dapat tenang untuk melakukan aktivitas lain tanpa harus khawatir anak berlarian, bermain, membuat onar di rumah. dapat menimbulkan kesulitan bagi anak dan menghambat aktivitas orang tua.⁴ Secara umum, anak-anak sebaiknya belum diperkenalkan dengan gadget. Jika mereka terlalu dini menggunakannya, mereka dapat mengembangkan perilaku yang terlalu banyak mengonsumsi gadget. Itulah sebabnya, penting untuk mengawasi dengan seksama penggunaan gadget oleh anak-anak dalam kegiatan harian mereka (Kurnia, 2014). Menurut penelitian Novitasari (2016), di area Perumahan Pondok Jati, semua anak dari sepuluh telah menggunakan perangkat elektronik seperti smartphone dan tablet pc.⁵ Umumnya, merupakan kebiasaan anak-anak untuk menggunakan perangkat elektronik untuk bermain aplikasi permainan, baik itu aplikasi permainan dengan tujuan pendidikan maupun tidak. Pemanfaatan gadget oleh anak usia dini dapat mengganggu proses tumbuh kembang alami mereka, sehingga sebaiknya anak-anak usia dini tidak menggunakan gadget (Sari, Mitsalia, 2016). Selain itu, orangtua sering kali menggunakan gadget sebagai sarana untuk menghentikan anak-anak mereka dari mengganggu pekerjaan, sehingga mereka memberikan gadget kepada anak-anak mereka yang masih kecil (Widiawati, Sugiman, 2014).

³ Di era digital yang sudah maju, perkembangan teknologi sangatlah pesat. Di Indonesia sendiri, teknologi berkembang sangat pesat. (Maulida, Liana, 2022)

⁴ Dengan banyaknya fitur aplikasi yang lengkap dan menarik, orang tua dapat menggunakan smartphone mereka untuk menemani anaknya dalam bermain game, sehingga orang tua dapat tenang untuk melakukan aktivitas lain tanpa harus khawatir anak berlarian, bermain, membuat onar di rumah. dapat menimbulkan kesulitan bagi anak dan menghambat aktivitas orang tua. (Maulida, Liana, 2022)

⁵ Menurut penelitian Novitasari (2016), di area Perumahan Pondok Jati, semua anak dari sepuluh telah menggunakan perangkat elektronik seperti smartphone dan tablet pc.

KAJIAN PUSTAKA

Smartphone

Smartphone adalah telepon genggam atau telepon pintar yang dilengkapi dengan fitur terkini dan kemampuan hebat layaknya sebuah computer. (M. Prawiro, 2018).⁶ Smartphone memiliki layar sentuh yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat melalui gerakan jari atau stylus. Selain itu, smartphone juga dilengkapi dengan sistem operasi yang memungkinkan pengguna untuk mengunduh dan menginstal berbagai aplikasi yang berguna di perangkat mereka. Smartphone juga memiliki koneksi internet yang memungkinkan pengguna untuk mengakses berbagai layanan online seperti media sosial, email, dan browsing web. Selain itu, smartphone juga dilengkapi dengan kamera yang memungkinkan pengguna untuk mengambil foto dan video dengan kualitas tinggi. Smartphone telah menjadi salah satu alat yang paling penting dalam kehidupan sehari-hari, membantu pengguna dalam berkomunikasi, bekerja, belajar, dan menghibur diri. dengan kecanggihan fitur dan kemampuan yang tinggi seperti yang dimiliki oleh computer. Menurut David Wood, Smartphone merupakan jenis telepon genggam yang menjadi lebih unggul dibandingkan dengan alat komunikasi lainnya.⁷ Keunggulan dapat dilihat dari tahapan produksi dan penerapannya. Pada jaringan komunikasi seperti Internet, ponsel cerdas beroperasi dengan menggunakan sinyal radio digital.

Fitur / Aplikasi yang biasa dipakai Anak Prasekolah

Menawarkan tablet atau smartphone sebagai cara untuk menenangkan anak yang cerewet saat sedang sibuk adalah pendekatan yang efektif yang diambil oleh beberapa orang tua. Namun, jika dibiarkan bermain tanpa pengawasan, bisa berisiko terhadap kesehatan mata dan pertumbuhan mental mereka. Mereka mungkin secara tidak sengaja dapat membuka konten yang seharusnya tidak mereka lihat. (Wei, Li, 2017)

Nah, kami telah mengumpulkan beberapa aplikasi gratis di Google Play yang sungguh-sungguh bermanfaat bagi anak-anak: (Wei, Li, 2017)

1. Youtube Kids
2. Paket Belajar lengkap TK & PAUD
3. Kids Coloring Fun
4. Anak Cerdas
5. ICANDO (Aplikasi keterampilan membaca, menulis, berhitung dan budi pekerti)
6. Marbel Kids Learn To Count (Aplikasi belajar matematika)
7. Paket belajar lengkap Anak PAUD TK dengan 2 bahasa (Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris)

⁶ Smartphone adalah telepon genggam atau telepon pintar yang dilengkapi dengan fitur terkini dan kemampuan hebat layaknya sebuah computer. (M. Prawiro, 2018).

⁷ Menurut David Wood, Smartphone merupakan jenis telepon genggam yang menjadi lebih unggul dibandingkan dengan alat komunikasi lainnya.

Tanda-tanda kecanduan Smartphone

Memasuki era digital saat ini, hamper setiap orang sibuk dengan gadgetnya. Tidak hanya orang tua, anak-anak pun kini kerap dijumpai lekat dengan smartphonenya. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Aric Sigman, anak yang mengalami adiksi terhadap layar juga mengalami masalah perilaku seperti terus meningkatkan penggunaan smartphone, gagal mengurangi aktivitas dengan gadget, terus menerus meminta untuk menggunakan gadget, dan kehilangan minat terhadap dunia luar. (Harususilo, Yohanes Enggar, 2019)⁸ Berikut tanda-tanda kecanduan smartphone:

1. Terlalu asik menggunakan smartphone
2. Menunjukkan perilaku tidak nyaman saat tidak bermain smartphone
3. Waktu bermain gadget yang terus meningkat
4. Gagal berhenti bermain gadget
5. Emosi anak tidak dapat dikontrol/ tidak stabil
6. Waktu istirahat anak tidak teratur

Ciri-ciri Anak Kecanduan Smartphone

Kecanduan perangkat pada anak adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan suatu kondisi dimana seorang anak menjadi sangat bergantung pada penggunaan perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, komputer, laptop, atau perangkat lainnya. (Fadli, Rizal, 2022) Menurut Rowan dalam (Anggraeni, 2019) Penggunaan smartphone yang melebihi batas waktu dapat membahayakan kesehatan anak.⁹ Oleh karena itu, peran orang tua dalam mendukung dan memantau penggunaan smartphone sangat penting. Kecanduan smartphone pada anak-anak dapat memiliki dampak negatif pada berbagai aspek kehidupan anak, termasuk kesehatan fisik, kesehatan emosional, perkembangan sosial dan prestasi akademik.

Fenomena Anak Menggunakan Smartphone

Perkembangan zaman membuat kemajuan teknologi tak bisa dielakkan. Gadget berdampak negatif pada anak usia dini (4-6 tahun) karena kurangnya interaksi komunikatif dua arah. Biasanya komunikasi harusnya dua arah, namun anak-anak pengguna gadget tidak melakukan hal tersebut karena hanya berkomunikasi satu arah. Anak yang asik dengan gadgetnya akan kurang tertarik untuk bermain dan lebih frustrasi jika diganggu saat menggunakan gadgetnya. (Tri, 2016) Berdasarkan data Global Wex (Andriana, 2010), Indonesia merupakan negara dengan jumlah pengguna internet terbesar di Asia Tenggara dan paling

⁸ Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Aric Sigman, anak yang mengalami adiksi terhadap layar juga mengalami masalah perilaku seperti terus meningkatkan penggunaan smartphone, gagal mengurangi aktivitas dengan gadget, terus menerus meminta untuk menggunakan gadget, dan kehilangan minat terhadap dunia luar. (Harususilo, Yohanes Enggar, 2019)

⁹ Menurut Rowan dalam (Anggraeni, 2019) Penggunaan smartphone yang melebihi batas waktu dapat membahayakan kesehatan anak.

Dampak Penggunaan Smartphone Anak Usia 4-6 Tahun di TPA Ceria (Fakhrul) aktif di jejaring sosial. Menurut hasil survey Google, terdapat peningkatan signifikan sebesar 43 persen pada pengguna smartphone di Indonesia.¹⁰ Data ini didapatkan dari penggunaan Consumer Barometer, salah satu fitur tool yang ada di Google. Dalam laporan Google, disebutkan bahwa ada peningkatan nyaris dua kali lipat dalam jumlah pengguna ponsel pintar di Indonesia tahun ini dibandingkan dengan tahun sebelumnya, di mana penetrasi smartphone mencapai 22 persen.

Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone

Berbicara mengenai gadget, sepertinya perangkat ini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan kita sehari-hari. Hampir semua orang, termasuk orang dewasa, remaja, dan anak-anak, dapat merasakan keuntungan penggunaan gadget. meningkatkan produktivitas, hingga menggantikan peran manusia dalam beberapa pekerjaan, teknologi telah membawa banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari. (Fimela, 2022)¹¹

A. Dampak Positif

Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini terdapat dampak positif dan dampak negatif. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja yang dibutuhkan pada pemilik gadget tersebut. Penggunaan smartphone yang dipakai orang dewasa, biasa digunakan untuk alat komunikasi, mendengarkan musik, mencari informasi di google, menonton youtube, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain game dan menonton animasi.

1. Anak bisa belajar kosakata
2. Anak terhibur nonton kartun di Youtube Kids
3. Anak bisa menambah pengetahuan lewat video edukasi di Youtube
4. Meningkatkan Motivasi Belajar

B. Dampak Negatif

Mengutip dari sumber yoursay.id (1/1/2023), sekitar 70% orang tua mengaku membiarkan anaknya berusia 2 tahun sampai 4 tahun bermain gadget. Kemudian, seperempat orang tua mengaku meninggalkan gadget untuk anaknya saat hendak

¹⁰ Berdasarkan data Global Wex (Andriana, 2010), Indonesia merupakan negara dengan jumlah pengguna internet terbesar di Asia Tenggara dan paling aktif di jejaring sosial. Menurut hasil survey Google, terdapat peningkatan signifikan sebesar 43 persen pada pengguna smartphone di Indonesia.

¹¹ Hampir semua orang, termasuk orang dewasa, remaja, dan anak-anak, dapat merasakan keuntungan penggunaan gadget. meningkatkan produktivitas, hingga menggantikan peran manusia dalam beberapa pekerjaan, teknologi telah membawa banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari. (Fimela, 2022)

tidur. Dan anak-anak dibawah 1 tahun cenderung menggunakan gadget untuk bermain game dan menonton video. (Liseh, 2023)¹²

Anak usia dini kecanduan bermain gadget karena diberikan orang tuanya. Orang tua mempunyai alasan tersendiri memberikannya kepada anak mereka yang masih kecil, salah satunya kurangnya pengasuhan pada anak. Memang terlihat mudah untuk membuat anak tidak rewel dengan memberinya akses terhadap gadget, namun terus penggunaan gadget secara terus menerus akan berdampak negatif pada anak. Berikut dampak negative pengguna smartphone pada anak usia dini:

1. Penurunan konsentrasi pada Anak.
2. Emosi anak yang tidak teratur.
3. Anak mengikuti perilaku yang tidak pantas dari penggunaan smartphone.
4. Anak Tidak Lagi Tertarik Melakukan Aktivitas yang Lain Selain Bermain Gadget.
5. Anak Sering Marah dan cenderung agresif.
6. Susah Konsentrasi.

Pengertian Anak Prasekolah

Anak adalah amanah yang Tuhan titipkan kepada kita. Anak kita kelak ingin menjadi apa saja, sangat bergantung pada orang-orang disekitarnya. Hakikatnya, anak yang lahir dari rahim ibu ibarat sebuah kertas putih yang sederhana. Orang tua dan lingkungan akan membentuk kertas tersebut menjadi berwarna. Entah dengan menulis, dengan menggambar, atau bahkan dengan mengirimkannya ke dalam ketiadaan. (Mustofa, Bisri, 2022)¹³ Anak Pra Sekolah adalah dalam usia anak yang belum mencapai 5 tahun, sering kali disebut sebagai masa prasekolah. Pada tahap ini, anak belum secara resmi masuk sekolah, namun mereka belajar melalui rangsangan dan stimulasi yang diberikan melalui bermain. Oleh karena itu, mereka biasanya disebut belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Tahap usia prasekolah memiliki signifikansi yang besar, karena pada periode ini, anak memiliki kemampuan untuk menyerap informasi dengan luar biasa baiknya. Karena alasan ini, banyak yang merujuk pada periode ini sebagai "usia keemasan" atau "usia golden age". Anak-anak memiliki keingintahuan yang besar dan mampu menyerap informasi dengan cepat, namun kebanyakan orang tidak menyadari dan menghargai kemampuan ajaib yang dimiliki oleh anak-anak.

¹² Mengutip dari sumber yoursay.id (1/1/2023), sekitar 70% orang tua mengaku membiarkan anaknya berusia 2 tahun sampai 4 tahun bermain gadget. Kemudian, seperempat orang tua mengaku meninggalkan gadget untuk anaknya saat hendak tidur. Dan anak-anak dibawah 1 tahun cenderung menggunakan gadget untuk bermain game dan menonton video. (Liseh, 2023)

¹³ Anak adalah amanah yang Tuhan titipkan kepada kita. Anak kita kelak ingin menjadi apa saja, sangat bergantung pada orang-orang disekitarnya. Hakikatnya, anak yang lahir dari rahim ibu ibarat sebuah kertas putih yang sederhana. Orang tua dan lingkungan akan membentuk kertas tersebut menjadi berwarna. Entah dengan menulis, dengan menggambar, atau bahkan dengan mengirimkannya ke dalam ketiadaan. (Mustofa, Bisri, 2022)

Dampak Penggunaan Smartphone Anak Usia 4-6 Tahun di TPA Ceria (Fakhrul) (Rudiansyah, Yadi Sas, 2016) Dapat dikatakan bahwa meskipun diketahui bahwa anak-anak memiliki kemampuan belajar yang lebih cepat, tetapi banyak orang tua dan guru yang tidak menyadari seberapa cepat anak-anak sebenarnya mampu belajar. Sebagai hasilnya, potensi yang luar biasa yang dimiliki setiap anak banyak terbuang sia-sia karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan para orang tua dan guru. (Rudiansyah, Yadi Sas, 2016)

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, Metode yang digunakan oleh peneliti adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus melalui pengamatan secara langsung. Penelitian ini berpusat pada pengamatan dan analisis mendalam terhadap suatu fenomena. Pendekatan kualitatif yang diterapkan adalah melalui pengamatan dan wawancara yang dilakukan berbicara dengan orangtua anak-anak yang berada di TPA dalam kajian mengenai Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Anak Usia 4-6 Tahun di Yayasan TPA Ceria Samarinda.

Sumber Data

Sumber data yang dimaksud dalam penelitian ini ialah subjek dari mana data dapat diperoleh (Sugiyono, 2019: 193) berikut adalah sumber data dalam penelitian ini:

A. Sumber data primer

Data yang didapatkan dari sumber data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Dalam penelitian kualitatif, jumlah sumber data atau respondennya tidak ditentukan. Untuk memperoleh data yang sesuai dengan masalah dalam penelitian ini, maka peneliti dapat terjun ke lokasi penelitian dan memperoleh data dari wawancara informan yang meliputi : (1) Orang Tua Anak TPA, (2) Pengurus Yayasan TPA Samarinda.

B. Sumber data sekunder

Sumber Data Sekunder adalah sumber yang tidak langsung kepada pengumpul data melalui perantara (diperoleh atau dicatat oleh pihak lain), data sekunder yang didapatkan berupa foto, dan wawancara. Penelitian ini berupa data laporan yang diperoleh dalam Penelitian Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Anak Usia 4-6 tahun di Yayasan TPA Samarinda.

Teknik Pengumpulan Data

A. Wawancara

Narasumber dalam penelitian ini adalah pengurus Yayasan TPA Ceria Samarinda, Orangtua Anak-anak Yayasan TPA Ceria yang berkaitan dengan Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Anak Usia 4-6 Tahun di Yayasan TPA Ceria Samarinda.

B. Observasi

Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui apa saja dampak penggunaan smartphone terhadap Anak Usia 4-6 tahun di Yayasan TPA Ceria Samarinda.

C. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan menganalisis dokumen bertujuan untuk memperoleh data wawancara dari para orang tua anak dampak pengguna smartphone pada usia 4-6 tahun. Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi menjadi pelengkap data dari hasil pengamatan langsung dan wawancara.

Teknik Analisis Data

Terdapat 4 langkah dalam menganalisis data dalam penelitian ini, diantaranya:

A. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan kegiatan mencari data informasi yang ingin dikumpulkan. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan penelitian dengan hasil observasi lapangan dan wawancara.

B. Reduksi Data

Reduksi data merupakan tahap dari teknik analisis data kualitatif. Reduksi data merupakan penyederhanaan, penggolongan, dan membuang data yang tidak diperlukan sehingga data tersebut dapat menghasilkan informasi yang bermakna dan memudahkan dalam penarikan kesimpulan.

C. Penyajian Data

Penyajian data adalah bentuk pengemasan suatu data secara visual sedemikian sehingga data lebih mudah dipahami. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk tabel baris kolom. Tujuan penyajian data dibuat agar data yang didapatkan mudah dipahami dan memudahkan peneliti dalam penarikan kesimpulan.

D. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah langkah terakhir yang dilakukan peneliti dalam menganalisis data secara terus-menerus baik saat pengumpulan data atau setelah pengumpulan data, kesimpulan yang diambil merupakan hasil dari menganalisis data yang telah didapatkan.

Profil Objek Penelitian

Yayasan Dharma Wanita Provinsi Kalimantan Timur mengelola PAUD TPA CERIA pada tahun 2007. Yayasan TPA Ceria adalah sebuah Tempat Penitipan Anak Yayasan TPA Ceria Samarinda berada di Jalan M. Yamin No.4 Samarinda yang di dalamnya terdapat 2 ruang kelas. Di TPA ini terdapat 4 tenaga pengajar,

Dampak Penggunaan Smartphone Anak Usia 4-6 Tahun di TPA Ceria (Fakhrul)

1 seorang staf TU, 2 seorang guru, dan 1 kepala sekolah PAUD TPA. Pada tahun ajaran 2022/2023 PAUD Ceria terdiri dari 16 jumlah anak. Simbol TPA Ceria Samarinda berada di bawah naungan PKK Provinsi Kalimantan Timur. TPA Ceria Samarinda ini dibina oleh Tim Penggerak PKK Provinsi Kalimantan Timur. Untuk meneruskan kelancaran dalam melaksanakan proses belajar mengajar di Yayasan TPA Ceria tentu membutuhkan biaya atau dana agar dapat menjamin kelancaran proses belajar mengajar dan pelayanan sesuai dengan program serta membantu kesejahteraan guru dan staff lainnya. Dana atau pembiayaan untuk hal tersebut adalah pemungutan SPP anak-anak.

Hasil Penelitian

Dalam bab ini penulis telah melakukan wawancara dan observasi pada objek penelitian dan dari hasil yang dilakukan oleh peneliti ada beberapa wawancara yang telah diperoleh informan. Pada bab ini penulis melakukan objek penelitian terhadap 3 (Tiga) orang anak Pra Sekolah Di TPA Ceria yang bernama DM, MK, Dan M NL. Berikut rekaman wawancara penulis dengan subjek : Anak yang pertama yang peneliti wawancara adalah MK dengan ibunya yang bernama Ibu Yunifah, berikut wawancara nya :

“Anak saya sudah mulai gunakan smartphone dari sejak umur 4 tahun. Saya mengenalkan smartphone pada kenang karena pada saat itu ada zaman covid 19 sehingga saya menggunakan aplikasi zoom di rumah, karena posisi anak lagi rewel, tujuan pertama saya kasih smartphone untuk menenangkan anak. Itulah alasan saya mengenalkan smartphone pada anak untuk mengalihkan perhatian anak pada saat orang tua melakukan pekerjaan. K bermain smartphone minimal 2 jam. Dari aplikasi yang sering digunakan anak ya nonton youtube kids seperti menonton baby bus dan game balap-balapan. Selain smartphone digunakan sebagai hiburan, smartphone juga digunakan sebagai media belajar ya seperti: anak bisa rajin membaca, belajar berhitung, kita juga terbiasa menggunakan bantuan smartphone. Dari dampak positif dan negatif setelah anak mengenal smartphone kurang lebih saya memahaminya, dari dampak negatif yaitu anak menjadi kecanduan smartphone karena anak memperlama waktu bermain smartphone, interaksi sosial anak menjadi berkurang. Kalo dari dampak positifnya yaitu kosakata anak dalam komunikasi meningkat, anak bisa belajar berhitung. Untuk dampak negatif saya dan suami saya sebagai orang tua kenang lebih banyak mengajak anak berbicara pada saat dirumah, apa yang dirasakan anak, apa yang anak alami disekolah ya harus kita evaluasi. Dari itulah cara mengurangi pengguna smartphone pada anak. Biasanya kita juga sering menggunakan smartphone di dekat anak, sehingga anak pasti akan terpengaruh dampak pengguna smartphone. ”

Dari hasil wawancara diatas, maka dapat disimpulkan bahwa anak bernama K mulai mengenal smartphone dari sejak usia 4 tahun. Anak ini gunakan smartphone untuk menghilangkan rasa bosan, membuat anak terhibur, dan menonton di youtube tentang video edukasi. K menggunakan smartphone hanya di hari sabtu dan minggu. Anak bermain smartphone dalam durasi waktu lebih dari 2 (dua) jam. Aplikasi yang biasa dipakai oleh K yaitu: Youtube Kids, Game

BabyBus. Anak bisa mengenal smartphone karena pada saat itu ada covid 19 sehingga orang tua diharuskan bekerja di rumah. Dari dampak positif smartphone ini yang didapatkan yaitu: kosakata dalam komunikasi anak meningkat, bisa membaca cerita, belajar berhitung, anak masih mau mendengar perintah orang tua. Sementara dari dampak negatif smartphone ini yaitu: anak terlalu asik bermain smartphone, interaksi sosial anak menjadi berkurang. Anak menggunakan smartphone selalu didampingi oleh orang tua dan dalam pengawasan batas anak bermain smartphone. Dapat disimpulkan bahwa anak bernama K adalah tidak termasuk anak yang kecanduan smartphone.

Kemudian anak kedua yang peneliti wawancara bernama DM dengan Ibu Titis (Ibunda dari D) berikut rekaman wawancaranya :

“Anak saya sudah mulai gunakan smartphone dari sejak umur 3 tahun. Dari aplikasi yang sering digunakan anak nonton youtube kids, dan bermain game baby bus. D bermain smartphone dalam 1 hari sekitar 4 jam. Anak biasa bermain smartphonenya pada hari sabtu dan minggu, biasanya anak bermain smartphone 4 jam. Dari dampak positifnya yaitu: belajar kosakata dalam komunikasi anak meningkat, menambah pengetahuan anak di video edukasi, anak bisa berkomunikasi dengan orang tua melalui Whatsapp. Dan untuk dampak negatifnya yaitu: anak tidak respon saat dipanggil orang tua, anak terlalu lama bermain smartphone, anak menjadi marah jika tidak diberi smartphone. Supaya anak bisa belajar membaca, dapat membantu melatih keterampilan bicara anak melalui interaksi dan latihan yang menyenangkan.”

Dari hasil wawancara diatas, maka dapat disimpulkan bahwa anak bernama D mulai mengenal smartphone dari sejak usia 3 tahun. Anak ini gunakan smartphone untuk sebagai media belajar, menghilangkan bosan seperti menonton youtube, bermain game. Batas waktu anak gunakan smartphone dalam waktu 4 (empat) jam. D menggunakan smartphone di hari Senin sampai hari Jum'at dalam waktu 2 (dua) jam, sementara di hari sabtu dan hari minggu damar bisa bermain handphone dalam durasi 4 (empat) jam. Anak bisa mengenal smartphone supaya pekerjaan orang tua tidak terganggu oleh anak, anak tidak merasa bosan di rumah. Aplikasi yang biasa dipakai oleh damar yaitu: Youtube Kids, Game BabyBus. Dari dampak positif smartphone ini yaitu: kosakata anak dalam komunikasi menjadi meningkat, menambah wawasan pengetahuan anak, anak mengetahui gerakan tari. Dan untuk dampak negatif smartphone ini yaitu anak terlalu asik bermain smartphone, anak kurang respon pada saat dipanggil orang tua, anak merasa marah jika tidak diberi smartphone. Dapat disimpulkan bahwa anak bernama D adalah tidak termasuk anak yang kecanduan smartphone.

Kemudian terakhir anak ketiga yang peneliti wawancara bernama MNL dengan Ibu Hashifah (Ibunda dari L) berikut dari hasil rekaman wawancaranya :

“L sudah mulai gunakan smartphone dari usia 2 tahun. Alasan awal saya mengenalkan smartphone pada anak karena saat lagi makan itu anak belum fokus makan, supaya anak tidak lari kemana-mana jadi saat makan itu anak dikasih hp

Dampak Penggunaan Smartphone Anak Usia 4-6 Tahun di TPA Ceria (Fakhrul) supaya anak bisa makan. Untuk mengatur waktu anak tidak bermain smartphone, mengajak anak membaca buku, bermain bersama di luar rumah, menonton tv bersama. Dari aplikasi yang sering digunakan anak ya nonton youtube kids, youtube, bermain game roboks, dan game balapan. L bermain smartphone sekitar waktu 2-4 jam. Dari dampak positifnya yaitu: anak bisa mengenal smartphone, anak bisa berkomunikasi dengan orang tua melalui aplikasi Whats App, anak bisa mengenal aplikasi game di Handphone. Dan untuk dampak negatifnya yaitu: pada saat orang tua memanggil anak, anak lebih fokus bermain smartphone, anak terlalu asik bermain smartphone, anak merasa marah jika ada yang mengganggu bermain smartphone, anak cenderung meniru perbuatan streamer yang tidak pantas di Youtube. Tidak, karena dari saya kasih batas waktu bermain smartphone mulai dari jam 8 pagi sampai selesai jam 11 pagi. Dialihkan anak bermain bersama orang tua di luar rumah, mengajak anak menonton tv, dan membaca buku cerita. Karena jika waktu anak bermain smartphone tidak berhenti, saya tegas mengambil hp dari anak. kadang anak juga minta izin ke orang tua untuk bermain atau menonton handphone, orang tua izinkan anak bermain dari jam sekian sampai selesai. Nanti jika di waktu anak bermain smartphone sudah habis, orang tua mematikan hp supaya anak berhenti bermain smartphone.

Dari hasil wawancara yang telah diperoleh, disimpulkan bahwa anak rata-rata menggunakan smartphone pada usia 3-4 tahun. Anak rata-rata bermain smartphone pada sore hari dan malam hari. Waktu bermain smartphone minimal 2-3 jam per hari. Anak bermain smartphone ada setiap hari, dan ada anak yang bermain cuma di hari sabtu dan hari minggu. Rata-rata para orang tua membatasi anak bermain smartpohone sekitar 2 jam per hari. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di TPA Ceria Samarinda untuk mengamati dampak pengguna smartphone pada ketiga anak usia 4-6 tahun yang bernama D, K, dan L. D, K dan L sama-sama dititipkan di TPA Ceria. Dari 3 anak ini yang berpengaruh dampak pengguna smartphone adalah Anak laki-laki bernama L. Alasan L menjadi kecanduan smartphone karena anak tidak punya kegiatan selain di sekolah, orang tua sibuk bekerja, kurangnya pengawasan anak menggunakan smartphone yang membuat anak lupa waktu berhenti. Sehingga anak diberi smartphone dari orang tua supaya tidak cerewet. Kemudian untuk observasi kedua yaitu anak perempuan berusia 4 tahun yang bernama D ini tidak termasuk dampak pengguna smartphone karena dari orang tua melarang bermain hp, anak punya kegiatan dirumah seperti menonton tv, bermain mainan, dan mengaji. Sehingga D tidak kecanduan smartphone. Dan untuk observasi ketiga yaitu anak laki-laki berusia 5 tahun yang bernama K ini tidak termasuk dampak pengguna smartphone. Alasan K tidak bermain smartphone karena anak lebih tertarik bermain robot-robotan daripada bermain smartphone. Dari orang tua membatasi anak bermain smartphone hanya 2 jam supaya anak tidak cerewet. Sehingga dari k ini tidak kecanduan smartphone.

Kesimpulan

Dari hasil wawancara diatas, maka dapat disimpulkan bahwa orang tua memberikan gadget kepada anaknya yang masih usia 4-6 tahun di karenakan agar orang tuanya bisa leluasa mengerjakan pekerjaan inti dari orang tua tersebut, serta memberikan efek rasa senang kepada sang anak dan memberikan hiburan kepada anak. Kegiatan anak-anak beraneka ragam, ada anak setelah pulang sekolah memiliki aktivitas lainya ada juga anak yang setelah pulang sekolah hanya bermain di rumah saja, kegiatan bermain smartphone ini setiap anak di kontrol penuh oleh orang tua nya, sehingga tiap anak memiliki batas bermain smartphone nya. Faktor utama anak dapat mengenal smartphone karena dari lingkungan anak, dimana orang tua ketika bemain smartphone didekat anak sehingga anak menjadi penasaran dan mau bermain smartphone juga, anak juga melihat orang tua menggunakan smartphone dan kurangnya aktivitas luar yang membuat anak menjadi bosan dan sehingga pilihan dari orang tua nya untuk sarana hiburan anak ialah memberikan smartphone. Dari dampak bermain smartphone banyak yang saya amati salah satu nya ialah dampak negatifnya, maka dari dampak negatif ini anak menjadi kecanduan smartphone, suka menyendiri, emosi anak menjadi tidak stabil, kurang nya sosialisasi anak terhadap lingkungan tempat tinggalnya, serta tidak peka terhadap lingkungan sekitar. Tidak hanya ada dampak negatif bermain smartphone ternyata ada dampak positif nya juga yang di rasakan langsung oleh orang tua nya di antaranya anak menjadi cepat mengenal teknologi smartphone, anak menjadi cepat dalam menyampaikan informasi kepada orang tua nya, menambah kosakata anak dalam berbicara, anak bisa lebih interaktif dalam memahami keinginan orang tua, dalam komunikasi. Anak lebih cepat berkembang dalam komunikasi dua arah untuk anak & orang tua, dalam mengekspresikan keinginan anak melalui kata-kata. Peran orang tua menjadi sangat penting dalam hal anak bermain smartphone agar anak tidak menjadi kecanduan smartphone, bermain dengan orang tua menjadi kunci penting anak agar anak dapat teralihkan dalam bermain smartphone, dan serta pembatasan waktu bermain anak dengan smartphone bisa juga untuk mengontrol anak agar tidak terlalu lama bermain smartphone, Memberikan smartphone kepada anak dengan bijak dapat menghasilkan pribadi anak yang baik serta membuat anak memiliki pengalaman dalam hal tekhnologi di jaman sekarang ini. Untuk mengatasi dampak penggunaan smartphone pada anak seperti: ajak anak bermain sepeda atau jogging, belajar bersama, menonton tv, mengajar anak perduli lingkungan sekitar, ajak anak berkomunikasi, biasakan orang tua tidak menggunakan smartphone didepan anak dan batasi waktu bermain smartphone. Sehingga anak bisa mengurangi dampak pengguna smartphone.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, maka terdapat saran yang perlu disampaikan untuk mengingatkan orang tua pada anaknya tidak bermain smartphone. Adapun saran tersebut, sebagai berikut :

1. Diharapkan Orang Tua dapat meluangkan waktu bersama anak dirumah
2. Diharapkan Orang Tua bersikap tegas kepada anak batas waktu bermain smartphone

Daftar Pustaka

- A Angsari. 2017. “Peran Orangtua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini,” <https://repository.radenintan.ac.id/> (diakses 1 Januari 2019).
- Adelia, Marista, Safitri. 2022. “Tak Selalu Buruk, Ini 3 Manfaat Gadget untuk Tumbuh Kembang Anak, ”<https://hellosehat.com/parenting/anak-6-sampai-9-tahun/perkembangan-anak/manfaat-anak-main-gadget/> (diakses 24 Juni 2022).
- Aisyah. 2015. “Perkembangan Peserta Didik dan Bimbingan Belajar,” Yogyakarta Deepublish.
- Cimahi. 2016. “Usia Pra Sekolah Pada Anak merupakan Golden Age,” <https://cimahikota.go.id/index.php/artikel/detail/860-usia-pra-sekolah-pada-anak-merupakan-golden%20age#:~:text=Usia%20anak%20dibawah%205%20tahun,belajar%20dan%20belajar%20sambil%20bermain.> (diakses 28 Oktober 2016)
- Endang, Widayati. 2022. “Strategi untuk Memotivasi Minat Belajar Siswa di Era Digital,” <https://cabdindikwil1.com/blog/strategi-untuk-memotivasi-minat-belajar-siswa-di-era-digital/> (diakses 1 November 2022).
- Erlika, F, Santika. 2023. “Hampir Separuh Anak Usia Dini Sudah Gunakan HP dan Mengakses Internet pada Tahun 2022,” <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/16/hamper-separuh-anak-usia-dini-sudah-gunakan-hp-dan-mengakses-internet-pada-2022.> (diakses 16 Februari 2023)
- Fadhli, Rizal, Makarim. 2023. “Penjelasan Periode Golden Age dalam Tumbuh Kembang,”<https://www.halodoc.com/artikel/penjelasan-periode-golden-age-dalam-tumbuh-kembang-anak> (diakses 18 Januari 2023).
- Febriyani, Chodijah. 2021. “Tak Selalu Buruk, Ini 5 Sisi Positif Penggunaan Gadget untuk Anak,” <https://www.industry.co.id/read/95754/tak-selalu-buruk-ini-5-sisi-positif-penggunaan-gadget-untuk-anak> (diakses 22 Oktober 2021).
- Harususilo, Enggar Yohanes. 2019. “8 Tanda Anak Mulai Kecanduan Layar Gawai,” https://edukasi.kompas.com/read/2019/04/20/13450011/8-tanda-anak-mulai-kecanduan-layar-gawai#google_vignette. (diakses 20 April 2019)
- IDN TIMES. 2018. “10 Aplikasi Edukatif Terbaik Buat Anak Jika Sudah Kecanduan Gadget,” <https://www.idntimes.com/life/family/hendria-1/10-aplikasi-edukatif-terbaik-buat-anak-c1c2> (diakses 18 November 2017).

- Imran, Dede. 2023. "10 Ciri-ciri Anak yang Kecanduan Gadget, Terlihat dari Perilakunya," <https://www.sukabumiupdate.com/life/127981/10-ciri-ciri-anak-yang-kecanduan-gadget-terlihat-dari-perilakunya>. (diakses 3 Oktober 2023)
- Jmi. 2022. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak," <https://dppkbpppa.pontianak.go.id/informasi/berita/dampak-penggunaan-gadget-terhadap-perkembangan-sosial-anak> (diakses 4 Agustus 2022)
- Lissafrina, 2024. "Dampak Positif Penggunaan Gadget pada Anak," <https://www.rri.co.id/ipitek/671415/dampak-positif-penggunaan-gadget-pada-anak>. (diakses 4 Mei 2024)
- Liseh. 2023. "Dampak Buruk Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini," <https://nurulqarnain.net/dampak-buruk-kecanduan-gadget-pada-anak-usia-dini/>. (diakses 5 Februari 2023)
- Maulida, Liana. 2022. "Fenomena Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini dan Cara Mengatasinya," <https://www.kompasiana.com/lianamaulida6895/62b65ce109e13d465d0413c2/fenomena-kecanduan-gadget-pada-anak-usia-dini-dan-cara-mengatasinya>. (diakses 25 Juni 2022)
- Muna A., Naila Intan, 2022. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Perduli Sosial Anak" *Jurnal Basicedu*. Vol.6, No.2, 2022, hlm. 2. Kudus.
- Mustofa, Bisri. 2022. "Anak di Usia Emas," <https://dinsos.kulonprogokab.go.id/detil/624/anak-di-usia-emas#:~:text=Usia%20emas%20atau%20the%20golden,usia%200%20sampai%206%20tahun.> (diakses 20 Juli 2022).
- Nazia, Halim. 2023. "3 Manfaat Gadget untuk Anak Menurut Para Pakar Tumbuh Kembang," <https://www.ghibahin.id/ghibah/3-manfaat-gadget-untuk-anak-menurut-para-pakar-tumbuh-kembang/> (diakses 2 Maret 2023)
- Novitasari, W dan Khotimah, N. 2016. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 tahun," *Journal PAUD Teratai*, 5 (3).
- Novitasari, W, 2016. Dampak Penggunaan gawai terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun.
- Park, C, & Park, Y. R. 2014. "The Conceptual model on smartphone addiction among early childhood," *International Journal of Social Science And Humanity*, 4 (2).
- Pebriana, Hana Putri. 2017. "Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini" dalam *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 1* (hlm. 5)
- Poltekkes, Denpasar. 2018. "Pengertian Perilaku," <https://repository.poltekkes-denpasar.ac.id/> (diakses 2019).

- Dampak Penggunaan Smartphone Anak Usia 4-6 Tahun di TPA Ceria (Fakhrul) Prawiro, M dan Wood, David. 2022. "Pengertian Smartphone: Sistem Operasi, Fitur, dan Jenis Smartphone," <https://dianisa.com/pengertian-smartphone/> (diakses 1 Agustus 2023).
- Rizal, Fadli. 2022. "Ibu Harus Tahu, Ini Ciri-ciri Kecanduan Gadget pada Anak," <https://www.halodoc.com/artikel/ibu-harus-tahu-ini-ciri-ciri-kecanduan-gadget-pada-anak> (diakses 23 November 2022).
- Rizky, Dika, Pratama. 2016. "Memfaatkan Gadget untuk Membangun Minat Belajar Anak dan Menciptakan Generasi Cerdas dan Inovatif," <https://bimba-aiueo.com/memanfaatkan-gadget-untuk-membangun-minat-belajar-anak/> (diakses 10 November 2016).
- Siregar Suryani, Irma. 2022. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip" Mandailing Natal: Stain Mandailing Natal Pendidikan Islam Usia Dini, Vol.2 No.1: hlm. 143. Mandailing Natal, Sumatra Utara.
- Sitoresmi, Rifka Ayu. 2022. "Kosakata adalah Perbendaharaan Kata, Kenali Ciri-Ciri dan Manfaatnya." <https://www.liputan6.com/hot/read/4977504/kosakata-adalah-perbendaharaan-kata-kenali-ciri-ciri-dan-manfaatnya?page=3> (diakses 3 Juni 2022)
- Syifa, L., Setianingsih, ES, & Sulianto, J. (2019). "Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3 (4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Sylvie, Puspita. 2020. *Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*, Surabaya, Cipta Media Nusantara.
- Theresia, Santi. 2023. "Mengenal Tahapan Golden Age Anak Beserta Peran Orang Tua," <https://www.siloamhospitals.com/informasi-siloam/artikel/golden-age-pada-anak-dan-tahapan-pentingnya> (diakses 9 Oktober 2023).
- Wau Jutersfan, Citra Jessica. 2019. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak Di Sd Swasta Assisi Medan Selayang Tahun 2019". Medan: Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth.
- Wijayanti, Endah. 2019. "Mengenal Tahap Perkembangan Sosial Anak Usia 3-6 Tahun," <https://www.fimela.com/parenting/read/3965582/mengenal-tahap-perkembangan-sosial-anak-usia-3-6-tahun?page=2> (diakses 15 Mei 2019)
- Widiawati, I, Sugiman. H & Edy. 2014. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak", Jakarta: Universitas Budi Luhur. *E-Journal Keperawatan*, 6, 1-6.
- Woro, Anjar Verianty. 2022. "Gadget adalah Salah Satu Perangkat Elektronik, Kenali Jenis dan Manfaatnya," <https://www.liputan6.com/hot/read/5165402/gadget-adalah-salah-satu-perangkat-elektronik-kenali-jenis-dan-manfaatnya?page=4> (diakses 28 Desember 2022).