

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

*Smartphone* merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia saat ini, dengan *smartphone* fungsi kehidupan manusia dapat dilakukan dengan mudah. Setiap orang dapat mencari tahu segala persoalan yang terjadi di berbagai belahan dunia dengan menggunakan *smartphonenya* melalui jaringan internet yang ada, mencari informasi mengenai apa yang diinginkan, membantu seseorang dalam mengurus usaha dan bisnisnya, semua dapat dilakukan hanya dengan menggunakan *smartphone* yang ada pada mereka.

Di era digital yang semakin maju ini, teknologi telah menjadi bagian yang tidak dapat di pisahkan dari kehidupan sehari-hari. Salah satu perkembangan teknologi yang paling signifikan adalah keberadaan *smartphone*. *Smartphone* tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga menyediakan akses ke berbagai aplikasi, permainan, media sosial, dan informasi di ujung jari. Selain melakukan panggilan telepon, penggunanya juga dapat bermain game, mencari informasi dari google, mengobrol dengan teman, menggunakan messenger, akses layanan web, blog, maupun media sosial lainnya, namun, penggunaan *smartphone* yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat menyebabkan *Smartphone Addiction* atau kecanduan *smartphone*. Masalah ini tidak hanya terbatas pada orang dewasa, tetapi juga berdampak pada anak usia dini. Anak-anak pada

usia dini memiliki kemampuan daya serap yang tinggi dan rentan terhadap pengaruh dari lingkungan sekitarnya, termasuk penggunaan *smartphone*.

*Smartphone* merupakan penemuan mutakhir yang memberikan banyak manfaat bagi pengguna lain yang jaraknya berjauhan. Selain dapat menghubungkan seseorang dengan orang lain, *smartphone* juga dapat membantu seseorang memudahkan pekerjaannya, tidak harus membuang waktu untuk hanya sekedar mengantarkan surat atau dokumen penting kepada orang lain yang jaraknya cukup jauh dari lokasi kerja, memberikan banyak informasi apapun yang sedang dibutuhkan, dapat mengontrol segala jenis pekerjaan dari jarak jauh dan sebagainya.

*Smartphone* menjadi salah satu benda yang sangat populer, baik dikalangan dewasa maupun anak-anak. Dewasa ini hampir seluruh anak usia dini mengenal bahkan bisa mengakses *smartphone*, bahkan terkadang mereka lebih mahir menggunakan aplikasi yang ada di dalamnya jika dibandingkan dengan orang dewasa. Padahal penggunaan *smartphone* sangat tidak baik jika digunakan dalam jangka waktu yang lama, karena hal ini dapat merusak kesehatan anak (Jennifer, 2018).

Saat ini masyarakat sangat membutuhkan komunikasi dan informasi yang jauh lebih banyak yang kesemua hal itu dapat dilakukan dengan *smartphone*. Hal ini menjadi sangat penting bagi semua kalangan masyarakat, di tambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan dari penyedia jasa layanan dari produsen *smartphone* itu sendiri dan berbagai provider pendukung,

sehingga *smartphone* merupakan benda yang sangat penting bagi seseorang. (Kuss, 2016)

Salah satu dampak negatif penggunaan *smartphone* yang paling terasa oleh anak usia dini adalah kecanduan. Kecanduan *smartphone* menyebabkan anak menghabiskan banyak waktunya untuk bermain *smartphone* dan tidak dapat melepaskan dirinya dari *smartphone* (Purnomo, 2020). *Smartphone* sering kali menjadi salah satu jalan pintas bagi orangtua dalam pengasuhan anak. Orangtua yang sibuk bekerja atau yang memiliki aktivitas tinggi akan cenderung memberikan solusi *smartphone* pada anak sebagai alternatif agar memiliki privasi bagi dirinya.

Kecanduan *smartphone* akan memberikan efek samping yang menjadi masalah kritis di kalangan anak, salah satunya dapat menyebabkan emosi anak menjadi tidak terkontrol, karena hasil penelitian membuktikan bahwa tingkat penggunaan *smartphone* akan mempengaruhi emosi anak (Maryani, 2023).

Data dari lembaga riset Digital Marketing Emarketer menunjukkan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Lembaga *We Are Social* (2017) menyatakan bahwa jumlah telepon seluler di tanah air mencapai 371,4 juta atau 142 persen dari total populasi sebanyak 262 juta jiwa. Ponsel yang tersebar untuk digunakan lebih banyak dibandingkan penggunaannya. Artinya satu orang pengguna ponsel bisa memiliki lebih dari satu buah ponsel (Ambarwaty, 2018).

Hal ini menimbulkan keprihatinan akademik bagi perkembangan anak usia dini, yaitu dapat berpengaruh kepada

kemampuan belajar anak. Kecanduan *smartphone* dapat mengganggu konsentrasi dan fokus anak, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam belajar di sekolah. (Utami, 2019).

Anak-anak yang menghabiskan waktu terlalu banyak dengan *smartphone* memungkinkan akan mengalami penurunan dalam prestasi akademik, mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas, dan mengalami penurunan minat terhadap belajar. Selanjutnya penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada anak usia dini dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak. (Swing et al., 2010)

Studi telah menunjukkan bahwa penggunaan layar yang berlebihan pada usia dini dapat berhubungan dengan masalah perkembangan bahasa, memori, dan kemampuan pemecahan masalah. Di sisi lain kecanduan *smartphone* pada anak usia dini dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial, cenderung mengurangi interaksi sosial dengan teman sebaya dan anggota keluarga. Hal ini dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat dan kemampuan komunikasi yang efektif. (Y. J. Heo & Lee, 2018)

Dampak lainnya yaitu pada kesehatan mental seperti kecemasan, depresi, dan gangguan tidur. Dampak kesehatan fisik penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada anak-anak usia dini yaitu membungkuk atau duduk dalam waktu yang lama. Ini dapat menyebabkan masalah postur tubuh, masalah penglihatan, dan masalah kesehatan fisik lainnya seperti obesitas karena kurangnya aktivitas fisik (Kwon, 2015)

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Demirci, dkk, (Demirci et al., 2015) menyebutkan bahwa penggunaan *smartphone* secara berlebihan dapat menyebabkan depresi, kecemasan dan penurunan kualitas tidur atau gangguan tidur, sehingga dapat menciptakan perilaku menyimpang seperti perilaku agresif pada remaja. Sejalan dengan penelitian tersebut (C. Lee & Lee, 2017) mengemukakan bahwa remaja akan rentan terpengaruh oleh *smartphone* sehingga menyebabkan rendah dalam prestasi dibidang akademik, memiliki hubungan sosial dengan keluarga tidak baik, dan merasa tidak puas pada kehidupan sekolahnya. Penelitian lain menyebutkan bahwa efek negatif dari adiksi *smartphone* dapat mempengaruhi aspek-aspek pada akademik remaja dari segi personalnya, seperti menurunnya prestasi akademik remaja (Utami, 2019).

Hampir seluruh penelitian menyebutkan penggunaan *smartphone* yang berlebihan membuat dampak negatif bagi individu, khususnya pada anak. Namun dengan alasan yang beragam, dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik, orangtua memanfaatkannya untuk menemani anak agar dapat menjalankan aktifitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor, membuat rumah berserakan, yang akhirnya membuat rewel dan mengganggu aktifitas orangtua. Anak dengan lihai dapat mengoperasikan *smartphone* dan fokus pada game, *youtube* atau aplikasi lainnya yang membuat anak menjadi kecanduan.

Penggunaan *smartphone* tidak terlepas dari jaringan internet, dimana internet adalah teknologi yang menyita banyak perhatian masyarakat dari waktu ke waktu. Jaringan internet ini digunakan oleh

lebih dari 2 miliar orang di seluruh dunia. Mengingat penggunaan yang sudah terlalu besar, masalah baru muncul sebagai akibat dari penggunaan jaringan internet yang ada pada *smartphone*, yaitu kecanduan (Burnay et al., 2015)

Kecanduan *smartphone* dapat digambarkan sebagai gangguan ketidakmampuan individu untuk mengontrol penggunaan smartphone yang menyebabkan distress yang nyata atau gangguan fungsional, dan yang lebih jauh menciptakan gangguan psikologis, kesulitan dalam berhubungan sosial, masalah sekolah, atau pekerjaan.(Burnay et al., 2015).

Berdasarkan *American Psychiatric Association* (APA), kecanduan smartphone dapat diklasifikasikan sebagai "gangguan penggunaan internet" dalam edisi terbaru Manual Diagnostik dan Statistik Gangguan Mental (DSM-V). Hal ini ditandai dengan pola penggunaan internet yang berlebihan atau kompulsif yang mengganggu fungsi-fungsi sosial, pekerjaan, atau pendidikan seseorang (DSM V, 2013).

Beberapa adiksi perilaku telah digolongkan memiliki kesamaan dengan adiksi zat. DSM V telah menetapkan kriteria diagnosis resmi untuk beberapa gangguan adiksi, dan mengklasifikasikannya sebagai gangguan kontrol impuls, kategori ini terpisah dari gangguan penggunaan zat. Telah banyak penelitian adiksi perilaku seperti berjudi, operasi kosmetik, adiksi seksual, dan yang baru-baru ini berkembang menjadi adiksi smartphone atau nomofobia. Asosiasi Psikiatri Amerika (APA) pertama sekali mengategorikan perilaku perjudian sebagai gangguan adiksi tanpa zat

terkait, dan merekomendasikan penelitian lebih lanjut tentang gangguan bermain internet. Aktivasi otak pada pecandu game internet terjadi di wilayah otak yang sama dengan adiksi terkait obat. (Sharma & Sharma, 2021)

Studi pencitraan otak menunjukkan bahwa jalur dopaminergik mungkin terlibat dalam gangguan penggunaan zat dan perjudian patologis. Lebih lanjut, penelitian di bidang ini diperlukan, mengingat mekanisme adiksi *smartphone* yang mirip dengan adiksi obat konvensional. Dengan fungsi dan manfaat yang sangat banyak tersebut, banyak anak menunjukkan perilaku yang negatif, salah satu contohnya menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game, melihat *youtube* dan sebagainya. Fenomena yang berkembang saat ini terlihat banyak anak-anak yang kecanduan *smartphone*, hal ini dikarenakan mudahnya anak-anak untuk dapat mengakses internet, baik dari *smartphone*, laptop, maupun dari komputer. Ketiga media ini sangat sering digunakan anak untuk dapat mengakses internet, terutama *smartphone*. (Sharma & Sharma, 2021)

Jumlah pengguna *smartphone* meningkat pesat, lebih dari 1,08 miliar pengguna di seluruh dunia pada awal 2012 Di Korea Selatan, jumlah pengguna *smartphone* diperkirakan lebih dari 39 juta orang. (Mok et al., 2014).

Data statistik di Indonesia menunjukkan, mayoritas masyarakat saat ini menggunakan *smartphone* untuk hiburan, seperti media sosial, *games*, dan belanja *online*. Dengan perolehan data di atas serta fungsi *smartphone* yang saat ini bukan hanya untuk SMS dan telepon, namun sudah lebih banyak lagi fungsi dari

*smartphone* tersebut yang dapat mengikat individu yang menggunakannya untuk terus menggunakan *smartphone* miliknya hingga menjadikan individu tersebut kecanduan. (Pinasti & Kustanti, 2017).

Orang-orang di Amerika Serikat menghabiskan lebih banyak waktu untuk *smartphone* daripada berinteraksi satu sama lain. *Smartphone* telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, terutama untuk orang dewasa dan sudah sampai kepada anak usia dini (Roberts et al., 2014).

Kecanduan *smartphone* pada anak dapat menyebabkan banyak permasalahan antara lain, dapat mengalami gangguan kejiwaan, dapat menjadikan anak kecanduan seks, dapat membuat perilaku anak semakin agresif dan lain sebagainya. (Bian & Leung, 2015). Dilansir dari detik.com 2018 pada tanggal 19 Januari 2018, dua pelajar di Bondowoso harus mendapatkan penanganan khusus di Poli Jiwa RSU (Rumah Sakit Umum) dr Koesnadi. Dari diagnosis sementara dokter spesialis jiwa di rumah sakit itu menyatakan bahwa, dua pelajar yang masih duduk di bangku SMP dan SMA mengalami guncangan jiwa akibat kecanduan *smartphone*. Keduanya diantar langsung oleh orangtuanya masing-masing. Alasan keduanya dibawa ke poli jiwa, karena orangtuanya merasa khawatir atas perubahan perilaku anaknya belakangan ini. Yakni, mulai tidak mau bersekolah dalam beberapa bulan terakhir karena dilarang menggunakan *smartphone*. Bahkan si anak sampai membentur-benturkan kepalanya sendiri ke tembok kalau tidak diberi *smartphone*. Parahnya lagi, dari hasil tes itu orang yang paling dibenci si anak adalah orangtuanya sendiri, karena

dianggap sebagai penghalang dirinya untuk menggunakan *smartphone*. (Widarsha, 2018)

Selain itu *smartphone* dapat membuat anak kecanduan seks, hal ini seperti yang dilansir oleh media kompas.com pada Rabu 24 April 2019 yang menyatakan bahwa di Kota Garut 19 anak mengalami kecanduan seks menyimpang gara-gara sering nonton film dewasa via *smartphone*. Kepala Bidang Hubungan Antar Lembaga Komisi Nasional Perlindungan Anak (Komnas PA) Jawa Barat mengatakan awal mula 19 bocah kecanduan seks itu terjadi lantaran leluasa menonton video porno di ponsel, dan orangtua mereka lupa mengawasi. (Ghani, 2019)

Kompas.com melansir sebanyak tiga anak harus menjalani terapi di Rumah Sakit Jiwa Daerah (RSJD) Amino Gondohutomo, Kota Semarang karena kecanduan bermain game hingga menderita gangguan jiwa. Psikiater RSJD Amino Gondohutomo, Hesti Anggriani, mengungkapkan, anak-anak yang harus menjalani terapi itu rata-rata berusia sembilan tahun. Dua pasien benar-benar murni adiksi atau kecanduan game. Satunya lagi didiagnosis gangguan jiwa karena main game secara terus terusan. (Farasonalia, 2019)

Di sisi lain *smartphone addiction* ini juga terjadi pada puluhan pelajar di Solo, yang harus di rawat di Rumah Sakit Jiwa Solo. Pasien yang mengalami *smartphone addiction* menampilkan perilaku yang sulit dikendalikan, tidak mau sekolah, dan harus dipaksa terlebih dulu, karena keinginannya untuk terus menerus bermain game. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi di sekolah atau di tempat kerja dan dapat menyebabkan kesulitan fisik,

seperti leher kaku, penglihatan kabur, sakit pergelangan tangan atau punggung, dan gangguan tidur. (Zamani, 2019)

Begitu banyak efek negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *smartphone* yang tidak tepat, terkhusus bagi anak. Hal ini tentunya tidak lepas dari peran serta orangtua yang sangat besar, karena pada dasarnya anak melakukan sesuatu hal karena mengikuti dan meniru apa yang ia lihat dari lingkungan terdekatnya yaitu keluarga. Allah SWT berfirman dalam Alquran surah At-Tahrim ayat 6 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا  
النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ  
اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan. (Q.S. At-Tahrim: 6)

Dari ayat tersebut sangatlah jelas bahwa Allah menyeru kepada seluruh orang beriman yang dalam hal ini ditujukan untuk orangtua agar kiranya dapat menjaga keluarganya dari segala pengaruh yang buruk yang dapat membawa kepada jalan yang tidak baik.

Menjadi panutan bagi anak adalah tugas sebagai orangtua yang mau tidak mau harus dijalankan. Orangtua memiliki kewajiban untuk dapat mendidik dan mengarahkan anaknya ke jalan yang benar. Mendidik anak merupakan hal yang tidak mudah, dibutuhkan waktu

untuk terus belajar dari hari ke hari, dibutuhkan kesabaran untuk dapat memahami segala tingkah laku anak dan sebagainya. Anak yang diasuh dengan baik dan benar akan tumbuh menjadi anak yang hebat nantinya, dan sebaliknya juga demikian jika diasuh dengan cara yang salah maka anak akan bersikap yang tidak baik.

Masing-masing orangtua menerapkan gaya pengasuhan yang berbeda-beda, dan biasanya gaya pengasuhan yang dilakukan oleh orangtua terhadap anaknya tidak jauh-jauh dari apa yang mereka terima dulu dari orangtuanya. Namun zaman sudah begitu banyak mengalami perubahan, ada hal-hal yang bisa digunakan pada masa kini dan ada juga yang tidak efektif lagi jika digunakan saat ini. Kita bisa belajar dari orangtua Luqman yang Allah gambarkan dalam surah Luqman ayat 13, yang berbunyi :

قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَبْنِي لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ  
الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Artinya : Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar". (Q.S. Luqman: 13)

Dalam surah ini dijelaskan bahwa Luqman sangat tidak ingin anaknya berbuat yang salah, yaitu menyekutukan Allah. Luqman mengajarkan kepada anaknya dengan memberikan pelajaran dan pemahaman kepada anaknya agar tidak salah melangkah. Demikian halnya dengan Perbuatan-perbuatan lainnya yang dianggap salah yang efeknya berujung kepada ketidaktaatan pada Allah.

Allah sudah mengatur di dalam Al-Quran bagaimana seleyaknya orangtua mendidik anak, menasehati anak dan memberikan penjelasan kepada anak mengenai suatu hal agar dapat dimengerti oleh anak dengan cara yang baik dan lembut seperti apa yang telah dilakukan Luqman kepada anaknya.

Kebanyakan orangtua salah mengartikan mendidik dan menyayangi anak dengan cara yang benar. Menurut mereka mendidik yang benar adalah dengan memberikan segala apa yang diminta oleh anak, tidak memarahi anak ketika salah karena anak dianggap belum memahami apa yang mereka lakukan. Agar anak tidak menangis atau berbuat hal yang tidak terkontrol diberikanlah *smartphone* kepada anak agar anak dapat duduk diam dirumah tanpa harus mengganggu pekerjaan orangtuanya, namun tanpa disadari orangtua hal inilah yang menjadi cikal bakal terjadinya kecanduan *smartphone* pada anak yang berujung negatif. Penelitian membuktikan bahwa ketergantungan seseorang yang berlebihan terhadap *smartphone* dapat mengarah kepada kerusakan termasuk kesehatan dalam suatu masyarakat. (Pearson & Hussain, 2016). Masyarakat saat ini memiliki ketergantungan yang sangat terhadap *smartphone*, tidak terkecuali pada anak-anak. Banyak diantara anak-anak yang terlihat ketergantungan dengan *smartphone* sampai-sampai hal ini sudah mengganggu keseharian mereka. Misalnya anak menjadi malas belajar, malas berinteraksi dengan sesamanya, atau cenderung mengurung diri dikamar karena asik menggunakan *smartphonanya*. Berapa banyak anak-anak yang sudah mengalami kerusakan di bagaian mata yang disebabkan oleh *smartphone*, di usia dini mereka sudah harus menggunakan kaca mata karena matanya sudah kurang

berfungsi dengan baik, dan jika hal ini terus menerus dibiarkan maka akan terjadi kerusakan kesehatan dalam suatu masyarakat secara massal.

*Smartphone* ibarat dua sisi mata uang yang memiliki dampak positif dan negatif. Diantara dampak positif dari penggunaan *smartphone* adalah memberi kemudahan dalam melakukan komunikasi interpersonal melalui media sosial, membaca e-book, mengirim dan membalas e-mail, mengirim pesan singkat, mengelola agenda kegiatan, mendapatkan hiburan seperti permainan, mengakses internet, berbelanja secara daring (online), dan melakukan aktivitas pribadi lainnya (Ambarwaty, 2018).

Sejalan dengan hal ini kasus serupa banyak terjadi di masyarakat yang dikeluhkan para orangtua yang saat ini anaknya berada pada jenjang sekolah TK (Taman Kanak-Kanak) atau RA (Raudhatul Athfal). Banyak diantara anak mereka yang menghabiskan banyak waktunya dengan *smartphone*, bahkan sangat sulit untuk membatasi penggunaannya. Jika dilarang mereka akan menunjukkan perilaku tantrum. Beberapa ciri anak yang menunjukkan kecanduannya terhadap *smartphone* antara lain, menggunakan *smartphone* dengan durasi yang lama dalam sehari, marah jika tidak diberi *smartphone* sampai menimbulkan perilaku tantrum, tidak bisa lepas dari *smartphone* dan hanya menginginkan *smartphone* saja, lupa waktu jika sudah melihat tontonan yang ada di *smartphone*, bermain game, dan lain sebagainya (Puspita, S, 2020).

Berdasarkan fenomena yang terjadi di masyarakat berkaitan dengan hal ini, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengapa

anak mengalami kecanduan *smartphone* (*smartphone addiction*), faktor apa saja yang melatar belakangi timbulnya perilaku *smartphone addiction* pada anak usia dini, bagaimana gambaran perilaku addict yang dialami oleh anak yang kecanduan *smartphone*, fitur apa saja yang membuat anak tidak bisa lepas dari *smartphone*, dampak serta usaha usaha apa saja yang dilakukan oleh orangtua untuk mengantisipasi terjadinya kecanduan *smartphone* pada anak.

Penelitian ini dilakukan di Lembaga PAUD yang berada di kota Medan dan di kota Yogyakarta. Penelitian ini mengambil dua kota yang berbeda yakni kota Medan dan kota Yogyakarta, hal ini dikarenakan peneliti ingin melihat perbedaan budaya dan lingkungan sosial pada dua kota tersebut. Kota Medan dan Kota Yogyakarta memiliki perbedaan budaya dan lingkungan sosial yang signifikan. Medan terletak di Sumatera Utara, sementara Yogyakarta terletak di Jawa Tengah. Perbedaan ini bisa mempengaruhi pola penggunaan *smartphone* dan adiksi pada anak usia dini. Dengan melakukan penelitian di kedua kota ini, diharapkan akan mengetahui bagaimana faktor-faktor budaya dan lingkungan memainkan peran dalam pengembangan adiksi terhadap *smartphone*. selanjutnya Medan dan Yogyakarta memiliki tingkat konektivitas dan akses ke *smartphone* yang berbeda. Hal ini dapat mempengaruhi frekuensi dan intensitas penggunaan *smartphone* oleh anak-anak. Dengan melibatkan dua kota yang berbeda, penelitian dapat memberikan hasil yang lebih dapat digeneralisasi untuk populasi anak usia dini di Indonesia secara keseluruhan. Hasil yang diperoleh dari dua kota yang berbeda dapat memberikan pandangan yang lebih luas tentang *smartphone addiction* pada anak-anak.

Penelitian lintas kota sering kali memberikan kontribusi yang berharga pada literatur ilmiah. Dengan membandingkan dua kota yang berbeda, dapat membantu memperkaya pengetahuan tentang fenomena adiksi *smartphone* pada anak usia dini dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam. Penelitian ini akan mengambil sampel sesuai dengan kriteria anak yang mengalami *smartphone addiction* yang disesuaikan dengan kriteria yang ada pada DSM-V.

## **B. Rumusan Masalah**

Dalam penelitian ini yang menjadi rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana gambaran *smartphone addiction* pada anak usia dini?
2. Fitur apa saja/tontonan apa yang membuat anak tidak bisa lepas dari *smartphone*?
3. Faktor apa saja yang mempengaruhi *smartphone addiction* pada anak usia dini?
4. Bagaimana dampak dari *smartphone addiction* pada anak usia dini?
5. Apa solusi yang tepat dalam menghadapi fenomena *smartphone addiction* pada anak usia dini?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui gambaran penggunaan *smartphone addiction* pada anak, mengetahui fitur dan tontonan yang menarik perhatian anak di *smartphone*, mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi terhadap kecanduan *smartphone*, mengetahui dampak yang ditimbulkan dari

*smartphone addiction* dan menemukan solusi yang tepat dalam mengatasi fenomena *smartphone addiction* pada anak usia dini.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Praktis

###### a. Bagi orangtua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi orangtua mengenai pemberian *smartphone* pada anak, selain itu dapat menjadi acuan atau panduan bagaimana mengatasi anak dengan *smartphone addiction*.

###### b. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, dapat dijadikan sebagai bahan tambahan referensi mengenai *smartphone addiction* khususnya pada anak usia dini, dan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian yang lebih dalam mengenai *smartphone addiction* pada anak usia dini.

##### 2. Manfaat Teoritis

Secara akademis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

- a. Menjadi bahan rujukan atau referensi bagi perkembangan keilmuan khususnya tentang dampak kecanduan *smartphone* pada anak.

- b. Menjadi sumbangan keilmuan tentang pentingnya pencegahan dini pada anak dalam menggunakan *smartphone* secara berlebih.
- c. Menjadi bahan kajian lebih lanjut dalam menambah khasanah ilmu pengetahuan di bidang psikologi Pendidikan islam terutama tentang kecanduan *smartphone* pada anak.

### **E. Keaslian Penelitian**

Kajian penelitian tentang kecanduan *smartphone* atau *smartphone addiction* sudah banyak dilakukan sebelumnya, baik yang dikemas dengan judul Hp, gadget, gawai maupun *smartphone*. Demikian juga halnya penelitian yang mengaitkan antara *smartphone addiction* dengan berbagai macam perilaku anak. Antara lain yaitu penelitian yang dilakukan oleh Cindy Indah Sari (Galingging et al., 2022) dengan judul *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Man 3 Medan Di Masa Pandemi Covid-19*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana dampak dari penggunaan gadget terhadap prestasi belajar pada remaja dimasa pandemi covid 19. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif melalui wawancara, observasi, dan komunikasi. Informan dalam penelitian ini yaitu siswa MAN 3 Medan. Dari hasil penelitian ini ditemukan dampak negatif dan positif dari penggunaan gadget yang berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Dari 20 siswa yang menjadi informan, diperoleh data bahwasanya ada 3 siswa yang berhasil meningkatkan prestasi belajarnya, 15 siswa dapat mempertahankan prestasi belajarnya, dan hanya 2 siswa yang prestasi belajarnya menurun atau

kurang berhasil mempertahankan prestasi belajarnya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara maka diperoleh hasil penelitian bahwasannya pandemi covid-19 sangat berdampak sekali terhadap segala aspek pada kehidupan manusia seperti aspek sosial, ekonomi, agama dan terlebih dalam aspek pendidikan. Hal ini berbeda dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti, karena fokusnya lebih kepada anak usia dini. Pada remaja dan anak usia dini ada banyak perbedaan, terutama dalam memberikan respon atau jawaban. Remaja sudah cukup paham jika ditanya dan menjelaskan sesuatu, sementara pada anak respon atau jawaban yang diberikan belum sepenuhnya paham. Untuk itu informan diarahkan kepada orangtua yang lebih dapat menjelaskan situasi yang dihadapi anak dalam kesehariannya.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Uswatun Hasanah dkk (Hasanah et al., 2020) dengan judul *Pengaruh Smartphone Addiction Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif dari *smartphone addiction* terhadap perilaku agresif remaja. Teknik pengambilan data penelitian ini menggunakan insidental sampling. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa penggunaan *smartphone* secara berlebihan hingga menyebabkan adiksi dapat memicu munculnya perilaku agresif pada remaja. Selain itu penelitian lain yang membahas mengenai *smartphone addiction* adalah penelitian yang dilakukan oleh Utami, A (Utami, 2019) yang berjudul *Dampak negatif adiksi penggunaan smartphone terhadap aspek-aspek akademik personal remaja*. Penelitian ini menggunakan pencarian dari dua database melalui penjelasan bentuk metasummary kualitatif. Sebanyak 10 studi terpilih berdasarkan kriteria seleksi. Hasil penelusuran studi-studi terpilih

menunjukkan bahwa adiksi *smartphone* pada remaja sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas dapat beresiko menurunkan prestasi akademik, menurunkan keterlibatan akademik, mendorong munculnya perasaan tidak puas pada sekolah, meningkatkan perasaan cemas, dan memunculkan gejala depresi. Masalah perilaku lainnya yang ditemukan melalui studi terpilih dari adiksi *smartphone* adalah kerentanan remaja pada beban pikiran berlebihan, pengaturan perhatian, agresivitas aksi antisosial, kesulitan membangun identitas diri positif, dan peningkatan potensi aksi merusak diri. Dari semua dampak tersebut, bagian aspek akademik personal remaja yang paling banyak ditemukan yaitu memburuknya prestasi akademik. Perhatian pada dampak negatif adiksi *smartphone* terhadap aspek akademik personal remaja dapat memberikan informasi bagi orangtua, guru, dan para profesional dalam menyusun antisipasi kerugian akademik bagi remaja, seperti dalam menyusun program sosialisasi untuk mengedukasikan penggunaan *smartphone* secara bijak.

Beberapa studi atau penelitian lebih fokus pada sampel maupun informan remaja, dan masih sangat sedikit yang fokus meneliti pada anak usia dini, untuk itu penelitian ini dirasa perlu dilakukan untuk mengetahui gambaran perilaku *smartphone addiction* pada anak, fitur-fitur yang menarik perhatian anak ketika menggunakan *smartphone*, dan faktor apa saja yang dapat memicu anak mengalami *smartphone addiction*. Hal ini menjadi yang menjadi kebaruan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dan data yang diperoleh dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa orangtua yang tidak bekerja khususnya ibu rumah tangga, lebih cenderung

membiarkan anak untuk mengakses *smartphone* dengan durasi yang cukup lama, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor temuan di lapangan, antara lain yaitu : pertama, orangtua ingin menikmati waktu sendiri tanpa diganggu oleh anak. Kedua, orangtua mengerjakan pekerjaan rumah yang menyita waktu, sehingga membiarkan anak mengakses *smartphone* tanpa Batasan. Ketiga, merasa kelelahan yang sangat dengan pekerjaan rumah, sehingga membutuhkan waktu istirahat yang lebih, dan membiarkan anak mengakses *smartphone*.

Dalam penelitian lainnya (Son et al., 2021) yang berjudul *The effects of korean parents' smartphone addiction on korean children's smartphone addiction: Moderating effects of children's gender and age*. Kecanduan *smartphone* di kalangan anak-anak dan remaja memiliki efek negatif, karena penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menyebabkan gejala fisik, seperti kelelahan, gangguan pencernaan dan masalah tidur, serta masalah psikopatologis, seperti depresi, kecemasan, dan impulsivitas. Studi ini dilakukan menggunakan Survei Panel Anak-anak dan Pemuda Korea 2019 yang dilakukan oleh *National Youth Policy Institute*. Jumlah total peserta adalah 4.656 pemuda (2290 di kelas 5 dan 2366 di kelas 8), dan variabel bergantung dan independen adalah kecanduan *smartphone* pada anak-anak dan orang tua masing-masing. Analisis regresi ganda dilakukan oleh Stata 15.0 SE. Hasil menunjukkan pertama, tingkat kecanduan *smartphone* orangtua mempengaruhi anak-anak dan remaja. Kedua, usia anak-anak dan remaja mempengaruhi tingkat kecanduan *smartphone*, sementara jenis kelamin mereka tidak mempengaruhi itu. Ketiga, hubungan antara tingkat kecanduan *smartphone* orangtua dan anak-anak tidak

dimoderasi oleh jenis kelamin dan usia anak dan remaja. Dari hasil yang telah di dapat maka dapat disimpulkan bahwa karena ketergantungan orangtua terhadap *smartphone* meningkat, ketergantungannya pada anak-anak juga akan meningkat, dan kecanduan *smartphone* ditemukan meningkat di kelas kedua sekolah menengah (12 tahun) daripada kelas 5 sekolah dasar. (10 tahun). Kecanduan *smartphone* orangtua dan anak-anak tidak diperkuat oleh jenis kelamin, usia anak dan remaja.

Penelitian yang dilakukan oleh Usni (Ambarwaty, 2018) yaitu *Pengaruh Kontrol Diri, Kesepian dan Sensation Seeking Terhadap Kecanduan Smartphone Pada Remaja*, memperlihatkan hasil bahwa terdapat tiga faktor yang menjadi penyebab kecanduan *smartphone* pada remaja, yaitu rendahnya kontrol diri, kesepian, dan *sensation seeking behavior*. Secara statistik kontribusi ketiga variabel ini terhadap kecanduan *smartphone* sebesar 23.7%. Penelitian tersebut dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian berjumlah 327 siswa MAN 02 Bekasi, berusia 15-18 tahun, yang diambil dengan teknik non probability sampling. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Smartphone Addiction Scale (SAS)*, *Self Control Scale*, *UCLA Loneliness Scale*, dan *Sensation Seeking Scale V*. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis regresi berganda.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan siswa MAN 02 Bekasi memiliki kecanduan *smartphone* yang tinggi dengan persentase sebesar 52.3%. Artinya sebesar 52.3% siswa menggunakan *smartphone* mereka secara berlebihan sehingga

mengganggu kegiatan sehari-harinya. Lebih lanjut, hasil penelitian menunjukkan bahwa kontrol diri yang rendah mengakibatkan seseorang tidak mampu mengendalikan perilakunya ketika memakai *smartphone*. Semakin rendah kontrol diri seseorang, semakin tinggi tingkat kecanduan *smartphone*. Selain kontrol diri, kesepian menjadi faktor lain yang menyebabkan seseorang mengalami kecanduan *smartphone*. Semakin tinggi rasa kesepian seseorang, semakin tinggi tingkat kecanduannya. Seseorang yang kesepian cenderung untuk berbicara lebih sedikit, mereka menghabiskan sedikit waktu untuk melakukan aktivitas sosial dan lebih banyak waktu sendirian. dikarenakan kesepian, seseorang enggan berkomunikasi secara tatap muka, mereka cenderung berinteraksi dengan orang lain melalui *smartphone*. Penyebab ketiga adalah *sensation seeking behavior*, yaitu kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu karena mencari sensasi melalui pengalaman yang bervariasi, baru, dan kompleks. Semakin sering seseorang menunjukkan *sensation seeking behavior*, semakin tinggi tingkat kecanduannya.

Di sisi lain Maria Helena Suprpto (Suprpto, 2023) melakukan penelitian mengenai hubungan antara ayah-anak, dan ibu-anak yang berkaitan dengan *smartphone*. Tujuan penelitian ini untuk mengungkap apakah terdapat perbedaan hubungan ayah-anak dan hubungan ibu-anak berdasarkan jenis kelamin serta mengetahui apakah hubungan ayah-anak dan ibu-anak berpengaruh terhadap kecanduan *smartphone* pada remaja. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Partisipan penelitian adalah 159 remaja laki-laki dan 229 remaja putri usia 10-15 tahun di Surabaya dan Sidoarjo. Data penelitian diperoleh dengan menggunakan kuesioner yang disebar

secara online (google form). Data diolah dengan menggunakan uji-t dan analisis regresi berganda. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kualitas hubungan ayah-anak dan ibu-anak tidak berbeda antar gender. Hubungan ayah-anak dan hubungan ibu-anak sama-sama mempengaruhi kecanduan smartphone pada remaja. Implikasi penelitian ini menekankan pentingnya orang tua membentuk hubungan orang tua-anak yang berkualitas positif dengan berteman dengan anak, berkomunikasi secara akrab, dan mengurangi konflik orang tua-anak.