

Peran Smartphone Terhadap Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak

M.gustian sobry¹

Article Info:

Accepted 24 Oktober 2017

Published Online 30 Oktober 2017

© IICET Journal Publication, 2017

Abstract: *Smartphones can be used to be personal assistants, because these tools can store important data for business as well as be a reminder of what to do next by the user. Smartphones can input applications for chat, email, phone, social media, and entertainment. With the advancement of this technology also affect the pattern of child development. Currently almost all children in Indonesia have their own smartphone privately and it becomes a special task of parents to be able to monitor the use of smartphones for his baby. And here too the role of school counselors is very big in overcoming this*

Keyword: Smartphone, child development, counselor role



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author

Pendahuluan

Kini gadget sudah menjadi salah satu kebutuhan bagi kebanyakan orang. Angka pengguna gadget di Indonesia sendiri cukup tinggi. Tetapi jumlah gadget yang beredar malah lebih banyak daripada penduduk Indonesia itu sendiri. Jika di rata-rata penduduk pulau jawa masing-masing memiliki 2 smartphone. Fakta ini memberitahu betapa bergantungnya manusia terhadap gadget terutama smartphone.

Tak bisa dipungkiri ketergantungan manusia zaman skarang pada smartphone sudah mulai mengkhawatirkan. sering sekali di masa sekarang ini orang dewasa bahkan anak usia dini ketagihan untuk mengecek smartphone yang ada pada genggamannya, berbagai kegiatan mendasar manusia seperti komunikasi sudah menggunakan smartphone dan jarang menggunakan komunikasi secara langsung atau interpersonal.

Hal ini juga terjadi pada anak usia dini, mereka lebih asik memainkan smartphone nya ketimbang bermain bersama temanya yang berada dekat lingkungan tempat tinggal nya. Hal ini pasti akan mengganggu tugas perkembangan anak dan akan membuat beberapa perubahan baru yang berbeda dari generasi sebelumnya.

Pembahasan

Pengertian *Smartphone*

Wikipedia menuliskan, Ponsel cerdas (bahasa Inggris: *smartphone*) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti ponsel cerdas. Bagi beberapa orang, ponsel cerdas merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, ponsel cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet (Sari, Ilyas, & Ifdil, 2017) dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*) atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi maupun dihubung keluar) dan penyambung VGA.

Menurut (Dihan, 2010) Smartphone merupakan pengembangan dari telepon selular yang kemudian ditambahkan fitur dan fasilitas lainnya sehingga menjadi telepon yang cerdas dan disebut smartphone.

Sedangkan Sridanti (2018) mengatakan, *Smartphone* adalah telepon yang menyediakan fitur yang berada diatas dan di luar kemampuan sederhana untuk membuat panggilan telepon. Sementara istilah dapat digunakan secara wajar untuk semua jenis telepon, *smartphone* biasanya dipahami sebagai ponsel dan bukan telepon rumah. Selama bertahun-tahun, konsep ponsel pintar terus berkembang sebagai perangkat tangan telah menjadi lebih canggih.

Manfaat Smartphone

Menurut Dedi (2016) ada beberapa manfaat dari *Smartphone*

1. Komunikasi Antar Manusia

Smartphone adalah suatu bentuk pengembangan terbaru dari teknologi telepon nirkabel. Dengan *smartphone* seseorang dapat melakukan komunikasi seperti handphone biasa pada umumnya, yaitu seperti untuk telepon suara, mengirim pesan sms, pesan mms, dan layanan data. Sedangkan menurut Thoha (dalam, Pratiwi & Sukma, 2013) komunikasi interpersonal berorientasi pada perilaku sehingga penekanannya pada proses penyampaian informasi dari satu orang ke orang lain.

2. Mencari Informasi / Ilmu

Berselancar di dunia internet jauh lebih nyaman jika menggunakan smartphone daripada hp biasa yang belum dilengkapi dengan teknologi yang canggih. Berselancar di dunia maya akan terasa lebih cepat dengan smartphone yang menggunakan koneksi internet tanpa kabel generasi terbaru seperti 3G, 3,5G, 4G, 4,5G. Ditambah lagi dengan web browser terbaru yang dapat menerjemahkan bahasa html dan bahasa pemrograman web serta teknologi terbaru lainnya.

3. Hiburan

Smartphone dapat menayangkan berbagai format multimedia yang ada. Media streaming online pun juga dapat dengan mudah dijalankan di smartphone yang canggih tanpa banyak kendala. Ditambah lagi dengan adanya berbagai aplikasi hiburan gratis yang dapat diunduh secara gratis maupun berbayar menambah lengkap sarana hiburan yang ada pada smartphone. *Game* menurut Neumann & Morgenstern (dalam, Jannah, Mudjiran, & Nirwana, 2015) yaitu permainan yang terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dengan beberapa orang atau kelompok dengan strategi yang dibangun untuk mencapai kemenangan.

4. Aplikasi

Pengguna hape smartphone dapat memasang dan menjalankan berbagai aplikasi yang tersedia di internet dan juga non internet yang sesuai dengan sistem operasi yang digunakannya. Setiap aplikasi memiliki spesifikasi minimal yang dibutuhkan agar dapat berjalan dengan lancar. Semakin canggih dan baru suatu smartphone yang digunakan, maka pada umumnya semakin banyak aplikasi yang bisa dijalankan.

5. Penyimpanan Data

Kapasitas memori smartphone yang besar bisa berfungsi sebagai media penyimpanan data file. Seperti halnya usb flashdisk, usb external drive dan multimedia card, handphone yang canggih pun dapat dipergunakan untuk meletakkan berbagai file sesuai dengan kapasitas yang ada pada smartphone. Smartphone yang diberi kartu memory tambahan akan mampu menampung data lebih besar.

6. Gaya

Ada banyak orang yang menggunakan handphone smartphone untuk menunjang penampilan sehari-hari. Orang yang memiliki gengsi yang tinggi akan berusaha sekuat tenaga untuk menggunakan smartphone yang dipandang orang keren dan canggih.

7. Penunjuk Arah

Salah satu fungsi penting dari smartphone adalah untuk mendapatkan informasi arah mata angin, arah kiblat, dan lain sebagainya. Smartphone yang memiliki fasilitas GPS dapat menunjukkan arah mata angin seperti layaknya kompas sungguhan. Selain itu dengan dipadukan layanan jejaring sosial maka dapat menjadi sesuatu yang sangat menarik dan dibutuhkan.

Pengertian pertumbuhan dan perkembangan anak

Definisi Pertumbuhan adalah bertambah jumlah dan besarnya sel diseluruh bagian tubuh yang secara kuantitatif dapat diukur, sedangkan perkembangan merupakan bertambah

sempurnanya fungsi alat tubuh yang dapat dicapai melalui tumbuh kematangan dan belajar (Hidayat, Aziz Alimul. 2005: 15). Hidayat (2005) juga menjelaskan Pertumbuhan dan perkembangan secara intelektual anak dapat dilihat dari kemampuan secara simbol maupun abstrak seperti berbicara, bermain, berhitung, membaca dan lain-lain, sedangkan perkembangan secara emosional anak dapat dilihat dari perilaku sosial di lingkungan anak (Zola, Ilyas, & Yusri, 2017; Fitri, Zola, & Ifdil, 2018).

Faktor yang mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan anak

Ada 2 faktor yang mempengaruhi proses pertumbuhan dan perkembangan optimal seorang anak menurut (Depkes:1997) , yaitu:

1. Faktor dari dalam Yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri anak itu sendiri baik faktor bawaan maupun faktor yang diperoleh, termasuk disini antara lain:
 - a. Hal-hal yang diturunkan dari orang tua, kakek-nenek, atau generasi sebelumnya. Misalnya: warna rambut, bentuk tubuh.
 - b. Unsur berfikir dan kemampuan intelektual. Misalnya: kecepatan berfikir
 - c. Keadaan kelenjar zat-zat dalam tubuh. Misalnya: kekurangan hormon yang dapat menghambat pertumbuhan dan perkembangan anak.
 - d. Emosi dan sifat-sifat (emosional) tertentu. Misalnya: pemalu, pemarah, tertutup dan lain-lain.
2. Faktor Luar antara lain:
 - a. Keluarga
Keluarga merupakan lingkungan pertama yang dikenal anak dalam kehidupannya. Sikap dan tingkah laku seorang anak tidak lepas dari pengaruh dan pendidikan dari orangtua. Sikap dan kebiasaan keluarga dalam mengasuh dan mendidik anak, hubungan orang tua dengan anak, hubungan antara saudara, dan lain-lain. Keluarga yang beresiko tinggi adalah lingkungan keluarga yang tidak menunjang proses pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal.
 - b. Gizi
Kekurangan gizi dalam makanan menyebabkan pertumbuhan anak terganggu yang akan mempengaruhi perkembangan seluruh dirinya. Kekurangan gizi tersebut meliputi kekurangan vitamin A, iodium, zat besi dan mineral / vitamin lain.
 - c. Budaya
Asuhan dan kebiasaan dari suatu masyarakat dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Misalnya: kebersihan lingkungan, kesehatan dan pendidikan.
 - d. Teman bermain dan sekolah
Tidaknya teman bermain, tempat dan alat permainan, kesempatan pendidikan disekolah akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Tanda-tanda anak usia dini kecanduan *gadget*

Menurut Maulida (dalam, Warisyah, 2015), tanda-tanda anak kecanduan *gadget* adalah :

1. Kehilangan keinginan untuk beraktivitas
2. Berbicara tentang teknologi secara terus menerus
3. Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses *gadget*
4. Sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan *mood* yang mudah berubah
5. Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan *gadget* dengan orang lain
6. Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan *gadget*nya, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan *gadget*nya walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya”

Peran *smartphone* terhadap perkembangan anak

Keberadaan *Smartphone* di lingkungan anak Pada zaman seperti sekarang ini sangat sulit memisahkan kehidupan manusia dengan *smartphone*. *Smartphone* seperti menjadi kebutuhan pokok bagi manusia, dan hal seperti ini juga berlaku pada anak-anak. Berbeda dengan zaman dahulu, anak-anak dulu sangat semangat bermain di lapangan bersama teman-teman nya, dan terkadang sampai lupa waktu dan di jemput orang tua untuk pulang kerumah masing-masing. Tapi anak-anak sekarang justru lebih semangat untuk bermain game di *smartphone* nya dan juga bisa sampai lupa waktu. Itu lah hal mendasar mengenai perbedaan bermain versi anak generasi 2000 dan anak generasi Z sekarang.

Ada beberapa dampak yang di timbulkan *smartphone* terhadap anak :

1. Anak yang bermain games di *smartphone* nya akan membuat anak semakin berkurang hubungan sosial terhadap lingkungan sekitar.
2. Anak-anak akan lupa waktu, pada zaman sekarang ini anak akan mudah bermain kapan saja dan dimana saja, jadi tidak mengherankan jika anak-anak sekarang banyak menghabiskan waktunya untuk bermain, tidak peduli siang ataupun malam hari.
3. Bahaya/resiko radiasi, paparan radiasi dari gadget sangat berbahaya bagi kesehatan dan perkembangan anak. Radiasi gadget sangat beresiko mengakibatkan gangguan terhadap perkembangan otak dan sistem imun anak. Anak-anak lebih rentan terhadap resiko radiasi dibandingkan orang dewasa. Selain radiasi sinyal yang terpancar dari gadget, pancaran cahaya monitornya juga tidak baik bagi anak.
4. Hambatan terhadap perkembangan, Anak yang memiliki ketergantungan dengan gadget cenderung akan mengalami hambatan dan proses perkembangannya. Hal ini karena anak yang asik bermain gadget jarang bergerak sehingga membuat proses pertumbuhan. Lambat memahami pelajaran.
5. Kebiasaan anak yang asik dengan gadget akan berpengaruh terhadap kemampuan otak dalam menangkap informasi. Selain itu, anak juga cenderung malas untuk belajar dan membaca buku akibat dari kecenderungan untuk bermain gadget
6. Beresiko terhadap perkembangan psikologis anak, Terkadang sebagian game ataupun tontonan pada gadget memperlihatkan konten kekerasan dan seksual sehingga hal ini berdampak negatif bagi perkembangan psikologis anak, Hal ini membuat anak lebih cenderung ingin melakukan hal yang ditonton dan di realisasikan didunia nyata.

Tapi dari sekian banyak dampak negatif Smartphone bagi anak, ternyata masih ada dampak positif *smartphone* yang akan mendukung perkembangan anak, yaitu:

1. Meningkatkan ketajaman pengelihatian
Jenis *game action* disinyalir dapat merangsang pengelihatian anak menjadi lebih tajam. Hal initelah diuji oleh para peneliti di Universitas Rochester di negara Amerikat Serikat. Dalam *game action* misalnya saja balap mobil, tentu pemain dituntut untuk melihat pergerakan mobil terutama saat menghindari mobil lain atau jalan yang berkelok. Permainan ini hanya dapat dimainkan oleh pemain yang memiliki ketajaman mata yang tinggi di samping itu juga kemampuan motorik saat menggerakan mobil.
2. Merangsang untuk mengikuti perkembangan teknologi terbaru
Seorang anak yang juga pengguna *gadget* tentu akan mengikuti perkembangan teknologi seperti misalkan jika ada produk *gadget* yang baru dan lebih canggih tentu ia akan tertarik untuk memilikinya. Namun biasanya hal ini tergantung dari status ekonomi keluarga. Keluarga yang tergolong mampu secara ekonomi tentu dapat membelikan anaknya *gadget* terbaru dibandingkan yang kurang mampu. Sebab pada dasarnya harga gadget itu tidaklah murah.
3. Mendukung aspek akademis
Dengan adanya teknologi gadget sebenarnya dapat mendukung akademis anak. Seorang anak dapat melakukan *browsing* dengan *gadget* akan mudah untuk mencari informasi perihal pengetahuan yang ia dapat di sekolah. Jadi ia tidak perlu bersusah payah mencari katalog buku di perpustakaan untuk mencari informasi yang berkaitan dengan pengetahuan
4. Meningkatkan kemampuan berbahasa
Anda tidak perlu heran ketika melihat seorang anak yang sering menggunakan *gadget* untuk memainkan *game* menjadi pandai berbahasa asing. Hal itu dikarenakan hampir semua *game* dan aplikasi yang beredar di pasaran saat ini menggunakan petunjuk berbahasa Inggris. Maka pemain atau pengguna akan dituntut untuk membaca petunjuk permainan atau informasi aplikasi agar dapat memainkannya dengan baik atau menjalankan aplikasi.

Peran konselor dalam membantu orangtua mengawasi anak menggunakan *smartphone*

Layanan konseling dimaksudkan untuk membantu mengatasi masalah kecanduan anak terhadap *smartphone*. Layanan yang dapat diberikan adalah:

1. Layanan konseling individu
Layanan ini merupakan bentuk layanan bimbingan dan konseling yang diberikan khusus antara peserta didik dan mendapat layanan langsung tatap muka (secara perorangan) dengan konselor sekolah dalam rangka pembahasan dan pengentasan permasalahan pribadi yang diderita peserta didik (klien).
2. layanan bimbingan kelompok

layanan ini juga diberikan guru bk kepada peserta didiknya dan mengangkat materi mengenai penggunaan dan penyalahgunaan gadget. Layanan bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan bimbingan dan konseling di sekolah, layanan ini mengajak peserta didik sebanyak 8-10 orang untuk berdiskusi bersama dengan duduk melingkar dan dipimpin oleh pemimpin kelompok (konselor), jadi disini peserta didik diarahkan untuk mengartikan apa itu *smartphone*, mengerti dampak yang ditimbulkan *smartphone*, dan mencari solusi untuk menggunakan *smartphone* dengan sebaik mungkin.

3. Layanan informasi

Layanan informasi (Permana, 2015) adalah layanan Bimbingan dan Konseling yang diberikan kepada sekelompok orang agar bisa menerima dan memahami berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan untuk kepentingan pribadi dan lingkungan sosial sekelompok orang tersebut. Dengan layanan informasi ini konselor bisa memberikan informasi terkait dampak yang ditimbulkan *smartphone* kepada pertumbuhan dan perkembangan anak, dan solusi untuk mengatasi hal tersebut.

Simpulan

Seiring perkembangan zaman, *smartphone* memang di gandrungi oleh setiap orang di dunia ini termasuk juga dengan anak usia dini. *Smartphone* memiliki banyak dampak bagi pertumbuhan anak baik dampak positif maupun dampak negatif, tapi dalam menentukan dampak mana yang diterima oleh anak, ini tergantung kepada usaha dari orang tua untuk menjaga apa yang dilihat dan dibaca oleh anaknya pada *smartphone* dan juga harus adanya campur tangan konselor dalam memberikan informasi mengenai dampak *smartphone* ini kepada masyarakat agar nantinya tidak ada kesalahgunaan *smartphone* terutama oleh anak usia dini.

Daftar Rujukan

- Aswida, W., & Syukur, Y. (2012). Efektifitas layanan bimbingan kelompok dalam mengurangi kecemasan berkomunikasi pada siswa, 1–11.
- Aziz Alimul Hidayat. (2005). *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak* 1. Jakarta: Salemba Medika
- Ardi, Z., & Sukmawati, I. (2017). Social Media and the Quality of Subjective Well-Being; Counseling Perspective in Digital Era. *Open Science Framework*. October, 15.
- Ardi, Z., Viola, K., & Sukmawati, I. (2018). An Analysis of Internet Abuses Impact on Children's Moral Development. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 4(1), 44-50.
- Dedi priawan. 2016. *Pengaruh Penggunaan Smartphone Bagi Kalangan Pelajar* [online], (<http://dedipriawan.blogspot.co.id/2016/05/makalah-pengaruh-penggunaan-smartphone.html>, diakses 14 april 2018)
- Dihan, F. N. (2010). *Smartphone: Antara Kebutuhan Dan E-Lifestyle. Smartphone : Antara Kebutuhan Dan E-Lifestyle*, 1(semnasIF), E-315.
- Ernawati, W. (2015). Pengaruh penggunaan gadget terhadap penurunan tajam penglihatan pada anak usia sekolah (6-12 tahun) di SD Muhammadiyah 2 Pontianak Selatan. *ProNers*, 3(1).
- Fitria, A., & Sukma, D. (2013). KONSELOR | Jurnal Ilmiah Konseling. *Jurnal Ilmiah Konseling*, 2(September), 202–207. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor>
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200–207.
- Fitri, E., Zola, N., & Ifdil, I. (2018). Profil Kepercayaan Diri Remaja serta Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 4(1), 1-5.

- Khofifah, A., Sano, A., & Syukur, Y. (2017). Permasalahan yang Disampaikan Siswa kepada Guru BK/Konselor. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(1), 45–52.
- Latifah nurul.2016.dampak positif dan negatif smartphone bagi anak-anak.[online],
(<http://terknologimasakini.blogspot.co.id/2016/03/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan.html>, diakses 17 april 2018)
- Ii, B. A. B., & Prasekolah, A. P. A. (2003). Lift Anis Ma'shumah,.
- Model, P., Bimbingan, L., Teknik, D., Untuk, S., & Sikap, M. (2013). *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(2).
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182–186.
- Permana, E. J. (2015). Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling di Madrasah Aliyah Negeri 2 Banjarnegara, 4(2), 143–151.
- Sari, A. P., Ilyas, A., & Ifdil, I. (2017). Tingkat Kecanduan Internet pada Remaja Awal. JPPI (*Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*), 3(2), 45-52.
- Saputra, R. (2016). Ketercapaian Tugas Perkembangan Usia Lanjut Ditinjau dari Jenis Kelamin dan Latar Belakang Budaya serta Implikasinya pada Bimbingan dan Konseling, 2, 33–44.
- Sridianti.2018.apa pengertian smartphone dan sejarah[online],
(<http://www.sridianti.com/apa-pengertian-smartphone-dan-sejarah.html>, diakses pada 17 april 2018)
- Warisyah, Y. (2016). Prosiding seminar nasional pendidikan, 2016(November 2015).
- Warisyah, Y. (2015). Pentingnya “pendampingan dialogis” orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dinia. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan “Inovasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Berkemajuan* (pp. 130–138).
- Zola, N., Ilyas, A., & Yusri, Y. (2017). Karakteristik Anak Bungsu. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 5(3), 109-114.