

DAMPAK BERMAIN SMARTPHONE PADA INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Ventin Rosa Mirananda

Jurusan PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: ventinmirananda@mhs.unesa.ac.id

Mallevi Agustin Ningrum

Jurusan PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: malleviningrum@unesa.ac.id

Abstrak

Perubahan zaman yang terjadi tidak hanya secara fisik tetapi juga pada teknologi. *Smartphone* benda ajaib yang berisi aneka aplikasi dan program ini telah menjadi sahabat yang dekat bagi anak. Penggunaan *smartphone* tidak hanya sebagai media komunikasi antara orang tua dan anak, tetapi lebih kepada penyedia media untuk bermain *games*. selain itu, dalam sehari anak tersebut dapat memainkan *smartphone* lebih dari sekali. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan dampak bermain *smartphone* pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif, Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi terus terang atau tersamar, wawancara pada orang tua dan guru, dokumentasi yaitu foto dan video. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yaitu data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing*. Hasil dari penelitian ini adalah interaksi sosial anak yang tidak dapat berinteraksi dengan baik, dalam kegiatan sehari-hari anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *smartphone* dari pada bermain dengan teman, sebaiknya anak usia 5 tahun tidak menggunakan *smartphone* lebih dari dua jam dalam sehari. Dalam penelitian ini anak menggunakan *smartphone* lebih dari dua jam dan dalam sehari anak dapat bermain dua hingga tiga jam dalam sekali bermain *smartphone*, hal ini berdampak negatif pada interaksi sosial anak.

Kata kunci: *Smartphone*, Interaksi Sosial, Anak Usia Dini.

Abstract

Changes in times that occur not only physically but also in technology. Smartphone magic objects that contain various applications and programs have become close friends for children. The use of smartphone is not only a medium of communication between parents and children, but more to media providers to play games, besides in a day child can play smartphone more than once. The purpose of this study is to describe the impact of playing smartphones on the social interaction of children aged 5-6 years. This study uses a qualitative descriptive research approach, data collection techniques using straightforward or subtle observation techniques, interviews with parents and teachers, documentation of photos and videos. Data analysis techniques used the Miles and Huberman models, namely data reduction, data display, and conclusion drawing. The result of this study are social interaction of children who cannot interact well, in daily activities the child spends more time playing smartphone than playing with friends, preferably 5 years olds do not use smartphones more than two hours a day. In this study, children use smartphones more than two hours and in a day children can play two to three hours in one smartphone, this has a negative impact on children's social interaction.

Keywords: *Smartphone*, social Interaction, Early Childhood

PENDAHULUAN

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2014 No. 146 pasal 1 sebagaimana telah dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini yang selanjutnya disingkat PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Upaya pengembangan potensi anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya adalah dengan bermain sambil belajar, salah satu kebutuhan

perkembangan anak adalah anak merasa aman, jika kebutuhan fisik anak terpenuhi dan anak merasa aman maka anak akan belajar dengan baik. Dengan demikian berbagai jenis kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan melalui analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan berbagai aspek perkembangan dan kemampuan pada masing-masing anak. Salah satu potensi yang penting dikembangkan adalah aspek sosial. Mengacu pada pendapat Vygotsky (dalam Mashar 2011:126), bermain memiliki arti penting dalam proses pembelajaran anak usia dini. Dalam bermain anak membentuk interaksi sosial dengan teman sebaya, sehingga mampu mengembangkan *zone of proximal developmental*.

Salah satu lingkungan sosial yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan anak adalah teman

sebaya. Kehidupan dengan teman sebaya terjadi proses sosial di mana di dalamnya terjadi proses saling mempengaruhi dan dipengaruhi. Hubungan interaksi teman sebaya pada masa kanak-kanak sering dikaitkan dengan masa dewasa yang lebih berhasil. Ketidakmampuan anak berperilaku sosial dapat berakibat anak merasa terkucilkan dari lingkungan, tidak terbentuknya kepercayaan pada diri sendiri, menarik diri dari lingkungan, dan sebagainya. Akibatnya anak akan mengalami hambatan dalam perkembangan selanjutnya.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 anak usia 5 sampai 6 tahun dalam belajar dan pemecahan masalah, anak sudah dapat menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial, menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru dan menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah.

Perubahan zaman yang terjadi tidak hanya secara fisik tetapi juga pada teknologi. Berbeda zaman berbeda pula dalam pendekatan mendidik anak dengan era teknologi dan informasi yang semakin mendunia. *Smartphone* benda ajaib yang berisi aneka aplikasi dan program ini telah menjadi sahabat yang dekat bagi anak. Kehadiran *smartphone* menjadi salah satu alternatif untuk membuat anak diam. Beragam aplikasi permainan dari *smartphone* membuat anak lupa dengan kebiasaan membongkar perkakas rumah. Anak akan sibuk diam memainkan *smartphone* hingga berjam-jam. Dengan demikian para orang tua dapat membereskan pekerjaan rumah dengan tenang.

Menurut Setiawati dan Wijanarko (2016:5) periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga dapat mempengaruhi perkembangan selanjutnya. Ketika anak berada pada masa golden age, mereka dapat menjadi peniru yang handal, lebih smart dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat. Anak adalah peniru ulung, saat melihat hal-hal di sekitar mereka anak dengan mudah menyerap dan meniru. Apabila dalam keseharian mereka asyik bermain *games* atau bahkan tidak sengaja membuka konten negatif, anak mudah mengikutinya (Mubarak, 2017:19). Menurut Bandura (1973:56) faktor yang menyebabkan seseorang anak agresif adalah adanya kekerasan dalam rumah tangga, penolakan dari orang tua, kondisi sosial ekonomi yang merugikan dan mengagalkan usaha. Bandura (dalam Hergenbahn dan Olson 2008:361) menyatakan bahwa perilaku anak dipengaruhi oleh pengalaman tak langsung atau pengalaman pengganti. Dengan kata lain, apa yang

anak lihat dilakukan atau dialami orang lain akan mempengaruhi perilaku mereka.

Keating (2011:294) menyimpulkan bahwa penggunaan media elektronik yang berlebihan di kalangan anak-anak mengakibatkan permainan tradisional menjadi tergesur. Akibatnya bagi anak muncul pengetahuan yang terlalu rumit untuk tahap perkembangan mereka.

Berdasarkan penelitian ditemukan bahwa dua anak usia 5-6 tahun memiliki kecanduan bermain *smartphone*, hal ini dapat mempengaruhi interaksi sosial anak dengan lingkungannya. Ketika penelitian melakukan observasi di sekolah peneliti melihat anak dapat berinteraksi baik dengan teman di sekolah, dapat bermain bersama dengan teman, mengerjakan tugas dari guru dengan baik tetapi ketika istirahat dan bermain dengan teman anak cenderung bermain seperti perang-perangan, pembunuhan, tembak-tembakan yang dilihat pada *youtube*.

Peneliti melakukan observasi ketika anak di dalam rumah, anak ketika di dalam rumah bermain dengan *smartphone* berkali-kali baik menonton *youtube* atau bermain *games*, peneliti melihat anak yang terlihat malas-malasan ketika di rumah, jarang berinteraksi dengan teman sebaya ketika di rumah dan dengan keluarga di rumah, anak juga malas untuk bergerak dan melakukan aktivitas, ketika mandi anak juga terlihat malas untuk melakukannya. Hal ini ditunjukkan pada hasil wawancara yang dilakukan pada orang tua dan orang tua juga memberikan fasilitas *smartphone* kepada anak untuk bermain.

Berdasarkan penjelasan di atas, jelas bahwa penggunaan *smartphone* pada anak harus dengan pengawasan orang tua, memberikan durasi pada anak saat bermain *smartphone*. Sebagai orang tua di era digital ada tuntutan untuk memahami teknologi informasi agar dapat mengimbangi kemampuan anak. Tidak hanya itu anak juga butuh pengarahan dan pembinaan dalam menggunakan teknologi, oleh karena itu orang tua juga harus mampu menguasai IT.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif artinya mendeskripsikan fenomena yang terjadi saat ini dengan cara mengumpulkan informasi melalui observasi dan wawancara sehingga menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun dengan jumlah dua anak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Jenis observasi yang dilakukan adalah observasi terstruktur atau tersamar. Jenis wawancara

yang digunakan adalah wawancara terstruktur. Kemudian dokumentasi hasil pengamatan berupa foto dan video.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data *Miles* dan *Huberman*. Menurut aktifitas dalam analisis data model *Miles* dan *Huberman* ada 3 langkah yaitu data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan selama 3 kali di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Nganjuk, pertemuan I dilaksanakan hari senin (14 Mei 2018), pertemuan II dilaksanakan hari selasa (15 Mei 2018), pertemuan III dilaksanakan hari kamis (17 Mei 2018).

Tahap pengamatan R di TK Aisyiyah Bustanul Atfal II Nganjuk yaitu Pada pertemuan hari senin peneliti melihat kemampuan R dalam menolong teman cukup baik, kemampuan R melakukan aktivitas cukup baik dan R dapat berinteraksi dengan guru dan teman dengan baik, kemampuan dalam memenuhi kebutuhan pada penelitian pertama ini kurang baik karena R malas, kemudian ketika R berkomunikasi dengan orang lain peneliti melihat R tidak memiliki hambatan karena dapat berkomunikasi dengan baik. R dapat bergaul dan berkumpul bersama ketika istirahat maupun di kelas dengan teman-temannya

Pada pertemuan hari selasa peneliti melihat kemampuan R dalam menolong teman kurang kemampuan R dalam melakukan aktivitas di kelas atau di luar kelas sudah baik, R juga dapat berinteraksi dengan guru dan teman dengan baik, kemampuan dalam memenuhi kebutuhan pada penelitian kedua ini kurang baik, kemudian ketika R berkomunikasi dengan orang lain peneliti melihat R tidak memiliki hambatan karena dapat ber-komunikasi dengan baik pada pertemuan kedua ini. R juga dapat bergaul dan berkumpul bersama ketika istirahat maupun di kelas dengan teman-temannya.

Pada pertemuan hari kamis peneliti melihat kemampuan R dalam menolong teman masih kurang baik, kemampuan R dalam melakukan aktivitas sudah baik, R juga dapat berinteraksi dengan guru dan teman dengan baik, kemampuan dalam memenuhi kebutuhan pada penelitian ketiga ini kurang baik, kemudian ketika R berkomunikasi dengan orang lain peneliti melihat R tidak memiliki hambatan karena dapat berkomunikasi dengan baik. Pada pertemuan ketiga ini peneliti juga melihat R juga dapat bergaul dan berkumpul bersama ketika istirahat maupun di kelas seperti biasanya dengan teman-temannya

Pelaksanaan penelitian S di sekolah yaitu dilaksanakan selama 3 kali di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Nganjuk, pertemuan I dilaksanakan hari senin (14 Mei 2018), pertemuan II dilaksanakan hari selasa (15 Mei 2018), pertemuan III dilaksanakan hari kamis (17 Mei

2018). Adapun langkah-langkah pelaksanaannya sebagai berikut:

Pada pertemuan hari senin peneliti melihat kemampuan S dalam menolong teman sudah baik, S dapat berinteraksi dengan guru dan teman dengan baik, kemampuan dalam memenuhi kebutuhan pada penelitian pertama ini juga sudah baik, kemudian ketika S berkomunikasi dengan orang lain peneliti melihat S tidak memiliki hambatan karena dapat berkomunikasi dengan baik. S dapat bergaul dan berkumpul bersama ketika istirahat maupun di kelas dengan teman- temannya

Pada pertemuan hari selasa peneliti melihat kemampuan S dalam menolong teman sudah baik, tetapi terkadang S masih terlihat jaim saat menolong temannya, kemampuan S dalam melakukan aktivitas di kelas atau di luar kelas sudah baik, S dapat berinteraksi dengan guru dan teman dengan baik, kemampuan dalam memenuhi kebutuhan pada penelitian kedua ini sudah baik, ketika S berkomunikasi dengan orang lain peneliti melihat S tidak memiliki hambatan karena dapat berkomunikasi dan bergaul bersama teman- temannya dengan baik.

Pada pertemuan hari kamis peneliti melihat kemampuan S dalam menolong teman sudah baik, kemampuan S dalam melakukan aktivitas di kelas atau ketika istirahat dengan teman-temannya sudah baik, S dapat berinteraksi dengan guru dan teman dengan baik, kemampuan dalam memenuhi kebutuhan pada penelitian ketiga ini juga baik, kemudian ketika S berkomunikasi peneliti melihat S tidak memiliki hambatan S dapat berkomunikasi dengan guru dan teman dengan baik. Pada pertemuan ketiga ini peneliti melihat S dapat bergaul dan berkumpul bersama teman ketika istirahat di luar kelas maupun di kelas.

Tahap pelaksanaan di rumah R dilaksanakan selama 2 kali, pertemuan I dilaksanakan hari senin (10 September 2018), pertemuan II dilaksanakan hari rabu (12 September 2018). Adapun langkah-langkah pelaksanaannya sebagai berikut :

Pertemuan I hari senin (10 September 2018) R adalah anak pertama dari ibu M dan bapak G, R mempunyai adik laki-laki, peneliti melakukan observasi pada R hari senin dengan melihat aktivitas S ketika di rumah. Pagi hari pukul 05:15 R sudah bangun tidur dan menjalankan sholat subuh bersama orang tuanya. Kemudian setelah selesai menjalankan sholat subuh R mandi, selesai mandi pukul 06:00 R tidak langsung bersiap untuk berangkat ke sekolah tetapi R masih bermain dengan *smartphone* R bermain *mobile legend* sebelum berangkat ke sekolah, kemudian pukul 06:30 R berangkat ke sekolah di antar oleh ibunya. Kemudian R pulang sekolah pukul 12:30 ketika pulang sekolah R tidak langsung makan siang tetapi R mencari *smartphone* untuk bermain terlebih dahulu siang itu R bermain *games jungle monkey run*, R

bermain *games* hingga pukul 14:00, kemudian R tidur siang hingga pukul 15:00 R pergi mengaji, pulang mengaji pukul 16:30 R langsung mencari *smartphone* dan menonton *youtube* kun anta. Kemudian R bermain *smartphone* lagi pada pukul 20:00 sebelum tidur R menonton *youtube* sepak bola.

Peneliti melakukan observasi pada R hari rabu dengan melihat aktivitas R ketika di rumah. Pagi hari pukul 05:15 R sudah bangun tidur dan menjalankan sholat subuh bersama orang tuanya. Tetapi setelah menjalankan sholat R tidak bermain dengan *smartphone*. kemudian pukul 06:30 R berangkat ke sekolah di antar oleh ibunya. Setelah R pulang sekolah kemudian pukul 13:00 R bermain sepak bola di dalam rumah dengan temannya hingga sore hari pukul 15:00, kemudian R bersama dengan kakaknya bermain *mobile legend* hingga pukul 16:30. Pukul 18:30 R bersama teman-temannya berkumpul di depan rumah untuk menonton *youtube* bersama hingga pukul 20:00 malam.

Tahap pelaksanaan di rumah S Pelaksanaan penelitian dilaksanakan selama 2 kali, pertemuan I dilaksanakan hari Kamis (13 September 2018), pertemuan II dilaksanakan hari Sabtu (15 September 2018). Adapun langkah-langkah pelaksanaannya sebagai berikut:

Pertemuan I hari Kamis (13 September 2018), S adalah anak kedua dari ibu P dan bapak J, S mempunyai kakak laki-laki, peneliti melakukan observasi pada S hari kamis dengan melihat aktivitas S ketika di rumah. Pagi hari pukul 05:30 S bangun tidur, tetapi S tidak bermain/mencari *smartphone* pada saat bangun tidur. Kemudian siang hari S pulang sekolah pukul 11:30 S langsung tidur siang, pukul 13:00 S bangun tidur kemudian S mencari *smartphone* dan bermain *fruit sline* S bermain *smartphone* hingga pukul 14:30. Pukul 15:00 S bermain dengan temannya hingga pukul 17:00 kemudian S belajar menggambar. kemudian malam hari pukul 19:00 S di ajak oleh orang tuanya untuk ikut bermain bulu tangkis, tidak lupa ketika di ajak pergi bermain S membawa *smartphone* dan bermain *games cooking fever* hingga orang tua S selesai bermain pukul 20:30. Pukul 21:30 ketika akan tidur S bermain *smartphone* untuk menonton Tik Tok.

Pertemuan II hari Sabtu (15 September 2018), peneliti melakukan observasi pada S hari sabtu dengan melihat aktivitas S ketika di rumah. Pagi hari pukul 05:30 ketika bangun tidur sebelum mandi S bermain *smartphone* S bermain *games cooking* mama S bermain hingga pukul 06:00 kemudian setelah itu S bersiap-siap untuk berangkat kesekolah meskipun ketika akan di suruh mandi S membantah karena asyik bermain dengan *smartphone*. Kemudian pulang sekolah pukul 11:30 S bermain *smartphone* dengan adiknya S menonton *youtube* lagu anak-anak, S bermain *smartphone* hingga pukul

13:00 kemudian setelah selesai bermain dengan *smartphone* S tidur siang. Sore hari pukul 16:30 S pergi kerumah temannya dan ketika di rumah temannya di ajak temannya untuk menonton *youtube* bersama, S dan teman-temannya menonton *slime* hingga pukul 17:30, kemudian S pulang ke rumah. Selanjutnya pukul 19:00 S belajar dengan membaca buku cerita, ketika di suruh oleh ibunya belajar S tidak mau karena ingin bermain *smartphone* terlebih dahulu tetapi akhirnya S mau meskipun membaca dengan tiduran.

Pembahasan

Anak usia dini secara umum menghabiskan waktunya dengan bermain dan mencoba hal baru. Tidak jarang anak memuaskn rasa penasaran mereka dengan bermain *smartphone*, karena *smartphone* merupakan suatu alat yang menarik, namun walaupun *smartphone* suatu alat yang menarik anak-anak seharusnya tetap menghabiskan lebih banyak waktu dengan bermain bersama teman sebaya, bukan bermain dengan *smartphone* sendirian.

Berdasarkan hasil penelitian pada R dan S yang dilakukan peneliti maka hasil dari penelitian yang berjudul dampak bermain *smartphone* pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun adalah berdampak negatif karena dalam kegiatan sehari-hari anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *smartphone* dari pada bermain dengan teman sebaya, menurut *The America Academy of Pediatrics* (dalam Wulansari, 2017:30) anak usia 5 tahun sebaiknya tidak menggunakan *smartphone* tidak lebih dari dua jam dalam sehari di luar kebutuhan belajar, dengan memberikan jeda misalnya penggunaan media digital di bagi menjadi 4 atau 5 tahapan dari hanya 5 menit, lalu jeda, lalu dilanjutkan lagi selama 10 menit, jeda lagi dan seterusnya. tetapi pada penelitian ini R dan S dapat bermain *smartphone* lebih dari dua jam dalam sehari, R sehari dapat bermain *smartphone* hingga 4 kali, dalam sekali bermain R dapat bermain 1-3 jam, sedangkan S sehari bermain *smartphone* 3 kali dalam sehari dan dapat bermain 1-2 jam dalam sekali bermain. Anak yang kecanduan *smartphone* akan bermain lebih dari 2 jam.

Peneliti mengamati ketika S dan R bermain *smartphone* dengan hasil S dan R dapat dengan mudah mengakses aplikasi pada *smartphone* dengan waktu yang tidak lama untuk menguasai fitur-fitur pada *smartphone* tersebut. Hasil penelitian ini diperkuat oleh Bandura (dalam Hergenbahn dan Olson 2008:361) yang menyatakan bahwa perilaku anak dipengaruhi oleh pengalaman tidak langsung atau penggalan pengganti, dengan kata lain apa yang anak lihat dilakukan atau dialami orang lain akan mempengaruhi perilaku mereka. Hal ini juga di karenakan kurangnya pengawasan dari orang tua yang membuat anak merasa bebas untuk

membuka, bermain dan melihat apa yang diinginkan, jika sehari-hari anak menghabiskan waktu untuk bermain *smartphone* maka anak tidak akan dapat berinteraksi dengan lingkungannya karena anak di sibukkan dengan hal-hal baru yang ada pada *smartphone* yang membuat anak menjadi ingin tahu dan malas untuk bersosialisasi, hal ini di buktikan dengan hasil observasi, wawancara, foto dan video. Penelitian ini juga di perkuat dengan penelitian laili (2017) yang menyatakan bahwa *gadget* memiliki dampak pada proses pertumbuhan otak baik secara sosial maupun emosional. Seringnya paparan penggunaan *gadget* oleh anak mempengaruhi sosial pribadi anak.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dampak dari penggunaan *smartphone* adalah bersifat negatif, ini di karenakan pola asuh dari orang tua yang memberikan anak *smartphone* agar anak tidak ketinggalan dari teman-temannya, orang tua juga tidak memberikan durasi waktu ketika anak bermain akibatnya anak dapat bermain *smartphone* sesuka hati mereka, anak juga cenderung tidak bersosialisasi dengan lingkungan karena sudah merasa asyik dengan *smartphonanya*, ketika bermain bersama teman-temannya bukan bermain permainan tradisional tetapi membawa *smartphone* untuk dimainkan bersama teman-temannya, anak juga akan susah bergaul dan jika sudah kecanduan akan sangat sulit untuk di kontrol dari pemakaian *smartphone*. Seharusnya orang tua sebagai contoh baik bagi anak, Orang tua yang memberi fasilitas *smartphone* kepada anak dan memberikan fasilitas *wifi* di rumah akan membuat anak semakin kecanduan untuk bermain dengan *smartphone*. Aplikasi yang ada pada *smartphone* juga membuat anak menjadi asyik bermain dan membuat anak lupa dengan dunia luar, anak dapat merasa senang bermain dengan *smartphone* dari pada bermain dengan teman sebaya. Tentunya hal ini dapat membuat dampak yang buruk pada interaksi sosial.

Saran

Setelah melakukan pengamatan dan penelitian dengan judul dampak bermain *smartphone* pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

Bagi orang tua harus stop penggunaan *smartphone* ketika makan bersama, berkendara, menonton TV,beribadah dan bertamu. Orang tua harus memberikan contoh jangan bermain *smartphone* dihadapan anak apalagi asyik bermain di saat anak ingin berkomunikasi. Jangan pernah menggunakan *smartphone* untuk menenangkan anak yang menangis atau marah. Orang tua dapat menghadirkan perpustakaan keluarga di rumah dengan sarana buku-buku yang terkonsep rapi

Guru harus berperan aktif dalam memberitahukan orang tua terhadap perkembangan anak agar bisa saling menjaga anak untuk tidak mengarah dari sisi negatif penggunaan *smartphone*. Guru harus berperan dalam memberikan kesadaran pada anak tentang dampak positif dan negatif dari *smartphone*

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya dengan topik penelitian yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, Albert. 1973. *Aggression: A Social Learning Analysis*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Eggen, Paul dan Don Kouchak. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: Indeks
- Hergenhahn, B, R dan Olson, Matthew H. 2008. *Theories of Learning*. Jakarta: Prenamedia Grup
- Keating, Seline. 2011. *A Study On The Impact Of Electronic Media, Particularly Television and Computer Consoles, Upon Traditional Childhood Play and Certain Aspects of Psychosocial Development Amongst Children*. Volume 2 (1) : Hal 294:303 (Online), ([http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi,diakses pada tanggal 24 Februari 2018](http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi,diakses%20pada%20tanggal%2024%20Februari%202018)).
- Laili, Uliyatul. 2017. *Influence of Smartphone On Social Personal of Early Childhood*. Volume 1 (1) : Hal 272-277 (Online), (<http://Journal.unusa.ac.id/index.php/sihc/article/view/333>, diakses pada 3 Januari 2018).
- Mashar, Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Prenada Media.
- Mubarak, Kayla. 2017. *Smartmom*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Permendikbud RI. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Pasal 1 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Permendikbud RI.
- Permendikbud RI. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Permendikbud RI.
- Setiawati, Ester dan Wijanarko, Jarot. 2016. *Ayah Ibu Baik: Pengaruh Smartphone Pada Perilaku dan Kemampuan Anak Menjadi Orang Tua Bijak di Era Digital*. Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia.