



Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan *Smartphone* pada Anak Usia Dini di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar

**Ita Paridawati<sup>1</sup>, Musnar Indra Daulay<sup>2</sup>, Rizki Amalia<sup>3</sup>**

S1 PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pahlawan Tuanku  
Tambusai

[itaparidawati694@gmail.com](mailto:itaparidawati694@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk persepsi orangtua terhadap penggunaan *Smartphone* pada anak usia dini, bentuk penggunaan *Smartphone* dan dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan *smartphone* di Desa Indra Sakti Kecamatan Tapung. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Persepsi orangtua terhadap penggunaan *Smartphone* bagi anak dari aspek pemahaman adalah kurangnya pemahaman orangtua penggunaan *Smartphone* adalah penggunaan *smartphone* tidak terlalu penting dan hanya sebagai hiburan, orangtua kurang suka terhadap penggunaan *Smartphone*; anak lebih sering menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman seusianya, dan intensitas penggunaan *smartphone* dikategorikan dengan intensitas tinggi. Dampak positif penggunaan *Smartphone* bagi anak yaitu; memudahkan komunikasi, memudahkan anak untuk belajar, dapat dijadikan media hiburan anak, dampak negatif penggunaan *Smartphone* bagi Anak yaitu, anak jadi malas-malasan, sering tidak menghiraukan panggilan maupun perintah orangtua, lupa waktu, teledor, merusak kesehatan dan kurang melakukan sosial lingkungan sekitar.

**Kata kunci:** *Persepsi Orangtua, Smartphone.*

**Abstract**

This study aims at parents' perceptions of smartphone use in early childhood, the form of smartphone use and the impact on smartphone use in Indra Sakti Village, Tapung District. This research is a qualitative research with a case study method. The results showed that: Parents' perceptions of the use of smartphones for children from the aspect of understanding are the lack of understanding of parents using smartphones, the use of smartphones is not very important and only as entertainment, parents do not like the use of smartphones; Children use smartphones more often to play games than to study or play outside the home with friends their age, and the intensity of smartphone use is categorized as high intensity. The positive impact of using smartphones for children, namely; facilitate communication, make it easier for children to learn, can be used as a medium for children's entertainment, the negative impact of using smartphones for children, namely, children become lazy, often ignore parental calls or orders, forget time, are careless, damage health and do not do social environment around them.

**Keywords:** *Parents' Perceptions, Smartphones*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat yang di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi (Ismanto, 2015). Salah satunya yaitu perkembangan *smartphone* yang semakin meluas. *Smartphone* tidak hanya beredar dikalangan usia dewasa, tetapi juga beredar dikalangan anak usia dini ataupun prasekolah. Seiring perkembangan zaman, masyarakat modern termasuk anak-anak, memang tidak bisa dilepaskan dari keberadaan *smartphone* yang semakin beredar luas. Sehingga saat ini tidak aneh lagi apabila anak kecil berusia balita bahkan prasekolah di zaman sekarang sudah menggunakan *smartphone* (Rideout, 2013).

Berdasarkan penelitian yang dipublikasikan *uswitch.com* menunjukkan bahwa lebih dari 25% anak-anak di seluruh dunia mempunyai *smartphone* sebelum usia mereka genap 8 tahun. Satu dari tiga anak mulai menggunakan *smartphone* ketika berumur 3 tahun dan satu dari sepuluh anak menikmati *smartphone* dalam usia yang lebih muda yaitu 2 tahun (Murdaningsih & Faqih, 2014). Secara umum, pada tahun 2014 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 data terbaru yang dipublikasikan oleh Hootsuite pada bulan Januari 2018 terdapat 177,9 juta jiwa penduduk Indonesia adalah pengguna aktif *Smartphone* dari total penduduk 265,4 juta jiwa. Parahnya lagi, di tahun 2020 ini, dari total 272,1 juta penduduk pengguna internet mencapai 175,4 juta jiwa. Menariknya, jumlah *Smartphone/smartphone* yang terkoneksi mencapai 338,2 juta unit, hampir dua kali lipat jumlah pengguna internet. Artinya, hampir rata-rata orang Indonesia punya lebih dari satu *smartphone*. Sedangkan jumlah pengguna sosial media mencapai 160 juta jiwa. Hal ini tentunya menunjukkan bahwa penggunaan *Smartphone* pada kategori usia anak-anak dan remaja juga mengalami peningkatan drastis.



**Gambar 1. Data infografi Indonesia Tahun 2020**

Usia taman kanak-kanak merupakan masa awal yang kreatif dan produktif bagi anak-anak. Umumnya anak-anak menjadi sangat aktif, mulai memiliki penguasaan (kontrol) terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan seperti memanjat dan melompat. Perkembangan emosional yang dialami anak prasekolah yaitu anak-anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Apabila seorang anak mengalami gangguan pada perkembangan sosialnya, dikhawatirkan anak akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian dirinya.

## 1. Pengertian Persepsi Orangtua

Menurut Slameto (2010:102), persepsi adalah proses yang maenyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia, melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan lewat inderanya, yaitu indera pengelihat, pendengar, peraba, perasa, dan penciuman. Menurut Robbins (2003:97) yang mendeskripsikan bahwa “persepsi merupakan kesan yang diperoleh oleh individu melalui panca indera kemudian di analisa (diorganisir), diinterpretasi dan kemudian dievaluasi, sehingga individu tersebut memperoleh makna”.

Terdapat dua macam bentuk persepsi yaitu persepsi yang bersifat positif ialah persepsi atau pandangan tentang suatu obyek dan menuju pada suatu keadaan dimana subyek yang mempersepsikan tersebut cenderung menerima obyek yang ditangkapnya karena merasa sesuai dengan pribadinya; dan persepsi yang bersikap negatif ialah persepsi atau pandangan tentang suatu obyek yang menunjukkan pada keadaan dimana subyek yang mempersepsikan tersebut cenderung menolak atas obyek yang ditangkapnya karena tidak sesuai dengan pribadinya (Rare & Surdin, 2017).

Persepsi negatif Persepsi positif terjadi apabila objek yang dipersepsi sesuai dengan penghayatan dan dapat diterima secara rasional dan emosional maka manusia akan mempersepsikan positif atau cenderung menyukai dan menanggapi sesuai objek yang dipersepsikan. Sedangkan persepsi negatif terjadi apabila tidak sesuai dengan penghayatan maka persepsinya negatif atau cenderung menjauhi, menolak, menanggapinya secara berlawanan terhadap objek persepsi tersebut.

Berdasarkan definisi persepsi di atas, disimpulkan bahwa persepsi adalah kesan, penafsiran, anggapan, pandangan, pengetahuan, dan sikap orang tua mengenai suatu hal. Jadi, dalam penelitian ini persepsi orangtua difokuskan pada bagaimana pemahaman, tanggapan, sikapnya terhadap penggunaan *Smartphone* bagi anak usia dini.

## 2. Pengertian *Smartphone*

*Smartphone* adalah sebuah benda (alat atau barang eletronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru (Ma"ruf, 2015). *Smartphone* selalu diartikan lebih tidak biasa atau didisain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. *Smartphone* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang *Smartphone* bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, *Smartphone* juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.

Menurut Williams & Sawyer (2011), *smartphone* adalah telepon selular dengan mikroprosesor, memori, layar dan modem bawaan. *Smartphone* merupakan ponsel multimedia yang menggabungkan fungsionalitas PC dan handset sehingga menghasilkan gadget yang mewah, di mana terdapat pesan teks, kamera, pemutar musik, video, game, akses email, tv digital, search engine, pengelola informasi pribadi, fitur GPS, jasa telepon internet dan sebagainya. Menurut Gary B, Thomas J & Misty E, 2007, *Smartphone* adalah telepon yang internet enabled yang biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Assistant

(PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan.

Ponsel pintar (*Smartphone*) adalah telepon gengam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer dan contoh manfaat *smartphone* dari sisi software adalah tersedianya layanan akses data. Layanan ini dapat dimanfaatkan oleh setiap *smartphone* untuk memungkinkan penggunaanya terhubung dengan konektivitas internet setiap saat dimanapun mereka berada.

Android merupakan salah satu sistem operasi mobile populer yang di ciptakan oleh perusahaan Google. Pengertian Sistem Operasi Android sendiri secara singkat adalah sebuah sistem operasi berbasis linux yang di peruntukkan untuk telepon seluler (*Smartphone*). (al hakim binarso f,2014). Kelebihan sistem operasi Android sendiri ialah menyediakan platform terbuka (open source) bagi para pengembang untuk menciptakan berbagai jutaan aplikasi mereka sendiri. Dengan berbagai aplikasi, maka pengguna dapat mengirim pesan singkat, mengirim gambar, data, melakukan percakapan secara berkelompok atau conference, mengirimkan pesan suara maupun mengirimkan lokasi dimana kita berada. Aplikasi lain dari *smartphone* misalnya, aplikasi push e-mail (mengirimkan pesan elektronik dengan jaringan internet), browsing (penjelajahan dunia maya dengan jaringan internet), hiburan seperti pemutaran musik maupun video, kamera dan juga kemampuan penyimpanan data yang hampir mirip seperti yang terdapat pada komputer.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian kualitatif Penelitian dilakukan dengan cara wawancara dan observasi ke rumah warga desa indrasakti. Subjek penelitian yakni 3 anak terdiri dari 2 anak laki-laki dan 1 anak perempuan desa indrasakti usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan wawancara, menggunakan lembar observasi berupa *checklist*, indikator yang diteliti penggunaan *smartphone* pada anak usia dini. Teknik analisis melalui deskriptif kualitatif. Pengambilan data dan pengembangan instrumen menggunakan dokumentasi baik berupa wawancara dan observasi Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian dibatasi pada kajian bagaimana persepsi orangtua terhadap penggunaan *Smartphone* pada anak usia dini, bentuk penggunaan *smartphone* (aplikasi dan intensitas pemakaian), dan dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan *Smartphone* (dampak positif maupun dampak negative) di Desa Indra Sakti Kecamatan Tapung. penelitian di lakukan mulai bulan September sampai bulan nopember

## **PEMBAHASAN**

Persepsi merupakan cara pandang seseorang terhadap suatu hal yang dipengaruhi oleh pemahaman dan pengalamannya terhadap perihal tersebut. Penggunaan *Smartphone* bagi Anak Usia Dini adalah suatu hal yang lumrah di era modern, namun pemahaman dan pengalaman orangtua terhadap penggunaan *Smartphone* akan berpengaruh terhadap cara pandangnya. Dalam

penelitian ini, persepsi orangtua difokuskan pada bagaimanakah tanggapan dan sikapnya terhadap penggunaan *Smartphone* bagi anak usia dini.

Persepsi orangtua terhadap penggunaan *Smartphone* bagi AUD dari aspek pemahaman adalah kurangnya pemahaman orangtua sendiri terhadap cara kerja maupun penggunaan *Smartphone*. Ketika ditanya kemampuannya untuk menggunakan *Smartphone*, orangtua mengaku tidak bisa menggunakannya. Hal ini dapat dilihat pada kutipan hasil wawancara berikut ini.

Sekedar membuka sms, WA dan telpon, sementara kalau untuk yang lainnya saya tidak paham” (WO.1/P.2). Kalau untuk buka-buka hp nya saya tidak pernah, karena saya pun tidak tahu cara kerja *smartphone*, apalagi menggunakannya”. (WO.2/P.2) Saya sedikit-sedikit bisa, seperti buka facebook, foto, sms, telpon, musik dan video saja”. (WO.3/P.2)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut diketahui bahwa kurangnya pemahaman orangtua sendiri terhadap cara kerja maupun penggunaan *Smartphone*. Hal ini tentunya mengakibatkan orangtua akan minim juga terhadap pengawasan penggunaan *smartphone* bagi anak-anak mereka.

*Smartphone* tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, *video*, gambar bahkan *video game*. Pemakaian *Smartphone* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *Smartphone* dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali – kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian *Smartphone* dengan durasi 30–75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *Smartphone*. Selanjutnya, penggunaan *Smartphone* dengan intensitas sedang jika menggunakan *Smartphone* dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2–3 kali /hari setiap penggunaan. Kemudian, penggunaan *Smartphone* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan <30 menit /hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan, diketahui bahwa AUD di Desa Indrasakti, lebih sering menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya. Sementara itu, intensitas penggunaan *smartphone* dikategorikan dengan intensitas tinggi. Hal ini disebabkan orangtua mereka sudah memberikan *smartphone* khusus untuk mereka sehingga tidak ada kontrol waktu pemakaian maupun pengawasan dari orangtua mereka. Orangtua memberikan kebebasan memakai *smartphone* pada AUD, hanya sebagai bentuk meringankan beban kerja dalam mengasuh anak anak. Hal ini dapat dilihat pada kutipan hasil wawancara mengenai tanggapan adalah penggunaan *Smartphone* bagi AUD.

## DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

- Aisyah Siti. Dkk (2010). *Perkembangan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anas Sudijono. 2004. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anggraeni, D.M & Saryono. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dalam Bidang Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Arikunto, S. 2010. *Metodologi Penelitian kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astina Yenis. 2016. *Bermain Stick Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok B Di Tk Desa Wonolopo Tasikmadu Karanganyar Tahun Ajaran 2015- 2016*. Jurnal Penelitian
- B.E.F. Mantolalu. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka Depdikbud. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta.
- Depdiknas. 2009. *Kurikulum Permen 58, Jakarta : Direktorat Pendidikan Dasar Desmita. Psikologi perkembangan. Bandung: Remaja Rosda Karya; 2005.*
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Ernawati, W. 2015. *Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Penurunan Tajam Pengelihatan Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di SD Muhammadiyah 2 Pontianak Selatan. Jurnal Proners 3(1). <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmkeperawatanFK/article/view/10533>.*
- Gunarsa, Singgih D, Yulia Singgih D. Gunarsa. 1983. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. PT BPK Gunung Mulia: Jakarta Pusat
- Gunawan, Meta Anindya Aryanti. 2017. *Hubungan durasi penggunaan smartphone terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik. Skripsi.*
- Tidak diterbitkan. *Departemen Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Diponegoro.*
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdinas
- 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.
- Hurlock B. Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: ERLANGGA I Gede Irawan. 2009 [www.scribd.com](http://www.scribd.com)
- Irmayanti, Y. 2018. *Peran Orang Tua dalam Mendampingi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Prasekolah. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.*
- Ismail Radjiman. 2016. *Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Siswa Pendidikan Anak Usia Dini Kelas B Melalui Metode Bermain Kelompok*. Jurnal Penelitian

Ismanto, Yudi & Onibala, Franly. 2015. Hubungan Penggunaan *Smartphone* Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manad. *Ejournal Keperawata Volume 3(2)*. FK Unsrat Manado.