

STUDY CASE CONTROL PENGGUNAAN SMARTPHONE BERDASARKAN KARAKTERISTIK ANAK USIA 3-6 TAHUN DI TK. NUSA INDAH KECAMATAN PEUSANGAN KABUPATEN BIREUEN TAHUN 2019

Agustina^{1*}

¹ Program Diploma III Kebidanan Universitas Almuslim, Bireuen

*email: Agustina050891@gmail.com

ABSTRAK

Data Keminfo yang mengelompokkan komposisi usia, persentase pengguna smartphone yang termasuk kategori usia anak-anak di Indonesia cukup tinggi, yaitu sekitar dari 36 % anak usia 3-10 tahun diproyeksikan menggunakan ponsel pintar pada tahun 2018. Lembaga riset Digital Marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan smartphone berdasarkan karakteristik anak pada anak usia 3 – 6 tahun. Tehnik penelitian menggunakan metode observasi analitik dengan metode case control study digunakan sebagai panduan arah pengumpulan data dari total 96 responden dengan menggunakan perbandingan 1:2 dibagi menjadi 32 responden sebagai pengguna smartphone dan 64 responden yang tidak menggunakan smartphone, penentuan kasus penggunaan smartphone berdasarkan sesuai dengan kriteria penelitian. Penelitian dilakukan di TK Nusa Indah Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen pada tanggal 21 November 2018 s/d 30 April 2019. Pengumpulan data ini menggunakan kuesioner. Dari hasil penelitian didapatkan proporsi responden mayoritas adalah berjenis kelamin perempuan baik dari kelompok kasus 16 (50%) maupun kelompok Kontrol 34 (53%). Dari segi umur responden diketahui persentasi dari 32 kasus dari 64 kontrol responden mayoritas dengan umur 5 - 6 tahun 78 (81%). Dari segi status kedudukan anak dari 96 responden diketahui persentasi dari 32 kasus dan 64 kontrol proporsi dengan status kedudukan anak mayoritas anak lahir dengan urutan anak ke 1 (pertama) baik dari kelompok kasus 18 (56%). Sebaiknya tidak diberikan smartphone kepada anak usia 3-6 tahun, seharusnya mereka bermain dengan teman-teman sebayanya. Alangkah lebih baik jika anak-anak bermain permainan tradisional atau sekedar mengobrol bercerita dengan teman-teman mereka.

Kata Kunci: Smartphone, Anak

1. Pendahuluan

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia 3-5 tahun yang terpapar *smartphone* menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat (Sari, 2016). (Brauner C.B. & Stephens B., 2006) mengemukakan bahwa sekitar 9,5% sampai 14,2% anak usia 3-5 tahun memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya. Di Asia, sebagai benua terbanyak populasinya di dunia memiliki pengguna internet pada *smartphone* sebanyak 1,08 milyar (Sari, 2016).

Smartphone atau yang sering disebut telepon pintar merupakan alat elektronik yang sangat terkenal pada zaman modern ini, selain itu ditambah lagi dengan hadirnya *gadget*, seperti *iPad*, *tablet*, komputer, dan televisi, karena dapat memudahkan segalanya. Untuk itu supaya orangtua tidak kesulitan dalam mengasuh anak, maka dipilihlah *smartphone* yang saat ini sedang melambung agar anak belajar tanpa andil orangtua didalamnya (Istiyanto, 2016).

2. Tinjauan Teori

Smartphone adalah telepon pintar yang memiliki kemampuan seperti komputer. *Smartphone* diklasifikasikan sebagai *high end mobile phone*

yang dilengkapi dengan kemampuan *mobile computing*. Dengan kemampuan *mobile computing* tersebut, *smartphone* memiliki kemampuan yang tak bisa dibandingkan dengan ponsel biasa. *Smartphone* yang pertama kali muncul merupakan kombinasi dari fungsi suatu personal digital assistant (PDA) dengan telepon genggam ataupun telepon dengan kamera. Seiring dengan perkembangannya, kini *smartphone* juga mempunyai fungsi sebagai media *player portable*, *low end digital compact camera*, *pocket video camera* dan GPS. *Smartphone* modern juga dilengkapi dengan layar *touchscreen* resolusi tinggi, *browser* yang mampu menampilkan *full web* seperti pada PC, serta akses data *WiFi* dan internet *broadband* (Safaat, 2012)

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan *smartphone* pada anak usia 3-6 tahun (Ahmad, 2014).

a. Fitur yang menarik

Smartphone menampilkan fitur-fitur yang menarik fitur-fitur yang ada didalam *smartphone* membuat ketertarikan pada anak. Sehingga hal itu membuat anak penasaran untuk mengoperasikan *smartphone*.

b. Canggih

Kecanggihannya dari *smartphone* kecanggihannya dari *smartphone* dapat memudahkan semua kebutuhan. Kebutuhan anak dapat terpenuhi dalam bermain *game* dan juga menonton video kartun secara *online*.

c. Harga Terjangkau

Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari *smartphone* semakin terjangkau. Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli *smartphone*, akan tetapi pada kenyataannya sekarang orangtua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan *smartphone* untuk anaknya.

d. Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *smartphone*, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan *smartphone*. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *smartphone*.

e. Faktor budaya

Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku anak. Sehingga banyak anak mengikuti trend yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *smartphone* (Kotler, 2009).

Orangtua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia 3-6 tahun dalam bermain *smartphone*, karena total lama penggunaan *smartphone* dapat mempengaruhi perkembangan anak. Strasburger (2004) berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh Sigman (2010) yang mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia prasekolah dalam menggunakan *smartphone* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari. Sedangkan menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, mengemukakan bahwa anak usia 0-2 tahun alangkah lebih baik apabila tidak terpapar oleh *smartphone*, sedangkan anak usia 3-6 tahun diberikan batasan durasi bermain *smartphone* sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 7-18 tahun. Akan tetapi, faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *smartphone* 4 – 5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan.

Anak usia 3-6 tahun adalah anak yang sudah mengalami pertumbuhan biologis, psikososial, kognitif dan spiritual yang sangat signifikan. Kemampuan anak pada usia ini dalam mengontrol diri, berinteraksi dengan orang lain, dan dalam mempersiapkan tahap perkembangan berikutnya, yaitu tahap sekolah (Wong, 2008).

Perkembangan anak dipengaruhi oleh dua faktor utama yang meliputi faktor genetik dan faktor lingkungan. Faktor lingkungan terdiri atas lingkungan biologi, lingkungan fisik, lingkungan psikososial, dan karakteristik keluarga. Keadaan lingkungan sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak. Lingkungan yang baik akan mendukung anak untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal, sedangkan lingkungan yang tidak baik dapat menghambat pertumbuhan dan perkembangan anak (Soetjiningsih, 2008).

3. Metode Penelitian

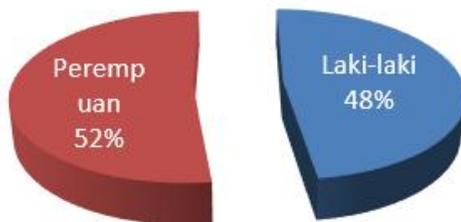
Penulis menggunakan metode observasi analitik dengan metode *case control study* digunakan sebagai panduan arah pengumpulan data dari total 96 responden dengan menggunakan perbandingan 1:2 dibagi menjadi 32 responden sebagai pengguna *smartphone* dan 64 responden yang tidak menggunakan *smartphone*, penentuan kasus penggunaan *smartphone* berdasarkan sesuai dengan kriteria penelitian. Penelitian dilakukan di TK Nusa Indah Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen pada tanggal 21 November 2018 s/d 30 April 2019 pada seluruh murid sebanyak 96 Responden.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang penggunaan *smartphone* ditinjau dari segi karakteristik anak pada anak usia 3-6 tahun di TK Nusa Indah Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen

a. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur dan Jenis Kelamin Anak



Gambar 1: Gambaran Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Anak 3-6 Tahun di TK Nusa Indah Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen(n=96)



Gambar 2: Gambaran Karakteristik Responden Berdasarkan Umur Anak 3-6 Tahun di TK Nusa Indah Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen(n=96)

Berdasarkan Gambar 1 dan 2 menunjukkan bahwa, proporsi dari seluruh responden berdasarkan umur anak berusia 5 - 6 tahun yaitu sebanyak 78 orang (81%) lebih besar dibandingkan dengan umur anak 3 - <4 tahun (4%), umur anak berusia 4 - <5 tahun(15%). Untuk kategori jenis kelamin mayoritas responden berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 50 orang (52%) lebih besar dari pada jenis kelamin laki-laki yaitu 46 orang (48%).

1. Jenis Kelamin Anak

Dari Tabel 1. dapat diketahui dari 96 orang responden yang diteliti menunjukkan persentase dari 32 kasus dan 64 kontrol responden dengan jenis kelamin laki-laki pada kelompok kasus sebanyak 16 orang (50%) dan kelompok kontrol

sebanyak 30 orang (47%). Responden dengan jenis kelamin perempuan pada kelompok kasus sebanyak 16 (50%) dan kelompok kontrol sebanyak 34 orang (53%). Dari 96 responden pada penelitian ini didominasi oleh Jenis kelamin anak Perempuan yaitu sebanyak 50 orang(52%) dan responden jenis kelamin laki-laki sebanyak 46 orang (48%).

Tabel 1 : Proporsi dan Analisis Univariat Regresi Logistik Penggunaan Smartphone berdasarkan Jenis Kelamin Pada Anak Usia 3-6 Tahun di TK. Nusa Indah Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen.

Jenis Kelamin Anak	Penggunaan Smartphone				Total	
	Kasus		Kontrol			
	n(32)	%	n(64)	%	N(96)	%
Laki-laki	16	50	30	47	46	48
Perempuan	16	50	34	53	50	52

2. Umur anak

Dari Tabel 2 dapat diketahui Jumlah responden dengan umur 5 - 6 tahun pada kelompok kasus sebanyak 25 orang (78%) pada kelompok kontrol sebanyak 53 orang (83%). Responden dengan umur 4 - < 5 tahun pada kelompok kasus sebanyak 4 orang (13%) dan pada kelompok kontrol sebanyak 10 orang (16%). Pada responden umur 3- < 4 tahun yang berada pada kelompok kasus hanya 3 orang (9%) dan pada kelompok kontrol 1 orang (1%). Pada penelitian ini responden didominasi oleh anak berumur 5 - 6 tahun yaitu sebanyak 78 orang (81%).

Tabel 2 : Proporsi dan Analisis Univariat Regresi Logistik Penggunaan Smartphone berdasarkan Umur Anak Pada Anak Usia 3-6 Tahun di TK. Nusa Indah Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen.

Jenis Kelamin Anak	Penggunaan Smartphone				Total	
	Kasus		Kontrol			
	n(32)	%	n(64)	%	N(96)	%
Laki-laki	16	50	30	47	46	48
Perempuan	16	50	34	53	50	52

3. Status Kedudukan Anak

Pada Tabel. 3 Pada Responden dengan status kedudukan anak ke 1 (pertama) lebih tinggi pada kasus yaitu sebesar 56% dibandingkan pada kelompok kontrol 30%. Responden dengan status kedudukan anak kedua pada kasus lebih sedikit hanya 28% dibandingkan dengan pada kontrol

yaitu mencapai 39%. Responden dengan status kedudukan anak ketiga lebih tinggi pada kelompok kontrol yaitu 26% dibandingkan dengan kelompok kasus yaitu 9%. Dapat disimpulkan pada penelitian ini mayoritas responden pada status kedudukan anak ke 1 yaitu mencapai 39%.

Tabel 3: Proporsi dan Analisis Univariat Regresi Logistik Penggunaan Smartphone berdasarkan Status Kedudukan anak Pada Anak Usia 3-6 Tahun di TK. Nusa Indah Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen.

Status Kedudukan Anak	Penggunaan Smartphone				Total	
	Kasus		Kontrol		N(96)	%
	n(32)	%	n(64)	%		
Anak Ke 1	18	56	19	30	37	39
Anak Ke 2	9	28	25	39	34	35
Anak Ke 3	3	9	17	26	20	21
Lair-lain	2	6	3	5	5	5

4.2. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan tentang Penggunaan *Smartphone* dari segi karakteristik Anak Usia 3-6 Tahun di TK. Nusa Indah Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen dengan total 96 responden yang dibagi dengan kelompok kasus 32 responden dan kelompok kontrol 64 responden dari tanggal 21 November 2018 s/d 30 April 2019, dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil penelitian pada jenis kelamin anak dari 96 responden diketahui persentasi dari 32 kasus dan 64 kontrol proporsi responden mayoritas adalah berjenis kelamin perempuan baik dari kelompok kasus 16 (50%) maupun kelompok Kontrol 34 (53%). Begitupula secara keseluruhan, Jenis kelamin anak mayoritas perempuan 50 (52%), selebihnya adalah laki-laki 46 (48%). Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan *The Joan Ganz Cooney Center* melakukan survey kepada lebih dari 700 orangtua dengan memiliki anak usia empat hingga tiga belas tahun dengan anak yang gemar bermain game di *smartphone* dan didapatkan mayoritas anak bermain game adalah anak perempuan (Wisesa, 2014). Berdasarkan hasil penelitian Hurlock (2012) didapatkan anak dengan perkembangan tidak normal dan meragukan sebanyak 13 anak (59,1%) berjenis kelamin laki-laki dan anak dengan jenis kelamin perempuan sebanyak 9 anak (40,9%). Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak yaitu salah satunya adalah jenis kelamin anak. Anak perempuan akan lebih cepat berkembang dan

mencapai kedewasaan daripada anak laki-laki, selain itu anak perempuan juga mengalami perkembangan motorik yang lebih cepat sehingga anak perempuan dapat lebih dahulu menggunakan sendok dan garpu, ataupun dalam menggunakan *smartphone* (Hurlock, 2012).

2. Berdasarkan hasil penelitian dari 96 responden diketahui persentasi dari 32 kasus dan 64 kontrol proporsi umur anak mayoritas dengan umur 5 - 6 tahun baik dari kelompok kasus 24 (78%) maupun kelompok Kontrol 53 (83%). Begitupula secara keseluruhan, responden mayoritas dengan umur 5 - 6 tahun 78 (81%) dan yang paling sedikit responden dengan umur 3 - <4 tahun 4 (4%). Karman (2013) menunjukkan bahwa anak-anak usia 6 tahun ke bawah sudah terlibat dalam penggunaan media dan teknologi baru semenjak lahir. Orangtua dan anggota keluarga lainnya pun menjadi faktor pendukung dalam pola pembelajaran tersebut, sehingga media dan teknologi baru memainkan peranan penting tetapi tidak merampas kegiatan luang mereka. Sebagaimana diutarakan Wiguna (2010) harusnya, pada usia balita, anak terikat dengan orangtua atau lingkungan sekeliling sehingga bisa belajar. Keterikatan pada *gadget* akan membatasi kesempatan anak untuk belajar dan berkembang. Terbatasnya kesempatan untuk belajar disebabkan *gadget* hanya berkomunikasi satu arah, yakni merespons kemauan pengguna dalam hal ini balita. Akibatnya, anak tidak dapat belajar secara alami bagaimana berkomunikasi dan sosialisasi. Anak juga tidak mampu mengenali dan berbagi aneka emosi, misal simpati, sedih, atau senang. Hasilnya, anak kurang mampu merespon apa yang terjadi di sekelilingnya, baik secara emosi maupun verbal. Terbatasnya respon anak akan mengganggu perkembangan kemampuannya untuk bergaul dan beradaptasi

3. Berdasarkan hasil penelitian dari 96 responden diketahui persentasi dari 32 kasus dan 64 kontrol proporsi dengan status kedudukan anak mayoritas anak lahir dengan urutan anak ke 1 (pertama) baik dari kelompok kasus 18 (56%) maupun kelompok Kontrol 19 (30%). Begitupula secara keseluruhan, responden mayoritas dengan urutan anak ke 1 (pertama) yaitu 37 (39%). Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Adler (2005) yang berpendapat bahwa status kedudukan anak yang berbeda dalam keluarga akan menimbulkan perlakuan yang berbeda dari orangtua terhadap anaknya dan hal ini akan mempengaruhi pribadi dan tingkah

laku anak. Label dan tuntutan dari keluarga dan lingkungan terhadap seorang anak karena urutan kelahirannya akan membentuk dampak terhadap pembentukan sifat dan karakter anak. Menurut Sujanto (2009) anak-anak menempati kedudukan yang khas pada umumnya lalu menunjukkan tipe-tipe yang khas pula, sehingga memerlukan perlakuan, pelayanan atau pemomongan yang lain pula, agar tidak merugikan anak itu sendiri, merugikan anak yang lain ataupun merugikan keluarga.

5. Simpulan dan Saran

5.1 Simpulan

- Dari 96 responden diketahui persentasi dari 32 kasus dan 64 kontrol proporsi responden mayoritas adalah berjenis kelamin perempuan baik dari kelompok kasus (50%) maupun kelompok Kontrol (53%). Begitupula secara keseluruhan, Jenis kelamin anak mayoritas adalah perempuan (52%), selebihnya adalah laki-laki (48%).
- Hasil penelitian dari 96 responden diketahui persentasi dari 32 kasus dan 64 kontrol proporsi umur anak mayoritas dengan umur 5 - 6 tahun baik dari kelompok kasus (78%) maupun kelompok Kontrol (83%). Begitupula secara keseluruhan, responden mayoritas dengan umur 5 - 6 tahun (81%).
- Dari 96 responden diketahui persentasi dari 32 kasus dan 64 kontrol proporsi dengan status kedudukan anak mayoritas anak lahir dengan urutan anak ke 1 (pertama) baik dari kelompok kasus (56%) maupun kelompok Kontrol (30%). Begitupula secara keseluruhan, responden mayoritas dengan urutan anak ke 1 (pertama) yaitu (39%).

5.2 Saran

Hasil penelitian, mengharapkan agar orangtua sebaiknya tidak membelikan *smartphone* khusus kepada anak. Karena anak belum begitu paham menggunakan *smartphone* sebagaimana kepentingan orang dewasa. Sehingga anak belum memerlukan. Kalaupun ingin agar anaknya tidak gaptek sebaiknya orangtua mengajari dengan ponsel miliknya sendiri sehingga lebih mudah untuk memantau dan mendampingi.

Daftar Pustaka

- Adler, 2005, Appreciation: Individual differences in finding value and meaning as a

unique predictor of subjective well-being., *Journal of Personality*, 2005:73, 79-114.

- Ahmad F. 2014, Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (HP) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan [*Skripsi*], Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Hurlock E.B. 2012, *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (terjemahan), Jakarta: Erlangga.
- Keminfo. 2017, Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia.
- Kotler. 2009, *Manajemen Pemasaran*. Edisi kesebelas Jilid 1. Indeks, editor, Jakarta.
- Sari T.P. 2016, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin, *Profesi*, 2016;Volume 13, Nomor 2, Maret
- Safaat N. 2012, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis android*, Pertama, C., editor, Bandung: Informatika.
- S. Bektu Istiyanto. 2016, Telepon Genggam dan Perubahan Sosial Studi Kasus Dampak Negatif Media Komunikasi dan Informasi Bagi Anak-Anak di Kelurahan Bobosan Purwokerto Kabupaten Banyumas, *Jurnal Komunikasi*. Vol.01.
- Sigman, 2010, The impact of screen media on children: a eurovision for parliament: p 89-109.
- Strasburger V.C., 2004, Children, Adolescent, and Media. *Current Problem Pediatric Adolescent Health Care*, 2004:34 pp 54-113.
- Sujanto A. 2009, *Psikologi Umum*, Jakarta: PT. Bumi Aksara;
- Wiguna. 2010, Masalah Emosi dan Perilaku pada Anak dan Remaja di Poliklinik Jiwa Anak dan Remaja Ciptomangunkusumo (RSCM), Jakarta: Sari Pediatri; 2010. 12(4):270-277 p.
- Wisasa. 2014, *Manajemen Media Dalam Industri Game (Studi Kasus Manajemen Media Studio Developer Agate Jogja Dalam Persaingan Industri Game)*, Yogyakarta: UGM
- Wong D.L. 2008, *Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik*, Jakarta: EGC.

Penulis :

Agustina, S.SiT., MKM

Lahir di Lhoksukon, 05 Agustus 1991. Merupakan Dosen Prodi Diploma III Kebidanan Universitas Almuslim Bireuen. Penulis merupakan Lulusan Magister Kesehatan Masyarakat Peminatan Administrasi Kebijakan Kesehatan (AKK) di Universitas Muhammadiyah Aceh.