



Dampak Positif Penggunaan *Smartphone* pada Anak Usia 2-3 Tahun dengan Peran Aktif Pengawasan Orang Tua

Aan Listiana
Nelia Guswanti
Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia
aanlistiana@upi.edu

Abstract

Inappropriate use of smartphones can have a negative impact on children, but if parents can assist and supervise the use of smartphones in children and provide educational content of course this smartphone can have a positive impact on the development of early childhood abilities. The purpose of this study was to determine how the impact of the role of parental supervision on smartphone use in children aged 2-3 years. This study uses a qualitative research method with a case study approach to a 2.5-year-old girl in the city of Bandung with a gadget use of 3.5 hours per day. Data collection techniques in this study are observation and interviews with parents, grandparents, grandmas and aunts. Data analysis uses inductive thematic analysis. The findings in this study revealed that the use of smartphones for 3.5 hours per day had a positive impact and increased children's knowledge in applying their own gadgets, finding the desired content, being able to count 10, being able to distinguish colors, knowing some English vocabulary and memorizing some children's songs young children. Assistance and supervision from parents and adults around when children use smartphones greatly determine whether the use of smartphones in children aged 2-3 years will have a positive or negative impact.

Keywords: *Smartphone*, Pengawasan Orang Tua, Anak Usia Dini

Article Info

Naskah Diterima :
2019-11-15

Naskah Direvisi:
2020-03-04

Naskah Disetujui:
2020-04-30

Abstrak

Penggunaan *smartphone* yang tidak tepat dapat memberikan dampak negatif bagi anak, namun jika orangtua dapat mendampingi dan mengawasi penggunaan *smartphone* pada anak serta memberikan konten-konten edukatif tentunya *smartphone* ini dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana dampak peran pengawasan orang tua terhadap penggunaan *smartphone* pada anak usia 2-3 tahun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus pada seorang anak perempuan berusia 2,5 tahun di kota Bandung dengan lama penggunaan gadget 3,5 jam perhari. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi dan wawancara dengan orangtua, kakek, nenek dan bibi. Analisis data menggunakan analisis tematik induktif. Temuan pada penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan *smartphone* selama 3,5 jam perhari berdampak positif dan meningkatkan pengetahuan anak dalam mengaplikasikan gadget sendiri, menemukan konten yang diinginkan, mampu berhitung 10, dapat membedakan warna, mengetahui beberapa kosakata bahasa inggris dan hafal beberapa lagu anak-anak. Pendampingan dan pengawasan dari orangtua dan orang dewasa disekitar saat anak menggunakan *smartphone* sangat menentukan apakah penggunaan *smartphone* pada anak usia 2-3 tahun akan memberikan dampak positif atau negatif.

Kata Kunci: *Smartphone*, Pengawasan Orang Tua, Anak Usia Dini

A. PENDAHULUAN

Penggunaan gadget khususnya *smartphone* oleh anak di masa perkembangan teknologi seperti sekarang ini sudah lumrah dan dapat ditemukan dimana mana. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dari keseluruhan sejumlah 170 anak berusia 3—6 tahun, sejumlah 166 anak sudah menggunakan gadget dengan durasi 0,5—5 jam perhari dimana fenomena tersebut banyak dijumpai di kota besar dan di daerah-daerah urban (Sari & Mistalia, 2016). Penggunaan *smartphone* pada anak-anak berawal dari kebiasaan orangtua dengan menunjukkan tayangan kartun hiburan untuk mengalihkan perhatian anak saat menangis (Raman, dkk., 2017).

Penggunaan *smartphone* pada anak usia dini memberikan dampak positif pada anak. Hasil penelitian oleh beberapa peneliti menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini dapat memberikan sejumlah dampak positif diantaranya memberi ruang baru untuk eksplorasi dan penemuan-penemuan baru, menawarkan kegiatan menantang, merespon rasa ingin tahu, mempertahankan kemandirian, memberikan permainan yang dapat menghibur dan menarik, merangsang anak usia dini termasuk anak usia 2-3 tahun untuk terlibat aktif dalam belajar, meningkatkan kreatifitas anak dan meningkatkan minat belajar anak (Hatzigianni & Margetts, 2012; Lindahl, M. G. & Folkesson, A. M., 2012; Dias, P., et al., 2016; Palaiologou, I., 2014; Couse, L.J. & Chen, D.W., 2010; Yelland, N., 2017).

Penggunaan *smartphone* pada anak juga dapat berdampak negatif jika diberikan dengan tidak tepat. Beberapa dampak negative dari penggunaan gadget pada anak diantaranya berkurangnya konsentrasi anak, gangguan dalam memusatkan

perhatian, dan perkembangan otak menurun, sehingga dapat juga menurunkan prestasi belajar, bahkan untuk anak berusia di bawah 3 tahun kebiasaan menggunakan gadget ini dapat mengurangi kosakata dan menghambat perkembangan bahasa anak (Leung, L., 2007; Sari, T.P. & Mistalia, A.A. 2016; Warisyah, Y. 2015; Sukiman, 2016).

Beragamnya dampak penggunaan gadget pada anak, maka intensitas dan penggunaan gadget pada anak perlu diperhatikan. Idealnya penggunaan gadget pada anak usia 2-5 tahun menurut *American Academy of Pediatrics* dibatasi hingga satu jam perhari (dikemukakan Middlebrook, H. (CNN 21 Oktober 2016). Namun saat ini, banyak sekali anak yang menggunakan gadget melebihi batas waktu yang direkomendasikan. Anak-anak prasekolah banyak menghabiskan waktu 4.2 sampai 4.6 jam per hari untuk menggunakan gadget (Leung, L. 2007).

Tingginya intensitas penggunaan gadget pada anak seperti yang diungkapkan di atas tidak terlepas dari peran perhatian orang tua terhadap aktivitas anak. Ada orang tua yang berpandangan bahwa penggunaan gadget pada anak tidak bisa dihindari lagi karena dimasa sekarang dan masa yang akan datang teknologi memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai media hiburan, pendidikan, dan komunikasi (Hatzigianni, M., 2017; Genc, 2014). Selain itu, orang tua juga berpendapat bahwa gadget dapat membantu anak-anak mereka memperoleh keterampilan digital yang diperlukan untuk bermain, belajar dan tumbuh dalam dunia digital (Holloway, et al., 2014; Babich, 2014).

Berdasarkan fenomena tentang penggunaan gadget, maka penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan gadget pada anak usia dini dari

aspek pengetahuan (kognitif) anak. Kebaruan penelitian ini adalah bahwa adanya perubahan perspektif orangtua dengan adanya dampak positif dari penggunaan gadget khususnya *smartphone* dengan pola asuh dan pengawasan yang terprogram.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam tahap perkembangan yang lebih cepat dibandingkan dengan tahapan-tahapan berikutnya. Menurut Sugiyono (2012) anak usia dini banyak menghabiskan waktunya dengan bermain karena bermain adalah sarana untuk mengubah potensial yang ada dalam diri anak menjadi sebuah kemampuan atau kecakapan. Bermain juga dapat membantu anak untuk belajar dan mengetahui tentang hal-hal yang berada disekitarnya karena usia 0-6 tahun adalah periode sensitif anak untuk belajar. Setiap periode ditandai dengan ketertarikan dan keingintahuan anak untuk mempelajari lingkungannya. Dan pada usia ini kemampuan dan minat bermain anak meliputi kemampuan motorik, kemampuan kognitif (berpikir dan mengamati) kemampuan afektif (berbahasa dan bersosialisasi). Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Vygotsky (dalam Mutiah, 2010) bermain akan dapat menelaah kemampuan baru dari anak yang bersifat potensial sebelum diaktualisasikan dalam situasi formal seperti disekolah.

Namun pada zaman teknologi yang serba canggih seperti sekarang ini memberikan banyak perubahan pada kehidupan manusia begitu juga pada alat bermain anak. Dalam penelitian Trinika & Irsan (2015) terhadap anak pra sekolah sebanyak 170 anak 61 diantaranya menurut pegamatan orang tua anak lebih memilih bermain dengan gadget di rumah dari pada

bermain dengan teman sebayanya. Hal ini menunjukkan bahwa alat teknologi komunikasi juga sudah banyak digunakan oleh anak usia dini, seperti yang ditemukan dalam Common Sense Media terdapat 38% anak berusia kurang dari delapan tahun menggunakan perangkat mobile: *smartphone*, iPod atau tablet (Holloway et.al. (2013).

Teknologi komunikasi yang paling banyak diminati saat ini adalah gadget, karena selain untuk berkomunikasi gadget dapat digunakan sebagai media hiburan seperti untuk menonton video, mendengarkan musik dan untuk mengabadikan momen melalui kamera dan lain sebagainya (Simamora, dkk. 2016). Seperti layaknya orang dewasa yang menyukai gadget anak usia dini juga menyukai alat teknologi komunikasi ini karena juga terdapat fitur-fitur yang menarik perhatian mereka seperti video lagu anak-anak dan permainan digital. Huh (2017) menyatakan bahwa permainan digital tidak sepenuhnya mengubah atau menggantikan praktik lain di masa kanak-kanak, tetapi permainan anak-anak digital sangat terkait erat dengan permainan spontan mereka seperti yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari mereka. Anak-anak adalah pengguna teknologi digital yang andal dan mampu, yang dapat menggabungkan dunia digital untuk tujuan mereka sendiri, namun tetap membutuhkan arahan dan bimbingan dari orangtua dan pendidik serta individu dewasa lainnya.

Menurut Sims (2012) Untuk membantu pencapaian tumbuh kembang anak yang efektif tidak terlepas dari lingkungan keluarga yang kaya akan wawasan dan pengetahuan tentang tumbuh kembang anak. Orang tua memiliki peran penting untuk menstimulus setiap perkembangan anak. Anak yang berusia

masih sangat kecil namun memiliki keinginan untuk bermain bersama. Pada saat ini orang tua dapat memberikan mainan-mainan edukatif yang bersifat dapat memberikan stimulasi bagi perkembangan anak (Madyawati, 2016).

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis studi kasus. Oleh karena itu, peneliti ini lebih menekankan pada kasus tunggal yaitu anak usia 2,5 tahun yang telah terbiasa menggunakan gadget. Selanjutnya, hasil penelitian dideskripsikan secara detail sehingga diperoleh satu konstruk yang dapat memperbaiki pandangan atau teori tentang dampak penggunaan gadget sejak dini pada anak.

Penentuan partisipan dalam penelitian ini dilakukan setelah melakukan observasi terhadap sejumlah anak yang diduga telah menggunakan gadget sejak dini. Kemudian, partisipan ditentukan dari satu anak perempuan berusia 2,5 tahun yang bertempat tinggal di kota Bandung dengan frekuensi penggunaan gadget selama 3-3,5 jam per hari. Selanjutnya, informan kunci yang digunakan adalah orangtua (Ayah dan Ibu) serta informan tambahan adalah kakek, nenek dan bibi partisipan yang juga turut mengasuh dan banyak meluangkan waktu Bersama subjek penelitian.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Peneliti berperan sebagai participant observation yang mencatat secara detail segala kegiatan yang teramati selama di lapangan menggunakan catatan anekdot (*anecdotal record*). Penelitian dilakukan selama kurang lebih dua bulan yaitu dari bulan Mei-Juni Tahun 2018.

Kegiatan wawancara dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara semi terstruktur kepada orangtua sebagai

informan kunci dan Nenek, Kakek dan Bibi sebagai informan tambahan.

Analisis data dianalisis secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Proses analisis data dalam penelitian ini dianalisis dengan tahapan sebagai berikut.

1) Reduksi Data dan *Open Coding*

Merangkum data dan memfokuskan pada hal-hal yang penting dan pokok untuk mencari tema dan pola dengan cara pengkodean terbuka. Seluruh data yang diperoleh dicatat secara teliti setiap hari kemudian dipilih berdasarkan hal-hal terkait dengan pengetahuan.

2) Penyajian Data dan *Axial Coding*

Tahap kedua yaitu hasil dari open coding diorganisasikan kembali berdasarkan kategori-kategori untuk dikembangkan ke arah proposisi-proposisi yang dinamakan *axial coding*. Data yang disajikan adalah data yang berkaitan dengan gadget dan dampaknya terhadap pengetahuan (kognitif) anak.

3) Penarikan Kesimpulan dan *Selective Coding*

Tahap ketiga ini peneliti menggolongkan kategori menjadi kriteria inti dan pendukung, serta mengkaitkan antara kategori dan pendukungnya.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada seorang anak perempuan berusia 2,5 tahun dari bulan Mei-Juni 2018 tentang gadget berupa *smartphone* sebagai media untuk meningkatkan pengetahuan anak diperoleh hasil yaitu, aspek pengetahuan anak berkembang dengan baik diantaranya: anak dapat, menggunakan gadget sendiri tanpa diajarkan orangtua, anak dapat menemukan aplikasi yang diinginkan, anak dapat mengaktifkan data

seluler sendiri, anak dapat menemukan konten yang diinginkan. Selain pada penggunaan gadget, pengetahuan anak yang berkembang antara lain: anak dapat membedakan warna, anak mengetahui nama-nama warna dengan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, anak dapat berhitung 1-10 dengan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Hal ini ditunjukkan berupa anak hafal lagu anak-anak berbahasa Indonesia dan bahasa Inggris dan anak hafal gerakan beberapa tari-tarian modern serta tradisional. Hasil temuan dan pembahasan dampak penggunaan gadget berupa *smartphone* pada pengetahuan anak dijelaskan pada poin tertulis di bawah ini:

1) Anak dapat Menemukan Aplikasi yang diinginkan Sendiri

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, anak dapat menggunakan gadget sendiri tanpa diajarkan orangtua, anak dapat menemukan aplikasi yang diinginkan sendiri seperti yang terlihat pada saat observasi dalam kutipan beberapa catatan anekdot berikut ini:

Dan neneknya memberikan *smartphone* kepadanya. KK dengan cepat membuka youtube dan mengklik salah satu video animasi (lagu anak baby finger). (Catatan anekdot: Senin, 14 Mei 2018 pukul 10.15 WIB).



Gambar 1

Anak sedang menggunakan gadget berupa *smartphone*

Wawancara dilakukan terhadap ayah, ibu dan nenek untuk mengetahui frekuensi dan aktivitas penggunaan gadget berupa *smartphone*. Mereka juga mengatakan bah-

wa KK dapat menggunakan gadget sendiri tanpa bantuan orangtua maupun orang dewasa lainnya.

Kutipan hasil wawancara yang dilakukan dengan ayah KK adalah tertulis di bawah ini:

“Kalo HP mah KK udah pinter, da nggak pernah diajarin dianya aja liat HP trus diambil, langsung nyari youtube sendiri, besoknya kalau mau main HP nggak mau dicariin youtubnya pengen nyari sendiri”. (Wawancara dengan Ayah: Selasa, 1 Mei 2018)

“nggak dikasih, malahan kita juga aneh dia tau itu teh lambang youtube, ini utub ini, malahan HP mamah, udah disumputin dikolong gitu si youtubnya ketahuan, dicarinya satu satu semuanya, ya dicariin sampai ketemu satu-satu di kolong, kadang malahan kata mamah teh, nggak tau yang mana gitu ya, “gini mamah nyarinya”, dia yang nyari, diginiin, “ini utub ini”. (Wawancara Ibu dan Nenek: Jum’at 1 Juni 2018)

Berdasarkan hasil wawancara, hal ini sejalan dengan pendapat ahli bahwa anak pada usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi oleh karena itu orangtua dapat memfasilitasi anak untuk menunjang kemampuannya, dimana orangtua juga harus memperhatikan fasilitas yang diberikan kepada anak apakah benar-benar dapat menunjang kemampuan belajar dan pengetahuan anak atau bahkan sebaliknya. (Ferrari & Vuletic dalam Putra & Dwilestari, 2012). Lebih lanjut Ferrari menegaskan, pengetahuan dan kognisi dapat berkembang dengan baik dalam suatu pengalaman yang kontekstual, spesifik dan situasional. Bukan dalam konteks yang umum atau general, akan tetapi kontekstual terjadi dialam nyata ditempat kita hidup dan beraktivitas.

Pada penggunaan gadget berupa *smartphone*, anak cenderung sering membuka konten yang bersifat edukatif karena adanya pembiasaan dari orangtua sejak kecil dengan memutar video di saluran Youtube. Hal ini terungkap pada hasil wawancara tertulis di bawah ini:

“iya, cuma dari empat bulan suka diliatin video kayak ngaji, apa, jadikan kata bidannya itu untuk melatih mata, motoriknya juga.

(Wawancara Ibu dan Nenek: Jumat 1 Juni 2018)

Kegiatan berhitung di rumah pada masa pra sekolah formal dan informal dapat memiliki pengaruh yang besar (Clerkin, A. & Gillian, K., 2018). Lebih lanjut dikatakan bahwa bermain telah dicatat sebagai jalur yang sangat penting di mana perkembangan kognitif anak-anak, pengaturan diri dan interaksi sosial dapat ditingkatkan.

2) Anak dapat Mengaktifkan Data Seluler Sendiri

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, Nenek dan Bibi mengemukakan bahwa anak dapat mengaktifkan data seluler sendiri dan mengetahui jika kuotanya sudah habis. Kutipan hasil wawancara dengan Ibu, Nenek dan Bibi terhadap anak adalah tertulis di bawah ini:

“biasa aja teteh mah ke KKnya namanya juga anak pertama jadi belum punya pengalaman, dianya aja yang memang cepet, main HP aja nggak diajarin, malahan datanya dimatiin dia bisa ngaktifin sendiri” (Wawancara dengan Ibu: Jum’at 1 Juni 2018)

“terus kalau udah ini suka matiin datanya sama mamah, dia teh nanti

teh “ini teh kenapa ya?”, trus diginiin ke bawah dicariin, padahalkan nteu diajarin” (Wawancara dengan Nenek: Jum’at 1 Juni 2018).

Anak dapat melakukan aktifitas mengaktifkan dan menonaktifkan *smartphone* secara mandiri menunjukkan implikasi adanya keinginan dan kemampuan anak untuk memperoleh sesuatu yang ada di dalamnya. Akan tetapi, aktivitas tersebut memiliki dampak dari ketidaktahuan anak akan kebutuhannya. Anak-anak mengenali gadget berupa *smartphone* lebih awal dan lebih cepat karena *smartphone* memiliki daya tarik tersendiri terutama dari cara penggunaan dan warna yang ditampilkan.

Sehingga, penggunaan *smartphone* mengundang rasa ingin tahu pada anak-anak usia 2,5 tahun yang sedang dalam masa perkembangan. Oleh karena itu, orangtua, keluarga dan pendidik anak usia dini diharapkan mengembangkan kreativitas bagaimana memanfaatkan gadget berupa *smartphone* menjadi sumber pengetahuan baru dan positif bagi anak.

3) Anak dapat Membedakan Warna dan Mengetahui Beberapa Nama Benda dengan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris

Hasil observasi terhadap KK menunjukkan pengetahuan anak tentang nama-nama warna. KK dapat membedakan warna dan mengetahui macam-macam warna dalam Bahasa Indonesia dan bahasa Inggris seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2. Hal ini seperti yang terlihat pada hasil observasi tertulis di bawah ini:

Sambil duduk-duduk KK kemudian ditanya oleh neneknya “warna kuning apa kak?” KK menjawab “Yellow”, neneknya melanjutkan pertanyaan “kalau warna merah?”, “red”, “watermelon” (neneknya bertanya “watermelon apa ya kak?” “cemangka”, neneknya kembali bertanya “kalau manga warnanya apa ya?” KK menjawab “yellow”. (Catatan Anekdot Jum’at 18 Mei 2018 pukul 10.15)



Gambar 2
Aktivitas KK Memakai Gadget Berupa *Smartphone* untuk Mengenali Warna

KK memiliki kemampuan mengingat yang bagus hal ini terlihat pada observasi hari Senin tanggal 28 Mei 2018:

“KK melihat ada bis yang mirip dengan mainannya dan KK dengan spontan mengatakan “ada tayo walnanya bilu” kemudian ibunya tertawa”. (Catatan anekdot: Senin 28 Mei 2018 pukul 11.20)

Selain nama-nama warna, KK juga mengetahui beberapa nama benda dalam bahasa Inggris seperti yang terlihat pada hasil observasi tertulis di

bawah ini dan ditunjukkan pada

Gambar 3:

“ini bibil mouth (sambil menunjukkan gambar mulut) ini nose (sambil menunjukkan gambar hidung), ini matanya (sambil menunjukkan gambar mata)” kemudian saya bertanya

“matanya ada berapa kak?”, “satu, dua”, ini telinga, satu, dua, ini lehel” (Catatan Anekdot: Kamis 3 Mei 2018 pukul 09.15)



Gambar 3

Aktivitas KK Memakai Gadget Berupa *Smartphone* untuk Mengenali Benda dalam Bahasa Inggris

Selain hasil observasi, hal ini juga didukung dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap KK. Bibi dan Kakek mengungkapkan bahwa KK mengetahui macam-macam warna dan nama-nama benda lainnya dengan Bahasa Indonesia dan juga bahasa Inggris, seperti dalam kutipan wawancara tertulis di bawah ini:

“Pinter bahasa Inggris, warna-warna dia juga tau, kadang bibinya suka merekam dia suruh kayak-kayak anak yang ada di youtube itu dia mau itu” (Wawancara dengan Kakek Jum’at 4 Mei 2018).

Dari analisis hasil temuan dampak penggunaan gadget berupa *smartphone*, orangtua dan keluarga memiliki peran untuk membantu anak mengingat kembali dan mengulang informasi pengetahuan yang sudah diperoleh tersebut. Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa anak-anak yang termotivasi dan terlibat dalam perolehan informasi lebih cenderung menginvestasikan waktu dan ketekunan dalam kegiatan melekat huruf (McCarrick, K. & Xiaoming, 2007). Anak-anak yang percaya pada kemampuan mereka sendiri untuk belajar, lebih mungkin untuk bekerja melalui banyak tantangan keaksaraan yang menyajikan pembelajaran. Bidang Neuroscience menyoroti bahwa kebiasaan dan sikap seperti ini ditetapkan di awal kehidupan. Peristiwa yang terjadi sejak awal tahun kehidupan akan menentukan kekuatan ranah afektif yang dibawa seorang anak sepanjang pendidikan mereka dan menjadi dewasa (Hatherly, A. & Chapman, B., 2013).

Kemampuan pada anak dapat berkembang melalui bermain pada penggunaan gadget berupa *smartphone*, karena pada anak usia dini bermain memiliki fungsi yang sangat penting. Menurut Vygotsky (dalam Mutiah, D., 2010), bermain dapat menambah kemampuan baru dari anak yang bersifat potensial sebelum diaktualisasikan dalam situasi formal seperti di sekolah. Kegiatan bermain memiliki peranan penting dalam perkembangan kognitif, perkembangan sosial dan emosi anak (Dahlan, T., 2010).

Teknologi selamanya tidak memiliki dampak negatif, permainan digital itu

sendiri tidak pernah tidak bersalah atau mutual, anak-anak muda bukan hanya korban dari media permainan digital. Menurut Tobin (2000) dalam Huh, Y. J., (2017), anak bukan konsumen pasif tetapi mereka membuat ulang dan bermain dengan yang mereka konsumsi kapanpun dan dimanapun mereka inginkan.

Tindakan anak berupa verbal maupun non-verbal membutuhkan pengawasan dari orangtua secara intensif dan baik. Seperti pada penelitian ini, peran keluarga sangat membantu dan mendukung anak dalam upaya mengembangkan kemampuannya.

4) Anak dapat Berhitung 1—10 dengan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris

Bukti lain yang diperoleh saat observasi adalah KK dapat berhitung 1-10 dengan benar, tidak hanya dapat berhitung menggunakan Bahasa Indonesia bahkan KK juga dapat berhitung menggunakan bahasa inggris seperti yang terlihat pada catatan anekdot dari hasil observasi berikut ini:

“KK menghitung sendiri dengan bahasa inggris “wan, tu, tli, for, fef, cik, seven, eig, nen, ten, ileven, fortin, yeee (sambil bertepuk tangan)”. (Catatan Anekdot Senin 21 Mei 2018 pukul 11.45).

Setelah saya selesai mewarnai KK mengumpulkan pensil warna sambil menghitungnya “1, 2, 3, 4, 5, 6” (Catatan Anekdot Senin 28 Mei 2018 pukul 10.30)



Gambar 4

Aktivitas KK Memakai *Gadget* Berupa *Smartphone* untuk Mengenali Benda dalam Bahasa Inggris

Selain catatan anekdot pada saat observasi hal ini juga diungkapkan oleh Ayah ketika dilakukan wawancara pada hari Selasa 1 Mei 2018 seperti berikut ini:

“KK udah bisa ngitung 1—10 kadang sampe 13 tapi masih suka lupa”. Berkembangnya pengetahuan KK terkait dengan pengetahuan di tunjang oleh dukungan dan motivasi yang diberikan keluarga. Lingkungan kehidupan awal anak sangat menentukan kehidupan anak selanjutnya begitu juga dalam pendidikan. Menurut [Mutiah, D. \(2010\)](#), rentang perkembangan pada usia dini merupakan waktu strategis dalam proses pendidikan yang mempengaruhi proses serta hasil

pendidikan selanjutnya. Pada penelitian yang dilakukan [Clerkin, A. & Gillian, K. \(2018\)](#) terdapat bukti yang menunjukkan bahwa kegiatan berhitung di rumah pada masa pra-sekolah formal dan informal memiliki pengaruh yang besar, namun berbeda, pada prestasi matematika di kemudian hari. Pengembangan keterampilan berhitung dapat berupa interaksi orangtua dan anak berupa kegiatan membaca cerita. Orang tua dapat menggunakan berbagai media untuk menarik minat anak dalam mengembangkan pengetahuannya, termasuk salah satunya dengan menggunakan *smartphone*.

Banyak bukti penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi komputer termasuk *smartphone* pada anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan belajar anak. Melalui teknologi komputer dapat diciptakan lingkungan belajar yang inovatif, efektif, dan menarik bagi anak-anak (Yelland, N. 2005). Selain itu jika komputer dan teknologi baru lainnya (*smartphone*) digunakan dengan cara eksplorasi terbuka, mereka dapat memainkan peran dalam pendidikan anak usia dini, dan lebih khusus lagi mereka dapat meningkatkan pemahaman yang baik tentang ide-ide matematika (Papadakis dkk., (2016).

5) Anak hafal lagu anak-anak Berbahasa Indonesia dan Bahasa Inggris

Sebagai anak, KK memiliki daya ingat yang bagus, hal ini terlihat ketika observasi KK terlihat memiliki banyak hafalan lagu anak-anak seperti lagu baby finger, lagu naik delman, lagu pelangi-pelangi, lagu ibu dan lagu anak-anak lainnya. Menurut hasil wawancara dengan ibu terungkap bahwa KK mampu menghafal beberapa lagu anak-anak dan beberapa do'a harian dari *smartphone* yang digunakannya, seperti yang terlihat pada kutipan berikut:

“lagi masak yah dia liat HP tau-tau mah dia udah bisa do'a makan, trus udah bisa do'a mau tidur, nyanyi, saya teh nggak tau nyanyi itu, nyanyi yang pertamanya Jonhy-jonhy, sama ayah

nya teh ditanyain “diajarin siapa kakak? Sama youtube”. (Wawancara Ibu: Jum'at 1 Juni 2018).

Kemampuan KK yang dapat dengan mudah menghafal lagu dan doa harian ada kaitannya dengan usianya yang sedang dalam masa periode sensitive yaitu usia 2,5 tahun. Menurut Hurlock, E. (2012) usia 0—6 tahun adalah periode sensitif bagi anak untuk belajar. Anak-anak pada usia ini memiliki ketertarikan dan keingintahuan yang kuat untuk mempelajari lingkungannya dalam hal ini konten *smartphone*. Selain itu belajar dengan menggunakan *smartphone* merupakan kegiatan belajar sambil bermain, sehingga anak menyukai kegiatan tersebut tanpa merasa terbebani. Melalui bermain termasuk permainan yang masuk dalam kategori permainan dramatis, kognitif atau permainan imajinatif dapat mengembangkan kemampuan kreativitas dan belajar anak (Cho & Lee, 2017; Wilson, H. E., 2015, Sujiono, 2012).

6) Anak Hafal Gerakan Beberapa Tari-tarian Moderen dan Tradisional

Berdasarkan hasil temuan pada penelitian ini selain lagu-lagu, KK juga hafal setiap gerakan tari-tarian sesuai dengan iramanya seperti tari-tarian tradisional Sumatera Barat “dindin ba dindin”, tari kelinciku, dan tari baby shark.



Gambar 4

KK Sedang Memperagakan Tari *Baby Shark*

Berdasarkan hasil temuan penelitian tersebut berkembangnya pengetahuan KK tentang tari-tarian juga dibantu oleh teknologi. Hal ini sejalan dengan pendapat Mukti, N. A & Hwa, S. P (2004) bahwa teknologi multimedia merupakan salah satu inovasi paling menarik di era informasi. Teknologi tidak selamanya berdampak negatif, seperti halnya belajar, mengajar umumnya dilaporkan positif dengan iPad, mereka sebagai penting untuk pendidikan abad ke-21. Dalam laporan ini ada beberapa contoh iPad yang digunakan untuk mendukung pembelajaran di luar latihan sederhana dan permainan praktik, untuk mendukung pembelajaran kolaboratif, untuk memberikan pengalaman belajar yang dipersonalisasi, iPad untuk menambah dan meningkatkan pembelajaran mendalam, sebagai alat belajar yang tersebar di mana-mana, didistribusikan dan terhubung.

Kami juga membahas cara-cara bagai-

mana iPad dapat berkontribusi pada pemantauan dan penilaian yang diperbaharui secara digital. Clark, W. & Lukin, R. (2013). iPad dapat mendukung pembelajaran tanpa batas, memungkinkan peserta didik untuk dengan mudah beralih konteks pembelajaran - dari formal ke informal atau pribadi ke sosial - dan untuk mengendalikan pembelajaran pada anak, misalnya, untuk melengkapi apa yang mereka pelajari di kelas secara real-time melalui penyelidikan berbasis web tambahan, atau dengan membuat catatan digital. Namun peneliti lain juga mengingatkan bahwa paparan berlebihan terhadap TIK dapat menyebabkan masalah pada anak-anak khususnya pada pengembangan dan pembelajaran (Izumi-Taylor, S., et. al., 2010). Berdasarkan kenyataan tersebut sudah selayaknya pendidik dan orang tua mengambil bagian sebagai pengawas dan pengarah bagi anak

dalam pemanfaatan TIK yang efektif bagi tumbuh kembang anak.

E. KESIMPULAN

Penggunaan *smartphone* pada anak usia 2-3 tahun memberikan dampak positif khususnya pada penambahan pengetahuan anak seperti anak dapat membedakan warna dan mengetahui beberapa nama benda dengan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Selain itu anak juga aktif dan mampu secara mandiri menghidupkan dan membuka aplikasi dalam *smartphone*. Peran pengawasan orang tua terhadap penggunaan *smartphone* oleh anak menjadi aspek kunci bagi berkembangnya

pengetahuan anak. Orang tua harus turut terlibat dalam menentukan konten-konten apa saja yang harus dimainkan anak dalam *smartphonenya*. Penyajian konten-konten edukatif oleh orang tua dalam *smartphone* yang digunakan oleh anak menjadikan *smartphone* sebagai media yang menyenangkan dan efektif dalam membangun dan mengembangkan pengetahuan anak.

Penelitian selanjutnya, dapat dilakukan dengan melakukan penelitian pengembangan, untuk mengembangkan prototipe aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Babich, N. (2014). Play from the perspective of future pedagogues' childhood and adulthood. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 146, 3–8.
- Cho, K. S., & Lee, J. M. (2017). Influence of smartphone addiction proneness of young children on problematic behaviors and emotional intelligence: Mediating self-assessment effects of parents using smartphones. *Computers in Human Behavior*, 66, 303-311.
- Clark, W. & Lukin, R. (2013). What the research says: iPads in the Classroom. *Leading Education and Social Research*.
- Clerkin, A., & Gilligan, K. (2018). Pre-school numeracy play as a predictor of children's attitudes towards mathematics at age 10. *Journal of Early Childhood Research*, 16(3), 319-334.
- Couse, L. J., & Chen, D. W. (2010). A tablet computer for young children? Exploring its viability for early childhood education. *Journal of research on technology in education*, 43(1), 75-96.
- Dahlan, T. (2010). *Games Sains Kreatif & Menyenangkan: untuk meningkatkan potensi dan kecerdasan anak*. Bandung: Ruang Kata.
- Dias, P. et.al. (2016). The role of parents in the engagement of young children with digital technologies: Exploring tensions between rights of access and protection, from 'Gatekeepers' to 'Scaffolders'. *Global Studies of Childhood*, 6(4), 414-427.
- Genc, Z. (2014). Parents' perceptions about the mobile technology use of preschool aged children. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 146, 55-60.
- Hatherly, A., & Chapman, B. (2013). Fostering motivation for literacy in early childhood education using iPads. *Computers in New Zealand schools: Learning, teaching, technology*, 25(1-3), 138-151.
- Hatzigianni, M., & Margetts, K. (2012). 'I am very good at computers': young children's computer use and their computer self-esteem. *European Early Childhood Education Research Journal*, 20(1), 3-20.
- Holloway, D., Green, L., & Love, C. (2014). 'It'S All about the APPS': Parental Mediation of Pre-Schoolers' Digital Lives. *Media International Australia*, 153(1), 148-156.
- Holloway, et.al. (2013). Zero to eight. Young children and their internet use. LSE, London: EU Kids Online.

- Huh, Y. J. (2017). Uncovering young children's transformative digital game play through the exploration of three-year-old children's cases. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 18(2), 179-195.
- Hurlock, E. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak*. (Alih Bahasa). Bandung: Erlangga.
- Izumi-Taylor, S., Ito, Y., & Gibbons, A. (2010). Early childhood pre-service teachers' perceptions of teaching technology to children in Japan and the United States. *Research in comparative and international education*, 5(4), 408-420.
- Leung, L. (2006). Stressful life events, motives for Internet use, and social support among digital kids. *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 204-214.
- Lindah, M. G., & Folkesson, A. M. (2012). ICT in preschool: friend or foe? The significance of norms in a changing practice. *International Journal of Early Years Education*, 20(4), 422-436.
- McCarrick, K., & Li, X. (2007). Buried treasure: The impact of computer use on young children's social, cognitive, language development and motivation. *AACE Journal*, 15(1), 73-95.
- Middlebrook, H. (2016, 21 Oktober). "New screen time rules for kids, by doctors". CNN.
- Madyawati, L. (2016). Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak. Jakarta: Kencana.
- Mukti, N., & Hwa, S. P. (2004). Malaysian perspective: Designing interactive multimedia learning environment for moral values education. *Journal of Educational Technology & Society*, 7(4), 143-152.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Palaiologou, I. (2016). Children under five and digital technologies: implications for early years pedagogy. *European Early Childhood Education Research Journal*, 24(1), 5-24.
- Papadakis, S., Kalogiannakis, M., & Zaranis, N. (2016). Comparing tablets and PCs in teaching mathematics: An attempt to improve mathematics competence in early childhood education. *Preschool and Primary Education*, 4(2), 241-253.
- Putra & Dwilestari. (2012). *Penelitian Kualitatif PAUD*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Raman, S., Guerrero-Duby, S., McCullough, J. L., Brown, M., Ostrowski-Delahanty, S., Langkamp, D., & Duby, J. C. (2017). Screen exposure during daily routines and a young child's risk for having social-emotional delay. *Clinical pediatrics*, 56(13), 1244-1253..
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin. *Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*, 13(2).
- Simamora, A., dkk. (2016). Persepsi Orangtua terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar. (Skripsi). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Sims, M., & Brettig, K. (2018). Early childhood education and early childhood development: Do the differences matter?. *Power and Education*, 10(3), 275-287.
- Sugiyono. (2012). Memahami Penelitian Kualitatif.. Bandung: ALFABETA.
- Sujiono. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sukiman. (2016). *Seri Pendidikan Orang Tua; Mendidik Anak di Era Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Trinika, dkk. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel. (Skripsi). Fakultas Kedokteran Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Warisyah, Y. (2015). Pentingnya "pendampingan dialogis" orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. In *Seminar Nasional Pendidikan 2015* (hlm. 130-138).

- Wilson, H. E. (2015). Patterns of play behaviors and learning center choices between high ability and typical children. *Journal of Advanced Academics*, 26(2), 143-164.
- Yelland, N. (2005). The future is now: A review of the literature on the use of computers in early childhood education (1994-2004). *AACE Journal*, 13(3), 201-232.