

BAB II KAJIAN TEORI

2.1 Penggunaan *Smartphone*

2.1.1 Pengertian *Smartphone*

Smartphone adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus terutama untuk membantu manusia dalam menjalankan aktivitasnya. *Smartphone* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, *samsung*, *vivo*, *Opvo*, *infinix*, *realme*, *lenovo*, *readme*, *xiaomi* (Pebriana, 2017:3).

Smartphone merupakan sebuah media modern yang dapat diartikan sebagai sebuah benda yang sangat penting, yang dapat dipergunakan untuk semua bidang kehidupan, sebagaimana peralatan elektronik yang lain. *Smartphone* pun dapat dipergunakan secara positif maupun negatif, banyaknya *smartphone* di kalangan anak-anak merupakan indikasi kemewahan yang secara spesifik, banyaknya anak-anak yang ditinggalkan oleh orang tua nya karena kesibukan orang tua dan orang tua pun lupa akan kehidupan masa depan anak-anaknya, sehingga disisi lain akan terjadi kecemburuan sosial anak terhadap temannya atau mungkin seorang anak akan lebih suka meniru orang lain yang dijadikan idolanya daripada mengikuti orang tuanya maka, *smartphone* menjadikan pedang bermata dua, apabila dimanfaatkan dengan baik, dia akan memberikan manfaat bagi orang dewasa maupun anak-anak. Namun apabila penggunaan *smartphone* dipakai secara negatif, maka bahayanya akan lebih besar daripada manfaat yang diberikan (Sunarto, 2014:141).

Menurut Husna (2017:318) *Smartphone* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Smartphone* adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap suatu yang baru. *Smartphone* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: *computer*, *handphone*, *game* dan lainnya.

2.1.2 Bentuk Penggunaan *Smartphone*

Bentuk penggunaan *smartphone* pada anak usia dini biasanya hanya sebatas menonton video animasi kartun, menjalankan fitur berbagai permainan yang secara tidak langsung dapat menstimulasi otaknya. Selain itu, pada kalangan anak usia dini *smartphone* biasa digunakan sebagai media pembelajaran. Terlepas dari itu, intensitas pemakaiannya juga perlu diperhatikan agar tidak menimbulkan kecaduan *smartphone* yang sulit untuk disembuhkan. Bentuk penggunaan *smartphone* pada anak usia dini rata-rata sebatas memainkan game dan menonton video atau youtube. Bila dipandang dari segi tempat, kebanyakan anak menggunakan *smartphone* dirumah sepulang sekolah, pada saat makan, dan terkadang hendak sebelum tidur (Hijriyani & Astutui, 2020:16).

Menurut Nurhaedah, (2019:71) *Smartphone* dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik *smartphone* tersebut. Penggunaan *smartphone* pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga dewasa. Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan oleh alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, *youtube*, bermain *game*, ataupun

lainnya. Sedangkan penggunaan pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain *game*, dan menonton animasi. Pemakainnya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas penggunaannya pada orang dewasa dan anak-anak. Anak-anak pada dasarnya belum waktunya untuk diberikan sebuah telepon seluler pribadi, hal ini dikarenakan pada anak-anak dikhawatirkan anak-anak akan berubah menjadi memiliki perilaku konsumtif yang berlebihan. Memang anak-anak sekolah dasar dan menengah pertama masih sangat dilarang atau memerlukan pengawasan yang ketat dalam menggunakan *smartphone* dalam aktivitas sehari-hari mereka.

Penggunaan *smartphone* sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1-4 jam dalam sekali penggunaa serta menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak usia dini, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakainnya serta intensitas penggunaan *smartphone* yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan *smartphone* akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari penggunaan *smartphone* pada anak usia dini yaitu berupa kecanduan yang sulit di sembuhkan. Misalnya *smartphone* dalam bentuk handphone saat ini memiliki berbagai variasi OS (*Operating System*), seperti *android*, *windows phone* dan *blackberry* (Fajrin, 2015:4).

2.1.3 Aplikasi Yang Ada di *Smartphone*

Penggunaan *smartphone* pada anak usia dini biasanya dipakai untuk bermain *game* dari total keseluruhan pemakai. Sedangkan yang cukup banyak juga dikalangan anak usia dini adalah penggunaan *smartphone* untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak. Sedangkan sedikit sekali yang menggunakan untuk berkomunikasi dengan orang tua mereka atau untuk melihat video pembelajaran (Zulkifli, (2017:97).

Aplikasi-aplikasi yang terdapat pada *smartphone* tersebut bukan hanya aplikasi tentang pembelajaran mengenai huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan video *game*. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan *smartphonenya* untuk bermain *game* dari pada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya. “Aplikasi atau perangkat lunak adalah salah satu program siap pakai yang dibuat untuk melakukan sebuah tugas atau instruksi-instruksi tertentu yang memiliki fungsi dan tujuan tertentu”. Aplikasi yang ada di *smartphone* seperti *youtube* seharusnya digunakan dengan sebaik mungkin agar anak dapat memaksimalkan teknologi yang sudah ada untuk digunakan sebagai sarana belajar yang cukup baik dan tergolong dalam media pembelajaran yang mengasyikan, dengan adanya metode pembelajaran menggunakan *smartphone* anak (Nuraedah, 2019:72).

2.1.4 Dampak Penggunaan *Smartphone*

Smartphone memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan *smartphone* pada anak memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak

negatif pada *smartphone* tersebut. Tetapi harus sadar bahwa berkomunikasi menggunakan *smartphone* juga punya kekurangan. *Smartphone* mengubah suara menjadi gelombang elektromagnetik seperti halnya radio. Kuatnya pancaran gelombang dan letak *smartphone* yang menempel di kepala akan mengubah sel-sel otak hingga berkembang abnormal dan potensial menjadi sel kanker. Jadi, efek radiasi *smartphone* sedemikian berbahaya jika sering digunakan (Marpaung, 2018:55).

Penggunaan *smartphone* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa menjadi lebih mengandalkan handphone daripada harus belajar. Untuk memaksimalkan pengawasan anak saat bermain dengan *smartphone* nya, ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan, yaitu: *Pertama*, menjadikan akun email pribadi orang tua sebagai akun utama anak-anak, sehingga semua kegiatan internet anak langsung terintegrasi dan terpantau di akun email orang tua. *Kedua*, untuk aplikasi sosial media, hanya ijin anak berteman dan mem-follow teman yang sebaya. *Ketiga*, membuat peraturan *No Smartphone* mulai bakda maghrib sampai jam sembilan malam. Ini adalah prime-time efektif anak untuk belajar. *Keempat*, untuk anak usia SD atau TK sebaiknya dibatasi anak bermain *smartphone* tidak lebih dari dua jam per hari. *Kelima*, orang tua harus menjadi teladan dengan tidak menunjukkan intensitas tinggi dalam memakai *smartphone*. *Keenam*, jangan memarahi anak-anak membabi buta saat mengetahui mereka terpapar konten negatif di dunia maya. Sebaiknya beri pendampingan, pengarahan, dan penjelasan yang sesuai dan mudah dipahami oleh bahasa anak (Saroinsong, 2016:775).

Salah satu dalam penggunaan *smartphone* yaitu handphone. Handphone telah membuat inovasi yang sangat besar atau spektakuler dalam industri telekomunikasi yang bertujuan untuk mempermudah pekerjaan dan aktifitas pribadi seseorang. Hal ini merupakan sebuah realitas yang tidak dapat dipungkiri. Namun penggunaan handphone juga memberikan dampak yang cukup menakutkan, sebab dengan mengaktifkan handphone akan keluar radiasi yang berada didekat kepala pemakai ketika sedang melakukan pembicaraan. Ini merupakan suatu kondisi dimana kepala pemakai memungkinkan terkena banyak gelombang dan radiasi dari penggunaan handphone tersebut (Riyaldi, 2003:88).

Penggunaan *smartphone* dikalangan anak usia dini juga banyak menimbulkan dampak yang terjadi diantaranya dampak positif dan negatif. Adapun dampak positifnya yaitu: *Pertama*, hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah dan menjadi halangan. Hal ini karena kecanggihan dari aplikasi yang ada didalam *smartphone*. *Kedua*, memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial. Sehingga memudahkan berkomunikasi dengan orang jauh. *Ketiga*, mempermudah anak dapat pengalaman dan pengetahuan baru. Sedangkan, dampak negatifnya yaitu: *Pertama*, Aplikasi yang ada didalam *smartphone* membuat anak lebih mementingkan diri sendiri. Sering kali mengabaikan orang sekitar ketika sedang asyik menggunakan *smartphone*. *Kedua*, Menimbulkan kecanduan pada anak, sehingga intensitas penggunaan *smartphone* dikalangan anak akan lebih banyak dibanding dengan kegiatan diluar rumah.

2.2 Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

2.2.1 Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang sedang mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat. Hal ini diperkuat dengan pernyataan anak usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengembangkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan baru yang diperolehnya, dan mengembangkan kemampuan memahami sesuatu dengan cara melihat bermacam-macam hubungan anatar suatu objek dengan objek yang lainnyaberdasarkan perbedaan dan persamaan. (Aprinawati, 2017) *Masa golden age* atau masa emas sangat dikenal sebagai penanda atau karakteristik perkembangan anak yang tidak ada dalam rentang kehidupan manusia.

Hal ini tertera dalam ketentuan undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 yang berbunyi, Pendidikan Aank Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Depdikbud, 2014).

Menurut NAETC (*National Association for Young Children*) anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga, pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD. Pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan anak dalam berbagai aspek

kehidupan. Proses pembelajaran terhadap anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak (Susanto, 2017: 1).

2.2.2 Pengertian Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Perkembangan adalah perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan dalam waktu tertentu, dari kemampuan sederhana menjadi kemampuan yang lebih kompleks. Perkembangan merupakan proses perubahan atau peningkatan sesuatu kearah yang kompleks dan bersifat psikis. Perkembangan dan pertumbuhan merupakan dua hal yang berbeda akan tetapi perkembangan berhubungan dengan pertumbuhan.

Menurut Syamsu, (2012:15) Perkembangan dapat diartikan juga sebagai suatu proses perubahan dalam diri individu atau organisme, baik fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah) menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan. Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Julianti & Agustin, (2011:1) perkembangan juga merupakan perubahan yang berkesinambungan dan progresif dalam organisme dari lahir sampai mati, pertumbuhan, perubahan dalam bentuk dan dalam integrasi dari bagian-bagian jasmaniah ke dalam bagian-bagian fungsional, kedewasaan atau kemunculan pola-pola asasi dari tingkah laku yang dipelajari.

Hurlock, (2011:250) mengatakan bahwa perkembangan sosial adalah perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Allen & Marotz, (2010:31) perkembangan sosial adalah area yang mencakup perasaan dan mengacu pada perilaku dan respon individu terhadap hubungan mereka dengan individu lain.

Menurut Farida, (2013:12) yang dimaksud dengan perkembangan sosial anak adalah bagaimana anak usia dini berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan masyarakat luas agar dapat menyesuaikan diri dengan baik sesuai apa yang diharapkan oleh bangsa dan negara. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial individu ditandai dengan pencapaian kematangan dalam interaksi sosialnya, bagaimana ia mampu bergaul, beradaptasi dengan lingkungannya dan menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok.

Menurut Wiyani, (2014:20) perkembangan sosial anak usia dini dapat didefinisikan dengan berbagai perubahan terkait dengan kemampuan anak usia 0-6 tahun dalam menjalin relasi dengan dirinya sendiri maupun dengan orang lain untuk mendapatkan keinginannya. Perkembangan sosial anak ini mulai sedikit kompleks ketika anak menginjak usia 4 tahun dimana anak mulai memasuki ranah pendidikan yang paling dasar yaitu taman kanak-kanak.

Perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perkembangan sosial pada anak dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat tempat tinggal. Perkembangan berlangsung dengan perlahan-lahan melalui masa demi masa. Kadang-kadang seseorang mengalami masa krisis pada masa kanak-kanak dan masa pubertas. Perkembangan adalah suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak dapat diulang kembali (Suhada, 2016:16).

Mayar, (2013:460) mengatakan “Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial”. Proses perkembangan terjadi

secara terus menerus dan saling berkaitan antara komponen dengan komponen lain. Jadi, apabila seorang anak tumbuh semakin besar, secara tidak langsung kepribadian anak tersebut juga semakin matang. Perkembangan ini ditentukan oleh proses pematangan organ-organ tubuh dan terjadi pada setiap manusia normal sehingga kita dapat memperhitungkan sebelumnya. Dengan demikian, kita dapat memperkirakan pada umur berapa seseorang akan mulai berbicara, pada umur berapa seseorang akan mulai berhenti bertumbuh.

Latifa, (2017:194) mengatakan bahwa “Karakteristik perkembangan seseorang berbeda-beda, tergantung faktor yang memengaruhi perkembangan seseorang”. Pada awalnya, tingkah laku sosial anak dipengaruhi dari lingkungan keluarganya. Kemudian perkembangannya dipengaruhi dari lingkungan sekolah dan masyarakat. Perlakuan dan bimbingan orang tua pada anak sangat berpengaruh pada perkembangan sosialnya di berbagai aspek kehidupan sosial atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta dapat mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana hidup sebagai makhluk sosial dan menerapkan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Warisyah, (2018:131) mengatakan bahwa “Penggunaan Internet dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang”. Menurutnya anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada dan sering terlena dengan kecanggihan *smartphone* yang tersedia fitur-fitur didalamnya. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *smartphone* akan lebih emosional, bahkan dapat membentuk sikap pemberontak pada anak karena merasa diganggu saat orang lain maupun orang

tuanya yang berbicara maupun bermaksud berinteraksi secara fisik pada anak saat anak sedang asyik bermain *smartphone* seperti *game*. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari seperti belajar, bahkan untuk makanpun harus disuap.

2.2.3 Ciri-Ciri Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Erikson mengidentifikasi perkembangan sosial anak sebagai berikut (1) Tahap 1 : Basic trust vs Mistrust (percaya vs curiga), usia 0-2 tahun pada tahap ini, apabila anak mendapatkan pengalaman yang menyenangkan akan tumbuh rasa percaya diri dan apabila mendapatkan pengalaman yang kurang menyenangkan akan timbul rasa curiga. (2) Tahap 2: Autonomy vs Shame & Doubt (mandiri vs ragu), anak usia 2-3 tahun apabila sudah merasa mampu menguasai anggota tubuhnya dapat menimbulkan otonomi, sebaliknya apabila lingkungan terlalu banyak bertindak untuk anak akan menimbulkan rasa malu dan ragu-ragu. (3) Tahap 3: Initiative vs Guilt (inisiatif vs bersalah), anak usia 4-5 tahun, anak dapat menunjukkan mulai lepas dari orang tua anak berinteraksi dengan lingkungannya. Kondisi lepas dari orang tua menimbulkan rasa berinisiatif, dan sebaliknya menimbulkan rasa bersalah. (4) Tahap 4: percaya diri vs rasa rendah diri, usia 6 tahun sampai pubertas, anak telah dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan untuk menyiapkan diri memasuki masa dewasa sehingga perlu memiliki keterampilan tertentu. Apabila anak menguasai keterampilan tertentu dapat menumbuhkan rasa percaya diri, dan apabila tidak akan menumbuhkan rasa rendah diri.

Menurut Piaget ciri perkembangan sosial anak usia 4-6 tahun (taman kanak-kanak) sebagai berikut (1) Usia 4 tahun, perkembangan sosial antara lain: sangat antusias, lebih menyukai bekerja dengan 2 atau 3 teman yang dipilih, suka

memakai baju orang tua/orang lain, dapat membereskan alat permainannya, tidak menyukai apabila dipegang tangannya dan menarik perhatian karena di puji. (2) Usia 5 tahun, perkembangan sosial antara lain: senang di rumah dekat dengan ibu, ingin di suruh/ senang membantu, senang pergi ke sekolah, kadang-kadang malu dan sukar bicara, bermain dengan kelompok 2 atau 5 orang, serta bekerjanya terpacu oleh kompetisi dengan anak lain. (3) Usia 6 tahun, perkembangan sosial meliputi: mulai terlepas dari sang ibu, menjadi pusatnya sendiri, mementingkan diri sendiri, antusiasme yang impulsif, dapat menjadi faktor pengganggu di kelas, menyukai pekerjaannya dan selalu ingin membawa pulang. Perilaku prososial anak usia dini sebagaimana dalam Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini mencakup (1) Kemampuan bermain dengan teman sebaya, (2) Memahami perasaan, (3) Merespon, (4) Berbagi, (5) Menghargai hak dan pendapat orang lain, (6) Kooperatif, (6) Toleran, dan (7) Berperilaku sopan.

2.2.4 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini

Masganti, (2015:13) Menjelaskan bahwa sebagian besar waktu kehidupan anak dilalui bersama dengan orangtua terutama pada ibu yang tidak bekerja di luar rumah. Faktor- faktor yang paling dominan dalam proses perkembangan antara lain dalam masalah bawaan (nature) dan bimbingan, kesinambungan dan ketidaksinambungan, serta pengalaman masa dini dan masa lanjut.

Pertama, faktor bawaan dan bimbingan yaitu manusia dilahirkan dalam keadaan baik. Sumber kebaikan dalam diri manusia tidak diperoleh dari luar, melainkan dari dalam diri manusia tidak diperbolehkan dari luar, melainkan dari dalam diri yang secara alami telah diberikan Tuhan kepada manusia.

Perbuatan bermoral berakar pada kebebasan manusia dalam berbuat dan perbuatan itu terjadi secara otomatis sesuai prinsip-prinsip moral dan rasional. Sedangkan faktor bimbingan atau lingkungan ditentukan oleh lingkungan. Setiap individu mempunyai tempramen yang berbeda, namun secara keseluruhan lingkunganlah yang membentuk jiwa. Pada saat jiwa dalam kondisi lunak yaitu pada usia dini, anak-anak mudah dididik menurut kemauan pendidiknya. Lingkungan membentuk jiwa anak-anak melalui proses asosiasi (dua gagasan selalu muncul bersama), repetisi (melakukan sesuatu berkali-kali), imitasi (peniruan), dan reward and punishment (penghargaan dan hukuman).

Kedua, kesinambungan dan ketidaksinambungan pada perkembangan terkadang terjadi secara berkesinambungan, tetapi juga kadang-kadang terjadi tidak berkesinambungan. Anak-anak yang telah mampu berjalan dan mendapatkan kesempatan belajar berjalan tentu akan mampu berlari sebagai konsekuensi dari kemampuan berjalan yang telah dimilikinya. Perkembangan terjadi secara kualitatif terus bertambah dan berkembang.

Ketiga, pengalaman pada anak usia dini sangat menentukan perkembangan pada usia selanjutnya. Anak-anak bersifat fleksibel. Mereka tidak menolak pendapat pengalaman pada usia dini memiliki pengaruh pada usia selanjutnya tetapi mereka yakin bahwa pengalaman pada usia dini sama pentingnya dengan pengalaman pada usia-usia selanjutnya. Didalam ajaran agama Islam diyakini bahwa anak-anak usia 7 tahun harus diajarkan shalat dan pada usia 10 tahun dipukul jika meninggalkan shalat. Ini merupakan contoh yang menunjukkan bahwa anak-anak baru diajarkan agama setelah mereka menyelesaikan usia 0-6

tahun atau dengan kata lain setelah mereka memiliki kesiapan belajar agama dengan baik.

2.3 Dampak Penggunaan *Smartphone* Pada Perkembangan Sosial

Anak Usia Dini

Menurut Warisyah, (2015:131) mengatakan bahwa Anak-anak yang sering menggunakan *smartphone*, sering kali lupa dengan lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih bermain menggunakan *smartphone* dari pada bermain bersama teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggal. Dampak lainnya adalah semakin meluas dan terbukanya akses internet dalam *smartphone* yang menampilkan segala hal beberapa diantaranya merupakan suatu hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Pada usia anak sekolah dasar tentu akan mengganggu proses kegiatan belajar mereka di sekolah, dimana anak membutuhkan hubungan sosial yang baik seperti interaksi pada teman dan gurunya. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada anak akan menimbulkan sifat egois dan individualisme. Dampak negatif dari penggunaan *smartphone* adalah anak cenderung untuk individualis, susah bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk dikontrol dari penggunaan *smartphone* yang pada akhirnya ota anak-anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain *game* (Saputri, 2018:277).

Menurut Kusumoastuti, (2021:7) mengatakan bahwa anak-anak yang sudah terdampak kecanduan *smartphone Pertama*, anak yang menggunakan *smartphone* disetiap waktu luang. *Kedua*, selalu terlihat gelisah bila tidak sedang menggunakan *smartphone*. *Ketiga*, tidak tertarik dengan aktivitas lain selain bermain dengan *smartphone*. *Keempat*, enggan bepergian ke luar rumah. *Kelima*,

mengalami kesulitan tidur di malam hari. *Keenam*, melanggar batas waktu menggunakan *smartphone* yang diperoleh oleh orang tua. *Ketujuh*, menggunakan *smartphone* secara sembunyi-sembunyi.

Penggunaan *smartphone* secara terus-menerus akan menimbulkan kecanduan pada penggunanya. Hal ini tentu perlu menjadi perhatian karena dampak negatif yang begitu mengkhawatirkan terlebih bagi anak-anak yang menggunakan *smartphone*. Maka dari itu peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan melakukan pengawasan dan pengontrolan penggunaan *smartphone* pada anak. “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, dan sebagainya), dan bersosialisasi dengan teman sebayanya” (Setianingsih, 2018:201).

Menjauhkan anak dari *smartphone* pada saat ini, sungguh hal yang agak mustahil dan susah. Persoalannya adalah orang tua tidak bisa terlepas dari *smartphone* ini. Kerja berhubungan dengan *smartphone*, menghubungi saudara-saudara dengan *smartphone*, menyelesaikan banyak urusan dengan *smartphone*. Pada sisi lain, anak-anak tentu saja ada di dekat kita. Sehingga, menjauhkan anak-anak dari *smartphone* adalah pekerjaan yang butuh energi dan tingkat kesulitan yang cukup tinggi.

Perilaku anak dalam menggunakan *smartphone* memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif dari penggunaan *smartphone* diantaranya memudahkan anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak seperti

adanya aplikasi mewarnai, membaca dan menulis yang menarik karena dilengkapi dengan gambar. Anak-anak tidak memerlukan tenaga dan waktu yang lebih untuk belajar membaca dan menulis dibuku kertas. Penggunaan *smartphone* dalam waktu yang lama merupakan kebiasaan buruk dan akan berdampak kepada kesehatan dari anak tersebut, termasuk membuat pola hidup anak yang lebih sering duduk dan makan-makanan yang cepat saji yang berdampak meningkatkan resiko penurunan akademik, obesitas dan depresi.

Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yaitu akan lebih menimbulkan efek yang tidak baik untuk tumbuh kembang anak-anak tersebut. Anak-anak tersebut lebih banyak menirukan adegan-adegan dari animasi yang mereka tonton, menjadi kurang berinteraksi dengan orang lain karena lebih senang berinteraksi dengan anak-anak yang sepaham dengan penggunaan *smartphone*, serta menjadi kecanduan dalam bermain *game* dan tidak ingin mengerjakan hal-hal lainnya. Hal-hal tersebut tentu perlu ditanggulangi oleh orang tua dengan memberikan pengawasan dan pengarahan agar anak-anak mereka tidak menjadi kecanduan *smartphone* serta enggan untuk berinteraksi sosial. Pada usia dini anak mengalami masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai rangsangan. “Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh kognitif, motorik, bahasa, sosial emosional, agama dan moral” (Thaufik, 2017:1).

2.4 Penelitian Relevan

Dalam kajian teori ini peneliti akan mendeskripsikan beberapa karya yang relevan dengan judul Dampak Penggunaan *Smartphone* Pada Perkembangan

Sosial Anak Usia Dini di Desa Wunduwatu Kecamatan Andoolo Kabupaten Konawe Selatan.

2.4.1 M. Hafiz Al-Ayouby (2017) Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung). Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak usia dini sering menggunakan *gadget* pada saat kegiatan tertentu. Sehingga anak usia dini terlalu senang menggunakan *gadget* yang dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif sebagian besar anak usia dini menggunakan *gadget* hanya untuk bermain *game* dan menonton film animasi yang seharusnya *gadget* dapat dipergunakan untuk media pembelajaran bagi anak usia dini. Penggunaan *adget* sebaiknya tidak diberikan pada anak dibawah usia 6 tahun, karena saat usia tersebut anak lebih baik diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas lingkungan agar mudah untuk bersosialisasi.

2.4.2 Rika Widya (2020) Dampak Negatif Kecanduan *Gadget* Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di Paud Ummul Habibah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak lebih sering menggunakan *gadget*. Hal ini membuat kecanduan dan akan berpengaruh kepada perilaku anak seperti *gadget* dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan zona nyamannya bersama *gadget*, sehingga menimbulkan sikap individualis pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap teman, maupun orang lain.

2.4.3 Meta Anindya Aryanti Gunawan (2017) Hubungan Durasi Penggunaan *gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurbroto, Banyumanik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada saat ini anak prasekolah mengalami masalah psikososial khususnya masalah sosial- emosional seperti kecemasan, susah beradaptasi, susah bersosialisasi, susah berpisah dari orang tua, anak sulit diatur, dan perilaku agresif. Berbagai stimulasi mampu mempengaruhi perkembangan anak, diantaranya yaitu *gadget*.

2.4.4 Yulia Trinika (2014) Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia prasekolah (3-6 Tahun) Di TK Swasta Kristen Imanuel Tahun Ajaran 2014-2015, Pontianak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lamanya durasi penggunaan *gadget* 30 menit hingga 5 jam perhari. Ini menyebabkan 170 anak, sebanyak 61 anak yang menurut pengamatan orang tua dirumah, anak lebih menyenangi menggunakan *gadgetnya* dibandingkan bermain dengan teman sebayanya.

Berbeda dengan penelitian-penelitian di atas, penelitian yang dilakukan oleh penulis lebih difokuskan pada bentuk penggunaan *smartphone* pada anak usia dini di Desa Wunduwatu Kecamatan Andoolo Kabupaten Konawe Selatan, dan Dampak Penggunaan *smartphone* pada perkembangan sosial anak usia dini di Desa Wunduwatu Kecamatan Andoolo Kabupaten Konawe Selatan. Selain itu penelitian ini memiliki keunikan tersendiri yang mana penelitian tentang dampak penggunaan *smartphone* ini baru pertama kali di lakukan di Desa Wunduwatu Kecamatan Andoolo Kabupaten Konawe Selatan.

Adapun perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan penulis, yaitu: 1) Sama-sama membahas tentang dampak penggunaan *smartphone*; 2) Perkembangan dan perilaku sosial pada anak usia dini; 3) Bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *smartphone* pada perkembangan sosial anak usia dini.

2.5 Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (2017:60) mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah *Smartphone* yang merupakan bagian dari alat komunikasi yang pada saat ini menjadi bukti kemajuan dari berbagai kondisi. *Smartphone* saat ini banyak digunakan dikalangan masyarakat, baik dari kalangan mahasiswa, perkantoran, maupun anak-anak. Perkembangan yang semakin maju tersebut menyebabkan terjadi beberapa pergeseran bentuk dan perilaku perkembangan anak yang sudah terlalu dimudahkan oleh teknologi.

Penggunaan *smartphone* tersebut juga dapat menjadi candu yang akan sulit untuk ditanggulangi dan mengakibatkan pola perilaku yang menyimpang jika tidak dalam pengawasan yang tepat. Dampak yang timbul dari segi positif dan negatif tergantung dari jenis penggunaan *smartphone*. Dari segi positifnya orang tua tidak khawatir anak akan bermain diluar rumah, mudahnya pengawasan orang tua serta bisa digunakan sebagai metode pembelajaran, maka anak-anak akan lebih mudah menyerap proses pembelajaran karena menggunakan video yang digemari oleh anak-anak. Akan tetapi dampak negatifnya lebih menimbulkan efek yang tidak baik untuk tumbuh kembang anak-anak. Anak-

anak lebih banyak menirukan adegan dari animasi yang mereka tonton, menjadi kurang berinteraksi dengan orang lain karena lebih senang berinteraksi dengan anak-anak yang sepeham dengan menggunakan *smartphone* serta menjadi kecanduan dalam bermain *game*. Sehingga perlu ditanggulangi oleh orang tua dengan memberikan pengawasan dan pengarahan agar anak-anak mereka tidak menjadi kecanduan *smartphone* serta enggan untuk berinteraksi sosial. Berikut ini adalah gambaran kerangka berfikir dalam penelitian ini:

