

## Analisis Penggunaan *Smartphone* Bagi Anak Usia Dini di RA Darul Hikmah

Yeni Elviza Febrianti<sup>1</sup>, Mesra Khairani<sup>2</sup>, Muhammad Donal Pasaribu<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Hasyim Asy'ari Padangsidempuan, [yenielviza14@gmail.com](mailto:yenielviza14@gmail.com)<sup>1</sup>,  
[khairanimesra93@gmail.com](mailto:khairanimesra93@gmail.com)<sup>2</sup>, [muhammaddonal00@gmail.com](mailto:muhammaddonal00@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstract** – *Smartphone, which is defined as a smart phone or smartphone, is a mobile phone that has capabilities and functions similar to those of a computer. There are many benefits that can be felt from smartphones, however if they are used excessively without control it can have a negative effect on the user, especially if the user is a young child. The aim of this research is to analyze the use of smartphones by young children. This research uses a qualitative approach. The results of the research show that children use smartphones to play games, watch entertainment on YouTube and also to learn to read. Children often focus when playing on smartphones, do not answer when their parents call, sometimes whine when they are not given permission to play on smartphones, children also seem to have problems with their speaking skills, even though the child is 6 years old, there are still many words that the child says. still can't understand. In the efforts made by parents to prevent negative things from using smartphones by accompanying their children when using smartphones, ensuring they do not view content that is not appropriate for the child's age.*

**Keywords:** *Smartphone, Early Childhood.*

**Abstrak** – *Smartphone yang diartikan dengan ponsel cerdas atau smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Banyak manfaat yang dapat dirasakan dari smartphone akan tetapi jika penggunaannya berlebihan tanpa adanya kontrol bisa memberikan efek negative terhadap penggunaannya terlebih jika penggunanya merupakan anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menganalisis penggunaan smartphone oleh anak usia dini penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil dari penelitian diketahui bahwa anak menggunakan smartphone untuk bermain game, menonton hiburan di youtube dan juga untuk belajar baca. Anak sering fokus saat bermain smartphone, tidak menjawab saat orang tuanya memanggil, terkadang merengek saat tidak diberi ijin untuk bermain smartphone, anak juga terlihat mengalami permasalahan dalam kemampuan berbicaranya, meskipun anak sudah berusia 6 tahun tapi masih banyak dari kata-kata yang di ucapkan anak masih belum dapat di mengerti. Dalam upaya yang dilakukan orang tua untuk mencegah hal-hal negatif dari penggunaan smartphone dengan cara menemani anak saat menggunakan smartphone, memastikan tidak melihat konten yang tidak sesuai dengan usia anak.*

**Kata Kunci:** *Penggunaan Smartphone, Anak Usia Dini.*

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Salah satu contohnya adalah *smartphone* atau yang sering disebut dengan telepon pintar. Semua orang hampir sudah memiliki perangkat yang bernama *Handphone* (HP) ini, hal ini berbanding lurus dengan data jumlah penggunaan *smartphone* yang terus meningkat.

*Smartphone* tidak hanya digunakan oleh kalangan pekerja, tetapi hampir semua kalangan menggunakannya, termasuk anak usia dini. Perkembangan dimasa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Anak mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplor dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Anak usia dini biasanya cenderung senang dengan hal-hal yang baru yang didapatnya melalui aktivitas bermain.

Tidak jarang pula anak bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka melalui *smartphone*, mereka menghabiskan banyak waktu dalam sehari untuk menggunakan *smartphone* daripada bermain bersama dengan temannya. Bahkan ada sebagian dari anak usia dini yang mulai ketagihan dengan *smartphone*-nya sendiri sampai - sampai mereka acuh bahkan marah ketika mendapat perintah dari orang tua.

Beberapa fakta di temukan bahwa beberapa orang tua memanfaatkan *smartphone* sebagai salah satu jalan pintas dalam mendampingi anak. Mereka menjadikan *smartphone* sebagai penenang ketika anak menangis. Selain itu, dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik, mereka memanfaatkannya untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktivitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor, berantakin rumah, yang akhirnya membuat rewel dan mengganggu orang tua. Bahkan para orang tua memberikan *smartphone* kepada anak sebagai teman bermain.

Banyak dari sebagian orang tua yang belum mengetahui dampak buruk penggunaan *smartphone* secara continue bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya. anak yang cenderung terus-menerus menggunakan *smartphone* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari. Tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *smartphone* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini akan berdampak pada perkembangannya seperti anak sulit berkomunikasi karena kurang bersosialisasi dengan teman sebaya, anak mudah marah, pengetahuan anak

tidak berkembang, karena anak terlalu fokus dengan permainan yang ada pada *smartphone* dan sebagainya.

Berdasarkan fenomena yang sering terjadi khususnya di Padangsidempuan, bahwa selama ini orang tua jarang memantau penggunaan *smartphone* pada anak. Biasanya *smartphone* hanya digunakan untuk bermain games dan menonton, sehingga penggunaan *smartphone* dominan memiliki dampak negatif bagi anak, ditambah lagi durasi yang berlebihan dalam menggunakannya.

Rowan menyatakan bahwa Akademi Dokter Anak Amerika dan Perhimpunan Dokter Anak Kanada menegaskan agar anak umur 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali. Anak umur 3-5 tahun dibatasi pemakaian teknologi hanya 1 jam/hari dan anak umur 6-18 tahun dibatasi 2 jam/hari. Anak-anak yang menggunakan teknologi melampaui durasi yang disarankan dapat menimbulkan risiko kesehatan.

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan bisa membawa dampak cukup besar bagi tumbuh kembang anak. Salah satunya perihal berkurangnya aktivitas fisik yang seharusnya dilakukan anak. Selain itu, dampak negatif lain dari penggunaan *smartphone* adalah bila durasinya terlalu lama digunakan bisa berakibat pada mata dan otak. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan *smartphone* terlalu lama, yaitu: terganggunya pertumbuhan otak, kurang tidur, kelainan mental, sifat agresif serta radiasi. Maka perlu adanya batasan durasi dalam menggunakan *smartphone* pada anak. Berdasarkan beberapa fenomena dan beberapa pendapat para ahli tersebut, untuk itu peneliti tertarik untuk mengungkapkan bagaimana penggunaan *smartphone* bagi anak usia dini di RA Darul Hikmah Padangsidempuan.

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Tohirin, penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian. misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah serta dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara observasi dan wawancara kepada partisipan, mengeksplorasi dan melakukan studi terhadap satu orang individu atau lebih. Penelitian memilih penelitian kualitatif karena lebih cocok untuk menggali informasi dan membahas permasalahan ataupun hal-hal yang berkaitan dengan penggunaan *smartphone* pada

anak usia dini. Dalam proses pengumpulan data dapat di gunakan berbagai sarana seperti wawancara, observasi, studi pustaka, dan dokumentasi.

## Hasil dan Pembahasan

*Smartphone* yang diartikan dengan ponsel cerdas atau *smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Sedangkan menurut David Wood, *smartphone* adalah handphone cerdas yang memiliki kelebihan dibanding alat telekomunikasi lainnya. Kelebihannya terlihat dari proses pembuatannya dan proses penggunaannya. Sekarang *smartphone* bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, *smartphone* juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan. Sedangkan Dihan (2010) *Smartphone* merupakan pengembangan dari telepon selular yang kemudian ditambahkan fitur dan fasilitas lainnya sehingga menjadi telepon yang cerdas.

Pemakaian *smartphone* pada saat ini sudah digunakan mulai dari orang dewasa hingga anak usia dini. Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun (Undang-undang Sisdiknas tahun 2003) dan 0-8 tahun menurut para pakar pendidikan anak. Menurut Mansur anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa ini merupakan masa emas atau golden age, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Pada usia ini, segala sesuatunya berharga baik fisik, emosi, dan intelektualnya. Dan anak usia taman anak – anak ini sangat besar energinya sehingga diperlukan suatu pembelajaran yang sangat tepat sehingga berkembang kemampuan motoric kasar maupun halusnya. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100%.

Syakra (2006) menyatakan bahwa semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. Penggunaan *smartphone* pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai, media pembelajaran, bermain game, dan

menonton animasi. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda, durasi serta intensitas pemakaiannya. Rata-rata para orang tua membatasi anaknya bermain *smartphone* sekitar 1 jam per hari, bahkan ada yang membiarkan anak bermain *smartphone* sesuka hatinya.

Tabel 1. Bentuk Penggunaan *Smartphone* dan Durasi Penggunaannya.

Nama Anak	Bentuk Penggunaan	Durasi
SK	Menonton Video di Youtube	1 jam perhari
BY	Bermain dan Belajar	30 menit perhari
CT	Belajar dan bermain game	Semaunya anak
RD	Menonton video di youtube	1 jam perhari
DN	Menonton video di youtube dan bermain game	Bisa berjam-jam kalau tidak ditegur
TN	Menonton video di youtube dan bermain	30 menit perhari
RF	Bermain dan menonton youtube	1 jam perhari

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dalam kesehariannya anak rata-rata menggunakan *smartphone* satu jam, kadang kurang dari satu jam, kadang juga lebih yang digunakan untuk menonton youtube dan bermain game yang diunduh melalui playstore. Selain itu, *smartphone* juga digunakan untuk belajar.

Anak mampu mengunduh sendiri aplikasinya karena anak melihat orang tua saat mengunduh aplikasi. Hal ini menunjukkan bahwa bagaimana perilaku orang tua dalam keluarga dilihat dan menjadi contoh yang di tiru anak. Suwaid, (2010) juga mengatakan bahwa anak yang sedang dalam masa pertumbuhan akan selalu memperhatikan sikap dan ucapan kedua orang tuanya, orang tua menjadi figur utama yang dicontoh oleh anak termasuk salah satunya ialah bagaimana orang tuanya yang selalu asyik di depan *smartphone*. Orang tua anak mengatakan bahwa anak sering terlihat fokus saat menggunakan *smartphone* dan mengabaikan panggilan orang tuanya dan dari hasil observasi yang dilakukan terlihat juga bahwa anak mengalami hambatan dalam berbicara, banyak dari kata-kata yang diucapkan anak yang masih belum dapat dimengerti, anak juga sering merengek saat tidak diberikan ijin untuk bermain *smartphone*.

Anak usia dini akan lebih baik jika tidak menggunakan *smartphone* atau ketika bermain *smartphone* anak tidak dibiarkan, orang tua mendampingi anak, mengontrol penggunaannya dan orang tua tidak menggunakan *smartphone* di depan anak jika memang tidak benar-benar diperlukan, orang tua akan lebih baik mendampingi anak bermain permainan langsung. Orang tua berupaya untuk mencegah timbulnya dampak negatif dari penggunaan *smartphone*, sudah mencoba dengan cara menggunakan aplikasi youtube kids agar konten yang muncul di dapat

terfilter secara langsung di aplikasi, akan tetapi karena sudah mampu untuk mencopot aplikasi sendiri, aplikasi tersebut juga di copot anak dari perangkat. Cara lain yang digunakan orang tua untuk mengontrol penggunaan *smartphone* dengan cara tidak membiarkan anak untuk sendiri saat menggunakan *smartphone*, agar dapat mengontrol konten yang tidak sesuai dengan usia anak, selain itu juga terkadang orang tua menyuruh anak untuk bermain dengan anak-anak seusianya diluar agar teralihkan dari bermain *smartphone*.

## Kesimpulan

*Smartphone* memiliki banyak manfaat dan juga dampak negatif terhadap penggunanya, *smartphone* menjadi suatu hal yang menarik bagi anak karena memiliki fitur yang beragam dengan dilengkapi warna, gambar dan suara yang dapat menarik perhatian anak selain itu juga karena anak sering melihat orang tuanya yang sibuk bermain *smartphone*. Anak mampu untuk mengunduh aplikasi sendiri juga disebabkan karena melihat orang tuanya. Anak biasa menggunakan *smartphone* untuk bermain game, menonton video youtube dan belajar. Permasalahan-permasalahan dari penggunaan *smartphone* bisa saja dialami anak karena orang tua yang kurang mendampingi dan mengontrol penggunaannya dan mungkin juga belum pahamnya akan dampak yang akan ditimbulkan dari *smartphone* terhadap fisik dan mental anak. Orang tua memiliki peran yang besar untuk mengontrol mengawasi dan mendampingi penggunaan *smartphone* oleh anak-anak agar dapat terhindar dari efek yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *smartphone*.

Beberapa saran bagi orang tua untuk mencegah dampak negatif dari penggunaan *smartphone* pada anak-anak:

1. Memberikan batasan waktu penggunaan *smartphone*, durasi penggunaan tidak lebih dari satu jam.
2. Saat anak menggunakan *smartphone* orang tua diusahakan untuk menemani anak untuk mengontrol jenis tontonan anak.
3. Tidak menggunakan *smartphone* di depan anak saat tidak benar-benar diperlukan.
4. Orang tua lebih kreatif untuk membuat permainan yang bersifat nyata agar dapat mengalihkan perhatian anak dari *smartphone*.

## **Daftar Pustaka**

- Lubis, M.A., Azizan, N., & Ikawati, E. (2020). Persepsi orang tua dalam memanfaatkan durasi penggunaan smartphone untuk anak usia dini saat situasi pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Gender Dan Anak*, 4(1), 63-82.
- Fuadiy, Moch. Rizal. 2021. "Evaluasi Pembelajaran Sebagai Sebuah Studi Literatur". *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 3 (1):173-97. <https://doi.org/10.58577/dimar.v3i1.83>.
- M. Asep Fathur Rozi, Ahmad Sunoko, and Elis Eliana. 2021. "Penerapan Variasi Metode Pembelajaran Pada Pelaksanaan Pembelajaran Aksara Dasar Pegon: Studi Kasus Pada Peserta Didik Kelas IV Di SDI Terpadu Al Badr Ploso Kediri". *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 3 (1):145-58. <https://doi.org/10.58577/dimar.v3i1.72>.
- Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202-210.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan smartphone terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11
- Sawitri, Y., Yannaty, I. A., Widyastika, S. I., Harumsih, T. D., & Musyarofah, H. F. (2019, December). Dampak penggunaan smartphone terhadap perkembangan anak usia dini. In *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMP (Vol. 1, pp. 691-697)*.
- Syahra, R. (2006). *Informatika sosial peluang dan tantangan*. LIPI. Bandung.
- Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat Publising.
- Suwaid, M. N. A. H. (2010). *Prophetic Parenting: Cara Nabi SAW Mendidik Anak*. Pro-U Media.
- Tohirin. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif dalam bimbingan dan konseling*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.