

DAMPAK INTENSITAS PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP PRILAKU ANAK

Siti Sahronih

Institut Pendidikan dan Bahasa Invada Cirebon
Email: sahronih siti@gmail.com

Jatu Wahyu Wicaksono

SDN Penggung 1 Kota Cirebon
Email: jatuwahyuwicaksono@gmail.com

Alrahmat Arif

SD Laboratorium Percontohan UPI Serang
Email: alrahmatarif@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine the impact of the intensity of the influence of smartphones on children's behavior. The impact of the intensity of the influence of smartphones on children's behavior has a bad impact on children's behavior if it is not balanced with proper supervision. This research uses qualitative descriptive methods as a stage in carrying out research. This study was carried out in Cijoho by taking the subject of parents of children and children of smartphone users as the subject of the study. This research used data collection techniques including the observation, interview, documentation and recording stages. The results showed that the use of smartphones by children is based on individual needs, especially during the Covid-19 pandemic, children's learning is all online. Smartphones can be a means of learning and entertainment for children because they provide a lot of needed information. In addition to these beneficial things, the continued use of smartphones has a bad impact on children's behavior.*

Keyword: *child behavior, smartphones, Covid-19 pandemic, case studies*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak intensitas pengaruh *smartphone* terhadap perilaku anak. Dampak Intensitas pengaruh *Smartphone* terhadap perilaku anak ini menimbulkan dampak yang buruk terhadap perilaku anak jika tidak diimbangi dengan pengawasan yang tepat. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif sebagai tahapan dalam melaksanakan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di Dusun Cijoho dengan mengambil subjek orang tua anak dan anak pengguna *smartphone* sebagai subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data meliputi tahap observasi, wawancara, dokumentasi dan pencatatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* oleh anak didasari karena kebutuhan individual apalagi saat masa pandemi *covid-19* ini pembelajaran anak semuanya serba *online*. *Smartphone* dapat menjadi sarana pembelajaran dan hiburan bagi anak karena menyediakan banyak informasi yang dibutuhkan. Selain hal yang menguntungkan tersebut, penggunaan *smartphone* yang berkelanjutan ini menimbulkan dampak yang buruk pula bagi perilaku anak.

Kata Kunci: perilaku anak, *smartphone*, pandemi *Covid-19*, studi kasus

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini semakin pesat. Kemajuan teknologi informasi dan internet saat ini mengakibatkan sumber daya informasi digital sangat melimpah (Salim, et al., 2020). Salah satu alat komunikasi yang banyak digunakan saat ini adalah *smartphone*. *Smartphone* adalah alat komunikasi baik jarak dekat maupun jarak jauh (Imam, 2019).

Penggunaan *smartphone* jika penggunaannya berlebihan dapat mengakibatkan kecanduan. Mereka yang sudah kecanduan, maka akan merasa cemas apabila terlalu lama tidak menggunakan *smartphone*. *Smartphone* merupakan alat yang dapat dimanfaatkan secara positif maupun negative tergantung oleh penggunaannya. Penggunaan *smartphone* yang dimanfaatkan secara efektif akan menimbulkan dampak-dampak positif. Penggunaan *smartphone* yang canggih menimbulkan dampak positif antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak (Novitasari & Khotimah, 2016).

Salah satu dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yaitu mampu menyebabkan perilaku anak kurang baik, apabila dalam penggunaannya tidak ada pengawasan yang tepat dari orang tua. Di

masa pandemi seperti ini anak akan menghabiskan waktunya untuk bermain *smartphone* dibandingkan untuk belajar. Belajar merupakan proses perubahan di dalam kepribadian manusia yang ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas tingkah laku (Saputra, 2019). (Alia & Irwansyah, 2018) menyebutkan bahwa dampak negatif dan efek samping dari pemakaian teknologi digital antara lain menurunnya prestasi belajar karena penggunaan yang berlebihan, membatasi aktivitas fisik yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak, masalah kesehatan mata, dan lain-lain. Orang tua sering mengeluhkan penyimpangan penggunaan *smartphone* yang mengganggu proses belajar, karena digunakan tidak dalam waktu yang tepat. Misalnya, saat anak mendapatkan PR dari sekolah anak malah asik bermain *smartphone* dan justru orang tua yang mengerjakan. Hal ini tentu saja akan berpengaruh terhadap konsentrasi belajar anak.

Hasil observasi di Dusun Cijoho menunjukkan anak-anak yang menggunakan *smartphone* di era pandemi ini sudah banyak dijumpai. *Smartphone* yang seharusnya digunakan untuk belajar di masa pandemi, tetapi kebanyakan anak-anak di Dusun Cijoho *smartphone* yang dimiliki digunakan untuk bermain *game*, *tik-tok*, *youtube* serta konten-konten yang

tidak mendidik dan media sosial lainnya dari pagi hingga sore. Kenyamanan dalam bermain *smartphone* menjadikan mereka acuh dengan lingkungan sekitar. Walau bertemu dengan teman-temannya pun jika ia bermain *smartphone* segala yang ada di sekitar menjadi tidak menarik. Mereka lupa waktu karena sibuk memperhatikan *smartphone*.

Beberapa literatur menyatakan bahwa *smartphone* adalah telepon seluler yang dilengkapi dengan prosesor mikro, memori, tampilan layar dan modem *built-in* (Lohr dalam Sawyer and Williams, 2011). Selain membuat panggilan telepon, penggunaanya bisa memainkan game, chat dengan teman-teman, menggunakan sistem messenger, akses ke layanan web (seperti blog, homepage, jaringan sosial) dan pencarian berbagai informasi (Choi et al., 2015). Dengan demikian pengertian *smartphone* adalah telepon genggam atau telepon seluler pintar yang dilengkapi dengan fitur yang mutakhir dan berkemampuan tinggi layaknya sebuah komputer.

Perilaku adalah segenap manifestasi hayati individu dalam berinteraksi dengan lingkungan, mulai dari perilaku yang paling nampak sampai yang tidak tampak, dari yang dirasakan sampai paling yang tidak dirasakan (Okviana, 2015).

Perilaku merupakan hasil daripada segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Perilaku merupakan respon/reaksi seorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dari dalam dirinya (Notoatmojo, 2010). Sedangkan menurut Wawan (2011) Perilaku merupakan suatu tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan tujuan baik disadari maupun tidak. Perilaku adalah kumpulan berbagai faktor yang saling berinteraksi.

Skinner (1938) dalam Notoatmodjo (2011) merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Pengertian ini dikenal dengan teori S-O-R atau Stimulus-Organisme-Respon. Respon dibedakan menjadi dua yaitu: (1) respon respondent atau reflektif, adalah respon yang dihasilkan oleh rangsangan-rangsangan tertentu. Biasanya respon yang dihasilkan bersifat relatif tetap disebut juga *eliciting stimuli*. Perilaku emosional yang menetap misalnya orang akan tertawa apabila mendengar kabar gembira atau lucu, sedih jika mendengar musibah, kehilangan dan gagal serta minum jika terasa haus; (2) *respon operant*, adalah instrumental respon yang timbul dan berkembang diikuti oleh stimulus atau

rangsangan lain berupa penguatan. Perangsang perilakunya disebut reinforcing stimuli yang berfungsi memperkuat respon. Misalnya, petugas kesehatan melakukan tugasnya dengan baik dikarenakan gaji yang diterima cukup, kerjanya yang baik menjadi stimulus untuk memperoleh promosi jabatan.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu studi kasus. Studi kasus menurut (Dimiyati, 2013) mengemukakan bahwa studi kasus adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti secara kasusistik. Artinya penelitian yang hanya mencurahkan perhatian terhadap kasus yang spesifik saja. Penentuan informan pada penelitian ini dilakukan dengan *purposive sampling*. Dimana pemilihan dilakukan secara sengaja berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dan diterapkan berdasarkan tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif ini antara lain: observasi, wawancara dan dokumentasi.

Menurut (Sugiyono, 2017) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah

mendapatkan data. Teknik pengumpulan data berupa observasi partisipan, wawancara secara semi terstruktur, teknik catat digunakan untuk mencatat data yang dianggap penting dan dokumentasi.

Analisis data dalam pendekatan kualitatif ini meliputi menentukan rancangan penelitian, data yang diperoleh direduksi sehingga dapat mengetahui hasil data yang diperoleh di lapangan. Kemudian data yang didapatkan dari proses penelitian dianalisis agar hasil penelitian tidak bersifat subjektif. Pada tahap berikutnya peneliti melakukan penyimpulan hasil penelitian dan melakukan evaluasi terkait dengan kendala yang ada di dalam penelitian.

HASIL

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menganalisis Dampak Intensitas Pengaruh *Smartphone* terhadap perilaku anak pada masa pandemi *covid-19* terhadap perilaku anak. Penelitian ini dilakukan di Dusun Cijoho dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, teknik catat dan dokumentasi. Informan dalam penelitian ini adalah anak pengguna *smartphone* dan orang tua anak.

Hasil wawancara dari informan pertama KK mengatakan bahwa penggunaan *smartphone* dalam jangka panjang dapat menimbulkan kebaikan dan

keburukan. Kebaikannya adalah anak bisa berdiam diri di rumah pada saat masa pandemi saat ini, sedangkan keburukannya adalah anak terlalu ketergantungan pada *smartphone* karena bermain *game*. Sebelum mengenal *smartphone* anak mudah diatur dan diperintah. Namun sesudah mengenal *smartphone* anak menjadi sering menunda-nunda. Begitu pula dengan hasil wawancara IN selaku anak KK. Ia mengaku setiap hari bermain *smartphone* dari pagi sampai sore. Ia mengaku tidak tahan dan sudah terbiasa menggunakan *smartphonenya*. Ia pernah berkata kotor jika kalah dalam bermain *game*.

Hasil wawancara dari informan kedua DW mengatakan bahwa penggunaan *smartphone* dalam jangka panjang dapat membuat belajar anaknya menjadi berkurang dan malas. Anaknya jarang berada di rumah karena kerap bermain *smartphone* dengan teman-temannya di luar. Ia kembali ke rumah hanya waktu makan dan mengisi baterai saja setelah itu kembali keluar untuk bermain *smartphone* lagi. DW menjelaskan walau *smartphone* membantu tugas anaknya selama pandemi ini, tetapi penggunaan yang berlebihan ini membuat anaknya kecanduan dan manja sekali. Ia tidak bisa lepas dari *smartphonenya*. Jikalau bisa DW selaku orang tuanya

harus membujuk terlebih dahulu atau menuruti keinginannya. Begitu pula dengan hasil wawancara AL selaku anak DW. Ia mengaku jarang sekali belajar. Belajar hanya ada PR saja. Justru biasanya ia kerap bermain *smartphone*. Apalagi masa pandemi ini justru membuatnya tambah nyaman untuk bermain *game*. Ia juga sama dengan informan Indra, tidak tahan jika tidak bermain *smartphonenya*. Ia menggunakan *smartphonenya* sampai batrenya habis. dia cenderung cuek dan lebih mementingkan dirinya sendiri.

Hasil wawancara dari informan ketiga PP mengatakan bahwa penggunaan *smartphone* dalam jangka panjang membuat anaknya SA belajarnya menjadi berkurang. Penggunaan *smartphone* memang bisa membantu tugas sekolahnya. Tapi semenjak ada *smartphone* anaknya yang kerap melakukan tugas-tugas yang diberikan orang tuanya termasuk kebiasaan kebiasaan seperti belajar, sholat dan mengaji menjadi kerap ditunda-tunda. PP mengaku anaknya kerap menunda jika sudah bermain *smartphone*. Walau begitu, sang anak masih bisa diatur. Karena PP selaku orang tua menegaskan untuk mengambil *smartphone* sesuai kesepakatan sebelumnya. Boleh menggunakan jika tugas-tugasnya dilakukan. SA cenderung anak yang pendiam. Ia tidak terlalu banyak berbicara.

Begitu pula dengan hasil wawancara AR selaku anak ET. Dia mengaku tidak terlalu sering bermain *smartphone* karena kerap dibawa oleh orang tuanya. Jadi AR menggunakan jika orang tuanya mengizinkan dan atas kesepakatan berdua tentang batas penggunaannya. AR juga mengaku bahwa walau ia kerap bermain *game* ia tetap mengerjakan tugas yang diberikan. Setelah itu jika ia bosan *smartphone* diberikan orang tuanya dan beralih ke nonton tv. Walau begitu AR ini tidak seperti informan IN maupun AL yang benar-benar tidak bisa lepas dari *smartphone*. AR mengaku biasa saja jika memang tidak diperbolehkan bermain *smartphone*. Justru ia kerap menonton tv dan di rumah. Ia juga bukan tipe yang sensitif. Justru ia lebih pendiam dan tidak suka berkelahi dengan temannya.

Sedangkan hasil observasinya menunjukkan bahwa beberapa anak di Dusun Cijoho sudah mempunyai *smartphone*. Empat diantaranya memiliki sifat dan karakteristik yang berbeda-beda. Informan pertama KK dengan anaknya IN, informan kedua DW dengan anaknya AL, informan ketiga PP dan SA, dan informan keempat AR dengan anaknya ET. Berikut tabel hasil penelitian yang dapat disimpulkan dari hasil wawancara dengan keempat orang tua dan empat anak dari Dusun Cijoho sebagai sampel.

Tabel 1. Hasil Perhitungan

Orang Tua	Anak	Pendidikan	Perilaku Anak
KK (IRT)	IN	SD	Agresif
DW (IRT)	AL	SD	Manja
PP (IRT)	SA	SMP	Pendiam
ET (IRT)	AR	SMP	Pendiam

Terkait dengan data hasil wawancara dan observasi tersebut menunjukkan bahwa latar belakang orang tua sangat mempengaruhi bagaimana orang tua dalam memberikan pengawasan terhadap perilaku anak. Jika perilaku anak tersebut mengalami penyimpangan maka hal itu adalah dampak intensitas pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku anak di era pandemi ini.

PEMBAHASAN

Temuan penelitian orang tua yang memiliki latar belakang yang beragam itu tidak semua menerapkan kebiasaan-kebiasaan kedisiplinan terhadap anak dengan cara yang samapula. Kemudian latar belakang perekonomian keluarga tidak memberikan peran pengasuhan dan motivasi belajar anak sehingga hal tersebut dapat dikatakan tidak begitu memberikan dampak bagi anak. Menurut (Shepherd, 2010 dalam (Mahabbati, 2014) menyebutkan bahwa gangguan perilaku dalam hubungannya dengan akademik yakni ketidakmampuan adaptasi dalam

interaksi sosial di sekolah dan perilaku yang tidak mendukung pembelajaran. Gangguan perilaku tersebut menyebabkan mereka mengalami masalah dalam hubungan sosial dengan teman, guru, masalah dalam rutinitas pembelajaran dan beresiko mengalami kerugian atau kecelakaan fisik karena perilaku bermasalah yang mereka lakukan.

Pengawasan orang tua sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak dalam penggunaan *smartphone*, apabila orang tua kurang memperhatikan anaknya dalam penggunaan *smartphone* maka anak bisa kecanduan terhadap *smartphone* dan anak akan terjerumus ke hal-hal yang negatif dari efek *smartphone* tersebut. Orang tua yang kurang atau tidak memperhatikan pendidikan anaknya, misalnya mereka acuh tak acuh terhadap belajar anaknya, tidak memperhatikan sama sekali akan kepentingan-kepentingan dan kebutuhan-kebutuhan anaknya dalam belajar, tidak mengatur waktu belajarnya, tidak menyediakan atau melengkapi alat belajarnya, tidak memperhatikan apakah anaknya belajar atau tidak, tidak mau tahu bagaimanakah kemajuan belajar anaknya, kesulitan-kesulitan yang dialami dalam belajar dan lain-lain, dapat menyebabkan anak tidak atau kurang berhasil dalam belajarnya (Afifah, Riyadi, & Mulyasari, 2019).

Penggunaan *smartphone* terhadap anak merupakan sesuatu yang mempunyai dampak terhadap penggunanya, baik itu dampak positif maupun negatif. Dengan demikian penggunaan *smartphone* saat era pandemi pada anak harus dibatasi dan dengan pengawasan yang baik dari orang tua. Peran orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani, mengawasi dan mengarahkan pemakaian *smartphone* agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak. Sejalan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh (Rakhmawati, 2015) menyatakan bahwa keluarga merupakan satu hal terpenting dalam pengasuhan anak, karena anak dibesarkan dan dididik oleh keluarga. Orang tua merupakan cerminan yang bisa dilihat dan ditiru oleh anak-anaknya dalam keluarga.

Analisa pada temuan utama penelitian yaitu pengawasan dan penanganan yang kurang tegas dari orang tua terhadap anaknya yang menggunakan *smartphone* di era pandemi. Memang tiap orang tua memiliki perbedaan dalam mendidik anaknya di lingkungan keluarga. Kebiasaan baik seperti pendampingan ketika belajar, memberikan motivasi kepada anak, dan memberikan ketegasan kepada anak bila melakukan perilaku tidak baik. Namun, penanganan orang tua tanpa memberikan alternatif kegiatan lain atau batas durasi yang tegas untuk mengalihkan

perhatian anak agar tidak selalu menggunakan *smartphone* belum terlihat saat peneliti melakukan penelitian ini. Hal itu membuat perilaku anak semakin tidak terkontrol jika tidak diberi ketegasan dari orang tuanya sendiri. *Smartphone* yang harusnya menjadi alat komunikasi dan informasi yang memudahkan anak untuk membantu tugas sekolahnya. Justru di masa pandemi semakin dimanfaatkan anak untuk bermain *game*. Karena jika banyak bermain di luar khawatir terjangkit *covid-19*. Apabila selalu berada di rumah tanpa diberikan ketegasan agar tidak selalu bermain *smartphone* juga keliru. Memang anak aman berada di rumah saat pandemi ini. Namun, sama saja membuat anak kecanduan dengan fasilitas yang diberikan oleh orang tua. Karena dampak positif dan negative *smartphone* itu bergantung pada penggunaannya. Hal inilah yang makin lama membuat perilaku anak berubah. Karena pada dasarnya anak sudah terbiasa dengan hadirnya *smartphone*. Jika ini dibiarkan dalam jangka waktu yang lama bukan hanya merugikan diri anak itu sendiri. Perihal ini membutuhkan peran orang tua dalam memberikan pengawasan agar anaknya tidak ketergantungan pada *smartphone*. Hal ini sesuai dengan penelitian (Kurniati, Alfaeni, & Andriani, 2020) hasil menunjukkan bahwa secara umum peran

orang tua yang muncul adalah sebagai pembimbing, pendidik, penjaga, pengembang dan pengawas.

Secara khusus peran orang tua yang muncul yaitu: menjaga dan memastikan anak untuk menerapkan hidup bersih dan sehat, mendampingi anak dalam mengerjakan tugas sekolah, melakukan kegiatan bersama selama di rumah, menciptakan lingkungan yang nyaman untuk anak, menjalin komunikasi yang intens dengan anak, bermain bersama anak, menjadi role model (panutan) bagi anak, memberikan pengawasan pada anggota keluarga, menafkahi dan dampak memenuhi kebutuhan keluarga, membimbing dan memotivasi anak, memberikan edukasi, memelihara nilai keagamaan, melakukan variasi dan inovasi kegiatan di rumah. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rohayani, 2020) juga menunjukkan bahwa selama pandemi *covid-19*, ada beberapa masalah yang tampak, seperti ada orang tua yang memberlakukan *gadget* sebagai sahabat anak ketika anak merasa bosan, kurangnya upaya pengendalian orang tua pada dunia anak, masalah orang tua dalam menghadapi anak dan kejenuhan orang tua dan anak selama masa pandemi ini.

Dimasa pandemi seperti ini pengawasan orang tua sangat dibutuhkan

karena proses pembelajaran yang berlangsung di rumah.

Proses pembelajaran di rumah menuntut peran orang tua berganti sebagai guru dan pembimbing bagi anaknya. Jika anak diawasi dalam pembelajaran yang menggunakan *smartphone* maka anak akan menggunakan dengan baik sebaliknya jika tidak diawasi maka *smartphone* tersebut akan digunakan untuk bermain *game*. Sejalan dengan pendapat (Hakam, Levani, & Utama, 2020) dalam penelitiannya yang menyimpulkan bahwa saat pandemi *covid-19* ini, penggunaan internet pada remaja dapat memberikan dampak positif dan negatif, tergantung pemanfaatan dalam penggunaannya. Penggunaan internet secara terus menerus untuk mendapatkan kepuasan dirinya yang dapat mengakibatkan tidak peduli dengan kehidupan luar adalah adiksi internet. Seseorang dikatakan adiksi internet jika penggunaannya lebih dari tiga jam dalam sehari atau dilihat dari frekuensinya lebih dari tiga kali dalam sehari.

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti menyatakan bahwa keluarga memiliki peranan yang sangat penting di dalam perkembangan pribadi anak. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh (Yusuf L.N., 2016) keluarga berfungsi sebagai pemberi

rasa aman bagi anak dan anggota keluarga lainnya, sumber pemenuhan kebutuhan, baik fisik maupun psikis, sumber kasih sayang dan penerimaan, model pola perilaku yang tepat bagi anak untuk belajar menjadi anggota masyarakat yang baik, pemberi bimbingan bagi pengembangan perilaku yang secara sosial dianggap tepat dan lain-lain.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti juga menggunakan teori dari (Aswadi & Lismayanti, 2019) yang menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada anak dapat membentuk karakter yang menyimpang diantaranya: egois, sombong, labil dan penyendiri. Hasil dari observasi yang dilakukan peneliti juga selaras dengan beberapa indikator teori (Aswadi & Lismayanti, 2019) yang pada hari Jumat 11 Februari 2022 peneliti melihat bahwa IN memiliki 3 indikator yang tampak dari 4 indikator yang dipaparkan. Ia anak yang tergolong egois, sombong dan labil. Namun, ia kerap bermain dengan teman-temannya dan tidak penyendiri.

Pengamatan untuk AL memiliki 2 indikator yang tampak dari 4 indikator yang dipaparkan. Ia anak yang tergolong egois dan labil. Namun, ia kerap bermain dengan teman-temannya dan tidak penyendiri. Ia kerap senyum-senyum

sendiri dan gembira ketika menang bermain *game*. Selama pengamatan, peneliti tidak melihat kesombongan pada diri AL. Pengamatan untuk SA selama observasi hanya memiliki 1 indikator yang tampak dari 3 indikator yang dipaparkan. Ia anak yang tergolong labil. Namun, ia tidak egois karena ia mau berbagi dengan temannya. Ia juga tidak sombong.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak intensitas penggunaan *smartphone* berkelanjutan pada masa *pandemicovid-19* terhadap perilaku anak. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dalam menyikapi anak-anak pengguna *smartphone* ini pendampingan orang tua diperlukan untuk menerapkan bentuk kebiasaan dan teguran sesuai dengan didikan keluarga. Kebiasaan-kebiasaan dan teguran yang diterapkan pada anak akan membuat ia terbiasa serta dapat beraktivitas belajar secara teratur ketika di rumah. Penggunaan *smartphone* di era *pandemic* ini lebih bermanfaat karena diimbangi pengawasan dari orang tua, sebab penggunaan *smartphone* berlebihan akan menimbulkan dampak yang tidak baik dan merugikan diri anak tersebut. Anak akan kecanduan dan mengalami gangguan perilaku serta kesehatannya terganggu.

Agar hal-hal tersebut tidak terjadi pada diri anak maka sebaiknya orang tua memberikan pengawasan dan teguran terhadap anak. Berkaitan dengan saran tentang dampak intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perilaku anak di Dusun Cijoho, peneliti menguraikan sebagai berikut: bagi orang tua anak, sebaiknya orang tua lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak, terutama pemberian izin bermain *smartphone*. Perlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam memberikan batasan durasi dan penggunaan *smartphone* oleh anak, agar nantinya tidak memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak terutama perkembangan sosialnya. Bagi anak, sebagai pengguna *smartphone* yang aktif sebaiknya bisa lebih memilih dalam menggunakan *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, M. D., Riyadi, A. R., & Mulyasari, E. (2019). Hubungan Perhatian Orang Tua Dalam Kegiatan Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4 (III), 218-228.
- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education*, 14 (1), 65-78.

- Aswadi, D., & Lismayanti, H. (2019). Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Pendidikan Karakter Anak di Era Milenial. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 4 (1).
- Hertinjung, W. S., & Partini. (2010). Gangguan Perilaku pada Anak SD Ditinjau dari Ekspresi Emosi Ibu. *Dinamika Sosial Ekonomi*, 6 (1), 1-11.
- Kurniati, E., Alfaeni, D. K., & Andriani, F. (2020). Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5 (1), 241-256.
- L.N., S. Y. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mahabbati, A. (2014). Pola Perilaku Bermasalah dan Rancangan Intervensi pada Anak Tunalaras Tipe Gangguan Perilaku (Conduct Disorder) Berdasarkan Functional Behavior Assessment. *Dinamika Pendidikan* (1).
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 05 (03), 182-186.
- Rohayani, F. (2020). Menjawab Problematika yang Dihadapi Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19. *Qawwam: Journal for Gender Mainstreaming*, 14 (1), 29-50.
- Saputra, H. N. (2019). Analisis Respon Guru dan Siswa Terhadap Penerapan Model Siklus Belajar Hipotesis Deduktif. *Jurnal Pedagogik*, 6(2), 278-299.