

**PENGARUH KEMAJUAN TEKNOLOGI INFORMASI BAGI ANAK USIA DINI:  
BAGAIMANA PENDAMPINGAN ORANGTUA DALAM MENGHADAPI TANTANGAN  
KEMAJUAN TEKNOLOGI BAGI ANAK**

**Dian Rizky Priyanti Lubis<sup>1</sup>, Teguh Iman Haulika<sup>2</sup>, Zahwa Kayla<sup>3</sup>, Andy Satria<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Medan Area

<sup>4</sup>Universitas Dharmawangsa

Alamat : Jalan Setia Budi Nomor 79B

E-mail : dianrizkypriyantilubis@gmail.com

**Abstrak** – Teknologi berkembang secara pesat, luas, dan cepat. Hal ini menyebabkan berbagai pengaruh pola hidup manusia, baik pola pikir maupun perilaku. Seperti yang kita ketahui, smartphone di zaman ini memiliki perkembangan yang sangat pesat, semua kalangan baik dewasa, pelajar, dan anak-anak menggunakannya. Kurangnya pemahaman orangtua dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi dalam membantu tumbuh kembang anak serta kuatnya pengaruh perkembangan teknologi informasi dalam kehidupan masyarakat, sehingga menimbulkan kekhawatiran pada sebagian orangtua bahwa kemajuan teknologi ini hanya akan membawa dampak yang buruk bagi tumbuh kembang anak. Beberapa orangtua menggunakan dan memanfaatkan smartphone sebagai jalan pintas dalam mendampingi anak, orangtua memanfaatkannya untuk menemani anak agar mereka dapat menjalani aktivitas tanpa mengkhawatirkan anaknya bermain kotor, mengacak-acak rumah, yang akan membuat rewel dan mengganggu orangtua. Orangtua harus lebih memperhatikan dalam mengawasi dan memonitoring hal yang dilakukan anak saat menggunakan smartphone untuk mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan smartphone tersebut, yang harusnya dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk hal yang positif. Anak usia dini cenderung senang dengan hal-hal baru yang mereka dapatkan melalui aktivitas bermain, bermain sangat menyenangkan bagi anak-anak, dengan bermain anak bisa menggali semua potensi. Dengan orangtua memberikan smartphone kepada anak usia dini tentunya akan berpengaruh pada perkembangan anak. Smartphone baiknya tidak diberi pada anak usia dini, karena pada usia itu sebaiknya anak diajarkan untuk mengenal lingkungan agar dapat bersosialisasi dengan baik.

**Kata kunci** : Anak Usia Dini, Smartphone, Teknologi Informasi

*Abstract – Technology is developing rapidly, widely, and rapidly. This causes various influences on human life patterns, both patterns of thought and behavior. As we know, smartphones in this era have a very rapid development. All groups of adults, students, and children use them. Parents need to be more understanding of using and utilizing information technology to help children's growth and development, and the strong influence of information technology in people's lives raises concerns for some parents that this technological progress will only hurt children's growth and development. Some parents use smartphones as a shortcut in assisting children, and parents use them to accompany their children so that they can carry out activities without worrying about their children playing dirty and messing up the house, which will make them cranky and disturb their parents. Parents should pay more attention to supervising and monitoring what children do when using smartphones to reduce the negative impact caused by the use of smartphones, which should be used and utilized for positive things. Early childhooders tend to be happy with the new things they get through play activities; playing is enjoyable for children, allowing them to explore all potential. Parents giving smartphones in early childhood will undoubtedly affect the development of children. Smartphones should not be given in early childhood because, at that age, children should be taught to get to know the environment and socialize well.*

**Keywords** : Early Childhood, Smartphone, Communication Technology

## 1. PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi telah merasuk ke setiap aspek kehidupan sehari-hari di era digital saat ini (Satria & Ramadhani, 2023). Penggunaan smartphone di Indonesia berkembang dengan pesat. Perkembangan Teknologi Informasi (TI) adalah bukti nyata dari pertumbuhan ilmu pengetahuan orang-orang yang mengusulkan perubahan pada pola kehidupan pada saat ini. Teknologi Informasi (TI) menawarkan banyak keringanan dalam kehidupan kerja, komunikasi, tugas sekolah, jual beli dan sebagainya, jadi hal itulah yang diperlukan manusia dengan bantuan TI. Teknologi komunikasi telah meluaskan kemajuan dalam banyak hal, sikap seseorang dalam kegiatan sehari-hari, dan juga pandangan tentang menjadi orangtua. Dulu orangtua masih mengizinkan anak untuk bermain bersama diluar rumah dengan teman nya (Gambar 1) (Miranti & Putri, 2021).



**Gambar 1.** Anak yang tanpa smartphone bermain permainan bersama teman-temannya

Penggunaan smartphone memiliki efek negatif dan positif, tergantung pada pemakaian pengguna, termasuk juga anak-anak. Oleh karena itu peran orangtua sangat diperlukan dalam mengawasi, memimpin dan memberikan ajaran perkembangan untuk pertumbuhan seorang anak. Teknologi yang biasa dipakai yaitu smartphone (handphone) atau gadget yang mudah dibawa kemana-mana dan lebih praktis. smartphone adalah salah satu TI yang telah mengalami perkembangan pesat karena semakin banyak produk smartphone yang tersedia dari waktu ke waktu dan semakin mempermudah dalam segala hal yang diinginkan manusia (Palupi, 2020).

Seorang anak memerlukan banyak stimulasi baik agar pertumbuhannya dapat maksimal, untuk mencapai perkembangan tersebut, ketika kesehariannya terkontaminasi dan tidak nyaman pasti akan menimbulkan efek negatif melebihi efek positifnya. Pada masa inilah anak mengalami proses tumbuh kembang, sehingga harus diarahkan arah yang lebih baik untuk masa depannya. Dalam menanggapi pesatnya penyebaran teknologi ini, orangtua membiarkan dan mematuhi anak-anak mereka untuk menggunakan smartphone daripada untuk bermain dengan teman-temannya. Ini sudah biasa dilakukan oleh orangtua untuk mencegah anak bermain diluar rumah (Bangsawan et al., 2022).

### 1.1 Tinjauan Pustaka

Perkembangan didefinisikan sebagai perubahan yang terus-menerus dan sistematis dalam manusia mulai dari pembuahan hingga kematian. Pertumbuhan juga dikaitkan dengan meningkatnya ukuran dan struktur. Anak-anak tumbuh bukan hanya secara fisik, tapi juga dalam ukuran dan struktur organ otak. Monks, dkk menyatakan perkembangan merupakan suatu proses menuju kesempurnaan yang tidak bisa terulang kembali. Perkembangan diartikan sebagai suatu perubahan yang bersifat tetap dan tidak bisa kembali. Misalnya, perkembangan secara fisik, perubahan bentuk dan fungsi fisiologis akan berubah sejak anak-anak dan terus tumbuh menjadi manusia dewasa. Sedangkan menurut David Shaffer, perkembangan didefinisikan perubahan yang terus-menerus dan sistematis dalam urutan manusia dari pembuahan hingga kematian.

Anak usia dini sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang spesifik sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya masing-masing. Masa ini merupakan masa meas karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan tidak tergantikan di kemudian hari. Menurut Hurlock (1980) anak usia dini adalah anak yang merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan.

Pengaruh perkembangan anak dalam pesatnya kemajuan teknologi menurut para Psikolog, setidaknya ada enam aspek perkembangan anak yang dapat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi,

yaitu : pengembangan mesin, perkembangan fisik, pengembangan moral, perkembangan emosi sosial, perkembangan bahasa, dan perkembangan kognitif.

## 2. METODOLOGI

**Uses And Gratification**, Konsep orangtua dalam memberi teknologi pada anak usia dini.

Teori ini berkaitan dengan peneliti Jay G. Blumler dan Elihu Katz. Pada tahun 1974, mereka menerbitkan “penggunaan komunikasi massa : perspektif saat ini tentang penelitian gratifikasi”, yang melukiskan gambaran lengkap tentang teori penggunaan dan gratifikasi. Teori uses and gratification membahas tentang pengaruh media terhadap manusia. Ini menjelaskan tentang bagaimana orang menggunakan media untuk kebutuhan mereka sendiri dan merasa puas ketika kebutuhan mereka terpenuhi. Dengan kata lain, dapat dikatakan bahwa teori ini berargumen tentang apa yang dilakukan orang dengan media daripada apa yang dilakukan media terhadap orang.

Orang tua yang berbeda tentu memiliki gaya pengasuhan yang berbeda dan alasan yang berbeda untuk mengadopsi gaya pengasuhan tersebut. Bagi setiap anak, menggunakan teknologi digital yang sama memiliki arti dan hasil yang berbeda. Beda motif main game online, nonton TV, main smartphone, kepuasan teknologi digital berbeda. Ini adalah pemahaman sederhana tentang penggunaan dan kepuasan. Jika industri teknologi informasi menawarkan platform dan konten media yang berbeda, dan untuk mengetahui apakah penggunaan media itu berbahaya atau benar-benar bermanfaat, maka motif, minat, dan kebutuhan anak untuk menggunakan teknologi ini dapat ditentukan berdasarkan kegunaan dan kesenangannya. Teori kegunaan dan kepuasan digunakan untuk menjelaskan mengapa orang secara aktif mencari televisi tertentu. Setidaknya ada tiga aspek yang dapat dilihat dalam teori uses and gratification :

1. Menjelaskan bagaimana orang menggunakan teknologi untuk memenuhi kebutuhannya.
2. Mengungkap motif individu dalam menggunakan teknologi digital.
3. Membuat konsekuensi positif dan negatif dari penggunaan teknologi digital pada anak usia dini.

Sama halnya dengan menonton televisi, penggunaan teknologi ini juga menggambarkan partisipasi aktif anak dalam menonton televisi. Anak-anak tertarik secara emosional, mereka mendiskusikan pertunjukan dengan berbicara dengan teman, mereka merasa terhubung dengan segala sesuatu yang terjadi di dunia yang berbeda, mereka adalah bagian dari penonton yang aktif. Teori Uses and Gratification berfokus pada pendengar dan teori ini mencoba menjelaskan bagaimana khalayak memilih media yang mereka inginkan. Dimana mereka adalah khalayak yang aktif memilih dan memiliki kebutuhan dan keinginan yang berbeda dalam konsumsi media (Alia & Irwansyah, 2018).

## 3. PEMBAHASAN Dan HASIL

### 3.1 Perkembangan



**Gambar 2.** Proses perkembangan manusia

Setiap orang melewati fase pertumbuhan sejak bayi. Menurut David Shaffer (1999:4), perkembangan didefinisikan perubahan yang terus-menerus dan sistematis dalam urutan manusia dari pemuahan hingga kematian (Gambar 2). Meskipun pertumbuhan dikaitkan dengan perubahan kuantitatif, yaitu peningkatan ukuran dan struktur. Anak-anak tumbuh tidak hanya secara fisik, tetapi juga dalam ukuran dan struktur organ otak. Sebagai hasil dari pertumbuhan otak, anak memiliki kemampuan belajar, mengingat dan berpikir yang lebih baik. Perkembangan erat kaitannya dengan pematangan biologis dan proses belajar, serta perubahan kualitatif dan kuantitatif, yang merupakan rangkaian bertahap dari perubahan yang teratur dan konsisten. Progresif berarti bahwa perubahan yang dialami diarahkan dan juga mendorongnya ke depan, bukan kebelakang. Bukti yang terorganisir dan konsisten bahwa ada ikatan nyata antara perubahan yang terjadi sebelum dan sesudahnya. Misalnya,

anak menjadi lebih pintar, anak mengembangkan tanggungjawab, dan anak juga dapat menyelesaikan masalahnya sendiri (Sawitri et al., 2019).

### **3.2 Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam usia rentan antara 0-6 tahun (Undang-undang Sisdiknas tahun 2003) dan 0-8 tahun menurut para pakar pendidikan anak. Anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada dalam fase pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Mereka memiliki model pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Sekarang itu merupakan masa emas atau golden age, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan-perkembangan yang sangat cepat dan tidak tergantikan di masa depan. Pada usia ini semuanya berharga secara fisik, mental dan intelektual. Dan di taman kanak-kanak anak memiliki begitu banyak energy sehingga diperlukan pembelajaran yang sangat tepat mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus (Sawitri et al., 2019).

Usia dini adalah masa emas, masa dimana anak tumbuh dan berkembang dengan cepat. Pada usia ini anak paling peka dan memiliki kemungkinan untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahun anak sangat tinggi pada masa ini. Ini dapat kita lihat ketika anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Jika pertanyaannya tidak terjawab, mereka akan terus bertanya sampai mereka paham dengan maksudnya. Selain itu, setiap anak memiliki ciri khas tersendiri yang diakibatkan oleh faktor genetic atau bisa juga disebabkan oleh faktor lingkungan. Faktor genetic misalnya pada kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan pada gaya belajar anak. Anak usia dini adalah individu yang unik dalam arti memiliki pola tumbuh kembang fisik, kognitif, sosial-emosional, kreatif, linguistic dan komunikatif yang menjadi ciri tahapan yang dilalui seorang anak. Berdasarkan definisi yang berbeda. Anak usia dini berada dalam masa peka, yang aspek perkembangannya yaitu fase awal perkembangan kemampuan fisik motoric, bahasa, sosial emosional, serta kognitif. Menurut Piaget, anak memiliki 4 tingkat perkembangan kognitif yaitu tahapan sensori motoric (0-2 tahun), pra operasional konkrit (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun ke atas). Karakteristik anak usia dini merupakan individu yang memiliki tingkat perkembangan yang relative cepat merespon (menangkap) segala sesuatu dari berbagai aspek perkembangan yang ada (Pebriana, 2017).

Efek negative penggunaan smartphone pada anak usia dini, yaitu adanya tontonan yang sebaiknya tidak ditonton oleh usia nya, dapat menurunkan kesehatan fisik seperti gangguan penglihatan, kekakuan, cedera tulang belakang akibat posisi duduk, kecanduan juga merugikan perkembangan sosial anak. Smartphone memberikan dampak negative terhadap interaksi sosial anak, dan juga dalam perkembangan mental, anak menjadi agresif, dan hubungan anak dengan orangtua dan orang lain memburuk. Park (2014) mengatakan bahwa anak-anak dengan ketergantungan smartphone yang tinggi memiliki sedikit kesempatan dalam berinteraksi dengan oranglain. Menurut hasil penelitian Aisyah (2015) menunjukkan sekitar 80% dari penduduk Jakarta Selatan, anak menggunakan gadget untuk bermain, 23% orangtua yang memiliki anak berusia 0-5 tahun mengaku bahwa anak mereka menggunakan internet, sedangkan 82% orangtua melaporkan bahwa anak mereka online setidaknya sekali dalam seminggu (Miranti & Putri, 2021).

### **3.3 Pengaruh Perkembangan Anak Dalam Pesatnya Kemajuan Teknologi**

Dalam kehidupan sehari-hari banyak manusia menggunakan jaringan komputer sebagai kebutuhan ataupun untuk memudahkan pekerjaannya (Satria et al., 2023). Penggunaan smartphone yang berlebihan kepada anak tentunya menyebabkan efek yang tidak baik yang dapat berdampak pada pertumbuhan anak, salah satunya adalah perkembangan kognitif, kognitif merupakan kemampuan untuk memahami dan menunjukkan bahwa ia memahami suatu sifat, makna atau penjelasan akan sesuatu. Smartphone tidak hanya dimanfaatkan untuk berkomunikasi melalui pesan teks atau telepon, tetapi aplikasi seperti Whatsapp, Instagram, Tiktok, Twitter, Facebook, dan media sosial lainnya sudah memiliki banyak aplikasi yang dapat memfasilitasi koneksi dengan teman, kerabat bahkan orang jauh melalui dunia maya. Dengan pertumbuhan teknologi saat ini, banyak orangtua yang tidak memperdulikan kebutuhan anaknya, anak tumbuh dan berkembang didampingi dengan permainan yang sebenarnya tidak boleh diberikan pada anak usia dini karena anaknya akan tenang dan tidak aktivitas orang tua nya, seperti pemberian smartphone, jika dibandingkan dengan suatu kompetisi, orangtua zaman sekarang tidak sportif (Bangsawan et al., 2022).

Menurut para psikolog, setidaknya ada enam aspek perkembangan anak yang dapat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi (Sawitri et al., 2019):

A. Pengembangan mesin

Anak yang memasuki masa balita memiliki tugas perkembangan yang harus diselesaikan dalam hal motorik halus dan kasar. Di usia ini, anak diharapkan sudah bisa menulis namanya dengan baik dan benar (motorik halus), mengancingkan baju sendiri (motorik halus), menangkap bola (motorik kasar), dll. Keterampilan ini tidak datang dengan segera, tetapi harus dilatih dan disempurnakan setiap saat. Namun kecenderungan untuk terlalu banyak bermain di smartphone membuat mereka membuang waktu untuk bermain game fisik. Itu sebabnya ada yang berkomentar bahwa tulisan tangan anak-anak sekarang ini yang kurang rapi, dan juga kesulitan menyeimbangkan tubuhnya.

B. Perkembangan fisik

Cara anak menggunakan smartphone terkadang membuat mereka enggan untuk berolahraga. Padahal aktivitas fisik bisa melepaskan endorfin yang bisa mendatangkan kegembiraan dan kenyamanan, sehingga memberi energi pada seseorang.

C. Pengembangan moral

Dalam hal ini, perhatian khusus harus diberikan kepada orang tua. Saat anak-anak sibuk dengan smartphonenya, orangtua harus tau apa yang dilakukan anaknya dalam smartphone, karena anak sangat mudah terpengaruh konten atau video yang tidak baik untuk usianya. Contohnya, ada game menampilkan TKP yang merugikan, baik itu sengaja ataupun tidak sengaja, dan juga perbuatan asusila. Hal ini pastinya berdampak buruk pada anak karena bisa saja anak terpengaruh oleh hal negative itu dan akan tersimpan dalam memori otaknya hingga dewasa.

D. Perkembangan emosi sosial

Anak-anak yang sudah kecanduan smartphone dan game cenderung malas berkomunikasi. Mereka berkomunikasi di jejaring sosial, tetapi intensitas percakapan langsung menurun dan anak-anak pada umumnya antisosial. Padahal, komunikasi dengan dunia luar itu perlu karena penting untuk perkembangan anak. Melalui sosialisasi, anak dapat mempelajari reaksi emosionalnya sendiri terhadap perilaku orang lain dan mengamati reaksi orang lain. Bahkan ada penelitian yang mengklaim bahwa seorang anak yang kecanduan smartphone akan lebih mudah marah. Bahkan ada yang berani untuk menyakiti orangtuanya, seperti memukulinya jika tidak mendapatkan smartphone.

E. Perkembangan bahasa

Berkat kecanggihan smartphone, anak-anak bisa belajar bahasa asing kapanpun dan dimanapun. Akan tetapi, pemberian smartphone yang terlalu dini dapat berdampak pada kemampuan bicara atau speech delay pada anak, anak juga akan jarang berinteraksi dengan orang yang berada disekitarnya. Terakhir, anak akan banyak mengetahui kosakata pasif yang tidak perlu tanggapan dari mereka.

F. Perkembangan kognitif

Piaget mengatakan bahwa pengetahuan diciptakan melalui pembelajaran atau tindakan. Khususnya pada anak kecil, Piaget berpendapat bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui eksplorasi, manipulasi, dan konstruksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lima dari sepuluh anak cerdas mengalami gangguan kemampuan kognitif.

### 3.4 Peran Orangtua Dalam Menghadapi Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia Dini

Penggunaan smartphone pada anak usia dini bermanfaat bila dipadukan dengan lingkungan belajar yang mendidik untuk mengembangkan keterampilan membaca, menulis, dan berhitung anak (Zaini & Soenarto, 2019). Zaman digital adalah istilah yang digunakan untuk menyebut kemunculan digital, jaringan internet, atau lebih khusus lagi, teknologi informasi. Zaman digital ditandai dengan hadirnya teknologi, dimana kecepatan dan pergerakan pertukaran informasi dalam perekonomian dan kehidupan masyarakat semakin meningkat. Orang tua masyarakat informasi tidak dapat memungkiri bahwa anak-anak pada zaman digital tidak lepas dari sesuatu yang berhubungan dengan teknologi (Gambar 3). Teknologi baru adalah satu indikator yang paling terlihat dari munculnya era baru dan kedatangan masyarakat informasi. Revolusi teknologi informasi menyebabkan penyebaran teknologi komunikasi dan ini mengilhami terciptanya masyarakat baru. Kehadiran teknologi digital dalam bentuk tablet telah membiasakan anak-anak bahkan balita dengan media yang merupakan evolusi dari perpaduan komputer dan handphone. Berkat era digital, setiap orang dapat dengan mudah mendapatkan informasi kapan pun dan di mana pun. Ini berlaku untuk semua orang, termasuk anak-anak. Anak-anak dizaman digital ini sangat mudah untuk beradaptasi pada perkembangan teknologi. Oleh karena itu, orangtua akan menemui banyak tantangan dalam tumbuh kembang anak-anak mereka

pada usia ini. Pembentukan sifat atau karakter tidak dapat diberi melalui pendekatan teoritis pada anak, tapi juga harus diberi melalui contoh secara langsung melalui tindakan dan perilaku. Bagaimana orangtua bisa mengajarkan anaknya yang kecanduan smartphone dimana orangtua nya sendiri lebih peduli pada smartphone nya daripada memberikan waktunya untuk (Pelita Harapan & Alia, n.d.). Orangtua yang memberikan smartphone kepada anaknya seperti orang tua yang malas karena sebenarnya anak tidak memerlukan alat tersebut (Bangsawan et al., 2022).

Peran orangtua dalam memberikan fasilitas pendidikan pada anak sangat besar, apabila orangtua gagal untuk menjaga akses pada aplikasi dan konten video yang negative dalam penggunaan smartphone pada anak usia dini, pastinya akan berdampak buruk pada pembelajaran, pertumbuhan, dan perkembangan anak. Oleh karena itu, orangtua harus mewaspadaai hal ini agar anak tidak tertipu dengan penggunaan game dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan kognitif mengacu pada perkembangan fisik yaitu perkembangan otak dan syaraf, selain itu juga mengacu pada perkembangan bahasa, emosi dan moral. Perkembangan anak dalam kaitannya, evaluasi dan refleksi peristiwa. Seorang anak yang mengerti kondisi lingkungannya menunjukkan bahwa proses kognitif anak sudah menunjukkan bahwa mereka menggunakan minat dan ide dalam belajar (Bangsawan et al., 2022).



**Gambar 3.** Gambaran anak-anak yang kecanduan smartphone (game)

Menurut Muhammad Nazir (Pendidikan et al., 2019), sikap orangtua kepada anak mengenai gadget/smartphone saat ini antara lain :

1. Pintar dalam memilih aplikasi permainan pada smartphone.  
Bila anak memaksa untuk bermain smartphone, aplikasi yang diberikan harus sesuai dengan usia anak tersebut dan juga batasi penggunaan aplikasinya agar anak tidak terpengaruh dan tertarik dengan permainan itu. Pilihlah aplikasi yang baik yang dapat membantu kecerdasan dalam pola pikir anak.
2. Mendampingi dan mengawasi anak dalam menggunakan smartphone  
Dampingi anak saat bermain dengan smartphone, arahkan anak untuk memilih aplikasi yang baik. Ajaklah anak untuk bermain dengan hal lain selain smartphone, atau ajak anak untuk bermain dengan anak seumurannya, supaya anak lupa dengan smartphonenya. Sebagai orangtua juga harus mengawasi anaknya dalam menggunakan smartphone dan memperkenalkan hubungan dan lingkungan pada dunia nyata.

Namun dalam hal ini keterlibatan orangtua begitu penting. Penerapan pola asuh terhadap anaknya (parenting) adalah upaya dari semua permasalahan tersebut. Keluarga adalah sekolah pertama bagi anak jauh sebelum ia kenal dengan lingkungan sosial diluar rumah. Didalam keluarga, anak menjadi jauh dari pengaruh-pengaruh negative tersebut. Tetapi jangan bebaskan anak dari pengaruh negative, karena hal itu terkesan sangat naif, karena pastinya orangtua juga menggunakan smartphone dalam kegiatan sehari-hari. Mustahil bagi seorang anak di zaman digital ini akan menerima semua dampak negative melalui pertumbuhan teknologi bebas. Maka sangat penting untuk mempersiapkan mereka untuk melawan dan jauh dari pengaruh negative yang datang pada mereka. Sementara hampir semua anak akan memahami cara menggunakan smartphone, orang tua tampaknya memberikan kesempatan kepada anak untuk tenggelam dengan memfasilitasi gadget dan akses yang mudah. Jika anak tidak didampingi dan dikontrol, mereka dapat melakukan hal-hal negative seperti mencari situs-situs pornografi yang akan berdampak pada otak anak, seharusnya orangtua bertanggungjawab penuh dalam hal ini. Anak usia dini merupakan peniru dengan kepolosannya dan sangat mudah menggiring anak pada hal-hal yang negatif. Tentu saja orang tua memberikan bantuan ekstra, karena masa kanak-kanak adalah masa peniruan, ketika orang tua menjadi "model" bagi anaknya. Semakin sering anak-

anak melihat orang tua mereka terlibat dalam smartphone, mereka akan semakin tertarik dengan smartphone. Karena itulah keluarga menjadi peran utama dalam perkembangan sosial-emosional (Alia & Irwansyah, 2018). Peran orang tua untuk membatasi penggunaan smartphone pada anak usia dini adalah sebagai berikut (Sawitri et al., 2019):

1. Anak-anak di bawah usia 18 bulan dilarang keras menggunakan smartphone, kecuali untuk berkomunikasi dengan orang tua atau kerabat jauh.
2. Buat batas waktu maksimal satu jam sehari untuk usia 2-5 tahun. Tetapi mereka juga harus mengawasi dan membimbing anaknya.
3. Anak usia 6 tahun ke atas masih memiliki keterbatasan waktu yang ketat dalam penggunaan media digital di luar waktu yang "wajib" seperti sekolah, pekerjaan rumah, sholat, dan tidur malam.
4. Tidak harus tidur dengan smartphone di malam hari (smartphone free).
5. Ajari anak untuk berkomunikasi dengan bijak dan menghargai orang lain baik online maupun offline.
6. Mendampingi dan mengontrol anak untuk lebih dekat dengan orangtua daripada smartphone nya.

### 3. HASIL

#### 3.5 Hasil

Smartphone memiliki fitur game yang bermacam-macam. Fungsi perangkat permainan tidak hanya untuk hiburan atau permainan, tetapi juga berkontribusi pada pembelajaran anak-anak dan berfungsi sebagai lingkungan belajar untuk anak-anak, seperti fungsi permainan edukatif. Game edukasi merupakan sarana pendidikan bagi guru yang dapat mereka gunakan untuk melatih dan mengajar dengan cara yang menyenangkan. Aplikasi game edukasi berhasil menjadikan teknik dalam pembelajaran formal yang monoton pada anak usia dini menjadi menyenangkan dan lebih mendidik, misalnya anak dapat mengenal dan memahami huruf dan angka melalui game edukasi (Asmawati, 2021). Pembelajaran yang dilakukan saat ini sering menggunakan pendidikan tradisional, dimana pengajar hanya membuka buku dan mulai menulis di papan tulis sebelum siswa membaca dan menyalin materi yang baru saja disajikan. Pembelajaran seperti ini cenderung membuat siswa tidak termotivasi, sehingga siswa kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Siswa tidak begitu percaya diri, dan mereka lebih menikmati pembelajaran yang inovatif dan kreatif dari pada berpartisipasi dalam kelas yang cenderung monoton (Nasution et al., 2023).

Berikut ini adalah dampak positif dan dampak negatif teknologi bagi anak (Alia & Irwansyah, 2018):

#### A. Dampak positif teknologi bagi anak



**Gambar 4.** Dampak positif teknologi bagi anak

Sebagai hasil dari perkembangan teknologi, anak-anak menikmati banyak permainan kreatif dan menantang. Dan secara tidak langsung sangat bermanfaat bagi anak karena mempengaruhi tingkat kreativitas anak. Beberapa hal yang berdampak positif terhadap perkembangan teknologi informasi adalah:

1. Meningkatkan penglihatan anak.
2. Anak bisa membangun hubungan baru dengan menambah teman tanpa dibatasi jarak dan waktu.
3. Mempermudah untuk mencari dan mendapatkan informasi terbaru.
4. Anak dapat menggunakan teknologi perangkat lunak pendidikan seperti program untuk membaca dasar, berhitung, sejarah, geografi, dll. Dengan berkembangnya teknologi, alat peraga kini dapat dibuat dengan unsur hiburan (entertainment) yang berkaitan dengan materi pembelajaran, sehingga secara tidak langsung anak-anak mau belajar (video lagu anak).
5. Mengembangkan kreativitas anak.

## B. Dampak negative teknologi bagi anak



**Gambar 5.** Dampak negative teknologi bagi anak

Seorang anak yang terlibat dalam teknologi, teknologi digital menawarkan banyak kelebihan untuk manusia. Berkat itu, Anda dapat bekerja lebih mudah dan mendapatkan informasi lebih cepat dengan bantuan Internet. Namun dibalik semua itu terdapat sejuta bahaya, terutama bagi anak-anak. Mereka bersedia menghabiskan sebagian besar waktunya dengan perangkat dibandingkan dengan bermain di lingkungan mereka. Sungguh sebuah realita yang memilukan, gadget telah menjadi kehidupan baru bagi mereka. Berikut dampak negatif dan efek samping dari penggunaan teknologi digital, antara lain :

1. Prestasi belajar akibat penggunaan yang berlebihan melemahkan Bantuan orang tua dalam penggunaan teknologi digital pada anak usia dini.
2. Aktivitas fisik yang diperlukan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi terhambat.
3. Mengembangkan keterampilan sosial dan bahasa anak menjadi lebih sulit diperkenalkan ke perangkat awal (terutama yang berusia di bawah 2 tahun).
4. Perkembangan otak tidak optimal karena rangsangan perkembangannya tidak seimbang.
5. Masalah kesehatan mata (screen time sebaiknya dibatasi maksimal 2 jam/ hari).
6. Masalah konsentrasi (terkadang melihat dan mengontrol perangkat).
7. Masalah tidur, waktu tidur yang buruk dan kualitas tidur (karena konten pertunjukan).
8. Tidak ada privasi, memungkinkan pengumpulan informasi pribadi, pemangsa anak, cyberbullying dan lainnya.
9. Masalah terkait pornografi, kekerasan atau penanaman nilai-nilai negatif.

## 4. KESIMPULAN

Saat ini banyak orangtua menghendaki smartphone kepada anak-anak mereka. Tanpa mereka sadari banyak anak yang sudah kecanduan smartphone. Tapi orang tua tetap memprioritaskannya karena menurut mereka sekarang itu era digital atau kehidupan perangkat. Orang tua memberikan smartphone kepada anak dengan berbagai alasan, seperti untuk menenangkan anak saat gelisah, untuk membantu anak tertidur atau untuk makan dan memberi orangtua waktu luang untuk mengerjakan pekerjaan rumah atau bersantai. Satu hal yang terabaikan adalah efek negative radiasi dari smartphone yang dapat mempengaruhi kesehatan tubuh.

Smartphone juga menyebabkan berbagai efek pada gaya hidup seseorang, dan cara berpikir serta perilakunya. Salah satunya mempengaruhi komunikasi kehidupan sosial pada anak usia dini. Dampak smartphone terhadap interaksi sosial pada anak usia dini ternyata negative, anak usia dini sering kali bersifat interaktif dengan perangkat dan juga dengan dunia maya mempengaruhi kemampuan berpikir anak. Smartphone juga terbukti mempengaruhi interaksi sosial anak di lingkungan mereka. Maka, sebagai orang tua harus mengarahkan, mengamati dan memahami bahwa pada anak harus lebih selektif dalam menggunakan smartphone.

Tidak hanya terganggu pada perkembangan sosial saja, smartphone juga dapat mengganggu perkembangan kognitif anak yang dimana anak akan mengalami keterlambatan memproses informasi baru dan hal-hal baru yang harusnya anak terima pada usia nya. smartphone tentunya lebih banyak memperikan dampak negatif daripada dampak positif apalagi jika tidak dipergunakan dengan cermat. Orangtua berperan sangat besar dalam hal ini pastinya dan jika orangtua lalai atau tidak memerhatikan penggunaan smartphone yang berlebihan pada anak usia dini maka semua dampak negatif yang sudah disebutkan tadi akan terjadi pada anak.



## REFERENSI

- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture and Education*, 14(1), 65–78.
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>
- Bangsawan, I., Ridwan, R., & Fauziyah, N. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 31–39. <https://doi.org/10.23960/jpa.v8n1.24067>
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 6.
- Nasution, N. A., Satria, A., Ramadhani, F., & Maulida, N. (2023). *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality dan Java Desktop Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangunan*. 04(1), 23–32.
- Palupi, I. D. R. (2020). Pengaruh Media Sosial Pada Perkembangan Kecerdasan Anak Usia Dini. *Journal Edukasi Informal*, 127–134.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Pelita Harapan, U., & Alia, T. (n.d.). *Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital*.
- Pendidikan, P., Anak, I., Dini, U., Al, S., & Tuban, H. (2019). STRATEGI PENDAMPINGAN ORANG TUA TERHADAP INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK Nurul Novitasari. 3(2), 167–188. <http://journal.iaialhikmahtuban.ac.id/index.php/ijecie>
- Satria, A., & Ramadhani, F. (2023). *Keamanan Jaringan Komputer Menggunakan Switch Port Security Pada Cisco Packet Tracer*.
- Satria, A., Ramadhani, F., & Sari, I. P. (2023). *Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru ( PPDB ) Sekolah Menengah Kejuruan Telkom 2 Medan Menggunakan Codeigniter*.
- Sawitri, Y., Yannaty, I. A., Widyastika, S. I., Harumsih, T. D., & Musyarofah, H. F. (2019). Dampak penggunaan smartphone terhadap perkembangan anak usia dini. “*Pengembangan Sumberdaya Menuju Masyarakat Madani Berkearifan Lokal*,” 691–697. <https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/108>
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>