
DAMPAK *SMARTPHONE* TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 4-8 TAHUN DI DESA SERANG KECAMATAN CIKARANG SELATAN

Mahfuji¹, Kasuma Lastriani²

Sekolah Tinggi Agama Islam Bani Saleh Bekasi
mahfuji@staibanisaleh.ac.id¹, klastriani@yahoo.com²

Abstrak: Dampak *smartphone* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 4-8 tahun di desa Serang Cikarang Selatan (Studi Kasus). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak *smartphone* terhadap perkembangan sosial emosional anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dampak dari *smartphone* terhadap perkembangan sosial emosional anak. Kerjasama antara ayah dan ibu dalam mengatasi kecanduan *smartphone* sangat memberikan perubahan terhadap penggunaan *smartphone* pada anak. Penggunaan *smartphone* juga berpengaruh pada pembelajaran anak, namun tidak semua dampak *smartphone* tersebut yang membawa efek negatif bagi anak tetapi terdapat juga dampak positif bagi kehidupan mereka.

Kata Kunci: Dampak *smartphone*, Perkembangan sosial emosional, Anak usia dini.

Abstract: *The Impact of Smartphones on Social Emotional Development of Early Childhood aged 4-8 Years at Serang Village South Cikarang (Case Studies). This study aims to determine the impact of smartphones on social-emotional development in early childhood. In this research, the writer is using the qualitative method with a case studies approach. The results show that there are many impacts of smartphones on Early childhood social-emotional development. The cooperation between their parents in overcoming smartphone addiction gives many changes to their smartphone daily use. The impact of the smartphone also influences their education, not of all impact is giving a negative side to the children but also having a positive impact to their life.*

Keywords: *The Impact of smartphones, Social Emotional Development, Early childhood*

PENDAHULUAN

Smartphone merupakan alat komunikasi dan jendela ilmu bagi kita. Jika kita mampu menggunakannya sesuai dengan kebutuhan utama kita. Perkembangan *smartphone* saat ini memiliki banyak dampak, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Dampak positif dari *smartphone* antara lain adalah: *Smartphone* menjadi salah satu alat komunikasi yang canggih sehingga mampu menghubungkan seseorang dengan orang lainnya walaupun dalam jarak yang cukup jauh. Selain itu juga *smartphone* dapat kita gunakan untuk pelatihan-pelatihan online, seperti: latihan memasak, belajar bahasa dan kreativitas lainnya.

Moral dan juga emosional anak terpengaruh dari berbagai tayangan yang ada di aplikasi-aplikasi *smartphone*. Seringkali kita lihat anak mengeluarkan kaya-kata yang kasar dan tidak sopan pada saat mereka berbincang dengan yang lainnya. Hal ini sering disebabkan karena mereka mendengar dan belajar dari tayangan-tayangan yang mereka tonton pada aplikasi di *smartphone*. Ada banyak berita di media massa yang mengabarkan mengenai beberapa tindak kriminal yang disebabkan oleh *smartphone*. Dan juga perilaku anak yang tidak sesuai dengan umurnya, seperti perkataan dan gaya bicara mereka. Karena anak-anak merupakan peniru ulung terhadap apa yang dilihat dan didengar oleh mereka.

Adapun pengertian dari *Smartphone* itu sendiri menurut Gary B, Thomas J & Misty E, adalah telepon yang internet enabled yang biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Assistant (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan.

David Wood, Wakil Presiden Eksekutif PT Symbian OS menyatakan, telepon pintar dapat dibedakan dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental: bagaimana mereka dibuat dan apa yang mereka bisa lakukan. Batas pemakaian gadget menurut dr. Diana Putri Veronica, durasi anak main *gadget* (*smartphone*, televisi, komputer, laptop, dan tablet) adalah:

1. Anak di bawah 2 tahun disarankan sama sekali tidak diberi akses pada gadget.
2. Anak usia 2-5 tahun disarankan mengakses gadget hanya 1 jam perhari, itupun sebaiknya program yang berkualitas.
3. Anak Usia 6 Tahun ke atas boleh bermain gadget, tapi dengan waktu yang disepati bersama orang tua. Misalnya hanya pada akhir pekan atau maksimal 2 jam perhari.

Menurut Yuli Sawitri, Inas AmanyYannaty, Safeera Indira Widyantika, Tiara Dwiyanti Harumsih dan Hamnah Fadwa Musyarofah, setidaknya ada 6 aspek perkembangan anak yang akan terpengaruh oleh penggunaan *smartphone*:

- 1) Perkembangan Motorik
Kecenderungan anak sibuk memainkan *smartphone* membuat mereka lupa untuk melatih fisik mereka. yang pada akhirnya menyebabkan tulisan tangan mereka kurang rapi, kesulitan dalam keseimbangan tubuh dan juga kesulitan dalam melakukan berbagai gerakan senam lainnya.
- 2) Perkembangan Fisik
Kebiasaan anak menyibukkan diri dengan *smartphone* kadang membuat anak menjadi enggan melakukan aktivitas fisik. Padahal aktivitas fisik bisa melepaskan hormon endorphin yang dapat mendatangkan perasaan senang dan nyaman sehingga membuat seseorang berenergi.
- 3) Perkembangan Moral
Ketika anak terpapar oleh konten yang tidak sesuai dengan usia mereka, maka mereka akan meniru semua ucapan maupun perilaku yang mereka lihat. Ketika mereka melihat perilaku moral yang tidak baik, maka mereka menganggapnya itu hal yang biasa dikarenakan ada contohnya, kemudian mereka menirunya. Oleh karena itu orang tua harus mendampingi anak dalam pemakaian *smartphone*.
- 4) Perkembangan Sosial Emosi

Ketika anak mulai senang menggunakan *smartphone* mereka akan mulai asyik dengan dunia maya dan tidak memperdulikan dunia di sekitarnya. Sehingga anak-anak jadi malas untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya secara langsung. Hal ini mampu menyebabkan anak menjadi kurang sensitif terhadap rekasi emosi seseorang dan susah mengenali karakter-karakter orang lain.

5) Perkembangan Bahasa

Sebenarnya pada perkembangan Bahasa terdapat segi positifnya yaitu anak mampu menyerap banyak kosa kata yang baru, namun dikarenakan mereka belum bisa membedakan mana Bahasa yang baik dan mana Bahasa yang buruk, jadi mereka mengaplikasikan semua Bahasa yang mereka dapat tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga pada awal masa perkembangan anak akan mengalami kebingungan jika mempelajari banyak Bahasa asing.

6) Perkembangan Kognitif

Film dan aplikasi game pendidikan banyak terdapat di aplikasi *smartphone* yang mampu menunjang perkembangan kognitif anak. Namun tidak sedikit pula film, situs-situs dan game non-edukasi yang ada di *smartphone* yang mampu membawa dampak negatif.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan metodologi penelitian dengan pendekatan kualitatif, yang memiliki karakteristik alam sebagai sumber data langsung dan untuk memahami suatu gejala sentral dengan cara mewawancarai objek penelitian dan kemudian menganalisis dari hasil penelitian tersebut yaitu metode studi kasus (*Case Studies*). Penelitian ini menitikberatkan pada kasus-kasus yang terjadi di masyarakat. Seperti yang diungkapkan oleh Creswell, fokus studi kasus adalah spesifikasi kasus dalam suatu kejadian baik itu yang mencakup individu, kelompok budaya ataupun suatu potret kehidupan.

Sumber data dalam penelitian ini didapat dari subjek penelitian yang Peneliti peroleh. Adapun dalam penelitian ini Peneliti membagi sumber data menjadi dua kelompok, yaitu:

1. Data Primer yaitu hasil wawancara yang diperoleh dari objek utama anak usia 4-8 tahun serta orang tuanya masing-masing, serta satu orang guru.
2. Data Sekunder yaitu data yang didapat melalui dokumentasi penelitian terhadap segala sesuatu yang berkaitan dengan penelitian, serta data yang didapat dari formulir yang telah diisi oleh orang tua anak.

Penentuan subjek data dan sumber data dari orang-orang yang diwawancarai dalam penelitian ini dilakukan secara *purposive* yaitu dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. Subjek penelitian ini adalah 5 orang anak yang berusia 4-8 tahun dan orang tua dari masing-masing anak di wilayah Serang Kecamatan Cikarang Selatan. Peneliti memilih subjek penelitian ini dikarenakan anak-anak yang menjadi subjek penelitian merupakan pengguna *smartphone* serta orang tua dari anak pemakai *smartphone*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desa Serang berdiri pada tahun 1984 merupakan sebuah desa hasil pemekaran dari Desa Sukadami. Luas keseluruhan wilayah mencapai 496 Ha, yang terdiri dari 4 Ha lahan Tempat Pemakaman Umum yang terbagi 4 lokasi, 40 Ha Lahan kosong yang dimiliki perorangan dan Perusahaan, dan 452 Ha merupakan Perumahan/Pemukiman dan Kawasan Industri. Desa Serang terletak pada 11'LU dan 141'LS, 95'BT, dan 66'BB. Terdiri dari 3 Dusun dengan 10 Rukun Warga (RW) dan 46 Rukun Tetangga (RT). Total penduduk di Desa Serang sebanyak 23.698, yang terdiri dari 12.290 laki-laki dan 11.438 perempuan. Jumlah anak-anak berusia 4-8 tahun di Perumahan lembah hijau sebanyak 151 orang, 13 di Perumahan Cijingga Permai dan 35 orang di Cijingga Indah.

Peta Wilayah Desa SERANG



Gambar 3 Peta Perumahan di Desa Serang Cikarang Selatan (Catatan berdasarkan Daftar Perumahan di Desa Serang tahun 2018)

Tabel 1. Narasumber

Narasumber	Nama Anak	Usia	Anak Ke-	Karakter Anak
1	A	7 Tahun	3	<i>Extrovert</i>
2	G	8 Tahun	1	<i>Introvert</i>
3	M	5 Tahun	2	<i>Ambivert</i>
4	F	6 Tahun	2	<i>Ambivert</i>
5	H	4 Tahun	3	<i>Extrovert</i>

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, latar belakang penggunaan *smartphone* pada anak adalah adanya pembelajaran online pada masa pandemi Covid 19 (A), (G), (F) serta kesibukan orang tua dalam melakukan aktifitasnya (M) dan (H). Selain itu disebabkan juga oleh anak yang terkena covid 19, yang menyebabkan anak harus tinggal di dalam rumah selama lebih kurang 14 hari (A).

Dampak positif dari penggunaan *smartphone* berdasarkan hasil wawancara dan observasi di atas antara lain: Ananda mampu menggunakan aplikasi video call, rekam suara, google meet dan zoom meeting sebagai sarana penunjang belajar mengajar anak (A), (G), (M), dan (F). Selain itu juga Ananda mendapatkan ilmu pengetahuan melalui video youtube yang mereka tonton (A), (H). Anak dapat memperoleh perbendaharaan kata yang banyak dan juga Bahasa asing dari aplikasi *smartphone* (A), (M), (F) dan (H).

Perkembangan sosial emosional anak yang sering menggunakan *smartphone* setiap hari adalah anak meniru tingkah laku dan gaya Bahasa dari tontonan dan game yang sering dimainkan anak (A), (M), (F) dan (H). Anak juga menjadi sering membantah perkataan orang tuanya dan cenderung tidak menuruti perkataan orang tua (H). Selain itu juga perilaku anak semakin aktif (H). Anak juga agak sulit bersosialisasi (M) dan (F). Pada (G) perkembangan sosial emosional anak tidak terpengaruh oleh pemakaian *smartphone* dikarenakan anak ini tidak mengalami kecanduan penggunaan *smartphone*.

Anak yang jarang menggunakan *smartphone* maka perkembangan sosial emosionalnya tidak terpengaruh dari *smartphone*, karena ketika anak tidak memainkan *smartphone* selama beberapa hari, Ananda tidak merasa kehilangan dan Ananda juga mampu mengontrol sendiri pemakaian *smartphone*. *Smartphone* digunakan hanya sebatas keperluan pembelajaran saja, setelah itu Ananda tidak akan menggunakannya lagi.

Karakter pendiam dan susah bergaul memang merupakan karakter bawaan dari Ananda sebelum Ananda menggunakan *smartphone*, karakternya sudah seperti itu (G). Pada (A), (M), (F) dan (H), anak-anak ini mengalami kecanduan dalam pemakaian *smartphone*.

Ketika anak kecanduan *smartphone*, hambatan masalah sosial emosional yang dihadapi anak adalah anak lebih banyak menghabiskan waktu di rumah dan susah berinteraksi dengan orang yang baru dikenal (M) dan (F). Anak sering meniru perilaku dan gaya Bahasa yang digunakan oleh tokoh-tokoh dari tontonan ataupun karakter yang dia mainkan (A) dan (H), sedangkan untuk (G) tidak terdapat masalah sosial emosional yang signifikan dikarenakan anak jarang menggunakan *smartphone*.

Peneliti menemukan bahwa dampak kecanduan *smartphone* terhadap pembelajaran anak seperti kurangnya konsentrasi atau tidak fokus ketika sedang mengikuti pembelajaran online (A), (M) dan (F). Selain itu juga anak sering tidak mengerjakan tugas dengan tuntas (M) dan (F). Pada (G) tidak mengalami kesulitan dalam menghafal maupun mengikuti pembelajaran dikarenakan anak hanya menggunakan *smartphone* hanya pada pembelajaran *online* saja. Pada (H) anak belum bersekolah, jadi belum nampak pengaruhnya pada pembelajaran anak.

Berdasarkan hasil wawancara dan bservasi, peneliti menemukan bahwa ada banyak cara yang digunakan orang tua sebagai solusi dalam mengatasi anak yang kecanduan *smartphone* diantaranya adalah mengajak anak untuk beraktivitas di luar rumah (A), (M), (F) dan (H). Selain itu juga orang tua mematikan sambungan *wifi* sehingga anak mau tidak mau akan berhenti bermain *smartphone* (H). Orang tua juga membelikan mainan seperti boneka untuk mengalihkan anak dari penggunaan *smartphone* (F). Anak juga disuruh untuk bermain di luar rumah bersama dengan teman sebayanya (A). Pada (G), anak sudah mampu mengendalikan sendiri penggunaan *smartphone*. Untuk mengatasi kecanduan anak terhadap *smartphone* maka harus terdapat kerjasama yang baik antara ayah dan ibu dalam mengatasi masalah sosial emosional anak yang kecanduan *smartphone*. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan salah satu bentuk kerjasama antara ayah dan ibu untuk mengatasinya antara lain dengan cara adanya kesepakatan dengan anak mengenai jadwal pemakaian *smartphone*. Ketika bukan waktu untuk menggunakan *smartphone*, baik ayah maupun ibu tidak akan meminjamkan *smartphone* mereka masing-masing kepada anak (A),(M),(F) dan (H). Selain itu juga menetapkan waktu untuk keluarga (*family time*) ketika akhir pekan dengan cara membuat acara untuk bersama seperti memancing bersama (G) dan (M), jalan-jalan ke taman bermain (A), (G), (M), (F) dan (G).

PEMBAHASAN

Setelah melakukan wawancara dan observasi dengan kelima narasumber, peneliti melakukan analisis dari hasil wawancara yang dipaparkan dan observasi tidak terstruktur yang peneliti dapatkan. Pembahasan ini merupakan analisis untuk membandingkan antara temuan peneliti di lapangan dengan teori sebelumnya. Adapun sub fokus yang akan dibahas oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Latar belakang penggunaan *smartphone* oleh anak-anak.

Hasil temuan di lapangan tentang latar belakang penggunaan *smartphone* oleh anak-anak adalah karena adanya kesibukan dari orang tua yang menyebabkan orang tua tidak bisa mengajak anak untuk bermain dan merasa anak akan mengganggu pekerjaan mereka. Selain itu juga pada masa pandemi, pembelajaran online menuntut anak untuk bisa menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran anak.

Hal tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan Marselius sampe tondok: Agar tidak terganggu oleh kehadiran anak, kemudian orang tua membekali anaknya dengan *smartpone*. Namun untuk latar belakang pembelajaran online tidak begitu sejalan dengan pendapat Marselius Sampe tondok : Sebagian orang tua berpendapat bahwa anak-anak sedini mungkin perlu diperkenalkan dengan teknologi komunikasi. Pengenalan teknologi komunikasi dari awal dianggap akan membuat sang buah hati tidak gagap teknologi. Hal ini bukan disebabkan karena sebagian orang tua berpendapat bahwa anak sedini mungkin

perlu diperkenalkan dengan teknologi komunikasi, namun hal ini disebabkan oleh tuntutan keadaan yang menyebabkan anak harus menggunakan *smartphone* dalam proses belajar mengajar, baik itu untuk video call maupun untuk pengumpulan tugas.

2. Dampak positif dan negatif penggunaan *smartphone* bagi anak.

Hasil temuan dari dampak positif penggunaan *smartphone* bagi anak, yaitu anak mampu menggunakan aplikasi yang bisa membantu pembelajaran, seperti : Aplikasi Google Meet, Zoom, Video Call, Rekam suara, dan Whats App. Selain itu juga anak akan mendapatkan banyak pengetahuan tentang berbagai hal dari video Youtube.

Untuk dampak negatifnya bagi anak antara lain : Anak meniru karakter dan gaya Bahasa dari video atau game yang mereka mainkan, selain itu anak juga stimulasi dari motorik anak menjadi kurang karena anak lebih banyak hanya duduk saja. Hal ini mampu menyebabkan terhambatnya perkembangan anak dalam hal motorik seperti: anak sulit menggantung, menulis tidak rapi dan sulit melakukan berbagai gerakan sederhana, seperti lari, bermain bola dan melewati titian keseimbangan. Anak sering lupa waktu dalam bermain dan tidak konsentrasi dalam belajar. Anak juga sulit berinteraksi dengan orang yang baru dikenalnya.

Hal tersebut di atas sejalan dengan pendapat Putri Miranti dan Riri Dasa Putri yang menyatakan bahwa dampak positif dari pemakaian *smartphone* adalah menambah pengetahuan anak melalui media sosial yang dapat memberikan informasi. Begitu pula dengan dampak negatifnya, menurut pendapat Putri Miranti dan Riri Dasa Putri

- a. Anak-anak lebih banyak menirukan adegan-adegan dari video yang mereka tonton.
- b. Anak-anak menjadi kurang berinteraksi dengan orang lain karena anak-anak lebih mementingkan gadget mereka.
- c. Anal-amal menjadi kecanduan dalam bermain game sehingga melupakan mengerjakan hal-hal yang lain.

Namun untuk poin b dan poin c, tidak semua anak menjadi kurang berinteraksi dengan orang lain, karena mereka dapat bermain bersama dengan temannya sambil memainkan gadget dan anak juga tidak melupakan mengerjakan hal-hal lain, karena anak masih mau bermain bola dengan temannya, pergi memancing dan menghafal hafalan surat pendek.

Sedangkan menurut Yuli Sawitri, Inas AmanyYannaty, Safeera Indira Widyantika, Tiara Dwiyantri Harumsih dan Hamnah Fadwa Musyarofah, 6 aspek perkembangan anak yang akan terpengaruh oleh penggunaan *smartphone* :

- 1) Perkembangan Motorik
Kecenderungan anak sibuk memainkan *smartphone* membuat mereka lupa untuk melatih fisik mereka. Yang pada akhirnya menyebabkan tulisan tangan mereka kurang rapi, kesulitan dalam keseimbangan tubuh dan juga kesulitan dalam melakukan berbagai gerakan senam lainnya.
Hal ini sejalan dengan hasil penelitian lapangan yang peneliti lakukan, yaitu ketika anak senang memainkan *smartphone* maka fisiknya menjadi kurang terlatih sehingga anak mengalami kesulitan dalam motoriknya, seperti keseimbangan tubuh, melempar bola, menangkap bola dan menggantung bola.
- 2) Perkembangan Fisik
Kebiasaan anak menyibukkan diri dengan *smartphone* kadang membuat anak menjadi enggan melakukan aktivitas fisik. Padahal aktivitas fisik bisa melepaskan hormon endorfin yang dapat mendatangkan perasaan senang dan nyaman sehingga membuat seseorang berenergi.
Hal ini sejalan dengan hasil dari penelitian yang peneliti lakukan di lapangan, anak jadi malas untuk beraktifitas fisik.
- 3) Perkembangan Moral
Ketika anak terpapar oleh konten yang tidak sesuai dengan usia mereka, maka mereka akan meniru semua ucapan maupun perilaku yang mereka lihat. Ketika mereka melihat perilaku moral yang tidak baik, maka mereka menganggapnya

itu hal yang biasa dikarenakan ada contohnya, kemudian mereka menirunya. Oleh karena itu orang tua harus mendampingi anak dalam pemakaian *smartphone*.

Dari hasil penelitian lapangan, ada anak yang menjadi lebih aktif dan sering membantah orang tuanya dikarenakan tontonan yang anak lihat. Namun tidak semua anak mengalaminya, sebagian anak hanya meniru gaya bicaranya saja. Hal ini berarti tidak semua tontonan itu mampu membawa efek negative terhadap perkembangan moral anak. Ketika orang tua memberikan pengaturan usia terhadap tontonan dan game yang mereka gunakan serta adanya pendampingan ketika anak bermain *smartphone*, maka pengaruh ini bisa diatasi.

4) Perkembangan Sosial Emosi

Ketika anak mulai senang menggunakan *smartphone* mereka akan mulai asyik dengan dunia maya dan tidak memperdulikan dunia di sekitarnya. Sehingga anak-anak jadi malas untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya secara langsung. Hal ini mampu menyebabkan anak menjadi kurang sensitif terhadap rekasi emosi seseorang dan susah mengenali karakter-karakter orang lain.

Adapun hasil lapangan yang peneliti peroleh dari penelitian ini adalah anak yang sering menggunakan *smartphone* maupun yang jarang menggunakan *smartphone* memiliki karakter yang sulit bersosialisasi dengan orang disekitarnya. Hal ini berarti teori di atas tidak begitu sejalan dengan hasil lapangan dari peneliti, karena tidak semua orang yang sulit bersosialisasi itu memiliki ketergantungan terhadap *smartphone*.

5) Perkembangan Bahasa

Sebenarnya pada perkembangan Bahasa terdapat segi positifnya yaitu anak mampu menyerap banyak kosa kata yang baru, namun dikarenakan mereka belum bisa membedakan mana Bahasa yang baik dan mana Bahasa yang buruk, jadi mereka mengaplikasikan semua Bahasa yang mereka dapat tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga pada awal masa perkembangan anak akan mengalami kebingungan jika mempelajari banyak Bahasa asing.

Pada hasil lapangan, peneliti menemukan adanya perkembangan Bahasa yang lebih baik dan lebih cepat dibandingkan dengan anak yang tidak menggunakan *smartphone*. Hal ini disebabkan tontonan anak di *smartphone* seperti aplikasi youtube di channel Cocomelon yang menyajikan cerita dan lagu dengan menggunakan Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia, sehingga perbendaharaan kata anak akan semakin bertambah. Jadi teori ini sejalan dengan apa yang peneliti dapati di lapangan.

6) Perkembangan Kognitif

Film dan aplikasi *game* pendidikan banyak terdapat di aplikasi *smartphone* yang mampu menunjang perkembangan kognitif anak. Namun tidak sedikit pula film, situs-situs dan game non-edukasi yang ada di *smartphone* yang mampu membawa dampak negatif.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di lapangan, *smartphone* bisa menunjang perkembangan kognitif anak, karena pada aplikasi game dan film di *smartphone* terdapat aplikasi game seperti *minecraft* yang melatih imajinasi anak untuk membentuk sesuatu bangunan sesuai dengan apa yang merreka inginkan, selain itu juga terdapat film-film di beberapa channel yang membahas mengenai hewan-hewan dan tumbuhan serta anggota tubuh, sehingga anak bisa memahami tentang hal tersebut. Jadi teori ini sejalan dengan apa yang peneliti temukan di lapangan.

3. Perkembangan Sosial Emosional Anak yang Sering Menggunakan *Smartphone* Setiap Hari.

Menurut Romo bermain gadget dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Ini terjadi karena anak-anak tidak diperkenalkan dengan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Selain itu juga berpotensi mendorong anak untuk menjalin relasi secara dangkal. Waktu

untuk bercengkerama secara langsung berkurang karena sekarang waktu tersita untuk menikmati semuanya dalam kesendirian. Banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di lapangan, hal tersebut di atas sesuai dengan apa yang peneliti dapatkan. Anak-anak menjadi lebih senang menyendiri dan sulit untuk bersosialisasi ketika mereka sering menggunakan *smartphone*.

4. Perkembangan sosial emosional anak yang jarang menggunakan *smartphone*.

Menurut American Academy of Pediatrics dalam buku Maria dan Amalia menjelaskan perkembangan sosial emosional anak usia dini adalah kemampuan anak dalam mengelola dan mengekspresikan emosi secara lengkap baik emosi positif maupun emosi negatif. Anak mampu berinteraksi dengan teman sebayanya atau orang dewasa di sekitarnya secara aktif belajar dengan mengeksplorasi lingkungannya.

Hal tersebut di atas tidak sejalan dengan apa yang peneliti temukan di lapangan. Tidak semua anak yang jarang menggunakan *smartphone* itu mampu berinteraksi dengan teman sebayanya. Sebagian anak yang memiliki karakter bawaan sebagai anak yang pendiam dan pemalu, mengalami kesulitan untuk bersosialisasi dan tidak percaya diri walaupun mereka tidak kecanduan *smartphone*.

5. Hambatan masalah sosial emosional yang dihadapi anak yang kecanduan *smartphone*

Ada beberapa perilaku anak yang terkait dengan gadget ini yang harus diwaspadai guru dan orang tua yaitu :

- a. Anak kehilangan minat dalam kegiatan lain
- b. Anak tidak lagi suka bergaul atau bermain di luar rumah dengan teman sebaya
- c. Anak cenderung membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan gawai atau gadget.
- d. Anak berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain *gadget*.

Berdasarkan hasil temuan peneliti di lapangan, ada sebagian teori di atas yang tidak sesuai dengan apa yang peneliti temukan, seperti pada poin c, pada kenyataannya anak tidak berbuat seperti itu. Hal tersebut dapat diatasi dengan cara orang tua untuk menghentikan atau pengurangi dari pemakaian *smartphone*.

Pada poin a, b dan d, ada sebagian anak yang melakukannya, berarti untuk poin tersebut sejalan dengan hasil temuan peneliti di lapangan.

6. Dampak kecanduan *smartphone* terhadap pembelajaran anak.

Dampak *smartphone* terhadap pembelajaran anak menurut Jauhari Maknuni terdiri atas dampak positif dan dampak negatif.

a. Dampak Positif

Dampak positif kecanduan *smartphone* terhadap pembelajaran anak antara lain:

- 1) *Smartphone* sebagai media belajar. Menurut Kitchenham pemanfaatan *smartphone* dalam program pendidikan menjadikan perangkat ini sebagai salah satu bentuk perangkat yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam pengembangan media. Penggunaan *smartphone* dalam pendidikan dikenal sebagai teknologi mobile learning.
- 2) *Smartphone* sebagai pusat informasi bagi siswa. *Smartphone* sejak awal diciptakan untuk memperoleh informasi dengan mudah. Seperti yang diungkapkan oleh siswa "dengan adanya *smartphone* akan mempermudah mencari tugas karena bisa langsung google.
- 3) *Smartphone* sebagai komunikasi bagi siswa Menurut Himstreet dan Baty, komunikasi adalah suatu proses pertukaran informasi antara individu melalui suatu sistem yang biasa, baik dengan simbol-simbol, sinyal-sinyal, maupun perilaku atau tindakan. Seiring dengan majunya perkembangan teknologi, telepon genggam juga mengalami perkembangan yang pada

awalnya hanya digunakan untuk mengirim dan menerima pesan atau melakukan panggilan maupun menerima panggilan masuk, kini telah dilengkapi dengan fitur internet dan dapat bekerja seperti komputer karena itu dia dianggap sebagai telepon pintar.

- 4) *Smartphone* alat untuk menambah wawasan. Menurut Rogozin menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan belajar yang lebih dalam bagi siswa karena dengan menggunakan *smartphone* siswa dapat mengembangkan pembelajaran melalui penelusuran informasi dari internet, serta melatih keterampilan mereka dalam melaksanakan praktikum karena prinsip mobilitas yang dimiliki oleh *smartphone*.

Teori ini sesuai dengan hasil penelitian peneliti di lapangan, bahwa dengan *smartphone* anak dapat menggunakannya sebagai media belajar serta alat komunikasi seperti pada aplikasi *video call*, *google meet* dan *Zoom* yang digunakan oleh sumber data sebagai media belajar secara *online*. Selain itu juga, anak-anak dapat memperoleh pengetahuan dan menambah wawasan mereka melalui aplikasi Youtube.

b. Dampak Negatif

Adapun dampak negatif dari *smartphone* terhadap pembelajaran anak adalah:

- 1) Tidak fokus saat belajar

Smartphone dapat mengalihkan perhatian murid-murid saat proses belajar mengajar. Kadang mereka teralihkannya dengan mengecek pesan teks, bermain games, atau hanya sekedar mengecek media sosial.

- 2) Dapat menyebabkan kecanduan

Smartphone dapat membuat murid-murid kecanduan dan tidak bisa lepas dari telepon pintar mereka. Mulai dari bangun tidur sampai kembali mau tidur.

Smartphone menjadi hal pertama yang mereka cari dan ini membuat satu tren baru, *nomophobia*, yaitu ketakutan yang muncul karena seseorang harus berpisah dengan *smartphone* mereka.

Ketakutan-ketakutan tersebut muncul karena sifat candu yang dirasakan oleh para murid. Kecemasan-kecemasan muncul jika mereka kehilangan *smartphone*, kehabisan baterai atau tidak ada sinyal yang berdampak kepada proses belajar mereka.

- 3) Prestasi akademik menurun

Penggunaan *smartphone* secara tidak tepat dapat menyebabkan prestasi akademik menurun. Salah satu penyebabnya karena mereka tidak dapat mengingat atau menangkap informasi yang diberikan saat proses belajar mengajar karena teralihkannya perhatiannya oleh *smartphone* mereka.

- 4) Mengurangi daya tangkap otak dan daya ingat

Smartphone dapat mengakibatkan daya tangkap otak dan daya ingat pada pelajar menurun. Hal ini disebabkan karena mereka cenderung mengandalkan *smartphone* untuk melakukan berbagai hal seperti merekam percakapan, menggunakan mesin pencari untuk setiap apapun yang tidak mereka tahu.

- 5) Tindakan Kecurangan

Tindakan mencontek bisa terjadi karena murid-murid yang malas belajar akibat terlalu asik bermain dengan *smartphone* mereka dan membuat mereka malas untuk belajar.

Teori di atas sebagian sejalan dengan apa yang peneliti temukan di lapangan, namun sebagian lagi tidak sejalan dengan apa yang peneliti dapatkan di lapangan. Teori yang sejalan dengan hasil penelitian di lapangan antara lain: tidak fokus dalam belajar, dapat menyebabkan kecanduan dan mengurangi daya tangkap otak dan daya ingat.

Teori yang tidak sejalan dengan hasil penelitian peneliti di lapangan antara lain: prestasi akademik menurun dan tindakan kecurangan, karena berdasarkan temuan dari peneliti tidak terdapat unsur tindakan kecurangan pada anak yang disebabkan oleh penggunaan *smartphone*. Selain itu juga tidak terjadi penurunan prestasi akademik pada anak, karena *smartphone* disini digunakan sebagai media belajar juga.

7. Solusi dalam mengatasi anak yang kecanduan *smartphone*

Menurut Anita Hairunnisa seorang penulis menyatakan bahwa salah satu solusi untuk mengatasi anak yang kecanduan *smartphone* adalah dengan memberi penggantinya. Dalam artian jika ingin anak berhenti bermain *smartphone*, maka orang tua harus menggantikannya dengan kegiatan lain yang menarik bagi anak. Kegiatan bersama dengan orang tua merupakan aktivitas yang menyenangkan, seperti : Membuat plastisin dan membentuknya, Membuat boneka dari kulit kacang dan bermain boneka jari hasil buatan sendiri.

Kerjasama antara ayah dan ibu dalam mengatasi masalah sosial emosional anak yang kecanduan *smartphone* menurut Ikatan Dokter Anak di Amerika Serikat (America Academy of Pediatrics/APP) merekomendasikan hal berikut untuk para orang tua yang ingin memfasilitasi anak dengan *smartphone*:

- a. Anak dibawah 18 bulan sama sekali tidak diperkenankan menggunakan *smartphone*, kecuali untuk video *chatting*. Itupun hanya untuk memenuhi kebutuhan komunikasi dengan orang tua atau keluarga yang lainnya
- b. Membuat *screen time* atau batas waktu maksimal satu jam perhari pada usia anak 2-5 tahun. Orang tua tetap harus menemani dan membimbing anak-anaknya.
- c. Anak berusia 6 tahun ke atas tetap diberikan batasan waktu yang tegas dalam menggunakan media digital, di luar waktu wajib seperti sekolah, menunaikan tanggung jawab di rumah, ibadah dan tidur malam.
- d. Waktu makan dan berkendara adalah saat mutlak tidak boleh menggunakan *smartphone*. Kamar tidur juga merupakan lokasi yang bebas *smartphone*.
- e. Ajarkan anak bersosialisasi secara bijaksana dan menghargai orang lain, baik online maupun *offline*.
- f. fOrang tua hendaknya mengikuti program parenting guna menamba ilmu. Karena berdasarkan penelitian, orang tua zaman sekarang belum sadar betul mengenai dampak positif dan negatif penggunaan *smartphone*.
- g. Menemani anak bermain agar anak lebih dekat dengan orang tua dari pada dengan *smartphonenya*.

KESIMPULAN

1. Latar belakang pemakaian *smartphone* pada anak terjadi karena pembelajaran online dan kesibukan orang tua. Ketika dilakukan pembelajaran online, hal ini menyebabkan mau tidak mau anak harus menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Selain itu juga kesibukan orang tua menjadi salah satu latar belakang yang menyebabkan anak menggunakan *smartphone*, karena jika orang tua sibuk dan ketika di rumah tidak ada yang bisa diajak untuk bermain dan berbicara, maka anak akan menggunakan *smartphone* sebagai hiburan bagi mereka dan alat untuk berkomunikasi dengan teman-temannya.
2. Dampak positif dari penggunaan *smartphone* terhadap anak adalah anak jadi mampu menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Anak bisa menggunakan aplikasi google meet, zoom, video call, Whats App dan perekam suara. Sedangkan dampak negatifnya adalah anak jadi kurang mendapatkan stimulasi untuk bagian motorik karena anak yang terlalu lama duduk memainkan *smartphone*, anak juga menjadi agak susah berinteraksi dengan orang yang baru dikenalnya. Selain itu juga anak jadi terpengaruh dengan tontonan dan game yang mereka lihat.

3. Terdapat pengaruh *smartphone* terhadap perkembangan sosial emosional anak, seperti anak menjadi sering membantah orang tuanya dan lebih aktif. Selain itu juga anak lebih asyik dengan permainan *smartphone* dan kurang bisa bergaul dengan teman sebayanya. Anak juga lebih senang diam duduk sendirian.
4. Perkembangan sosial emosional anak yang jarang memainkan *smartphone*, karakter mereka tidak terpengaruh dari *smartphone* tersebut. Selain itu juga mereka mampu mengendalikan diri dalam penggunaan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* pun hanya sebatas keperluan mereka saja. Mereka tetap bisa bersosialisasi dengan teman sebayanya dan karakter yang ada pada dirinya merupakan karakter yang memang sudah ada sebelum mereka menggunakan *smartphone*.
5. Hambatan sosial emosional yang dihadapi oleh anak antara lain anak menjadi sulit untuk bersosialisasi dengan lingkungan di sekitarnya. Hal ini disebabkan karena anak jarang berkomunikasi dengan orang-orang disekitarnya, sehingga mereka mengalami kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan orang yang baru dikenalnya tersebut. Selain itu juga ketika mereka sedang bermain *smartphone* mereka juga asyik dengan dunia mereka dengan *smartphone* tersebut tanpa memperhatikan lingkungan sekitarnya.
6. Anak yang kecanduan *smartphone* akan mengalami kesulitan Untuk berkonsentrasi dalam belajar, karena pemikiran mereka hanya tertuju pada *smartphone*. Selain itu juga mereka terkesan tergesa-gesa dan tidak tuntas dalam mengerjakan tugas. Hal ini juga disebabkan karena mereka ingin segera bermain *smartphone*.
7. Cara mengatasi anak yang kecanduan *smartphone* adalah dengan cara membuat jadwal pemakaian *smartphone* untuk anak dan jadwal tersebut harus dipatuhi oleh semua orang. Orang tua, baik ayah maupun ibu tidak boleh memberikan kelonggaran kepada anak. Serta memberikan mainan lain yang dapat mengalihkan anak dari *smartphone*.
8. Kerjasama antara ayah dan ibu di dalam keluarga mampu mengatasikecanduan *smartphone* pada anak. Hal ini terjadi karena kebijakan dan peraturan yang dibuat oleh orang tua merupakan hasil dari kesepakatan antara ayah dan ibu dan masing-masing juga tidak boleh melanggar kesepakatan yang telah ditentukan. Misalnya: Jika ibu tidak mengizinkan anak untuk bermain *smartphone*, berarti ayahnya juga tidak boleh meminjamkan *smartphone* kepada anak. Selain itu juga masing-masing ayah maupun ibu harus sama-sama meluangkan waktu untuk beraktifitas dengan anaknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Firman Wilantika, Cancan. 2015. *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kesehatan dan Perilaku Remaja*. Akademi Kebidanan La Tansa Mashiro. Rangkasbitung, Vol. 3, No. 5.
- Maknuni , Jauhari. *Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi*. Indonesian Educational Administration And Leadership Journal (IDEAL) Vol. 02, No. 02 Tahun 2020.
- Maulinda Sari, Riski. *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Kampusitah news. Senin, 13 Januari 2020.
- Hairunnisa, Anita. 2021. *Hari Bebas TV dan Smartphone: Mari Bermain Peran*. Depok: Penebar Swadaya.
- Rega. *Daftar Perumahan di Desa Serang*. 13 Mei 2018
- Sampe Tondok, Marselius. 2013. *Penggunaan Smartphone pada anak: Be Smart Parent*. Harian Surabaya Post. 24 Maret 2013.
- Sawitri, Yuli, Amany. dkk. 2019. *Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*. Seminar Nasional ISBN: 978-602-6697-43-1.

Miranti, Putri dan DasaPutri, Lili. *Waspada! Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*. Pendidikan Luar Sekolah FIP Universitas Padang. Jurnal Cendikia Ilmiah PLS Vol 6. No 1 Juni 2021.