

Persepsi Orang Tua Tentang Penggunaan *Smartphone* untuk Anak Usia Dini

Rosa Imani Khan¹, Linda Dwiyaniti²

rossa_rose@unpkediri.ac.id¹, lindadwiyaniti@unpkediri.ac.id²,

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tentang gambaran persepsi orang tua tentang penggunaan *smartphone* untuk anak usia dini. Berdasarkan hasil survei, di era digitalisasi ini penggunaan *smartphone* oleh anak usia dini tidak bisa dipungkiri lagi. Penggunaan *smartphone* untuk anak usia dini selain membawa dampak positif juga akan membawa dampak negatif. Persepsi sekaligus peran orang tua merupakan faktor utama yang dapat menentukan sejauh mana dampak positif dan negatif tersebut terpapar dalam diri anak. Penelitian ini merupakan penelitian survei yang bertujuan untuk memberikan penjelasan (*explanatory research*) dengan 50 orang tua/wali murid TK sebagai responden. Alat pengumpul data yang digunakan berupa kuesioner persepsi orang tua tentang penggunaan *smartphone* untuk anak usia dini, terdiri dari 20 butir item, dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,801. Analisis data yang akan digunakan adalah teknik statistik deskriptif. Data hasil penelitian ini menjelaskan bahwa secara umum para orang tua yang menjadi subjek dalam penelitian ini mengenal dan memahami fungsi dan manfaat *smartphone* beserta dampak positif dan negatifnya bagi anak. Orang tua kurang menyukai jika anak terlalu sering bermain *smartphone* karena memiliki dampak negatif pada aspek perkembangan anak. Meski tidak selalu mendampingi anak saat menggunakan *smartphone*, orang tua melakukan upaya-upaya untuk meminimalisir dampak negatif tersebut, antara lain dengan tidak mengandalkan *smartphone* untuk menemani anak, menerapkan aturan-aturan tertentu saat anak menggunakan *smartphone*, membimbing anak untuk memanfaatkan sisi positif *smartphone*, membatasi aplikasi *smartphone* yang digunakan oleh anak dan mengajarkan kepada anak cara menggunakan *smartphone* yang baik dan benar.

Kata kunci: Persepsi, *Smartphone*, Anak usia dini.

Abstract

This study aims to examine the description of parents' perceptions of smartphone use for early childhood. Based on survey results, in this era of digitalization, the use of smartphones by early childhood cannot be denied. The use of smartphones for early childhood besides having a positive impact will also have a negative impact. Perception as well as the role of parents is the main factor that can determine the extent to which the positive and negative impacts are exposed to the child. This research is a survey research that aims to provide an explanation (explanatory research) with 50 parents/guardians of kindergarten students as respondents. The data collection tool used was a parental perception questionnaire about smartphone use for early childhood, consisting of 20 items, with a reliability coefficient of 0.801. Data analysis to be used is descriptive statistical techniques. The data from this study explain that in general the parents who are the subjects of this study know and understand the functions and benefits of smartphones and their positive and negative

Peer reviewed under responsibility of Universitas Nusantara PGRI Kediri.

© 2022 Rosa Imani Khan, Linda Dwiyaniti.

This is an open access article under the CC BY-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

impacts on children. Parents do not like it if their children play smartphones too often because it has a negative impact on aspects of children's development. Although they don't always accompany their children when using smartphones, parents make efforts to minimize these negative impacts, including not relying on smartphones to accompany their children, applying certain rules when children use smartphones, guiding children to take advantage of the positive side of smartphones, limiting applications. smartphones used by children and teach children how to use smartphones properly and correctly.

Keywords: *Perception, Smartphone, Early childhood*

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan dunia teknologi tidak pernah berhenti berkembang. Manusia-manusia kini kian menyukai kepraktisan dalam menjalani hidupnya. Mereka seolah tak mau berhenti berusaha menyingkat waktu yang ditempuh untuk menyelesaikan setiap aktivitas sehari-harinya. Muncul banyak kreativitas setiap hari melalui pemanfaatan teknologi yang kian hari kian canggih. *Gadget* adalah salah satu produknya. *Gadget* hadir menawarkan banyak sekali bantuan bagi kemudahan dan kepraktisan hidup yang tentunya sangat disukai oleh manusia.

Gadget terus berkembang lebih canggih. Hal ini tampak dari rilisan produk-produk terbarunya. Para produsen *gadget* berlomba-lomba untuk meluncurkan produk canggih dengan harga yang murah agar dapat mencuri hati konsumen dan meraup untung yang sebanyak-banyaknya. Jika dulu *gadget* pada umumnya hanya dapat digunakan oleh kalangan elit dengan taraf ekonomi menengah ke atas, kini situasi telah berubah. *Gadget* tidak lagi menjadi barang elit. Semua lapisan masyarakat, tidak memandang status sosial-ekonomi, dapat memiliki dan menggunakannya. *Gadget*

merupakan sebuah istilah dalam Bahasa Inggris yang berarti suatu alat elektronik berukuran kecil dengan berbagai macam fungsi. *Gadget* merupakan perangkat yang memiliki fungsi spesifik, bersifat praktis, dan dirancang dengan teknologi yang canggih. *Gadget* dapat berupa komputer, laptop, tablet PC, *smartphone* dan lain-lain (Osland dalam Novitasari & Khotimah, 2016).

Di era digitalisasi ini, *smartphone* adalah jenis *gadget* yang sangat populer di dunia. Penggunaan *smartphone* dan internet oleh masyarakat di Indonesia sendiri sangatlah tinggi. *Smartphone* secara harfiah berarti telepon pintar, yaitu telepon genggam yang mempunyai performa menyerupai komputer meskipun terbatas. Selain itu, *smartphone* juga mendukung fungsi internet, surat elektronik, dan *organizer* (Baridwan, 2010).

Saat ini, *smartphone* telah berevolusi menjadi sebuah barang dengan bentuk yang praktis dan menarik, diperkaya juga dengan fitur layar sentuh yang membuatnya sangat mudah dioperasikan oleh siapapun. Lebih lanjut lagi, Syahra (2006) menjelaskan bahwa seiring berkembangnya zaman, teknologi informasi dan komunikasi juga

berkembangan kian pesat, termasuk *smartphone*. Penggunaannya telah menjangkau ke berbagai kalangan masyarakat dari bermacam usia, bidang dan level pendidikan. Penggunaan oleh orang dewasa, biasanya untuk alat berkomunikasi, mencari informasi (*browsing*), membuka *youtube*, bermain *game*, dan lainnya. Sedangkan penggunaan pada anak-anak, biasanya cuma sebatas untuk media belajar, bermain *game*, dan menonton video animasi.

Smartphone memang dapat diisi dengan bermacam-macam aplikasi yang menarik bagi anak, seperti berbagai permainan video animasi. Inilah alasan mengapa anak begitu mudah menyukai *smartphone*. *Smartphone* bersifat interaktif, mudah dioperasikan guna mencari informasi, menyajikan dimensi-dimensi gerak, suara, warna dan lagu sekaligus, serta tentu saja tidak dapat membalas dengan amarah disaat anak sedang merasa jengkel (Antara, 2017). Itu semua tidak diperoleh anak dari jenis media lain, seperti buku dan majalah. Aneka hal menarik yang disajikan *smartphone* tak pelak membuat anak betah berlama-lama menggunakan *smartphone*, sehingga penggunaan *smartphone* ini dapat menjadi berlebihan.

Survei yang dilakukan oleh situs *parenting* terbesar di Asia Tenggara, yaitu *The Asian Parent*, di tahun 2014 mengenai penggunaan perangkat seluler di kalangan anak-anak di Asia Tenggara menemukan bahwa 98% anak-anak di Asia Tenggara telah memakai perangkat seluler (*smartphone*). Anak-anak tersebut dapat memakai *smartphone* karena orang tuanya memberikan izin. Survei juga dilanjutkan dengan mengumpulkan informasi tentang

mengapa orang tua mengizinkan anaknya menggunakan *smartphone*, alasannya adalah sebagai berikut: 1) untuk keperluan pendidikan, 2) untuk hiburan, 3) untuk pengenalan teknologi sejak dini, 4) untuk membuat anak tenang, dan 5) karena gengsi. Rupanya data ini sejalan pula dengan hasil riset yang dirilis oleh Kementerian Informasi bekerjasama dengan UNICEF pada tahun 2014 bahwa 98% anak dan remaja di Indonesia telah mengetahui tentang internet dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet (Islami, 2017).

Hasil penelitian Novitasari (2016 dalam Witarsa et al., 2018) menjelaskan bahwa bagi anak, memakai *smartphone* lebih menyenangkan bila dibandingkan dengan aktivitas bermain bersama teman sebayanya. Ini tidak lepas dari bermacam-macam aplikasi menarik yang ada dalam *smartphone*. Selain itu, orang tua yang mengizinkan anaknya untuk bermain *smartphone* agar anak menjadi lebih tenang dan tidak rewel, membuat anak semakin asyik dengan *smartphone* dan acuh terhadap dunia sekitarnya. Jika kondisi ini terus-menerus dibiarkan, maka tanpa disadari, anak dapat menjadi tergantung dengan *smartphone*. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif bagi perkembangan anak.

Lebih jauh lagi, Chusna (2017) dalam penelitiannya menyatakan bahwa saat anak telah mengalami ketergantungan terhadap *smartphone*, waktu yang dimiliki oleh anak akan dapat terbuang sia-sia karena biasanya anak akan seringkali lupa waktu ketika sedang asyik menggunakan *smartphone*. Anak bisa kehilangan momentum terbaiknya untuk mengasah

berbagai aspek perkembangannya, seperti kemampuan motorik, sosial, emosional, bahasa, dan lainnya.

Kemudahan untuk mengakses konten, baik positif maupun negatif, melalui *smartphone* bagaikan dua mata pisau yang dapat memberikan dampak positif ataupun negatif dalam diri anak. Ini semua akan bergantung pada kontrol yang dilakukan oleh orang tua saat anak sedang menggunakan *smartphone*. Bagi orang tua yang seringkali sibuk dengan aktivitasnya dan kurang telaten mendampingi anak bermain, biasanya akan lebih mudah memberikan *smartphone* untuk anaknya dengan alasan agar anak menjadi lebih tenang dan tidak rewel. Noorshahiha (2016 dalam Hadary et al., 2019) memaparkan hasil penelitiannya bahwa sebanyak 76% orang tua menganggap *smartphone* sebagai pengasuh kedua bagi anak-anaknya karena saat menggunakan *smartphone*, anak akan duduk diam dan sibuk dengan *smartphone*-nya, sehingga para orang tua dapat melanjutkan aktivitasnya tanpa terganggu oleh anak. Orang tua dengan sukarela memberikan *smartphone* kepada anak agar memiliki banyak waktu untuk dirinya sendiri.

Di sisi yang lain, ada pula orang tua yang tidak mengizinkan anaknya untuk bermain *smartphone*. Irmayanti (2018) menjelaskan hasil penelitiannya bahwa kontrol orang tua mengenai pemakaian *smartphone* oleh anak yang utama adalah kontrol dari seorang ibu. Ibu yang berpendidikan tinggi akan lebih mudah menemukan cara-cara yang menarik untuk mencegah anaknya bermain *smartphone* karena sadar akan keberadaan dampak negatifnya. Sebaliknya, ibu yang berpendidikan rendah akan lebih sulit

menemukan cara untuk mencegah anaknya bermain *smartphone*, dengan demikian menjadi mudah untuk memberikan *smartphone* kepada anaknya.

Berdasarkan paparan di atas, dapat diketahui bahwa persepsi orang tua tentang penggunaan *smartphone* untuk anak usia dini berbeda-beda. Oleh karenanya, peneliti merasa tertarik untuk mengkaji tentang gambaran persepsi orang tua tentang penggunaan *smartphone* untuk anak usia dini di wilayah Kota Kediri.

Persepsi adalah proses yang didahului oleh penginderaan. Penginderaan merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera. Stimulus tersebut kemudian diteruskan ke otak oleh saraf dan proses selanjutnya adalah proses persepsi. Persepsi adalah proses dimana stimulus diindera, diorganisasikan, kemudian diinterpretasikan oleh individu sehingga individu menyadari dan memahami tentang apa yang diinderanya. Persepsi adalah proses yang diintegrasikan dari individu terhadap stimulus yang diterimanya. Seluruh keadaan dalam diri individu, seperti pengalaman, pikiran, perasaan, dan aspek-aspek lainnya dalam diri individu akan ikut berperan dalam proses persepsi tersebut (Walgito, 2003).

Lebih lanjut lagi, Walgito (2003) mengemukakan tiga aspek utama persepsi, yaitu:

- a. Kognisi. Aspek ini menyangkut komponen pengetahuan, pandangan, pengharapan, cara berpikir/mendapatkan pengetahuan dan pengalaman masa lalu, serta segala sesuatu yang diperoleh dari hasil pikiran individu pelaku persepsi.

- b. Afeksi. Aspek ini menyangkut komponen perasaan dan keadaan emosi individu terhadap objek tertentu serta segala sesuatu yang menyangkut evaluasi baik-buruk berdasarkan faktor emosional seseorang.
- c. Konasi. Aspek ini menyangkut motivasi, sikap, perilaku atau aktivitas individu sesuai dengan persepsinya terhadap suatu objek atau keadaan tertentu.

Smartphone secara harfiah berarti telepon pintar, yaitu telepon genggam yang mempunyai performa menyerupai komputer meskipun terbatas. Selain itu, *smartphone* juga mendukung fungsi internet, surat elektronik, dan *organizer* (Baridwan, 2010). Saat ini, *smartphone* telah berevolusi menjadi sebuah barang dengan bentuk yang praktis dan menarik, diperkaya juga dengan fitur *touchscreen* yang membuatnya sangat mudah dioperasikan oleh siapapun.

Anak usia dini ialah individu yang tengah menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi tahap perkembangan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan (Berk, 1992 dalam Sujiono, 2009).

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena data yang dikumpulkan adalah dalam bentuk angka (Neuman, 2000). Penelitian ini menggunakan tipe penelitian survei. Penelitian survei menanyakan kepada beberapa responden

tentang kepercayaannya, pendapat-pendapat, karakteristik, dan perilaku yang telah atau sedang terjadi (Groves dalam Adiyanta, 2019). Penelitian survei yang dilakukan oleh peneliti ini memiliki tujuan untuk memberikan penjelasan (*explanatory research*). Hal ini didasarkan pada pertimbangan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan tentang gambaran persepsi orang tua tentang penggunaan *smartphone* untuk anak usia dini di wilayah Kota Kediri.

Subjek dalam penelitian ini adalah 50 orang tua/wali murid dari anak-anak TK di Kota Kediri. Pemilihan subjek dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dengan menentukan kriteria-kriteria tertentu (Sugiyono, 2008).

Penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup sebagai alat pengumpul data. Arikunto (2010) menjelaskan bahwa dalam kuesioner tertutup sudah disediakan pilihan jawaban sehingga responden dapat tinggal memilih jawabannya. Gambaran persepsi orang tua tentang penggunaan *smartphone* untuk anak usia dini dalam penelitian ini akan diungkap menggunakan kuesioner berbentuk skala likert yang memiliki 20 butir item dengan pilihan respon sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Alternatif respon pada masing-masing butir memiliki skor yang berbeda, seperti yang termuat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Skor Respon Kuesioner Persepsi Orang tua tentang Penggunaan *Smartphone* untuk Anak Usia Dini

RESPON	SKOR
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4

Ragu-ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat tidak setuju (STS)	1

Penjelasan yang lebih spesifik dari definisi konseptual variabel persepsi orang tua untuk merancang prosedur pengukuran dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga komponen, yakni: komponen kognitif (7 butir), afektif (7 butir) dan konatif orang tua (6 butir). Hasil pengujian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas yang diperoleh sebesar 0,801, ini berarti kuesioner tersebut reliabel. Mardapi (2012) menjelaskan bahwa apabila koefisien *alfa cronbach* > 0,7 berarti kuesioner tersebut reliabel. Di dalam masing-masing item skala ini akan disisipkan kuesioner terbuka. Kuesioner terbuka adalah kuesioner yang memberikan kesempatan bagi responden untuk menjawab dengan kalimatnya sendiri (Arikunto, 2010). Namun kuesioner terbuka yang disisipkan ini bukanlah metode pokok pengumpul data, metode ini hanya digunakan sebagai pelengkap atau untuk *cross check*. Kuesioner terbuka yang disisipkan dalam skala ini berupa kolom "komentar". Responden diminta untuk menulis komentarnya mengenai pikiran, perasaan, dan sikap-sikap responden mengenai isi butir yang sedang dijawabnya.

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif yang berguna untuk mendeskripsikan tentang objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku secara umum (Sugiyono, 2005).

HASIL

Hasil penelitian ini memperoleh data tentang orang tua yang menjadi responden. Jenis kelamin responden didominasi oleh perempuan (43 orang perempuan, 7 orang laki-laki) dengan rentang usia 28-45 tahun, sebagian besar dari mereka memiliki jenjang pendidikan SMU dan memiliki status tidak bekerja. Sedangkan anak dalam penelitian ini mayoritas berusia 5-6 tahun. Hasil uji statistik deskriptif dalam penelitian ini meliputi komponen kognitif, afektif, dan konatif orang tua.

PEMBAHASAN

Komponen Kognitif Orang tua

Pengetahuan para orang tua yang menjadi subjek dalam penelitian ini tentang *smartphone* tergolong sangat baik. Para orang tua tahu bahwa *smartphone* merupakan alat yang canggih (perolehan nilai mean pada data di butir ini sebesar 4,94, yang nyaris mendekati skor 5, yang berarti sangat setuju). Para orang tua juga sangat mengetahui bahwa kecanggihan *smartphone* tercermin dari banyaknya fungsi dari *smartphone* (perolehan nilai mean sebesar 4,74). Dengan banyaknya fungsi tersebut, sepertinya para orang tua sangat percaya bahwa *smartphone* dapat memudahkan pekerjaan penggunaannya (perolehan nilai mean sebesar 4,92) dan disukai oleh banyak kalangan, tidak peduli tua-muda, miskin-kaya, masyarakat di kota-di desa (perolehan nilai mean sebesar 4,72). Rata-rata para orang tua mengetahui dengan sangat baik macam-macam aplikasi yang dapat disematkan dalam *smartphone* (perolehan nilai mean sebesar 4,56). Rupanya para orang tua memahami dengan baik dampak-dampak positif

(perolehan nilai mean sebesar 3.78, mendekati angka 4, yang berarti setuju) dan negatif (perolehan nilai mean sebesar 3.92) penggunaan *smartphone* bagi anak.

Berdasarkan hasil analisis data tentang komponen kognitif orang tua ini, dapat dikatakan bahwa para orang tua yang menjadi subjek dalam penelitian ini sangat tahu tentang *smartphone* dan berbagai fungsinya. Mereka juga memahami bahwa *smartphone* bagaikan dua mata pisau yang memiliki dampak positif sekaligus negatif bila digunakan oleh anak usia dini. Ini sejalan dengan penjelasan (Ruslan, 2010) bahwa persepsi individu terbentuk dari penilaian dan pemahaman berdasarkan rasio dan kemampuan nalarnya. Para orang tua yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah orang dewasa yang memiliki pengetahuan dan pengalaman yang banyak tentang *smartphone* dan penggunaannya bagi anak usia dini. Pengetahuan dan pengalaman yang membentuk persepsi mereka tersebut didapat dari berbagai sumber, mulai dari media massa, media elektronik hingga lingkungan sosial mereka.

Komponen Afektif Orang tua

Para orang tua yang menjadi subjek dalam penelitian ini sangat merasa bahwa penggunaan *smartphone* memperburuk kualitas komunikasi anak dengan orang tua (perolehan nilai mean pada data di item ini sebesar 4,5, yang hampir mendekati skor 5, yang berarti sangat setuju). Berdasarkan catatan yang didapat pada kolom komentar, sebagian orang tua merasa bahwa anaknya lebih asyik bermain dengan *smartphone*-nya dari pada menanggapi ucapan orang tua. Selain itu, orang tua juga sangat merasa bahwa

penggunaan *smartphone* dapat mengurangi aktivitas psikomotorik anak (perolehan nilai mean sebesar 4,78). Sebagian orang tua tidak suka melihat anaknya terus-terusan duduk sambil memainkan *smartphone*. Menurut orang tua, penggunaan *smartphone* dapat membuat anak sulit bersosialisasi (perolehan nilai mean sebesar 4,44) dan berdampak buruk terhadap emosional anak (perolehan nilai mean sebesar 4,2). Sebagian orang tua merasa bahwa anaknya mengalami ketergantungan terhadap *smartphone*. Anak lebih suka bermain *smartphone* dari pada bermain dengan teman-temannya dan dapat menangis serta marah jika tidak diizinkan untuk bermain *smartphone*. Orang tua juga merasa bahwa penggunaan *smartphone* sangat mengurangi waktu istirahat anak (perolehan nilai mean sebesar 4,86). Tampaknya dampak-dampak buruk itulah yang membuat orang tua ragu, apakah tidak masalah jika anak menggunakan *smartphone* (perolehan nilai mean sebesar 3,4, mendekati angka 3, ragu-ragu). Namun di sisi lain, orang tua merasa senang jika melihat anak dapat mengoperasikan *smartphone* dengan lancar (perolehan nilai mean 4,06).

Hasil yang diperoleh dari komponen afektif orang tua ini sejalan dengan Walgito (2003) yang menjelaskan bahwa seluruh keadaan dalam diri individu, seperti pengalaman, pikiran, perasaan dan aspek-aspek lainnya dalam diri individu akan ikut berperan dalam proses persepsi tersebut. Persepsi para orang tua yang menjadi subjek dalam penelitian ini juga dipengaruhi oleh pengalaman langsung mereka melihat dampak penggunaan *smartphone* untuk anaknya. Orang tua merasakan berbagai

dampak negatif penggunaan *smartphone* untuk anak usia dini. Ini sejalan dengan penjelasan Novitasari (2016 dalam Witarsa et al., 2018) bahwa bagi anak, menggunakan *smartphone* dirasa lebih menyenangkan daripada bermain bersama kawan atau orang tuanya. Hal ini tidak lepas dari bermacam-macam aplikasi menarik yang ada dalam *smartphone*. Respon orang tua yang meng"iya"kan anak untuk bermain *smartphone* agar anak tenang dan tidak rewel, membuat anak makin asyik dengan *smartphone* dan kurang peduli dengan sekitarnya. Jika keadaan ini dibiarkan terus-menerus, maka secara tidak sadar, anak jadi mengalami ketergantungan terhadap *smartphone*. Hal ini merupakan salah satu dampak negatif bagi perkembangan anak. Lebih jauh lagi, Chusna (2017) menjelaskan bahwa saat anak begitu bergantung terhadap *smartphone*, banyak waktu anak yang akan terbuang percuma karena anak sering lupa waktu ketika asyik menggunakan *smartphone*. Anak bisa kehilangan momentum untuk mengasah kematangan aspek-aspek dalam dirinya, seperti kemampuan motorik, kemampuan bahasa, kemampuan sosial, dan sebagainya.

Komponen Konasi Orang tua

Dari hasil analisis yang didapat, para orang tua yang menjadi subjek dalam penelitian ini memutuskan untuk tidak mengandalkan *smartphone* untuk menemani anak (perolehan nilai mean pada data di item ini sebesar 3,72, yang hampir mendekati skor 4, yang berarti setuju). Namun jikalau orang tua terpaksa memberikan *smartphone* untuk anak, orang tua akan menerapkan sejumlah aturan saat anak menggunakan *smartphone*

(perolehan nilai mean sebesar 3,9). Mengingat dampak negatif yang muncul dari penggunaan *smartphone*, para orang tua berusaha membimbing anak untuk memanfaatkan sisi positif *smartphone* (perolehan nilai mean sebesar 3,96). Namun para orang tua rupanya kurang telaten dalam mendampingi anak saat menggunakan *smartphone* (perolehan nilai mean sebesar 3,3, mendekati skor 3, ragu-ragu). Mereka ragu apakah mampu terus-menerus mendampingi anak saat bermain *smartphone* karena anak cenderung fokus bermain dan kurang menanggapi interaksi dengan orang tuanya. Karena itulah, para orang tua membatasi aplikasi *smartphone* yang digunakan oleh anak (perolehan nilai mean sebesar 3,86). Tak lupa para orang tua juga mengajarkan kepada anak cara menggunakan *smartphone* yang baik dan benar (perolehan nilai mean sebesar 4,16) untuk meminimalisir dampak negatif yang dapat muncul.

Hasil analisis ini sejalan dengan penjelasan Walgito (2003) bahwa persepsi bersifat individual, meski stimulus yang diterima individu sama, tetapi karena pengalaman, kemampuan berpikir, perasaan dan motivasi individu tidak sama, hal tersebut membuat hasil persepsi dapat berbeda antara individu satu dengan lainnya. Perlakuan yang diterapkan kepada anak saat menggunakan *smartphone* bisa berbeda-beda, ada yang lebih membebaskan anak, ada pula yang lebih membatasi anak. Sebetulnya penggunaan *smartphone* juga membawa dampak positif bagi anak jika penggunaannya tepat. Ini juga dijelaskan oleh Chusna (2017) bahwa sebetulnya aktivitas bermain *smartphone* tidak selalu berakibat negatif, dampak positif bermain *smartphone* misalnya dapat

mengasah sikap cekatan, melatih konsentrasi dan meningkatkan kecakapan dalam berbahasa Inggris.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, persepsi orang tua terhadap penggunaan *smartphone* untuk anak usia dini dapat diklasifikasikan ke dalam tiga komponen, yakni kognitif, afektif dan konasi. Pada komponen kognitif, secara umum para orang tua yang menjadi subjek dalam penelitian ini mengenal dan memahami fungsi dan manfaat *smartphone* beserta dampak positif dan negatifnya untuk anak. Pada komponen afektif, secara umum para orang tua kurang menyukai jika anak terlalu sering bermain menggunakan *smartphone* karena ini berdampak kurang baik terhadap aspek-aspek dalam diri anak, misalnya aspek psikomotorik, sosial, emosional dan berbagai aspek lainnya. Sedangkan pada komponen konasi, secara umum para orang tua tidak mengandalkan *smartphone* untuk menemani anak. Meski tidak selalu mendampingi saat menggunakan *smartphone*, para orang tua telah melakukan upaya-upaya untuk meminimalisir dampak negatif penggunaan *smartphone* untuk anak, antara lain dengan menerapkan aturan-aturan tertentu saat anak menggunakan *smartphone*, membimbing anak untuk memanfaatkan sisi positif *smartphone*, membatasi aplikasi *smartphone* yang digunakan oleh anak dan mengajarkan kepada anak cara menggunakan *smartphone* yang baik dan benar.

Di era digitalisasi sekarang ini, *smartphone* memang bukan lagi menjadi barang eksklusif. Penggunaanya telah tersebar merata meliputi hampir seluruh

kalangan khalayak ramai, mulai dari orang tua-anak-anak, masyarakat kelas ekonomi atas, menengah hingga bawah, masyarakat perkotaan hingga pedesaan. Sebetulnya, anak usia dini belum membutuhkan fungsi dari *smartphone*, namun karena perkembangan zaman dan teknologi, penggunaan *smartphone* untuk anak usia dini terkadang tidak dapat dipungkiri. Telah banyak media massa dan pertemuan-pertemuan ilmiah yang membahas tentang dampak positif dan negatif penggunaan *smartphone* terutama untuk anak usia dini. Hal yang terpenting adalah peran orang tua terhadap penggunaan *smartphone* untuk anak demi menjauhkan anak dari berbagai dampak negatifnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiyanta, F. C. S. (2019). Hukum dan Studi Penelitian Empiris: Penggunaan Metode Survey sebagai Instrumen Penelitian Hukum Empiris. *Administrative Law & Governance Journal*, 2(4), 697–709. <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/alj.v2i4.697-709>
- Antara, A. (2017). *Mengapa Anak Sangat Menyukai Gadget? Begini Penjelarasannya*. Okezone.Com. <https://lifestyle.okezone.com/read/2017/11/27/196/1821466/mengapa-anak-sangat-menyukai-gadget-begini-penjelarasannya>.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Baridwan, Z. (2010). *Intermediate Accounting*. BPFE.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian*, 17(2), 315–330. <https://doi.org/https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>

- Hadary, F., Yuniarni, D., Wulandari, R. S., Siahaan, S., & Mawarni, D. (2019). Multimedia Interaktif Berbasis Sumber Daya Alam Khas Kalbar dalam Pembelajaran di PAUD. *Yaa Bunayya*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/yby.3.1.34-52>
- Irmayanti, Y. (2018). *Peran Orang tua dalam Mendampingi Penggunaan Gawai pada Anak Prasekolah*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Islami, N. (2017). *Pengaruh Gadget pada Anak*. Kominfo.Go.Id. https://kominfo.go.id/content/detail/10161/pengaruh-gadget-pada-anak/0/sorotan_media
- Mardapi, D. (2012). *Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi Pendidikan*. Nuha Litera.
- Neuman, W. L. (2000). *Social Research Methods: Qualitative & Quantitative Approachs*. Allyn & Baccon.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5 – 6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182 – 186. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/17261>
- Ruslan, R. (2010). *Metode Penelitian: Public Relations dan Komunikasi*. Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2005). *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Bisnis*. CV Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks.
- Syakra, R. (2006). *Informatika Sosial: Peluang dan Tantangan*. LIPI.
- Walgito, B. (2003). *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*. Andi.
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik*, VI(1), 9–20. <https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/download/432/334>