

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Orang tua

2.1.1.1 Pengertian orang tua

Orang tua merupakan manusia atau individu yang lebih tua usianya dari kita atau pun orang yang dituakan di suatu kelompok. Akan tetapi, orang tua biasanya didefinisikan di masyarakat umum sebagai orang yang telah melahirkan kita yaitu ibu dan ayah atau sebutan lainnya. Orang tua punya andil penting ke kehidupan anaknya masing-masing salah satunya adalah emosi, pikiran itu semua dihasilkan dari ajaran orang tua kepada sang anak baik secara sadar ataupun tidak sadar. Maka dari itu orang tua mempunyai peran dan pengaruh yang amat sangat penting atas pendidikan anaknya.

Menurut Rusmaini dalam Jimmi (2017, hlm 89) mengemukakan bahwa orang tua adalah manusia dewasa pertama yang mempunyai tanggung jawab atas pendidikan, karena secara alamiah anak-anak pada tahap awal pertumbuhan berada di tengah tengah keluarga. Menurut Elizabeth, orang tua merupakan orang dewasa yang membawa anak ke dewasa, terutama dalam masa perkembangan. Tugas orang tua melengkapi dan mempersiapkan anak menuju kedewasaan dengan memberikan bimbingan dan pengarahan pada anak dalam menjalani kehidupan. Dalam memberikan bimbingan dan pengarahan, pada masing-masing orang tua akan berbeda karena setiap keluarga memiliki kondisi-kondisi tertentu yang berbeda corak dan sifatnya antara keluarga satu dengan yang lainnya. Sedangkan menurut Jahja (2011, hlm. 33) menjelaskan bahwa pendidik dan orang tua motivator anaknya oleh karena itu, sebagai orang tua sebaiknya jangan melarang anak untuk bereksplorasi dan menemukan hal-hal baru, sehingga anak akan bersemangat untuk belajar serta mendorong keinginan sendiri untuk terus berkembang.

Orang tua yaitu ibu dan ayah berperan penting dalam pengawasan anak. Peran ayah adalah dengan kewajiban menafkahi keluarganya, ayah juga memiliki kewajiban untuk memberikan ilmu kepada anak anaknya, untuk dapat mendidik

dan membimbing baik dirinya sendiri sekaligus keluarganya agar menjadi lebih baik. Ibu mempunyai kewajiban memdidik anaknya mengawasi dan ibu juga mempunyai kewajiban menuntut ilmu agar ilmu yang diberikan kepada anaknya kelak berguna. Kedudukan dan tanggung jawab orang tua terhadap sang anak sangat besar, orang tua harus selalu mempunyai tanggung jawab untuk menafkahi kebutuhan anak, mendidik, dan mengasuh agar sang anak mendapat kebahagiaan di masa depan kelak.

Menurut Djamarah (2004) dalam Handayani (2020, hlm: 12) orang tua merupakan pendidik utama dalam keluarga karena pentingnya peran orang tua dalam sebuah keluarga tersebut tidak dapat digantikan atau dialihfungsikan kepada orang lain karena memiliki fungsi yang berbeda dengan anggota keluarga lainnya dalam hal lain berbeda dengan fungsi anak sebagai anggota keluarga. Anak merupakan hasil buah cinta kedua orang tua yang harus dijaga, dibina dan dididik oleh orang tua sebagaimana mestinya.

2.1.1.2 Peran Orang Tua

Menurut Koswara (2013) dalam Handayani (2020, hlm: 13) menyampaikan bahwa setiap anak yang dilahirkan dalam suatu keluarga mereka tidak mengetahui apa-apa, sehingga peran orang tua untuk memberikan bekal atau pembelajaran yang layak terhadap anak tersebut, terdapat beberapa peran orang tua yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan pendidikan bagi anaknya, antara lain sebagai berikut:

- a. Pendidik atau yang biasa disebut dengan educator dimana peran orang tua harus bertanggung jawab terhadap anak dengan mengupayakan perkembangan seluruh potensi anak, baik potensi afektif, kognitif dan psikomotor.
- b. Pendorong atau motivator, adanya penggerak atau pendorong anak untuk melakukan suatu pekerjaan yang berasal dari dalam diri (intrinsik) yang pada umumnya terdapat kesadaran akan pentingnya suatu hal, serta motivasi yang timbul dari luar (ekstrinsik) yaitu dorongan yang datang dari luar atau yang terdapat pada lingkungan tempat ia bersosialisasi seperti dengan adanya peran orang tua, guru, teman dan sekelompok anggota masyarakat lainnya.

- c. Fasilitator, setiap anak yang sedang menempuh pembelajaran harus terpenuhi segala kebutuhan dasarnya dan terpenuhi segala fasilitas dan perlengkapan belajar seperti ruang belajar yang nyaman dan alat pendukung belajar lainnya.
- d. Pembimbing, dalam hal ini peran orang tua tidak kalah penting untuk membimbing anak dalam melaksanakan segala bentuk kegiatan agar selaras dengan harapan dan cita-cita yang diinginkan, dalam setiap langkah pembelajaran seorang anak pasti akan menemukan kesulitan dimana peran orang tua tersebut dibutuhkan untuk menjadi pembimbing atau pendamping dalam mengarahkan pembelajaran anak agar anak bisa termotivasi untuk selalu belajar dan tidak pernah menyerah.

2.1.1.3 Upaya Orang Tua

Upaya adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan tujuan tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia upaya berasal dari bahasa sanskerta yang berarti usaha, remedy, cara. Diartikan sebagai ikhtiar untuk mencapai sesuatu maksud tertentu, untuk memecahkan permasalahan, mencari sebuah solusi atau jalan keluar dan lain sebagainya. Orang tua dalam Undang-Undang Perlindungan Anak Pasal 1 Ayat 4 menyebutkan orang tua adalah ayah dan ibu kandung, atau ayah dan ibu tiri, atau ayah dan ibu angkat. Menurut Martono (2012 : hlm 370) setiap upaya menciptakan adanya perubahan sosial yang memerlukan strategi tertentu yang harus diperhatikan agar mencapai tujuan.

Upaya orang tua merupakan salah satu usaha orang tua dalam memenuhi perannya sebagai orang tua ayah dan ibu memiliki perannya sendiri sendiri, ayah dan ibu akan melakukan usaha untuk mendapatkan suatu pencapaian dalam hal tertentu dimana yang dimaksud dalam hal ini ialah untuk memenuhi kewajibannya sebagai orang tua ke sang anak yaitu memenuhi kebutuhan, mengasahi, mendampingi, mendidik anak, dan lain sebagainya. Setiap orang tua pasti mempunyai impian yang berbeda beda, begitupun upaya-upaya yang dilakukan pun berbeda dalam mewujudkan keluarga yang mereka impikan, namun pada dasarnya upaya-upaya tersebut pasti memiliki tujuan baik untuk sang anak ataupun untuk kebaikan keluarga yang sudah direncanakan. Salah satu upaya dari kebanyakan orang tua adalah memiliki keluarga yang harmonis dan sejahtera.

Upaya yang bisa dilakukan agar mencapai kesejahteraan adalah dengan memberikan pendidikan kepada anak. Menurut Mutoharoh (2016 : hlm 18) upaya dalam mencerdaskan anak sudah dilakukan dari didalam kandungan hingga anak tumbuh dewasa orang tua selalu memberikan yang terbaik untuk sang anak dan orang tua memberikan Pendidikan yang layak untuk sang anak agar sang anak dapat menjalani hidup dengan baik melalui pendidikan informal, pendidikan non formal dan pendidikan formal. Rahman (2002) dalam Mutoharoh (2016 : hlm 20) mengemukakan upaya orang tua bagi anak terbagi menjadi beberapa yaitu menjaga Kesehatan fisik maupun mental anak, membimbing anak, memotivasi anak, mengajarkan anak tentang kepribadian dasar, memberikan fasilitas yang memadai untuk anak agar sang anak dapat mengembangkan diri dengan lebih baik, dan menciptakan suasana aman, nyaman, kondusif didalam keluarga.

Berdasarkan pengertian dan pendapat yang sudah disebutkan bisa dilihat bahwa upaya orang tua amat sangat diperlukan dan sangat penting bagi tumbuh kembang sang anak. Tumbuh kembang sang anak bisa sejalan lurus dengan upaya yang dilakukan orang tua yaitu ayah dan ibunya bahkan sedari dalam kandungan yang akan membuat sang anak menjadi pribadi yang lebih unggul.

Menurut Fathia Nurfadila (2019 : hlm 95-96) dalam penelitiannya mengatakan ada beberapa upaya orang tua yang sudah dilakukan dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak diantaranya:

- a. Orang tua bersikap tegas dengan cara melarang anak untuk tidak bermain *smartphone* dan mengambil *smartphone* jika anak bermain *smartphone* terlalu lama meskipun sang anak menangis atau menjerit.
- b. Orang tua mengontrol berapa lama anak bisa menggunakan *smartphone* agar dapat mempengaruhi kesehatan mental sang anak.
- c. Orang tua mencontohkan kepada anak untuk tidak bermain *smartphone* didepan anak karena itu akan meredam keinginan anak untuk bermain *smartphone*, karena sebaik-baiknya orang tua adalah yang mencontohkan hal baik kepada anaknya.

Hal ini juga dijelaskan oleh Syifa Fauziyah (2022 : hlm 42-45) yang mengembangkan upaya pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget dari teori Austin dan Fujioka (2007) yaitu sebagai berikut :

- a. Active Mediation (Mediasi Aktif)
 - 1) Orang tua memberikan penjelasan dampak positif dan negatif dari penggunaan *smartphone*.
 - 2) Orang tua memberikan penjelasan waktu dan durasi yang ideal dalam menggunakan *smartphone*.
 - 3) Orang tua memberikan penjelasan apa saja yang boleh dilakukan ketika membuka *smartphone* untuk anak se usianya.
- b. Restrictive (Membatasi)
 - 1) Orang tua memberikan batasan waktu dan tempat untuk anak dalam menggunakan *smartphone*.
 - 2) Orang tua memberikan batasan tegas mengenai apa saja yang boleh diakses saat menggunakan *smartphone*.
 - 3) Orang tua memberikan peringatan jika sang anak telah melampaui atau melewati waktu dan akses saat menggunakan *smartphone*.
- c. Coviewing (Menonton Bersama)
 - 1) Orang tua mendampingi sang anak dalam menggunakan *smartphone* ketika untuk belajar.
 - 2) Orang tua ikut serta menonton atau melihat *smartphone* saat anak menggunakan *smartphone*.

2.1.2 Pengawasan

2.1.2.1 Pengertian Pengawasan

Pengawasan adalah suatu proses dimana diperuntukan untuk memastikan bahwa semua aktivitas yang dilakukan dilaksanakan dengan semestinya dan untuk mencegah hal-hal menyimpang yang tidak ingin terjadi atau tidak sesuai rencana. Menurut Sugianto (2018 : hlm 204) pengawasan adalah usaha dan pelaksanaan kegiatan dengan terencana yang mempunyai tujuan untuk memahami dan menilai apa yang sedang terjadi, untuk mencari tahu apa kelemahan dan kesulitan saat melakukan kegiatan sehingga dapat diperbaiki serta mencapai tujuan yang baik.

Sri (2017 : hlm 154) juga mengemukakan bahwa pengawasab ialah proses untuk menentukan tindakan yang akan dilaksanakan. Semua orang tua mempunyai tanggung jawab dan kewajiban untuk memberikan pengawasan pada anaknya. Pengawasan Menurut beberapa orang yang sudah dikemukakan diatas dapat ditarik kesimpulan pengawasan ialah sebuah kegiatan yang dilakukan untuk menjaga, dan mempertahankan pelaksanaan kegiatan dengan baik dan tidak menyimpang dari rencana yang sudah dirancang serta tidak minyimpang pada tujuan.

2.1.2.2 Pengawasan Orang Tua

Orang tua merupakan pemimpin dalam sebuah keluarga yang berperan bertanggung jawab untuk mendidik, merawat serta memenuhi semua kebutuhan anak dari fisik hingga psikis yang dapat mendorong aktivitas sang anak terutama dalam hal kebaikan. Menurut Sri (2017 : hlm 155) Pengawasan yang baik yang dilakukan orang tua dapat menjadi dorongan anak dalam mencapai kesuksesan. Anggreani (2019 : hlm 54) juga mengemukakan, pengawasan orang tua disetiap kegiatan akan dengan terus melihat dan memperhatikan perkembangan anak dari aspek jasmani dan rohani supaya anak bias menyesuaikan dirinya dengan lingkungan.

Dapat disimpulkan dari beberapa pengertian yang sudah disebutkan di atas bahwa pengawasan orang tua ialah sebuah upaya orang tua dalam memperhatikan, mengamati, serta menjaga dengan baik dalam semua kegiatan agar setelah melakukan kegiatan anak dapat pembelajaran baru, menjadi berkembang, serta dapat beradaptasi untuk membentuk kepribadiannya sendiri.

Menurut Fujioka dan Austin (2007) dalam Adi Nugroho (2017 : hlm 3) mengatakan teorinya tentang jenis-jenis pengawasan orang tua dalam kaitannya menggunakan gadget yaitu;

a. Mediasi Aktif

Pola pengawasan mediasi aktif ialah pola pengawasannya dimana orang tua dan anak melakukan berbagai percakapan dan diskusi. Percakapan ini bertujuan untuk menstimulus anak untuk lebih kritis.

b. Membatasi

Pola asuh membatasi ialah pola pengawasan yang digunakan oleh orang tua dengan cara membuat batasan yang tepat dan tegas, seperti pembatasan pemakaian *smartphone*, durasi yang digunakan dan tempat digunakannya.

c. Menonton Bersama

Pola pengawasana menonton bersama ialah pola pengawasan yang pelaksanaannya orang tua menggunakan *smartphonenya* sendiri akan tetapi itu dilakukan disamping sang anak sehingga dapat memantau semua kegiatan anak.

Sejalan dengan pernyataan diatas, Saputra Sandi (2020 : hlm 80-82) juga menjelaskan ada empat jenis pola asuh pengawasan yaitu sebagai berikut;

a. *Authoritative Parenting*

Pengawasan *Authoritative Parenting* ialah pola asuh orang tua dimana orang tua memperlakukan sang anak dengan sikap hangat dan tegas. Pengawasan seperti ini menunjukkan bagaimana anak akan berkembang dengan sendiri.

b. *Authoritarian Parenting*

Pengawasan *Authoritarian Parenting* yaitu orang tua secara langsung memberikan hukuman kepada sang anak jika melakukan kesalahan. Bentuk pengawasan ini akan berdampak orang tua sulit menerima pendapat sang anak dan sang anak akan cenderung menjadi anak yang membangkang.

c. *Neglect Parenting*

Pengawasan *Neglect Parenting* ialah dimana orang tua cenderung mengabaikan pola asuh biasanya juga dukungan dari orang tua sangat terbatas. Ketika pengawasan ini di aplikasikan oleh orang tua, semua aktivitas positif maupun negative yang di lakukan sang anak menjadi tidak bias dikendalikan.

d. *Indulgent Parenting*

Pengawasan *Indulgent Parenting* dalam hal ini orang tua biasanya tidak banyak member motivasi atau dorongan kepada sang anak. Jenis pengawasan ini malah orang tua akan member kebebasan yang cukup besar, menghukum dan memerahi anak dengan intensitas yang cukup besar pula. Ini akan berdampak anak menjadi tidak terkendali dan cenderung melakukan kegiatan yang bersifat negative.

2.1.3 Anak Usia Dini

Menurut Pebriana (2018 : hlm 3-4) mengemukakan bahwa anak usia dini ialah usia dini bisa juga disebut usia emas, dimana anak sedang ada dimasa saat melalui pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Sedangkan menurut Tatik (2016 : hlm 51) anak usia dini adalah kelompok anak yang sedang dalam proses dan pertumbuhan yang cukup unik. Anak usia dini mempunyai pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), daya pikir, daya cipta, bahasa dan komunikasi, yang tercakup dalam kecerdasan intelektual (IQ), Kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan spiritual (SQ) sesuai dengan tingkat tumbuh kembang sang anak.

Menurut Susanto (2017 : hlm 1) mengatakan bahwa definisi anak usia dini menurut Nation Association Education Young Children menyatakan anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0 tahun sampai dengan 8 tahun. Pada masa ini proses pembelajaran anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki pada tahap perkembangan anak. Sedangkan menurut Wijaya (2010 : 16) anak yang berusia pada 0-6 tahun termasuk golongan anak usia dini, yang terbagi menjadi 4 tahap yaitu tahap pertama masa bayi dari usia lahir yaitu 0 bulan sampai 12 bulan. Kedua masa kanak-kanak atau biasa disebut batita dari usia 1 tahun sampai 3 tahun. Ketiga masa pra-sekolah dimana anak dari usia 3 tahun sampai usia 6 tahun.

2.1.4 Smartphone

2.1.4.1 Pengertian Smartphone

Smartphone atau biasa dikenal ponsel pintar tentu sudah tidak asing bagi manusia di jaman modern ini. *Smartphone* menjadi barang yang paling banyak digunakan dan dimiliki oleh seseorang khususnya di jaman ini. Dahulu *smartphone* atau ponsel hanya biasa digunakan untuk melakukan kegiatan berupa mengirim pesan atau menelepon seseorang. Kemunculan *smartphone* atau ponsel pintar tentu sangat berdampak bagi kehidupan manusia, manusia saat jaman dahulu biasa mengirimkan pesan hanya dengan surat melalui pos dengan jeda waktu yang cukup lama, tetapi sekarang dengan kemunculan *smartphone* seseorang tidak perlu repot menunggu waktu yang lama untuk mengirimkan pesan

atau bertukar informasi. *Smartphone* adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fitur dengan penggunaan fungsi mirip seperti computer.

2.1.4.2 Sejarah *Smartphone*

Menurut Iswidharmanjaya (2014 : hlm 8) *Smartphone* pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh IBM di Amerika Serikat, yakni sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik. Tetapi *smartphone* pada saat itu tidak secanggih seperti saat ini, *Smartphone* pertama kali hanya dilengkapi fasilitas kalender, buku telepon, jam dunia, pencatat, email, serta faks juga permainan. Sama seperti *smartphone* masa kini, *smartphone* yang dibuat oleh IBM ini tidak dilengkapi tombol melainkan telah dilengkapi dengan teknologi layar sentuh, walaupun untuk memencetnya masih menggunakan tongkat stylus. Pada saat ini telah banyak perusahaan yang mengembangkan *smartphone* hingga populer digunakan oleh masyarakat luas seperti produk dari Samsung, Apple, Oppo, Vivo dan masih banyak lagi.

2.1.4.3 Penggunaan *Smartphone*

Pengguna *smartphone* ialah orang yang mempunyai dan memakai *smartphone* entah sehari-hari atau hanya menggunakannya secara sesaat. Beberapa orang pengguna *smartphone* ada yang menjadi kebergantungan tetapi ada pula yang tidak terlalu kebergantungan kepada *smartphone*. Namun di era globalisasi ini teknologi sangat cepat berkembang akan mustahil jika manusia bias berjauhan dengan *smartphone* terutama orang-orang yang tinggal di daerah perkotaan. *Smartphone* bahkan sudah menjadi kebutuhan primer beberapa orang.

Hal ini sependapat dengan Chusna (2017 : hlm 319) yang mengemukakan bahwa, sering kita temui orang tua sering sekali membelikan *smartphone* yang canggih dan model paling baru sesuai keinginan sang anak. Orang tua karir menggunakan *smartphone* untuk memantau aktivitas dan berkomunikasi kepada sang anak yang sedang berada di rumah. Sementara orang tua yang berada di rumah membelikan atau menggunakan *smartphone* untuk mengalihkan perhatian sang anak agar sang anak menjadi tenang dan tidak mengganggu aktifitas orang tua dalam mengerjakan pekerjaan rumah. Awalnya tujuan dari sang orang tua berhasil, menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi dan juga

sebagai pengalih perhatian. Namun lama kelamaan sang anak akan mengalami kebosanan dan mencoba menggunakan beberapa fitur baru atau aplikasi yang lebih menarik di *smartphone*. Dimulai dari sini lah sang anak akan lebih sering meng eksplor dunia *smartphone* dibandingkan dunia bermain mereka yang seharusnya. Anak akan lebih menjadi pribadi yang individual dan tak peka terhadap lingkungan di sekitar. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi sang anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *smartphone* akan lebih emosional, pemberontak jika merasa terganggu saat sedang asyik menggunakan fitur fitur di sebuah smarphone.

Pengguna *smartphone* bukan hanya orang dewasa atau anak anak remaja melainkan sudah menjamur ke anak usia balita, dimana sewajarnya balita yang harus mendapatkan pengawasan dan bimbingan yang intensif dalam penggunaan *smartphone*, bahkan lebih baik dijauhkan dari *smartphone*. Mirisnya beberapa orang tua malah dengan santai memberikan *smartphone* kepada anak anak yang berusia masih sangat kecil atau balita dengan alasan agar sang anak tidak rewel. Orang tua kurang paham bahaya yang mengancam sang anak ketika menggunakan *smartphone* tanpa adanya pendampingan, pengarahan, dan waktu yang sesuai dengan usia mereka. Hal ini bahkan bias membuat efek negative pada kehidupan sang anak di kemudian hari.

Selain itu bahaya dari penggunaan *smartphone* dijelaskan oleh Sunita dan Mayasari (2018 : hlm 512) bahwa dampak negatif dari penggunaan *smartphone* mengakibatkan penurunan kemampuan bersosialisasi, dimana sang anak yang banyak menghabiskan waktu dengan bermain *smartphone* cenderung tidak peduli dengan lingkungan sekitar, yang lebih parah lagi ada yang sampai tidak mengerti dan tidak paham etika cara bersosialisasi dimana saat bersosialisasi sikap egois mereka lebih menonjol. Pada era globalisasi ini internet sangat mudah dan murah digapai oleh semua kalangan masyarakat, dengan murah dan mudahnya akses masuk ke internet dikhawatirkan mempunyai dampak lain yaitu pornografi anak. Anak-anak bias melihat sesuatu yang belum bisa mereka bedakan mana yang baik dan mana yang buruk bagi mereka sehingga bisa saja mereka dengan sengaja atau tidak sengaja mengakses hal berbau pornografi. Hal

ini tentunya akan sangat mempengaruhi jiwa sang anak. Selain itu, penurunan konsentrasi anak pada saat belajar menganalisa masalah, karena sang anak lebih sering ber imajinasi dengan tokoh permainan yang mereka tonton atau mereka mainkan dan juga dapat memicu gangguan tidur pada anak, mata kering karena tegangnya syaraf mata yang terlalu sering melihat layar *smartphone*, nyeri punggung, masalah pendengaran karena pemasangan earphone terlalu lama, memicu obesitas karena sang anak menjadi malas bergerak lebih focus kepada *smartphone*, tidak stabilnya emosi anak dan gangguan psikosomatis pada anak.

Smartphone memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap anak anak. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum sang anak ketahui atau biasa disebut masa keemasan. Jika anak-anak sudah kecanduan dalam bermain *smartphone* dan terkena dampak negative dari *smartphone*, maka perkembangan sang anak pun akan terganggu dan cenderung terlambat. Karena pengalaman masa kecil yang dimiliki anak dapat berpengaruh kuat terhadap perkembangan sang anak berikutnya. Selain itu sang anak akan mendapatkan sebuah pelajaran dari apa yang dilihat olehnya. Apa bila orang tua dan keluarga tidak membimbing dan mengarahkan anak dengan bijak maka perkembangan anak akan mengarah kepada sisi negative. Oleh karena itu, orangtua dituntut lebih kreatif mendidik anak, mengajak bermain, menyediakan sarana bermain yang lebih sesuai dengan masa pertumbuhan sang anak, terutama dimasa usia dini, sebab peran dari orang tua dan keluarga sangat penting bagi tumbuh kembang sang anak. Orang tua juga dituntut lebih cerdas dan cermat dalam memahami *smartphone* guna membimbing anak agar sang anak tidak mendapat suatu pelajaran yang negative melainkan pembelajaran positif.

2.1.4.4 Konten yang Boleh Diakses Anak

a. Konten Edukatif

Seperti yang dilansir oleh Orami.co.id (2022) Konten edukatif sangat bagus untuk membantu anak, seperti contohnya video pembelajaran, lagu-lagu anak, permainan kreatif, dan cerita-cerita pendek mampu membuat anak menjadi belajar, dan mengembangkan keterampilan.

b. Konten Yang Mendukung Perkembangan Social Dan Emosional

Dilansir oleh kanal Kemkes.go.id (2023) Konten yang membantu untuk memahami emosi, dan mengembangkan keterampilan social, agar dapat membangun hubungan yang sehat dengan lingkungan sekitar. Contohnya seperti konten video yang mengajarkan tentang rasa empati, kerja sama dan mengelola emosi.

c. Konten Yang Mendukung Kreativitas

Menurut kanal berita Orami.co.id (2022) konten yang mendorong anak untuk lebih bisa berkreasi dan berimajinasi. Seperti video seni dan kerajinan tangan, lagu lagu yang melibatkan gerakan tubuh, permainan yang melibatkan imajinasi

d. Konten Yang Merangsang Pertumbuhan Anak

Menurut Orami.co.id (2022) Konten yang dapat merangsang pertumbuhan anak, seperti video dan permainan yang dapat meningkatkan keterampilan motorik, kognitif, dan bahasa.

2.1.4.5 Konten Yang Tidak Boleh Diakses Oleh Anak

a. Konten Pornografi

Menurut Skata.info (2022) konten yang mengandung gambar atau materi mengenai seksualitas dan eksplisit. Orang tua harus mengawasi agar anak tidak membuka konten ini karena tidak pantas untuk usia mereka.

b. Konten kekerasan

Menurut Skata.info (2022) konten yang mengandung kekerasan, seperti adegan kekerasan fisik maupun verbal. Anak perlu diawasi karena dapat mempengaruhi kesehatan mental dan emosional anak

c. Konten dewasa

Menurut skata.info (2022) konten yang mengandung tema dewasa, seperti konten yang mengandung banyak kegiatan dewasa seperti minum alkohol sangat tidak baik karena dapat menjadi contoh untuk anak anak.

2.1.4.6 Dampak Negatif *Smartphone*

Tidak dapat dipungkiri dari setiap hal yang ada di dunia mempunyai kelebihan atau kekurangan yang membuat menjadi pertimbangan sendiri oleh manusia, begitu pun juga *smartphone* yang mempunyai dampak buruk khususnya bagi anak. Menurut Iswidharmanjaya (2014 : hlm 16) dampak *smartphone* bagi anak adalah sebagai berikut;

a. Menjadi Pribadi yang tertutup

Saat anak sudah menjadi kecanduan oleh *smartphone* pasti akan menganggap *smartphone* sebagai bagian dari hidup mereka. Mereka akan cenderung merasa cemas jikalau *smartphone* yang ia punya jauh dari mereka. Sebagian waktu yang digunakan oleh anak digunakan untuk bermain *smartphone*. Hal tersebut akan mengganggu kedekatan mereka dengan orangtua, lingkungan, bahkan teman sebayanya. Jika hal ini terus dibiarkan keadaan ini akan membuat anak menjadi pribadi yang tertutup atau introvert. Kegiatan di sekolah atau rumah hanya dilakukan sekedar kewajiban saja sebab anak yang kecanduan bermain *smartphone* akan cenderung menganggap *smartphone* sebagai teman setia nya, ini akan menjadi konflik di dalam batinnya ketika ia harus bersosialisasi dengan teman sebaya baik di lingkungan rumah atau lingkungan sekolah.

b. Kesehatan Otak Terganggu

Otak bagian depan anak sebenarnya belum sempurna seperti orang dewasa. Menurut para ahli, otak bagian depan seorang individu matang pada usia 25 tahun. Sementara fungsi otak bagian depan adalah untuk memerintahkan tubuh untuk melakukan pergerakan dan reseptor yang mendukung otak depan adalah otak pada bagian belakang yang berfungsi menghasilkan hormon dopamin yaitu hormon yang dapat menghasilkan perasaan tenang dan nyaman. Jadi bias dibayangkan saat anak bermain *smartphone* lalu tidak sengaja atau dengan sengaja membuka informasi negatif semisal seperti porno atau kekerasan. Informasi yang didapat akan terus terekam dalam memori otak dan akan sulit untuk dihapus dari pikiran sang anak bahkan untuk waktu yang sangat lama. Jika hal tersebut tidak segera diatasi maka anak akan kecanduan karena adanya hormon dopamin yang dihasilkan saat melihat konten porno atau kekerasan yang membuatnya nyaman.

c. Kesehatan Tangan Terganggu

Teknologi touchscreen memang memudahkan pengguna *smartphone* saat menggunakannya. Sebenarnya posisi tangan saat seseorang menggunakan touchscreen di *smartphonenya* akan mempengaruhi tangan. Semakin lama pengguna menekuk tangan maka semakin rawan pergelangan dan jari penggunanya cedera.

d. Gangguan Tidur

Anak yang kecanduan *smartphone* tanpa pengawasan orang tua akan selalu bermain dengan *smartphonenya*. Saat sang anak melakukan secara terus menerus tanpa adanya batasan waktu maka akan mengganggu jam tidurnya. Orang tua baiknya membuat sebuah kesepakatan dengan anak, misalnya membuat aturan dan kesepakatan menonaktifkan *smartphone* saat menjelang waktu tidur. Sebab jika *smartphone* menyala sang anak akan asik bermain *smartphone* hingga lupa waktu dan mengganggu istirahat anak.

e. Perilaku Kekerasan

Perilaku kekerasan yang terjadi pada anak dikarenakan anak sering mengkonsumsi konten konten kekerasan baik melalui game atau media lain. Entah itu disengaja atau tidak disengaja. Beberapa orang tua mengaku tidak tahu bahwa game yang diberikan pada anaknya mengandung unsur kekerasan. Padahal seharusnya didalam deskripsi didalam game telah ada rating yang disesuaikan dengan umur pemainnya. Perilaku kekerasan yang terjadi pada anak karena sebuah proses belajar yang salah dimana proses kebiasaan melihat konten dengan berulang dan mengindikasikan kekerasan.

2.1.4.7 Dampak Positif Smartphone

Sebuah *smartphone* tidak lepas dari yang namanya kontroversi dari banyaknya dampak negative yang ada pada *smartphone*. Tidak dapat dipungkiri *smartphone* juga mempunyai andil yang besar dan banyak dampak positif bagi seseorang yang memanfaatkannya dengan baik.

Menurut Yumarni (2022 : hlm 111) dampak positif *smartphone* adalah sebagai berikut :

a. Menambah Pengetahuan

Menyimpulkan bahwa dengan menggunakan *smartphone* yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas nya disekolah. Misalnya kita ingin browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bias menambah ilmu pengetahuan. s

b. Memperluas Persahabatan

Marena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita. Atau bias mendapatkan kenalan atau teman baru yang berada di internet dan menambah koneksi teman.

c. Mempermudah Komunikasi

Smartphone merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia

d. Melatih Kreativitas anak

Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi. ADHD sendiri merupakan singkatan dari Attention Deficit Hyperactivity Disorder yang merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak hingga menyebabkan aktivitas anak-anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan.

Sedangkan menurut Farizal (2018 : hlm 145) dampak positif *smartphone* ialah;

a. Berkembangnya imajinasi, (menatap gambar setelah itu menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh realitas).

b. Melatih kecerdasan, (dalam perihal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, foto yang menolong melatih proses belajar).

- c. Meningkatkan rasa percaya diri, (disaat anak memenangkan sesuatu permainan akan termotivasi guna menuntaskan permainan).
- d. Mengembangkan keahlian dalam membaca, matematika, serta pemecahan masalah, (dalam perihal ini anak akan muncul sifat dasar rasa ingin tahu mengenai sesuatu hal yang nantinya membuat anak akan menimbulkan kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dituntut).

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

- a. Ademiye Sosial (2020) Melaksanakan penelitian dengan judul “Upaya Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan *Smartphone* Pada Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak Kharisma Bangsa Tangerang” Hasil yang dicapai dalam penelitian ini ada 5 upaya dasar orang tua dalam mendampingi anak ketika menggunakan ponsel. Pertama orangtua menanamkan nilai keagamaan, kedua memperlihatkan konten-konten positif pada anak ketiga memberikan batasan waktu saat menggunakan *smartphone*, keempat memberikan pengawasan, kelima orang tua memperbanyak pengetahuan tentang teknologi. Dampak dari upaya ini ialah anak menjadi patuh pada orang tua, mengerti konten yang baik untuk dirinya, dapat mengatur waktu saat menggunakan *smartphone*, anak lebih bijak dalam memanfaatkan *smartphone*.
- b. Veby Sans Pratama (2022) Melaksanakan penelitian yang berjudul “Upaya Orang Tua Dalam Melakukan Pencegahan Terjadinya Kekerasan Seksual Terhadap Anak di Kelurahan Mata Air Kecamatan Padang Selatan” Hasil yang didapatkan dari penelitian ini ialah orang tua melakukan upaya dalam mencegah kekerasan seksual terhadap anak yaitu dengan mengenalkan anggota tubuh yang dianggap privasi, mengajarkan anak berpakaian dengan sopan, menemani dan mengawasi kegiatan anak, dan membekali anak dengan ilmu perlindungan diri.
- c. Ridwan Adriansyah (2016) melakukan penelitian dengan judul “Pengawasan Orang Tua pada Aktivitas Anak Sekolah Dasar dalam Menggunakan Media Informasi Internet di SD Putra 1 Jakarta Timur” Dengan hasil penelitian yang dilakukan pengawasan orang tua sangat diperlukan untuk mengawasi sang

anak agar tidak terjerumus dalam kehidupan yang bebas. Pendidikan dan pengawasan orang tua sangat berpengaruh dalam membentuk karakter anak yang positif.

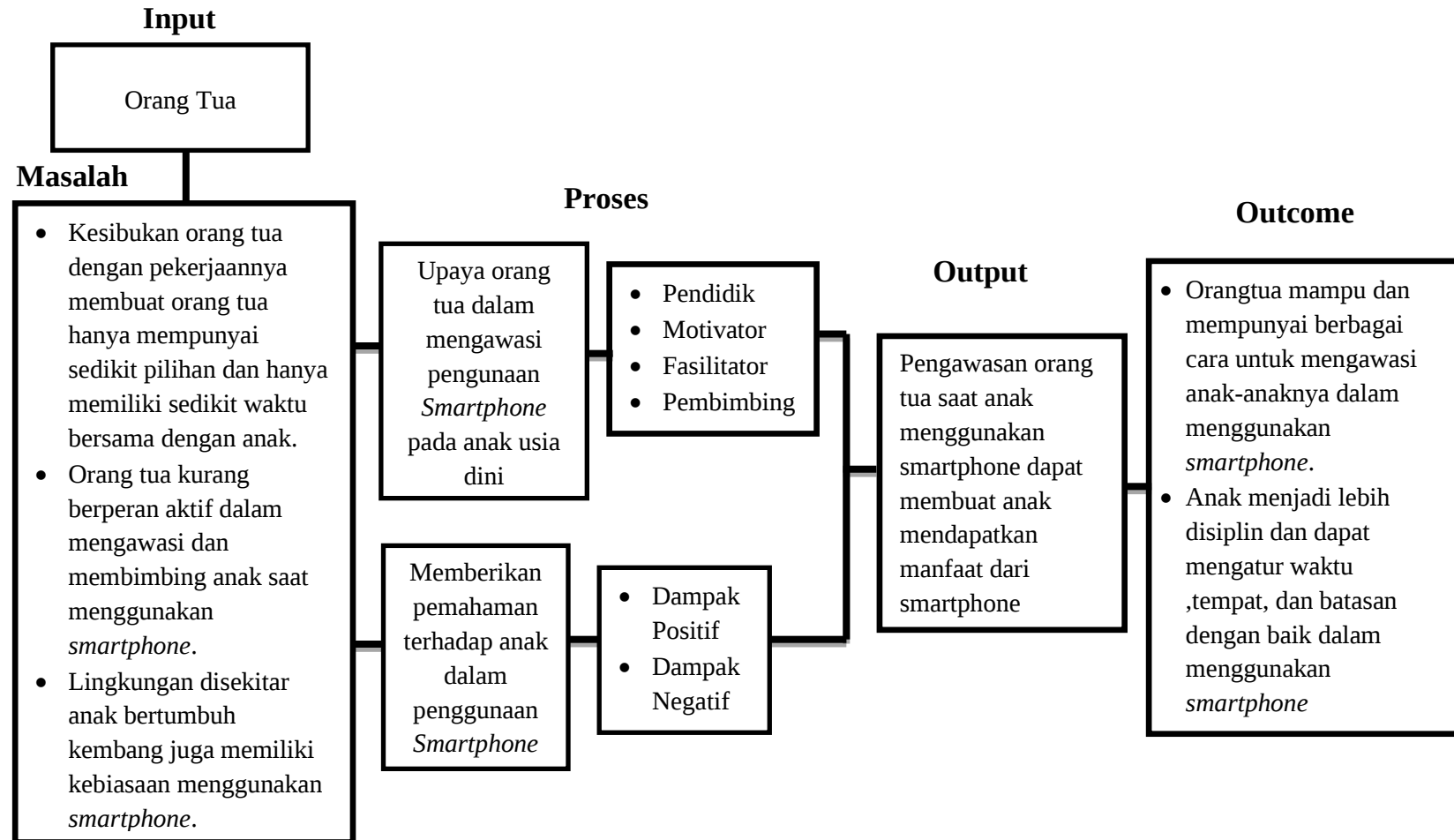
- d. Yunda Catur Bintoro (2015) melaksanakan penelitian dengan judul “Upaya Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara” penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui upaya orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan bermain gadget. Hasil dari penelitian ini mengemukakan bahwa Upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak adalah dengan cara mendampingi anak saat menggunakan gadget dan juga membatasi penggunaan gadget pada anak.
- e. Rumengan Christina (2020) Melakukan penelitian dengan judul “Peran Komunikasi Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Kelurahan Karombasan Utara” hasil dari penelitian ini adalah orang tua berperan sangat penting dalam proses perkembangan anak, dalam memberikan didikan dan juga memberikan nasihat pada anak dengan memberikan pengertian dan juga edukasi kepada sang anak mengenai tata cara penggunaan gadget. Orang tua juga memberikan pemahaman mengenai dampak buruk gadget ke anak serta orang tua memberikan batasan batasan kepada anak dalam menggunakan gadget dimana batasan itu adalah pelindung pertama dari orang tua agar anak tidak terkena dampak negative dari gadget.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual yang terdiri dari adanya input, proses dan output. Input dari penelitian yang akan saya buat ialah orang tua yang sudah memberikan keleluasaannya atau orang tua yang sudah memberikan anaknya sebuah *smartphone* dimana orang tua hendaknya selalu memberikan pengawasan kepada sang anak saat menggunakan *smartphone* karena seperti yang diketahui *smartphone* ini ialah seperti pedang bermata dua yang bisa membuat anak semakin kreatif dan cerdas sekaligus bisa membuat anak menjadi kecanduan dan terpapar hal negatif dari banyak konten yang beredar.

Hendaknya orang tua selalu berupaya melakukan pengawasan kepada anak saat menggunakan *smartphone* dengan memberikan pemahaman ke sang anak mengenai beberapa dampak negatif dari *smartphone* yang salah satunya yaitu dapat mengganggu kesehatan mental dan fisik, mengalami gangguan tidur, dan anak menjadi pribadi yang tertutup dan tidak lupa juga memberikan pemahaman dan penjelasan mengenai dampak positif dari penggunaan *smartphone* yang salah satunya yaitu melatih kreativitas anak, menambah wawasan anak, dan mempermudah komunikasi sehingga anak bisa dapat teman lebih banyak. Orang tua juga harus selalu berupaya dalam mengawasi penggunaan *smartphone* pada anak seperti melakukan upaya pengawasan sebagai pendidik, motivator, pembimbing, fasilitator, pembimbing seperti memberikan penjelasan kepada anak mengenai waktu dan durasi yang ideal dalam menggunakan *smartphone*, memberi batasan kepada anak untuk mengakses fitur fitur yang ada di *smartphone*, melihat anak saat menggunakan *smartphone* sehingga penggunaan *smartphone* sang anak dapat terkontrol.

Output yang di dapatkan pada penelitian yang akan saya buat ialah orang tua dapat memberikan pemahaman pemahaman yang dapat dengan mudah dimengerti oleh sang anak sekaligus orang tua dapat mengawasi anak anaknya dalam menggunakan *smartphone* agar terhindar dari dampak dampak negative penggunaan *smartphone*. Sang anak pun akan menjadi disiplin dan mengetahui batasan, tempat, waktu dan durasi yang ideal dalam menggunakan *smartphone* pada anak seusianya.



Gambar 1. 1
Kerangka Konseptual

(Sumber : Peneliti, 2023)

2.4 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan penjabaran yang telah dilakukan diatas dapat ditarik sebuah pertanyaan dalam penelitian yaitu Bagaimana upaya orang tua dalam mengawasi penggunaan *smartphone* pada anak?