

## POLA ASUH ORANGTUA MENYIKAPI PENGGUNAAN SMARTPHONE PADA ANAK USIA DINI: KONTEKS PENDIDIKAN KELUARGA

Lisa Imroatus Sholikhah  
Jurusan Bimbingan Konseling Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung  
lisasholihah696@gmail.com

Diterima: April 2023 Revisi: Juni 2023 Diterbitkan: Juni 2023

### Abstrak

Aktivitas anak usia dini bergantung pada sikap orangtua melalui penerapan pola asuh. Termasuk pola asuh orangtua menyikapi penggunaan *smartphone* pada anak. Penggunaan *smartphone* menyebabkan berkurangnya minat sosial pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan guna mengetahui penggunaan *smartphone* pada anak usia dini, pola asuh yang diterapkan orangtua, dan dampak penggunaan *smartphone*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif jenis fenomenologi. Dalam penelitian kualitatif, hasil tidak diperoleh dan disajikan melalui prosedur statistik, hitungan, atau berbentuk angka, melainkan melalui proses pengamatan dan analisis yang dijelaskan secara deskriptif. Jenis fenomenologi digunakan untuk mengungkap kesamaan makna yang menjadi esensi dari suatu konsep atau fenomena yang secara sadar dan individual dialami oleh sekelompok individu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan *smartphone* pada anak usia dini adalah 3-4 jam per hari. *Smartphone* digunakan untuk menonton youtube, tiktok, dan bermain game. Orangtua menerapkan pola asuh permisif dan demokratis dalam menyikapi penggunaan *smartphone* pada anak usia dini. Alasan diberikan *smartphone* pada anak guna memudahkan pengasuhan. Anak tidak mengganggu aktivitas orangtua saat bermain *smartphone*. Dampak positif penggunaan *smartphone* pada anak usia dini adalah memperluas pengetahuan anak, meningkatnya kreativitas, dan kemampuan bahasa inggris. Sedangkan dampak negatifnya adalah kecanduan, minat sosial anak rendah, dan berpotensi menonton tayangan yang tidak mendidik.

**Kata kunci:** Pola Asuh, Smartphone, Anak Usia Dini

### Abstract

*Early childhood activities depend on the attitude of parents through the application of parenting. Including parenting patterns regarding the use of smartphones in children. Smartphone use causes reduced social interest in early childhood. This study aims to determine the use of smartphones in early childhood, parenting styles applied by parents, and the impact of using smartphones. The research method used is a qualitative type of phenomenology. In qualitative research, results are not obtained and presented through statistical procedures, calculations, or in the form of numbers, but through a process of observation and analysis that is explained descriptively. This type of phenomenology is used to reveal the similarity of meaning that is the essence of a concept or phenomenon that is consciously and individually experienced by a group of individuals. The results showed that the duration of smartphone use in early childhood was 3-4 hours per day. Smartphones are used to watch YouTube, TikTok, and play games. Parents apply permissive and democratic parenting in responding to smartphone use in early childhood. The reason for giving smartphones to children is to facilitate parenting. Children do not interfere with parental activities when playing smartphones. The positive impact of using smartphones in early childhood is expanding children's knowledge, increasing creativity, and English language skills. Meanwhile, the negative impact is addiction, low social interest of children, and potentially watching shows that are not educational.*

**Keywords:** Parenting, Smartphone, Early Childhood

## PENDAHULUAN

Penggunaan *smartphone* pada anak usia dini memberikan berbagai dampak positif dan negatif. Anak usia dini lebih rentan menirukan setiap hal yang dilihat dan didengar dari *smartphone*. Penelitian (Aviani, D., Latiana, L., & Mulawarman, 2020) menjelaskan bahwa pada usia ini paling peka dan potensial untuk anak mempelajari sesuatu karena rasa ingin tahu yang sangat besar. Aktivitas anak sangat dipengaruhi oleh perilaku orangtua melalui bimbingan pola asuh. Melalui pengamatan oleh anak terhadap berbagai perilaku yang ditampilkan secara berulang-ulang dalam keluarga, anak akan belajar dan mencoba menirunya dan kemudian menjadi ciri kebiasaan atau kepribadiannya. Di era perkembangan teknologi digital, pola asuh orangtua juga mengalami perubahan. Orangtua perlu mengawasi penggunaan teknologi digital, salah satunya gadget jenis *smartphone*. Berdasarkan pengamatan peneliti anak usia dini seringkali menggunakan *smartphone* dalam berbagai aktivitas dengan durasi yang panjang. *Smartphone* digunakan untuk menonton video youtube dan bermain game. Anak menggunakan *smartphone* dengan sepengetahuan orangtua. Sehingga penggunaan *smartphone* menyebabkan anak tidak mau berinteraksi dengan anak lain. Menurut (Putri et al., 2021) pedoman *screen time* pada anak menurut American Academy of Pediatrics dan WHO tahun 2020 adalah anak usia dibawah 18 bulan tidak dianjurkan bermain *screen time* kecuali kegiatan video call dengan keluarga, anak usia 18-24 bulan hanya diperkenankan melihat konten pendidikan berkualitas tinggi dengan durasi maksimal 1 jam per hari, dan anak usia 3-5 tahun hanya diperbolehkan mendapatkan *screen time* dengan durasi maksimal 1 jam per hari. Durasi penggunaan *smartphone* juga dapat diketahui berdasarkan frekuensi penggunaannya dalam 1 hari. Semakin sering anak menggunakan *smartphone* maka durasi penggunaannya juga bertambah. Frekuensi yang sering dapat menyebabkan anak malas bersosialisasi dan semakin mahir menggunakan *smartphone* atau mencari video di youtube. Jika tidak dipantau anak bisa saja menonton tayangan yang berbau kriminal, pornografi, ataupun kecanduan.

Permasalahan mengenai tumbuh kembang anak usia dini yang terjadi di era kemajuan teknologi digital saat ini adalah terkait penggunaan *smartphone*. Sebagaimana dikutip dari Kompasiana.com (diakses tanggal 2 September) bahwa penggunaan gadget jenis *smartphone* pada anak usia dini tanpa bimbingan orangtua menyebabkan kecanduan, menghambat tumbuh kembang, perkembangan otak, dan memicu kelainan mental. (Sawitri et al., 2019) juga menjelaskan bahwa penggunaan *smartphone* pada anak usia dini tanpa pengawasan dan batasan orangtua dapat mengganggu perkembangan motorik, emosional, bahasa, dan moral. Dengan banyaknya dampak negatif tersebut, maka orangtua perlu mulai sadar akan bahaya yang mengancam. Orangtua perlu mengambil tindakan yang tepat perihal pola asuh menyikapi penggunaan *smartphone* pada anak. Tujuannya memberikan bimbingan yang tepat melalui pola asuh dalam pemberian *smartphone* pada anak. Agar anak tidak sampai terkena dampak negatif yang mengancam, sebaliknya *smartphone* dapat memberi dampak positif yang mengoptimalkan tumbuh kembang anak usia dini.

Dalam penelitian (Sulaiman et al., 2020) Baumrind mengatakan bahwa pola asuh adalah cara orangtua mendampingi dan membimbing anaknya untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangannya menuju proses kedewasaan. Tugas-tugas perkembangan dalam setiap fase individu harus dapat diselesaikan karena mempengaruhi keberhasilan tugas perkembangan

pada fase berikutnya. Tugas perkembangan tersebut meliputi kemampuan berinteraksi, memahami lingkungan, dan memecahkan masalah. Baumrind juga mengatakan terdapat 3 macam pola asuh, yakni authoritarian (otoriter), authoritative (demokratis), dan permisif. Pola asuh otoriter merupakan gaya pengasuhan dengan tidak memberikan kebebasan pada anak. Orangtua sangat membatasi dan mengontrol perilaku anak melalui perintah yang tidak boleh dibantah. Pola asuh demokratis adalah mendisiplinkan anak disertai penjelasan dan diskusi. Orangtua memberikan kebebasan pada anak namun tetap memegang kendali. Pembatasan dan otonomi atau kebebasan diberikan secara seimbang. Sedangkan dalam pola asuh permisif orangtua bersikap masa bodoh dan kontrol terhadap anak kurang. Orangtua menetapkan sedikit batas atau kendali dalam kehidupan anak. Faktor-faktor yang mempengaruhi pola asuh adalah budaya, pendidikan, dan status sosial ekonomi. Tujuan dilakukannya penelitian pola asuh orangtua menyikapi penggunaan *smartphone* pada anak usia dini adalah

1. Mengetahui penggunaan *smartphone* pada anak usia dini
2. Memahami pola asuh yang diterapkan orangtua menyikapi penggunaan *smartphone* pada anak usia dini
3. Mengetahui dampak penggunaan *smartphone* pada anak usia dini

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis fenomenologi. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang hasilnya tidak diperoleh dan disajikan melalui prosedur statistik, hitungan, atau berbentuk angka, melainkan melalui proses pengamatan dan analisis yang dijelaskan secara deskriptif. Jenis penelitian fenomenologi mengungkap kesamaan makna yang menjadi esensi dari suatu konsep atau fenomena yang secara sadar dan individual dialami oleh sekelompok individu. Bertujuan guna mengeksplorasi dan memahami pengalaman pola asuh orangtua dari fenomena penggunaan *smartphone* pada anak usia dini. Subyek dalam penelitian ini adalah orangtua dari anak usia dini pengguna *smartphone*. Untuk menentukan subyek, peneliti menggunakan teknik purposive sampling. Dengan purposive sampling subyek tidak dipilih secara acak melainkan berdasarkan kriteria yang sesuai. Kriteria dalam penelitian ini adalah: (1) Orangtua yang memiliki anak usia dini pengguna *smartphone*; (2) Orangtua aktif mengikuti kegiatan rutin mingguan, agar peneliti dapat mengamati pola asuh secara alami; (3) Kemudahan akses terhadap orangtua agar peneliti mudah melakukan pengamatan. Dengan ini peneliti mengambil 2 sampel orangtua dari anak usia dini pengguna *smartphone*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Observasi ialah suatu peninjauan dan pengamatan aktivitas, sikap, dan fenomena yang mempengaruhi ataupun dijadikan sebagai bahan penelitian. Wawancara merupakan suatu teknik pencarian informasi dengan metode tanya jawab antara pewawancara dan narasumber. Sedangkan studi dokumentasi yakni suatu metode pengumpulan data secara tidak langsung. Studi dokumentasi dilakukan dengan menghimpun data dan dokumen baik dokumen tertulis maupun gambar. Lalu peneliti melakukan analisis data dengan cara reduksi, yakni mengurangi, memilah, dan menggolongkan data. Setelah data dipilah, peneliti memaparkan sejumlah data yang telah tersusun secara sistematis. Pada tahap terakhir peneliti menarik kesimpulan setelah menganalisis data secara terus-menerus. Selain itu, triangulasi data juga digunakan dengan

melakukan wawancara kepada beberapa pihak terkait pola asuh dan aktivitas anak. Triangulasi data berguna sebagai penguat data yang diperoleh agar tidak diragukan kevalidannya

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

**Tabel 1.** Biografi Subyek

	Subyek 1	Subyek 2
Inisial	FN	VAA
Usia	28 tahun	26 tahun
Riwayat Pendidikan	S1	SMA
Pekerjaan	Karyawan	Pedagang
Jenis Kelamin Anak	Perempuan	Perempuan
Usia Anak	4 tahun	3,5 tahun
Penggunaan <i>Smartphone</i>	Durasi 4 jam perhari Frekuensi tidak sering Aplikasi yang digunakan: youtube, tiktok, game	Durasi 2,5 jam perhari Frekuensi sering Aplikasi yang digunakan : youtube
Pola Asuh Orangtua	Demokratis	Permisif
Dampak Penggunaan <i>Smartphone</i>	Dampak positif : Memahami kosa kata bahasa inggris, memperluas pengetahuan, menunjang kreativitas. Dampak negatif : Berkurangnya minat sosial, berpotensi membentuk karakter buruk	Dampak positif : Memudahkan orangtua dalam pengasuhan, membentuk karakter baik, menunjang kemampuan perkembangan dalam bidang kognitif Dampak negatif : Berkurangnya minat sosial, kecanduan

#### Subyek 1

Awal mula penggunaan *smartphone* pada anak adalah guna memudahkan pengasuhan saat sang ibu bekerja. Ketika bermain *smartphone* anak cenderung tenang sehingga pengasuhan dapat dilakukan sembari mengerjakan aktivitas lain. Hingga saat ini anak tidak dapat terlepas dari penggunaan *smartphone* termasuk saat aktivitas diluar rumah. Digunakan untuk menonton youtube, tiktok, dan bermain game. Anak menggunakan *smartphone* sejak usia 2 tahun. Pada awalnya durasi penggunaan hanya 2 jam perhari, hingga saat ini durasinya menjadi 4 jam per hari. Frekuensi penggunaan tidak termasuk sering karena terkadang anak masih mau melakukan aktivitas tanpa *smartphone*. Waktu penggunaannya adalah siang, sore, malam, dan ketika terdapat kegiatan diluar rumah. Subyek tidak menggunakan pola asuh otoriter karena anak merupakan tipe anak yang tidak dapat dipaksa. Jika dipaksa ia malah akan tantrum dan sulit ditenangkan. Pola asuh demokratis diterapkan karena sang anak termasuk kritis dalam suatu hal. Sehingga subyek membatasi frekuensi penggunaan *smartphone* oleh anak secara perlahan. Seperti mengajak bermain, bersepeda, dan belajar sambil melihat obyek dari *smartphone*. Subyek membatasi durasi penggunaan *smartphone* dengan menjelaskan secara logis jika anak terlalu lama memegang *smartphone*. Subyek mengetahui apa saja aplikasi

yang digunakan anak namun lalai dalam pengawasan tayangan yang dilihat sehingga bisa saja melihat tayangan yang tidak mendidik. Walaupun anak memiliki *smartphone* pribadi. Namun penggunaannya tetap dalam pengawasan orangtua. Subyek juga tidak selalu memberikan *smartphone* ketika anak meminta.

Dampak positif penggunaan *smartphone* terhadap anak dari subyek 1 antara lain, Memahami Kosa Kata Bahasa Inggris. Tayangan dari youtube menyebabkan anak dapat mengucapkan beberapa kosa kata dasar berbahasa inggris antara lain you, cat, one, two, dan seterusnya. Selain itu memperluas pengetahuan, luasnya pengetahuan juga didukung dari pengasuhan orangtua yang sabar menjelaskan setiap pertanyaan yang diketahui anak dari *smartphone*. Seperti nama hewan dan makan-makanannya. *Smartphone* juga dapat menunjang kreativitas. Berkembangnya kreativitas anak merupakan bentuk dari perhatian sang ibu untuk mengalihkan anak dari penggunaan *smartphone* secara pasif. Sehingga dari gambar yang dilihat dari *smartphone*, anak teraik untuk menggambar dan mewarnai. Sedangkan dampak negatifnya antara lain, berkurangnya minat sosial. Meskipun anak tidak menggantungkan setiap aktivitasnya dengan *smartphone*, namun penggunaan *smartphone* saat ada kegiatan diluar rumah menjadikan anak lebih memilih bermain *smartphone* daripada berinteraksi dengan oranglain. Selain itu juga berpotensi membentuk karakter yang buruk. Dengan melihat tayangan yang tidak mendidik dari konten yang dilihat di tiktok, anak mudah menirukan dance dan tayangan yang tidak memberi manfaat.

## Subyek 2

Pemberian *smartphone* pada anak agar anak mudah diasuh sembari bekerja. Dengan memberi *smartphone*, kegiatan mengasuh anak akan lebih mudah dan anak tidak mengganggu orangtua beraktivitas. Anak tidak mengajak orangtua bermain dan meminta menemaninya. Hingga saat ini penggunaan *smartphone* oleh anak adalah untuk menonton youtube. Anak mulai diberikan *smartphone* sejak usia 1,5 tahun. Saat ini durasi penggunaan *smartphone* pada anak mulai berkurang. Dari yang awalnya 3,5 jam, saat ini hanya sekitar 2,5 jam perhari. Frekuensi penggunaan *smartphone* tergolong sering. Anak seringkali hanya mau makan dan tenang jika diberikan *smartphone*. Selain pagi hari dan saat ada kegiatan diluar rumah, anak juga menggunakan *smartphone* pada jam istirahat. Orangtua belum dapat bersikap tegas ketika anak sering meminta *smartphone*. Hingga anak pernah berada dalam fase kecanduan *smartphone*. Namun subyek tetap mengingatkan dan menjelaskan anak untuk mengurangi durasi dan frekuensi penggunaan *smartphone* secara perlahan. Sehingga semakin bertambahnya usia sang anak mulai suka bermain dengan teman sehingga durasi penggunaan *smartphone* berkurang. Orangtua merasa tidak tega jika terlalu melarang dan menerapkan peraturan tertentu. Subyek juga tidak membatasi durasi dan frekuensi penggunaan *smartphone* pada anak dengan alasan kesibukan. Sehingga subyek selalu memberikan *smartphone* saat anak meminta termasuk ketika berada diluar rumah. Bahkan *smartphone* dijadikan sebagai 'jurus' ketika anak rewel. Namun subyek mengawasi penggunaan *smartphone* dengan mengetahui tayangan yang dilihat anak. Subyek juga mengontrol penggunaan *smartphone* agar memberikan dampak positif. Stimulasi diberikan untuk belajar melalui video youtube. Seperti belajar berdoa, sholat, warna, dan huruf. Walaupun anak tidak memiliki *smartphone* pribadi, namun subyek seringkali membawa *smartphone* dimanapun berada.

Dampak positif *smartphone* adalah, memudahkan orangtua dalam pengasuhan. Orangtua dapat menjaga anak sembari bekerja. Anak juga tidak mudah mengganggu kegiatan orangtua, sehingga aktivitas orangtua berjalan lancar. Selain itu membentuk karakter dan kemampuan positif bagi anak. Dari tayangan yang dilihat anak dari youtube anak menjadi pandai dan hafal doa sehari-hari. Anak juga dapat menirukan shalawat dari konten yang dilihat. Pada usia tersebut, anak lebih mudah dalam belajar mengenal huruf, angka, dan, dan lain sebagainya yang dapat menunjang perkembangan anak. Tetapi dampak negatifnya adalah berkurangnya minat sosial. Orangtua selalu memberikan *smartphone* saat anak meminta bahkan dalam kegiatan diluar rumah diandalkan sebagai penenang bagi anak. Sehingga anak kurang merespon keadaan dan orang sekitar karena menatap layar. Anak juga hampir kecanduan, pada usia sekitar 2 tahun frekuensi penggunaan *smartphone* pada anak sangat sering. Sampai anak sangat sulit untuk dilepaskan dengan *smartphone*. Berbagai aktivitas juga harus dilakukan dengan *smartphone*. Namun dengan kesabaran orangtua untuk terus mengingatkan, saat ini durasi dan frekuensi penggunaan *smartphone* berkurang. Namun kecanduan bisa saja terulang kembali jika orangtua tidak berusaha bersikap tegas.

## PEMBAHASAN

### 1. Penggunaan *Smartphone* pada Anak Usia Dini

Penggunaan *smartphone* oleh anak usia dini didasari oleh pengenalan *smartphone* dari orangtua. Dengan alasan memudahkan pengasuhan saat orangtua sibuk bekerja. Dengan memberikan *smartphone*, anak tidak mencari ibunya karena memiliki kesenangan tersendiri. Orangtua juga dapat mengerjakan aktivitas lain sembari mengasuh anak karena anak akan tenang dengan *smartphone* dan tidak mengajak bermain. (Farida et al., 2021) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa kesibukan orangtua dan seringnya melihat orangtua menggunakan gadget menjadi penyebab anak kecanduan gadget. Aplikasi yang digunakan antara lain youtube, game, dan tiktok. Penggunaan aplikasi tersebut menyebabkan anak tidak hanya menggunakan *smartphone* sebagai media memperluas pengetahuan yang dapat memberikan dampak positif. Namun juga sebagai alat hiburan atau bermain yang dapat memberikan dampak negatif. (Paridawati et al., 2021) mengatakan bahwa *smartphone* tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar, bahkan video game. Durasi penggunaan *smartphone* pada anak lebih dari 1 jam perhari, bahkan hingga 2-3 jam. Durasi tersebut melebihi batas pedoman *screen time* bagi anak usia 3-5 tahun. (Hara & Pranoto, 2019) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa dampak negatif akibat *screen time* yang berlebihan adalah terganggunya waktu tidur, kesehatan mental yang terganggu, timbulnya sifat agresif, dan bahayanya paparan radiasi layar pada mata.

### 2. Pola Asuh yang Diterapkan Orangtua Menyikapi Penggunaan *Smartphone* pada Anak Usia Dini

Pola asuh demokratis terkait penggunaan *smartphone* adalah peran orangtua dalam membimbing secara demokratis melalui cara yang rasional. Orangtua menjelaskan batas *screen time* agar anak disiplin terkait tanggungjawab, menjelaskan konten yang baik dan tidak baik untuk dilihat, dan berperan aktif terkait aktivitas penggunaan *smartphone* oleh anak. Dalam

penelitian ini orangtua menerapkan pola asuh demokratis karena memahami bahwa anak memiliki pemikiran yang kritis dan keras kepala. Sehingga ketegasan sulit diterapkan pada anak. Pada akhirnya orangtua lebih memilih tetap mengizinkan penggunaan *smartphone* pada anak. Orangtua mengetahui tayangan yang dilihat anak, menegur dan menjelaskan tayangan yang tidak baik ditiru. Orangtua juga memberikan perhatian jika anak terlalu lama memegang *smartphone* dengan menjelaskan secara rasional. Namun mengenai durasi, subyek tidak menggunakan pedoman *screen time* WHO. Hingga durasi penggunaannya 4 jam per hari. Frekuensi penggunaan *smartphone* tidak termasuk sering karena anak tetap menjalani aktivitasnya tanpa selalu bergantung pada keberadaan *smartphone*. Sehingga orangtua tetap mengizinkan penggunaan *smartphone* dengan alasan kesibukan dan merasa bahwa tetap mengontrol dengan penggunaan *smartphone* saat waktu luang.

Pola asuh permisif terkait penggunaan *smartphone* adalah pengasuhan yang kurang memberikan kontrol mengenai durasi penggunaan *smartphone*, orangtua mengabaikan frekuensi penggunaan sehingga selalu memberikan ketika anak meminta *smartphone*, dan tidak mengawasi tayangan yang dilihat anak. Orangtua menuruti apapun yang diinginkan anak terkait *smartphone*, dan membebaskan anak menggunakan *smartphone* tanpa memberi tuntutan sedikitpun. Dalam penelitian ini pola asuh permisif diterapkan karena orangtua merasa lebih senang dengan dampak positif dari penggunaan *smartphone*. Selain itu, kesibukan orangtua juga menjadi alasan pengasuhan permisif. Durasi penggunaan *smartphone* 2,5 jam perhari. Durasi tersebut termasuk berlebihan disebabkan orangtua sering memberi *smartphone* untuk mengasuh. Frekuensi penggunaan juga termasuk sering karena anak menggantungkan aktivitasnya dengan keberadaan *smartphone*. Anak seringkali hanya mau makan jika ditemani *smartphone* dan orangtua memperbolehkannya. Walaupun orangtua mengetahui tayangan yang dilihat anak dan berdampak positif pada anak, namun frekuensi dan durasi berlebih perlu diperhatikan. Faktor ekonomi menjadi alasan penting bagi orangtua untuk menggunakan pola asuh permisif. Dengan *smartphone* anak tidak mengganggu orangtua bekerja dan mempercepat aktivitas saat orangtua sibuk. Sehingga orangtua mengabaikan dan tetap mengizinkan anak menggunakan *smartphone*. (Aviani, D., Latiana, L., & Mulawarman, 2020) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa sebaiknya orangtua memberikan pendampingan dan mengarahkan anaknya saat memakai gadget, dan orangtua mempunyai peran dalam mendisiplinkan agar anak tidak mengalami kecanduan yang dapat menyebabkan dampak negatif terhadap tumbuh kembang anak.

### **3. Dampak Penggunaan Smartphone pada Anak Usia Dini**

Dampak positif penggunaan *smartphone* dapat memperluas pengetahuan. Video hewan dan animasi anak-anak di youtube menunjang anak untuk mengetahui hal baru yang tidak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Jenis-jenis hewan yang tidak dijumpai di lingkungan, seperti gajah, harimau, dan singa dapat dilihat dari youtube. Dapat juga menumbuhkan kreativitas. Obyek pada video animasi yang dilihat dari youtube memberikan inspirasi pada anak untuk menggambar dan mewarnai. Kreativitas dan jiwa seni dalam diri anak juga dapat tumbuh dari lagu kanak-kanak yang didengar dari youtube. Hal tersebut tidak luput dari peran orangtua untuk memberi dorongan pada anak. Stimulasi yang dilakukan saat pendampingan dilakukan dengan mengajak anak menggambar, memberi contoh, memfasilitasi crayon, dan

memilih video untuk inspirasi gambaran. (Elfiadi, 2018) dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa secara kognitif penggunaan gadget pada anak usia dini dapat mengasah kemampuan berpikir dan imajinasi anak. Anak yang biasa menggunakan gadget dapat mengembangkan kreativitas karena gadget dilengkapi aplikasi dan gambar yang menarik dan mendukung kreativitas. Contohnya aplikasi menggambar, mewarnai, menyusun balok ataupun gambar. Anak juga mampu berbahasa asing. Mengenai huruf, angka, dan warna berbahasa Inggris dapat dengan mudah dipelajari karena disajikan dengan lagu dan gambar yang menarik. Sehingga dengan adanya YouTube, anak usia dini sudah memiliki kemampuan bahasa Inggris dasar. Doa sehari-hari juga disajikan dengan lagu dan gambar sehingga memudahkan anak untuk menghafal. Dengan adanya *smartphone*, tanpa disadari anak bisa lebih cepat berkembang kemampuan kognitifnya. Anak juga dapat belajar tanpa rasa bosan karena melihat gambar bergerak yang menarik. Namun pembelajaran tersebut tidak dapat diakses anak secara mandiri. Melainkan membutuhkan kehadiran orangtua dalam memilih tayangan yang bermanfaat bagi anak.

Dampak negatifnya adalah menimbulkan kecanduan. Penggunaan *smartphone* oleh anak dalam durasi yang panjang menjadikan anak semakin sulit mengontrol diri untuk berhenti bermain *smartphone*. Rasa senang menonton animasi yang beragam akan menghilangkan rasa bosan. Sehingga anak tidak mampu mengontrol keinginan untuk terus menatap layar dan melalaikan waktu. Menurut (Viandari & Susilawati, 2019), ketergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan oleh lamanya durasi dalam menggunakan gadget. Jika sudah kecanduan maka minat sosial akan berkurang. Aktivitas diluar rumah merupakan kesempatan bagi anak untuk belajar berinteraksi dengan oranglain. Namun orangtua yang kerap kali memberikan *smartphone* menyebabkan anak bersikap acuh tak acuh karena anak merasa nyaman dengan *smartphonenya*. Maka orangtua perlu mulai mengurangi pemberian *smartphone* saat kegiatan diluar rumah dan tidak mengandalkan *smartphone* sebagai penenang bagi anak. Sehingga ketika bertemu oranglain, anak memiliki kesempatan untuk belajar berinteraksi, tidak hanya fokus pada *smartphone*. Penggunaan *smartphone* dalam durasi dan frekuensi yang berlebih menyebabkan anak semakin mahir mengoperasikan *smartphone*. Durasi yang panjang mengakibatkan anak tidak hanya menonton tayangan bermanfaat, namun juga video random dari tiktok yang dapat mencontohkan karakter negatif. Disinilah peran orangtua dibutuhkan dalam pemilihan konten yang dilihat anak. (Yumarni, 2022) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa orangtua perlu selektif dalam pemilihan aplikasi yang digunakan oleh anak.

## SIMPULAN

Penggunaan *smartphone* oleh anak usia dini didasari dengan tujuan memudahkan pengasuhan saat orangtua bekerja. Dengan menggunakan *smartphone*, anak tidak mencari ibunya saat bekerja, mengajak orangtua bermain, dan cenderung tenang dan sibuk dengan kegiatan *smartphonenya* sendiri. Saat ini *smartphone* digunakan sebagai sarana hiburan. Aplikasi yang digunakan antara lain YouTube, game, dan tiktok. Durasi penggunaannya antara 3-4 jam perhari. Durasi tersebut melebihi batas dalam pedoman *screen time* pada anak usia dini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa orangtua menerapkan pola asuh permisif dan demokratis dalam menyikapi penggunaan *smartphone* pada anak. Pola asuh permisif adalah



gaya pengasuhan yang memberikan kebebasan penuh pada anak. Batas dan bimbingan orangtua hanya sedikit sekali. Sedangkan pola asuh demokratis adalah pengasuhan dengan cara memegang kendali pada anak namun dengan cara yang dapat diterima anak melalui penjelasan yang rasional. Pola asuh permisif diterapkan karena orangtua merasa lebih senang dengan dampak positif dari penggunaan *smartphone*. Selain itu, kesibukan orangtua juga menjadi alasan pengasuhan permisif. Durasi penggunaan *smartphone* 2-3 jam perhari. Durasi tersebut termasuk berlebihan disebabkan orangtua sering memberi *smartphone* untuk mengasuh. Subyek dapat memantau keberadaan anak dari kejauhan sambil melakukan pekerjaan dan menenangkan anak jika tidak tenang saat kegiatan diluar rumah. Frekuensi penggunaan juga termasuk sering karena anak menggantungkan aktivitasnya dengan keberadaan *smartphone*. Anak seringkali hanya mau makan jika ditemani *smartphone* dan orangtua membolehkannya. Walaupun orangtua mengetahui tayangan yang dilihat anak dan berdampak positif pada anak, namun frekuensi dan durasi berlebih perlu diperhatikan. Sedangkan dalam pola asuh demokratis orangtua mengetahui video-video youtube yang dilihat anak yakni video slime, kucing, barbie, dan menegur dan menjelaskan tayangan yang tidak baik ditiru. Orangtua juga memberikan perhatian jika anak terlalu lama memegang *smartphone* dengan menjelaskan secara rasional. Namun mengenai durasi, subyek tidak menggunakan pedoman screen time WHO. Hingga durasi penggunaannya 4 jam per hari. Frekuensi penggunaan *smartphone* tidak termasuk sering karena dengan penjelasan orangtua, aktivitas anak tidak selalu bergantung pada keberadaan *smartphone*. Sehingga orangtua tetap mengizinkan penggunaan *smartphone* dengan alasan kesibukan dan merasa bahwa tetap mengontrol dengan mengalihkan dari *smartphone* saat waktu luang.

Dampak positif penggunaan *smartphone* pada anak yang menerima pola asuh permisif adalah anak mudah diasuh dengan cara mengetahui kegiatan anak dari jarak jauh, anak tidak mengajak orangtua bermain saat bekerja, dan menenangkan anak dalam berbagai kegiatan. Selain itu juga membentuk karakter dan kemampuan positif karena anak menghafal doa-doa, sholawat, belajar mengenal angka, huruf, warna dan kebutuhan kognitif seusianya dari video youtube. Dampak negatifnya adalah kecanduan karena orangtua membebaskan durasi dan frekuensi penggunaan *smartphone*. Minat sosial anak rendah karena dalam kegiatan diluar rumah, anak sibuk menatap layar akibat orangtua yang selalu memberikan *smartphone* saat anak meminta. Sedangkan dampak positif penggunaan *smartphone* pada anak yang menerima pola asuh demokratis adalah bertambahnya pengetahuan karena kesabaran orangtua dalam menjelaskan pertanyaan dari anak, meningkatnya kreativitas anak karena orangtua menunjang dengan fasilitas dan pendampingan penggunaan *smartphone* pada anak, serta kemampuan melafalkan kosa kata bahasa inggris. Dampak negatifnya adalah minat sosial yang rendah dan berpotensi menonton tayangan yang tidak mendidik karena orangtua kurang selektif dalam pemilihan aplikasi yang digunakan anak.

## **SARAN**

### **1. Bagi Orangtua**

Sebaiknya orangtua memperbaiki pola asuh terkait penggunaan *smartphone* pada anak dengan mulai memperhatikan dan mengawasi durasi agar tidak berlebihan. Juga frekuensi agar anak tidak bergantung pada *smartphone* dalam aktivitasnya. Sebagai bentuk kesadaran untuk

mengantisipasi dampak negatif dan memaksimalkan dampak positif melalui penggunaan *smartphone* pada anak

## 2. Bagi Anak

Anak-anak sebaiknya mulai dapat mengurangi durasi dan frekuensi penggunaan *smartphone* dengan mematuhi pengasuhan dan perintah orangtua untuk disiplin saat makan, waktu belajar, ataupun pada jam istirahat. Juga mulai mencoba berinteraksi dengan teman sebaya

## DAFTAR PUSTAKA

- Aviani, D., Latiana, L., & Mulawarman, M. (2020). Dampak Gaya Pengasuhan Permisif Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 3(1), 68–74.
- Elfiadi. (2018). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. In *Jurnal ITQAN* (Vol. 9, Issue 2).
- Farida, A., Salsabila, U. H., Hayati, L. L. N., Ramadhani, J., & Saputri, Y. (2021). Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 1–208.
- Hara, F. M., & Pranoto, Y. K. S. (2019). *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana ISSN 26866404 Peran Screen Time dan Gadget Terhadap Kemampuan Berbahasa pada Anak Usia Dini*. 396–401.
- Paridawati, I., Daulay, M. I., & Amalia, R. (2021). Persepsi orang tua terhadap penggunaan *smartphone* pada anak usia dini di desa indrasakti kecamatan tapung kabupaten kampar. *Journal Of Teacher Education*, 2(2), 28–34. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/1329>
- Putri, S. A., Syamsuddin, M. M., & Zuhro, N. S. (2021). Efektivitas Pelatihan Screen Time Terhadap Interaksi Anak dan Orangtua. *Jurnal Kumara Cendekia*, 9(4).
- 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.
- Sulaiman, H., Purnama, S., Holilullah, A., Hidayati, L., & Saleh, N. H. (2020). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (N. Asri (ed.)). PT. Remaja Rosdakarya.
- Viandari, K. D., & Susilawati, K. P. A. (2019). Peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(01), 76. <https://doi.org/10.24843/jpu.2019.v06.i01.p08>
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107–119. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>