

PERAN ORANG TUA DALAM MENGAWASI PENGUNAAN SMARTPHONE PADA ANAK USIA 9 TAHUN DI DESA LEMAHSUBUR

Tita Triani , Neni Triana

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Pk19.titatriani@mhs.ubpkarawang.ac.id , neni.triana@ubpkarawang.ac.id

Abstrak

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membuat pengguna *smartphone* tidak hanya berasal dari kalangan orang dewasa namun telah sampai pada anak-anak. Penggunaan *smartphone* khususnya pada anak membawa dampak positif dan negatif, sehingga sangat diperlukan peran orang tua dalam mengawasi anak saat menggunakan *smartphone*. Hasil observasi lapangan, diketahui anak-anak di SDN Lemahsubur 1 telah mengetahui *smartphone* tetapi dalam penggunaannya mereka hanya untuk bermain *game online*, jarang ada yang menggunakan *smartphone* untuk belajar maupun mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *smartphone* pada anak dan mengetahui dampak penggunaan *smartphone* pada anak usia 9 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif dan studi kasus. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah orang tua dan anak usia 9 tahun. Data diperoleh melalui wawancara dengan informan, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah penyederhanaan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua dalam mengontrol atau mengawasi penggunaan *smartphone* pada anak usia 9 tahun yakni dengan membatasi waktu penggunaan *smartphone*, selektif dalam memilihkan aplikasi *smartphone* pada anak, menemani anak dalam penggunaan *smartphone*, melatih tanggung jawab anak, berinteraksi sosial. Dampak positif penggunaan *smartphone* yakni dapat menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, dan mempermudah komunikasi, sedangkan dampak negatif penggunaan *smartphone* mengabaikan perintah orang tua, kecanduan, serta konsentrasi belajar yang menurun. Adanya penelitian ini hendaknya orang tua lebih mengawasi anak dalam penggunaan *smartphone* dengan memberikan aturan atau batasan waktu agar anak dalam masa pandemi ini tetap belajar di rumah dengan baik dengan hasil belajar yang bagus. Orang tua senantiasa mendampingi anak agar anak terhindar dari kecanduan *smartphone*.

Kata kunci: anak usia 9 tahun, orang tua, *smartphone*

PENDAHULUAN

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan hampir pada seluruh tatanan kehidupan manusia. Di era globalisasi ini kemajuan media informasi dan teknologi sudah di rasakan hampir seluruh lapisan masyarakat (Dahlia, Safiah, & Z., 2017; E. Dewi, 2019). Teknologi adalah benda-benda atau alat-alat yang diciptakan oleh manusia untuk membantu dan mempermudah pekerjaan manusia dalam melakukan beberapa hal (Husaini, 2019; Saputri & Pambudi, 2018). Semakin berkembangnya teknologi dan informasi membuat semua orang semakin mudah mengakses segala macam informasi (Azizul, Riski, Fitriyani, & Sari, 2020; Lestari, 2018). Salah satu wujud dari perkembangan teknologi adalah dengan adanya *smartphone* (E. Dewi, 2019; Patricia, 2020). *Smartphone* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Smartphone* merupakan media yang berkembang di era modern yang dapat mempermudah kegiatan komunikasi manusia (Arwansyah & Wahyuni, 2020; Hudaya, 2018). Di Indonesia *smartphone* berkembang sangat pesat. Bahkan menjadi salah satu negara dengan Facebook, Twitter, dan Whastapp terbesar di dunia yang penggunaanya masing-masing mencapai 52 juta. Berbagai fitur-fitur dan aplikasi yang menarik, bervariasi, interaktif dan fleksibel pada *smartphone* memudahkan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan sangat cepat dan mudah.

Teknologi telah membantu dan mempengaruhi semua kalangan baik itu orang dewasa, remaja, bahkan anak-anak. Salah satunya adalah anak-anak SD yang berusia antara 6-12 tahun. Usia 6-12 tahun juga dikenal sebagai masa sekolah, anak-anak telah mampu menerima pendidikan formal dan menyerap berbagai hal yang ada di lingkungannya (Kusumantara, Santyadiputra, & Sugihartini, 2017; Murni, 2017). Pada tahap usia 7-11 tahun anak sudah dapat melakukan berbagai macam tugas yang konkret. Anak mulai mengembangkan tiga macam operasi berpikir yaitu identifikasi (mengenali sesuatu), negasi (mengingkari sesuatu), dan reprovokasi (mencari hubungan timbal balik antara beberapa hal. Anak usia 9 tahun adalah anak yang mempunyai rasa ingin tahu dalam menyerap berbagai hal yang ada di lingkungannya, mampu melakukan operasi dan penalaran logis sehingga sudah siap dalam menerima pendidikan formal dan sedang dalam tahap belajar dari berbagai hal mulai dari mengenali sesuatu, mencari hubungan timbal balik, serta dalam perkembangan perilaku sosial anak membandingkan sesuatu dengan aturan-aturan

(Chusna, 2017b; Kumala, Ani Margawati, & Rahadiyanti, 2019; Rini, Pratiwi, & Ahsin, 2021). Teknologi berupa *smartphone* sangat mudah menarik perhatian dan minat anak-anak. Semakin berkembangnya teknologi menjadi salah satu faktor meningkatnya persentase anak menggunakan *smartphone*. Berdasarkan penelitian terdahulu diketahui bahwa terjadi peningkatan penggunaan media dan *smartphone* pada anak yaitu 38% pada tahun 2011 dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013 (Nurhalipah, Yustiana, Saeni, & Muslih, 2020). *Smartphone* memiliki banyaknya fitur-fitur seperti *games* dan *smartphone* ini mudah untuk digunakan.

Desa Lemahsubur merupakan salah satu desa yang ada di Kecamatan Tempuran Kabupaten Karawang. Di Desa Lemahsubur mayoritas mata pencaharian masyarakatnya adalah petani. Sama seperti di kota-kota besar anak usia sekolah dasar yang ada di Desa Lemahsubur juga sudah mengenal *smartphone* pada usianya yang masih anak-anak. Pada tahun 2022 beberapa sekolah sudah bisa melakukan pembelajaran dengan tatap muka yaitu dengan syarat sudah vaksin dan juga mematuhi protokol kesehatan dengan memakai masker dan rajin mencuci tangan. Di Desa Lemahsubur tepatnya di SDN Lemahsubur 1 sudah melakukan pembelajaran tatap muka dengan difasilitasi tempat cuci tangan di depan kelas siswa. Tetapi kegiatan belajar anak sering tidak maksimal karena anak tidak fokus dalam belajar di kelas, disebabkan oleh dampak buruk *game online*, anak lebih suka mengobrol bersama teman sebangkunya tentang *game online* dan tidak memperhatikan saat guru menjelaskan.

Berdasarkan jabaran-jabaran tersebut memberikan gambaran tentang dampak negatif dari *smartphone* serta pentingnya peranan orang tua dalam mengawasi penggunaan *smartphone* pada anak. Sehingga dilakukan penelitian ini untuk mengetahui peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *smartphone* pada anak dan mengetahui dampak penggunaan *smartphone* pada anak usia 9 tahun. Dengan mengetahui peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *smartphone* pada anak akan membantu orang tua mengatasi dampak negatif yang ditimbulkan oleh *smartphone*. Selain itu dapat mempererat hubungan antara anak dan orang tua karena terjadi komunikasi yang bersifat positif. Penggunaan *smartphone* pada anak dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar yang berdampak terhadap meningkatkan minat dan hasil belajar pada anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif dan studi kasus. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 20 Juli 2022 di Desa Lemahsubur Kecamatan Telagasari Kabupaten Karawang. Metode penelitian deskriptif kualitatif mempunyai ciri-ciri yakni menggambarkan proses dari waktu ke waktu dalam situasi yang alami tanpa rekayasa serta dapat mengungkap hubungan yang wajar antara peneliti dengan *informant* (Nugrahani 2014). Dalam melakukan penelitian studi kasus, peneliti dapat berinteraksi terus menerus dengan data – data yang dikumpulkan (Nugrahani 2014). Selain itu juga dapat menggunakan berbagai sumber bukti penelitian tentang peristiwa yang berkonteks kehidupan nyata. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 9 tahun dan orang tua.

Penelitian ini memfokuskan pada informan berdasarkan kategori tertentu. Perbedaan kategori tersebut diharapkan dapat memberikan sumber data yang beragam sehingga dalam penelitian ini memperoleh sumber data yang kompleks. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan agar peneliti dapat mengetahui bagaimana peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *smartphone* pada anak usia 9 tahun yang hasil belajarnya tinggi, sedang maupun rendah.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni dengan 1) Observasi, observasi dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung, dengan mengambil peran atau tidak berperan. Observasi ini dapat dilakukan secara formal dan informal, dengan melibatkan peneliti sebagai anggota lembaga atau kelompok masyarakat yang diteliti. 2) Wawancara mendalam, wawancara terstruktur adalah wawancara yang dilakukan secara terencana dengan mempersiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan– pertanyaan tertulis sedangkan wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang dilakukan secara bebas, dimana peneliti tidak perlu pedoman wawancara yang disusun secara sistematis (Sugiyono, 2016).

3) Dokumentasi, dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari segala kejadian dan kegiatan penting dalam penelitian mulai observasi, wawancara dan lainnya agar lebih dapat dipercaya untuk menjadi sumber data pendukung dari data yang diperoleh. Data didapatkan berupa catatan observasi, catatan wawancara, dokumentasi dan pendukung lainnya. Teknik analisis data yang digunakan adalah penyederhanaan data, penyajian data dan penarikan

kesimpulan.

HASIL PEMBAHASAN

Salah satu faktor yang berkaitan dengan kualitas tumbuh kembang anak adalah pengaruh teknologi. Berdasarkan laporan terbaru *Hootsuite* dan *We Are Social*, hingga Januari 2021 penggunaan internet Indonesia meningkat hingga mencapai 202,6 juta. Dibandingkan dengan jumlah penggunaan internet pada tahun 2020, terdapat kenaikan 15,5% atau lebih dari 27 juta pengguna internet di Indonesia dalam 12 bulan terakhir. Persentase penggunaan internet berusia 16 hingga 64 tahun yang memiliki masing-masing jenis perangkat, di antaranya *mobilephone* (98,3%), *smartphone* (98,2%), laptop atau komputer desktop (74,7%), tablet (18,5%), *TV streaming* (6%), konsol game (16,2%), hingga *virtual reality device* (4,2%). Dalam laporan ini juga diketahui bahwa saat ini masyarakat Indonesia yang memiliki ponsel sebanyak 338,2 juta. Begitu juga data yang tak kalah menariknya, terdapat 170 juta pengguna aktif media sosial. Namun, dengan keberadaan *smartphone* juga bisa digunakan sebagai alat atau media pembelajaran yang sangat efektif (Alia & Irwansyah, 2018; Husaini & Lampung, 2014). Jadi, dapat dikatakan bahwa penggunaan teknologi *smartphone* pada saat ini memiliki dampak positif dan negatif bagi anak.

Dampak positif penggunaan *smartphone* sebagai berikut. (1) menambah pengetahuan, dengan menggunakan *smartphone* yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugasnya di sekolah (Damayanti, Ahmad, & Bara, 2020; Nurhalipah et al., 2020), (2) memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media jadi kita dengan mudah berbagi bersama teman kita, (3) mempermudah komunikasi karena *smartphone* suatu alat yang memiliki teknologi yang canggih sehingga semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia, dan (4) melatih kreativitas anak (Pujilestari, 2020; Rikizaputra & Sulastri, 2020). Diharapkan dengan adanya perkembangan teknologi berupa *smartphone* dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.

Namun yang terjadi di lapangan, penggunaan *smartphone* pada anak-anak lebih dominan pada dampak negatifnya. Menurunnya minat belajar anak karena lebih suka bermain *smartphone*. Anak yang kecanduan *smartphone* menyebabkan

anak menjadi pribadi yang tertutup dan suka menyendiri. Selain itu, anak bisa mengalami beberapa gangguan seperti gangguan pada kesehatan otak, kesehatan mata, kesehatan tangan, dan gangguan tidur (Anggraeni, 2019; Kumala et al., 2019). Dengan adanya *smartphone* anak rentan terkena paparan radiasi karena efek yang ditimbulkan ketika bermain *smartphone* terlalu lama biasanya mengakibatkan mata berair karena kelelahan mata. Kecenderungan anak menjadi kurang kreatif lagi. Hal itu dikarenakan ketika anak diberi tugas oleh sekolah ia tinggal *browsing* internet untuk menyelesaikan tugas. Ancaman *cyberbullying* atau pelecehan di dunia maya yang biasanya terjadi melalui jejaring sosial juga termasuk dampak negatif penggunaan *smartphone* pada anak. Penggunaan *smartphone* secara terus menerus akan menimbulkan kecanduan pada penggunanya. Selain itu, berdasarkan observasi awal peran orang tua dalam mengontrol anak pada penggunaan *smartphone* di lingkungan sekitar Desa Lemahsubur masih kurang karena orang tua tidak mengetahui dampak yang akan ditimbulkan oleh *smartphone*. Orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaan, sehingga kurang peka terhadap anak.

Hal itu tentu menjadi perhatian karena dampak negatif yang begitu mengkhawatirkan terlebih bagi anak-anak yang menggunakan *smartphone*. Oleh sebab itu, peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan melakukan pengawasan penggunaan *smartphone* pada anak (Imron, 2017). Mengemukakan hal-hal yang dilakukan orang tua untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan *smartphone* (1) mendampingi anak, (2) membuat kesepakatan waktu dalam penggunaan *smartphone* (3) membuat kesepakatan dalam membuka fitur-fitur yang akan dibuka, (4) *modelling* yang baik dari orang tua, (5) orang tua dapat menaruh *smartphone* dengan baik, dan (7) mengajak anak untuk belajar bersama. Sebagai orang tua, sebaiknya mereka membimbing dan memantau serta memberikan pemahaman yang baik kepada anak untuk lebih selektif dalam memilih permainan (*game online*) yang terdapat pada *smartphone* (Ariston & Frahasini, 2018; Pebriana, 2017).

Dalam menanggulangi dampak negatif penggunaan *smartphone* orang tua harus mampu mendidik dan mengarahkan anaknya sejak dini melalui sikap dan perbuatan yang sepatutnya dicontoh oleh anak – anaknya. Sebuah keluarga disarankan untuk lebih memperhatikan penggunaan *smartphone* pada anak saat dirumah dengan cara memberikan batasan waktu untuk bermain *smartphone* pada

anak saat dirumah dengan melakukan hal yang menarik seperti mengajak bermain diluar rumah, ajak anak untuk lebih banyak beraktivitas (olahraga, bermain musik, dll), dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *smartphone* untuk anak-anak SD adalah dilakukan melalui pengawasan waktu dan pengawasan akses yang digunakan oleh anak-anak melalui *smartphone*, tingkat SMP/ sederajat adalah masih dikontrol hanya tidak seperti anak sekolah dasar, saat di sekolah menengah/ pendidikan yang setara dengan mengawasi kegiatan anak-anak dalam menggunakan *smartphone* yang tidak menahan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *smartphone* pada anak adalah harus bersikap tegas dan tidak boleh memanjakan anaknya yang masih usia dini untuk menggunakan *smartphone* secara terus menerus karena lebih banyak dampak negatif yang timbul apabila seorang anak di bawah umur telah diberikan *smartphone* (Putriana, Pratiwi, & Waslih, 2019; Sahriana, 2019). Penelitian yang sama juga menunjukkan hasil bahwa kegiatan pendampingan dan bimbingan orang tua terhadap anak saat menggunakan *smartphone* harus selalu diterapkan agar anak sudah terlanjur pengguna berat gawai berangsur-angsur dapat mengurangi aktivitasnya dalam penggunaan *smartphone* (Karwati, Kurniawan, & Anggraeni, 2020). Peran orang tua dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *smartphone* sangatlah penting, yaitu orang tua membantu menjelaskan dan membimbing anak ketika sedang belajar (Asmuni., 2020).

Dampak Positif Penggunaan *Smartphone*

Smartphone memberikan dampak positif bagi anak apalagi dalam pembelajaran secara daring / online / jarak jauh akibat pandemi covid-19 ini yang mewajibkan anak agar belajar di rumah karena diberlakukannya *lockdown* atau *physical distancing* (Harsela & Qalbi, 2020; Suhana, 2018). Dampak positif dari penggunaan *smartphone* yang terjadi pada anak-anak sebagai berikut. 1) menambah pengetahuan. Dengan menggunakan *smartphone* anak dapat mencari informasi melalui internet, seperti menonton video pembelajaran di youtube dan mencari materi di Google sehingga anak mampu menyelesaikan tugas dari sekolah (Husaini, 2019; Purwanto et al., 2020), 2) memperluas jaringan persahabatan. Dengan menggunakan *smartphone* bisa anak dapat memperluas jaringan persahabatan melalui bermain *game*

bersama, 3) mempermudah komunikasi. *Smartphone* dapat memudahkan orang tua, keluarga, anak untuk berkomunikasi dan sangat berperan penting dalam pembelajaran di masa pandemi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Alia & Irwansyah, 2018) yakni beberapa hal yang menjadi dampak positif dalam penggunaan *smartphone* bagi anak adalah dapat menambah wawasan, anak dapat membangun relasi atau memperbanyak teman tanpa harus dibatasi jarak dan waktu. Dalam hal pengetahuan anak dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan mengoperasikan aplikasi yang ada dalam *smartphone* contohnya aplikasi Google atau YouTube. *smartphone* juga dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain maupun keluarga yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, ataupun WhatsApp (Chusna, 2017a). Untuk itu, penggunaan *smartphone* akan memberikan dampak bagi penggunaanya.

Dampak Negatif *Smartphone* pada Anak

Walaupun *smartphone* mempunyai dampak positif yang besar khususnya dalam bidang pendidikan dan komunikasi, namun penggunaan *smartphone* yang berlebihan bagi anak juga menimbulkan beberapa dampak negatif (Subarkah, 2019; Syifa, Setianingsih, & Sulianto, 2019). Pada saat anak memasuki usia sekolah dasar yaitu umur 6 – 12 tahun, perkembangan anak akan sangat cepat, baik perkembangan secara fisik maupun perkembangan secara psikologis. Pada umur ini anak juga memiliki rasa penasaran yang tinggi. *smartphone* sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak. *Smartphone* membawa dampak negatif dan positif terhadap anak. Berdasarkan pendapat orang tua di Desa Lemahsubur Kecamatan Telagasari Kabupaten Karawang mengenai dampak negatif penggunaan *smartphone* yang dialami oleh anak yakni 1) anak mengabaikan perintah orang tua, 2) menyebabkan kecanduan, serta 3) konsentrasi belajar anak yang menurun. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang mengungkapkan bahwa dampak negatif penggunaan *smartphone* yakni anak cenderung memiliki ketergantungan pada *smartphone* dan juga penurunan konsentrasi saat belajar (Harsela & Qalbi, 2020; Saputri & Pambudi, 2018).

Sosok yang paling berpengaruh dalam mencegah atau mengatasi dampak negatif penggunaan *smartphone* adalah orang tua. Pendampingan dialogis dari orang tua sangat dibutuhkan dalam mengurangi dampak negatif penggunaan *smartphone* (Ariston & Frahasini, 2018; Yanizon, Rofiqah, & Ramdani., 2019). Orang tua

menjadi pendamping dan pengawas nomor satu yang tidak dapat digantikan perannya dalam mendidik anak. Orang tua juga wajib bertanggung jawab dalam mengatasi dampak negatif dari penggunaan *smartphone*. Beberapa cara yang harus dilakukan orang tua dalam mengawasi anak ketika menggunakan *smartphone* adalah sebagai berikut. (1) Batasi waktu anak. Ketika anak masuk usia praremaja, orang tua bisa memberi kebebasan yang lebih karena anak usia ini juga perlu *smartphone* untuk fungsi jaringan sosial mereka. Di atas usia 5 tahun (mulai 6 tahun sampai usia 12 tahun) orang tua bisa memperbanyak waktu anak bergaul dengan *smartphone*. Jika orang tua telah menerapkan kedisiplinan dari awal, maka di usia praremaja anak akan bisa menggunakan *smartphone* secara bertanggung jawab (Mulyani, Masrul, & Astuti, 2021; Sahriana, 2019), (2) Hindarkan kecanduan. Kecanduan atau penyalahgunaan *smartphone* biasanya terjadi karena orang tua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil, maka sampai remaja pun ia akan melakukan cara pembelajaran yang sama. Orang tua harus menerapkan aturan kepada anak tanpa bersikap otoriter, (3) Beradaptasi dengan zaman. Dampak positif *smartphone* akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya, seorang anak harus tahu fungsi *smartphone* dan harus bisa menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Hal lain yang dapat dilakukan oleh orang tua adalah mengajak anak melakukan kegiatan positif, seperti berolahraga bersama, berkebun, ataupun membuat kerajinan dari bahan-bahan yang mudah ditemukan, sehingga anak-anak memiliki kesibukan lain dan tidak fokus terhadap kehadiran *smartphone* (P. A. S. C. Dewi & Khotimah, 2020; Hadi, 2020). Orang tua diharapkan lebih komunikatif anak, bertanya tentang kesulitan yang dihadapi, sehingga anak merasa diperhatikan dan disayang. Selain itu, orangtua berusaha membangun suasana lingkungan yang kondusif. Orang tua harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk siswa sehingga mereka dapat belajar dengan baik (Astuti, Sunarno, & Sudarisman, 2012; Iftitah & Anawaty, 2020). Oleh karena pentingnya peran orang tua dalam mengawasi anak saat menggunakan *smartphone*, maka diharapkan orang tua mau lebih peduli terhadap perkembangan anak dengan meluangkan waktu untuk membantu anak belajar, berdiskusi, bertanya, dan sangat penting adalah orang tua memberikan semangat kepada anak. Semangat tersebut dapat berupa kata-kata yang menimbulkan dorongan dalam diri anak, sebagai media untuk pemacu semangat anak.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan mengenai peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *smartphone* pada anak usia 9 tahun. Orang tua dapat memberikan batasan waktu penggunaan *smartphone*, selektif dalam memilihkan aplikasi untuk anak, menemani anak saat menggunakan *smartphone*, melatih anak untuk bertanggung jawab atas penggunaan *smartphone*. Dengan pengawasan dari orang tua, anak lebih menerima banyak hal-hal positif dan terhindar dari dampak negatif penggunaan *smartphone*. Dampak positif yang terjadi pada anak usia 9 tahun yakni dapat menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, dan mempermudah komunikasi. Sedangkan dampak negatif yang terjadi pada anak usia 9 tahun yakni anak mengabaikan perintah orang tua, terjadi kecanduan, serta konsentrasi belajar yang menurun.

REKOMENDASI

Orang tua harus mendampingi anaknya yang sedang menggunakan *smartphone*. Hal ini bertujuan agar anak ketika melakukan pembelajaran tidak mengakses aplikasi lain dan bisa fokus dengan pembelajarannya. Terutama bagi anak usia 9 tahun yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi agar diarahkan menggunakan *smartphone* dalam kegiatan-kegiatan yang dapat mengasah kreatifitas mereka dan terhindar dari situs yang negatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT*, 14(1), 65–78. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.639>.
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan tentang Dampak Gadget bagi Kesehatan terhadap Perilaku Penggunaan Gadget pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin,”. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 65. Retrieved from <https://journal.lppm-stikesfa.ac.id/index.php/FHJ/article/view/68/29>.
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational*

Review and Research, 1(2), 86–91.

<https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>.

- Arwansyah, A., & Wahyuni, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan TA 2018/2019. *Jurnal Ekodik: Ekonomi Pendidikan*, 7(1), 31–44. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/ekodik/article/view/16446/12740>.
- Asmuni. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(4), 281–288.
- Astuti, R., Sunarno, W., & Sudarisman, S. (2012). *Pembelajaran IPA dengan Pendekatan Keterampilan Proses Sains Menggunakan Metode Eksperimen Bebas Termodifikasi dan Eksperimen Terbimbing Ditinjau dari Sikap Ilmiah dan Motivasi Belajar Siswa*. Universitas Sebelas Maret. Retrieved from <http://jurnal.pasca.uns.ac.id>.
- Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Mater Gerak. *Vox Edokasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>.