

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Sejarah Perkembangan *Smartphone*

Era ini dimulai dengan kehadiran *smartphone* pertama oleh International Business Machines (IBM) pada tahun 1993. *Blackberry* dipertimbangkan sebagai perangkat *revolutioner* era ini, yang memperkenalkan banyak keistimewaan meliputi *email*, *internet*, *fax*, *web browsing*, dan kamera. *Smartphone* di mulai dengan munculnya *iPhone* buatan *Apple* untuk target konsumen pada tahun 2007, Akhir 2007 *Google* meluncurkan sistem operasi *Android* dengan maksud mendekati pasar konsumen *smartphone* dengan fitur yang dibutuhkan konsumen umum dan pada saat yang sama menjaga biaya tetap rendah untuk lebih menarik banyak pelanggan. (Mahammad Sarwar & Tariq Rahim Soomro, 2013, pp. 216-226).

##### 2. *Smartphone* Sebagai Teknologi Komunikasi

Kehidupan manusia sekarang dikelilingi oleh perkembangan teknologi. Salah satunya adalah dalam bidang komunikasi. Alat-alat komunikasi berkembang dengan sangat cepat seperti perkembangan *telephone* atau *handphone*. *Handphone* merupakan salah satu alat komunikasi yang digunakan tanpa menggunakan kabel yang berfungsi untuk mempercepat mobilitas manusia dalam berbagai hal. Perkembangan *telephone* pada zaman sekarang tidak hanya sebagai alat

untuk berbicara dengan orang lain. Sekarang perkembangan *telephone* lebih dari alat untuk berbicara dilengkapi dengan berbagai fitur-fitur canggih dan hebat seperti didalamnya bisa menonton video, mengirim gambar, melakukan foto dan browsing dunia maya melalui koneksi internet. Kemajuan zaman di ikuti dengan perkembangan teknologi dengan munculnya berbagai inovasi. *Telephone* dari waktu ke waktu pasti melakukan perkembangan dan perubahan. Inovasi yang dikembangkan oleh pihak produsen *telephone* setiap waktu menambahkan fitur-fitur canggih di dalamnya. Karena *telephone* tidak hanya terbatas sebagai alat berbicara dengan orang lain, maka *telephone* semakin pintar. Berbagai macam fitur yang ada di dalam *telephone* tersebut sehingga berganti berganti nama menjadi *smartphone* atau *telephone* pintar. (Dudi Misky, 2015, p. 67).

*Smartphone* atau telepon pintar di definisikan sebagai telepon seluler yang dilengkapi dengan prosesor mikro, memori, tampilan layar, modem *built-in*. *Smartphone* merupakan kombinasi fungsi dari *personal digital assistant (PDA)* atau *pocket personal computer (pocket PC)* dengan telepon. Selain membuat panggilan *telephone*, penggunanya biasa memainkan *game, chat* dengan teman-teman, menggunakan *system messenger*, akses kelayakan web (seperti *blog, homepage, jaringan social*). *Smartphone* didasarkan pada internet dan memiliki jangkauan fungsi yang luas. Suatu ponsel standar berbeda dengan *smartphone*, dimana pada *smartphone* pengguna dapat

mengakses emailnya secara langsung kapan saja dan dimana saja, dapat melihat halaman web versi desktop, memiliki banyak aplikasi untuk mengelola kontak dan perjanjian, dapat digunakan membaca dan mengedit dokumen *word, excel dan power point* dimana saja dan dapat memasang aplikasi pihak ke tiga mulai dari aplikasi instrument musik hingga *game*. Kelebihannya dilengkapi kamera, dapat memainkan musik, video *game*, menonton televisi *digital*.(Sangdun Choi (ed), 2018, p. 2786).

### **3. Kriteria Fitur *Smartphone***

*Smartphone* memiliki beberapa kriteria yang ada di dalamnya. Kriteria tersebut yang dapat membedakan antara *smartphone* dengan *telephone* biasa. Apabila *telephone* genggam biasa hanya dapat digunakan untuk berbicara atau mengirim SMS, maka *smartphone* dapat melakukan hal yang lebih baik dari pada *telephone*. Kriteria yang ada disebutkan di bawah ini merupakan kriteria yang berasal dari fitur-fitur yang biasa digunakan di dalam *smartphone*, di antaranya adalah sebagai berikut:

#### **a. Memiliki daya tahan baterai yang lebih lama.**

Baterai yang digunakan di dalam *smartphone* berbeda dengan baterai biasa yang biasa digunakan di dalam telepon genggam biasa.

b. Kecepatan prosesor.

Prosesor adalah komponen komputer yang berfungsi sebagai otak yang menjalankan proses dan mengendalikan kerja komputer dengan bekerja sama perangkat komputer lainnya.

c. Resolusi layar yang jernih.

Perbedaan yang cukup besar antara *smartphone* dengan *telephone* genggam adalah dari segi resolusi layarnya. Standar dari layar *smartphone* adalah *High Definition (HD)* bahkan sampai *Full High Definition (Full HD)*. Kejernihan layar ini digunakan sebagai pendukung seseorang untuk menikmati media yang ada di *smartphone* seperti menonton film atau video atau bermain *game*.

d. Mempunyai kamera.

Setiap *smartphone* didukung oleh kamera yang ada di bagian depan *smartphone* atau di belakang.

e. Ruang penyimpanan (*storage*).

*Smartphone* memiliki ruang penyimpanan yang berfungsi untuk menyimpan data-data berupa foto, video, aplikasi *software* dan yang lainnya. Ruang penyimpanan pada *smartphone* memiliki kapasitas yang berbeda-beda. (H.Safaat, pp. 21-25).

## **C. Anak Usia Dini**

### **1. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak Usia Dini Adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (motorik halus dan kasar), *intelegensi* (daya pikir, daya cipta, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. (Suyadi, 2015, hal. 15)

### **2. Perkembangan Anak Usia Dini**

Perkembangan anak merupakan segala macam perubahan yang ada pada diri anak yaitu perkembangan fisik motorik, perkembangan emosi, perkembangan intelegensi serta sosial emosional di lingkungannya. Menurut Wener (1957) konsep perkembangan anak adalah: “Perkembangan sejalan dengan prinsip *orthogenetis*, bahwa berkembang anak berlangsung secara menyeluruh dan adanya penurunan sifat genetik sampai terjadinya penurunan sifat genetik. (Mursid, 2015, hal. 4).

Mulyasa mengemukakan pendapatnya bahwa masa usia dini adalah masa dimana individu sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, dan berharga dibanding usia-usia selanjutnya. Karena pada masa ini perkembangan kognitifnya sedangkan berkembang sangat cepat. Pada masa itu proses perubahan

terjadi sangat pesat antara lain proses pertumbuhan, perkembangan, kematangan, dan penyempurnaan, baik jasmani dan rohaninya dalam rentan waktu seumur hidup secara bertahap dan terus menerus. (Mulyasa, 2014, hal. 16).

### **3. Karakteristik Anak Usia Dini**

Sebuah studi tentang karakteristik perkembangan anak usia dini disimpulkan bahwa usia dini merupakan masa perkembangan masa selajutnya. Secara umum, anak usia dini memiliki karakteristik seperti unik, egosentris, aktif dan energik, rasa ingin yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, eksploratif dan jiwa berpetualang, spontan, senang, dan kaya akan fantasi, masih mudah frustrasi, masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, daya perhatian pendek, bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman dan semakin menunjukkan minat terhadap teman. (Sudarna, 2016, hal. 16).

### **4. Era *Digital***

#### **a. Pengertian Era *Digital***

Era *Digital* merupakan masa ketika informasi mudah dan cepat diperoleh serta disebarluaskan menggunakan teknologi *digital* yaitu teknologi yang menggunakan sistem komputerisasi yang terhubung internet.

Mendidik anak di zaman millennial perlu usaha ekstra jika dibandingkan dengan zaman puluhan tahun yang lalu. Perkembangan dunia *digital* tidak hanya memberi kemudahan, namun juga dapat

membuat jurang pemisah antara orang tua dan anak. Cara mendidik anak di *era digital* agar hubungan antara orang tua dan anak tetap terjaga, diantaranya adalah:

1) Tanggung jawab secara penuh

Di *era digital* seperti sekarang ini, orang tua harus memiliki pandangan yang sama, yaitu sama-sama bertanggung jawab atas jiwa, tubuh, pikiran, keimanan, kesejahteraan anak secara utuh.

1) Kedekatan emosional

Perlu adanya kedekatan antara ayah dan anak, juga ibu dan anak. Kedekatan ini bukan hanya berarti melekat dari kulit ke kulit, melainkan jiwa ke jiwa, sehingga ada kedekatan secara emosional.

3) Tujuan pendidikan yang jelas

Orang tua mulai merumuskan tujuan pendidikan sejak anak dilahirkan. Orang tua perlu membuat kesepakatan bersama, prioritas apasaja yang diberikan kepada anak dan bagaimana cara pendekatannya.

4) Berbicara secara baik-baik

Orang tua harus belajar berbicara secara baik-baik dengan anak. Tidak boleh membohongi, lupa membahas keunikan anak, dan juga perlu membaca bahasa tubuh, serta mau mendengarkan perasaan anak.

#### 5) Mengajarkan agama

Menjadi kewajiban orang tua untuk mengajarkan anaknya tentang agama. Pendidikan tentang agama perlu ditanamkan sedini mungkin. Dalam hal ini, mengajarkan agama tidak hanya sebatas bisa membaca Al-Qur'an, bisa berpuasa atau sekedar pergi ke masjid. Mayoritas orang tua merasa malu membicarakan masalah seks dengan anak dan terkadang cenderung menghindarinya, padahal pembicaraan itu justru perlu dimulai sejak dini dengan bahasa yang mengikuti perkembangan usianya.

#### 6) Persiapkan anak masuk era *digital*

Mengajarkan anak bahwa penggunaan *gadget* ada waktunya dan memiliki batasannya. Akses internet pun perlu dibatasi untuk mencegah anak untuk dapat melihat situs yang tidak diinginkan. Orang tua harus mengedepankan komunikasi dengan anak sebagai pengganti *gadget*. (Andriyani, 2018, hal. 1).

## **b. Manfaat Teknologi *Digital***

### 1) Mudah mendapatkan informasi

Setiap informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh dengan cepat dari berbagai sumber.

### 2) Mempermudah komunikasi

Komunikasi dapat dilakukan lebih luas tanpa terhalang tempat dan waktu.

### 3) Menstimulasi Kreativitas

Kreativitas anak tumbuh dengan lebih cepat dengan stimulasi informasi yang diterima melalui media digital. Anak dapat menuangkan ide dan keinginannya dengan menggunakan aplikasi dan sumber belajar *digital* yang beragam.

### 4) Mempermudah proses belajar

Anak dapat mengikuti program belajar yang beragam melalui internet. Anak dapat belajar secara mandiri untuk meningkatkan kemampuan dan ketrampilannya.

## **c. Risiko Penggunaan Teknologi *Digital***

Penggunaan teknologi *digital* secara berlebihan akan mempunyai resiko negatif antara lain :

### 1. Gangguan fisik yaitu :

- a) Gangguan kesehatan mata yaitu memicu penglihatan yang buruk, karena ketajaman cahaya dan jarak yang terlalu dekat.

- b) Masalah tidur yaitu jam dan lama waktu tidurnya menjadi tidak teratur.
- c) Ketidak seimbangan motorik kasar dan halus yaitu menyebabkan anak kurang menggerakkan seluruh anggota tubuh.
- d) Gangguan pencernaan yaitu anak sering menahan lapar, haus, dan keinginan buang air sehingga mengganggu sistem pencernaan. Serta ketidakseimbangan bobot tubuh (terlalu gemuk atau terlalu kurus).

## 2. Gangguan perkembangan bahasa dan sosial

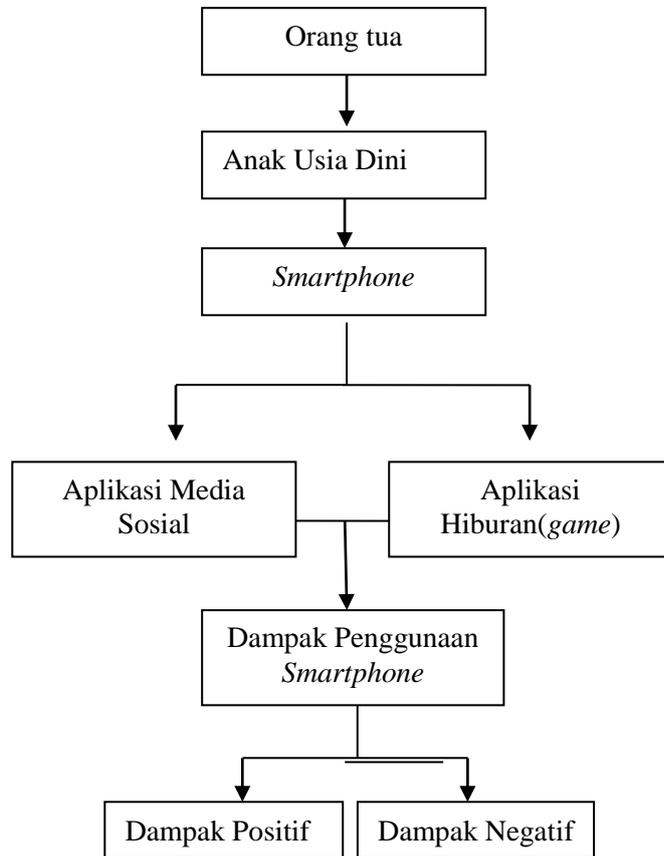
- a) Menunda perkembangan bicara dan bahasa anak yaitu penggunaan media digital bisa menunda perkembangan bahasa anak, terutama untuk anak-anak usia 2 tahun dan dibawahnya.
- b) Membatasi pergaulan sosial yaitu anak suka bermain sendiri sehingga pergaulannya terbatas dan kesulitan berinteraksi dengan komunitas yang berbeda.
- c) Mengurangi waktu berkualitas bersama keluarga yaitu penggunaan media *digital* yang tidak dibatasi akan mempengaruhi hubungan antar anggota keluarga. (Rahman, 2016, hal. 1).

## F. Alur Pikir

Perkembangan cepat teknologi dan komunikasi di dunia sekarang sudah menjadi suatu hal yang wajar. Dunia terus berubah menuju kesempurnaan. Kemajuan dalam bidang informasi dan komunikasi merupakan salah satu indikasi dari terjadinya perubahan besar di dunia ini. Melalui *smartphone* dunia terus berubah. Dampaknya adalah manusia yang menggunakan segala kelebihan *smartphone* terus mengalami dampak signifikan. Perubahan ini di sebabkan *smartphone* memiliki beberapa kelebihan dari telepon genggam biasa. *Smartphone* memiliki beberapa fitur canggih yang menunjang komunikasi sekaligus dapat menunjang komunikasi dan dapat menjadi media hiburan bagi manusia ketika melakukan aktivitas sehari-hari. Adanya berbagai fasilitas untuk berkomunikasi seperti telepon, sms, social media, kamera, video, mp3, *game*, dan yang lainnya yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi hiburan, membuat *smartphone* banyak diminati oleh berbagai kalangan mulai dari orang tua, dewasa, atau bahkan anak usia dini. Apalagi saat ini sudah banyak aplikasi untuk berkomunikasi yang bias di *download* secara gratis dengan fasilitas yang lebih lengkap seperti mengirim foto dan pesan suara. Aplikasi social media yang semakin beragam dan dapat di *download* secara gratis ini membuat penjualan *gadget* menjadi terus meningkat dari tahun ke tahun. Tingginya minat masyarakat terhadap *smartphone* tidak terlepas dari kegunaan

*smartphone* yang dapat memberi manfaat bagi semua kalangan dari orang dewasa sampai anak usia dini. Dalam kehidupan sehari-hari antara individu satu dengan yang lain saling membutuhkan di sekitar untuk melakukan hubungan social atau berinteraksi. Semua orang membutuhkan orang lain tidak bias hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Sehingga kehadiran orang lain disekitar kita sangat penting. Fenomena sekarang yang terjadi adalah orang yang menggunakan *smartphone* dilihat sebagai individu yang tidak berinteraksi dengan orang yang ada di sekitarnya. Anak-anak kurang berinteraksi dengan orang tua mereka karena terlalu asik bermain *game* yang dimainkannya di *smartphone*. Orang tua juga kurang memperhatikan perkembangan anak-anak mereka karena sibuk dengan pekerjaan atau asik dengan *smartphone* mereka. Semakin seseorang terlalu asik dengan aktivitas mereka semakin besar peluang mereka tidak berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu komunikasi antar mereka tidak berinteraksi dengan orang lain. Oleh karenanya komunikasi antar masyarakat atau individu sangat penting. Penggunaan *smartphone* pada setiap orang seperti orang dewasa, remaja atau anak usia dini memiliki dampak terhadap pola kehidupan mereka. Pola interaksi social dengan masyarakat atau keluarga. Pada penggunaan *smartphone* anak usia dini memiliki dampak yang tidak kalah besar dengan penggunaan dewasa atau remaja. Anak usia dini yang menggunakan *smartphone* memiliki dampak positif dan negatif. Namun dampak negatif yang ditimbulkan penggunaan

*smartphone* anak usia dini lebih besar dari pada manfaat yang akan di dapatkan. Oleh karena itu, pengawasan dan pendampingan orang tua pada penggunaan anak usia dini harus dilakukan secara maksimal. Apabila pengawasan dan pendampingan penggunaan *smartphone* pada anak usia dini harus dilakukan secara maksimal. Apabila pengawasan dan pendampingan penggunaan *smartphone* pada anak usia dini secara maksimal akan berdampak pada perkembangan anak menjadi lebih baik di masa depan. Berikut kerangka pikir yang akan digunakan dalam penelitian ini pada pembahasan upaya orang tua dalam mendampingi dan mengawasi penggunaan *smartphone* pada anak usia dini.



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**  
Peran Orang Tua dalam Pendampingan Penggunaan *Smartphone*

## G. Penelitian Yang Relevan

Kajian penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Faris Kamil (2017), yang berjudul “Pengaruh *Gadget* berdampak kepada kurangnya tatap muka dalam kehidupan sehari-hari (studi optimalisasi pada pemuda penggunaan *gadget* di kelurahan Way Urang Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan).

Dalam penelitian ini memfokuskan kepada pemuda yang menggunakan *gadget* dan berdampak pada kurangnya komunikasi tatap muka dalam kehidupan sehari-hari.

Relevansi dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan *gadget* sebagai metode pembelajaran. Perbedaannya adalah pada metode penelitian yang dilakukan adalah kuantitatif, subjek penelitiannya merupakan pemuda, serta penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari adalah pemuda.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Fitria Dewi (2017), yang berjudul ‘Komunikasi antar pribadi orang tua dan anak dalam pencegahan perilaku kekerasan anak usia sekolah di kecamatan Bentengdi Selaya’.

Dalam skripsi ini menjelaskan tentang bagaimana peran orang

tua sebagai prantara sosial pertama bagi seorang anak dalam menciptakan komunikasi yang efektif untuk mendidik anak.

Relevansi dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan *gadget* sebagai metode pembelajaran. Perbedaannya adalah pada metode penelitian yang dilakukan adalah kuantitatif, subjek penelitiannya merupakan pemuda, serta penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari adalah pemuda.

### 3. Penelitian yang ditulis oleh Tesa Alia dan Irwansyah dengan judul

Pendampingan orang tua pada anak usia dini dalam penggunaan teknologi *digital* dalam penelitian tersebut memberi solusi cara orang tua dalam mendampingi anak usia dini dalam menggunakan teknologi *digital* seperti *gadget*.

Pertama, orang tua harus menetapkan batas waktu penggunaan *gadget*. Orang tua dapat membatasi aktivitas menggunakan internet anak di rumah dengan menyimpan *password* dan memblokir konten yang berisi pornografi atau mengaktifkan program *kids mode* atau parental control di *smartphone*.

Kedua, orang tua selalu berusaha mendampingi anak pada *gadget*. Orang tua memberi penjelasan kepada anak tentang apa yang sedang dipelajari, mana yang baik dan mana yang tidak.

Ketiga, orang tua menerapkan kebijakan tidak boleh menggunakan *gadget* dan menonton televisi terlalu lama.

Persamaan penelitian Alia dan Irwansyah terletak pada cara

preventif orang tua dalam mencegah dampak negatif dari penggunaan *smartphone*, sedangkan perbedaan terletak penelitian ini tentang dampak yang ditimbulkan dari upaya orang tua terhadap anak. (Tesa Alia & Irwansyah, 2018, pp. 65-75).

4. Penelitian oleh Muhamad Ngafifi dengan judul “Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosil Budaya” Dalam skripsi ini menjelaskan tentang teknologi merupakan salah satu aspek yang turut mempengaruhi setiap aktivitas, tindakan serta perilaku manusia. Namun kemajuan teknologi ibarat dua sisi mata uang dimana di satu sisi kemajuan teknologi memberikan manfaat banyak manfaat positif bagi manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Namun demikian di sisi yang lain kemajuan teknologi menimbulkan efek negatif yang kompleks melebihi manfaat dari teknologi itu terutama dalam masalah pola hidup manusia dalam dimensi social budaya. Oleh karena itu orang tua harus selalu mendampingi anak-anak mereka ketika menggunakan *smartphone* supaya terhindar dari bahaya dan dampak negatif dari penggunaan *smartphone*.

Persamaan dengan penelitian ini terletak pada upaya mengidentifikasi berbagai dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *smartphone*, baik dampak positif maupun negatif. Namun perbedaannya terletak pada bentuk pendampingan orang tua yang lebih di tekankan dalam penelitian yang akan peneliti lakukan. (Muhamad Ngafifi, 2014, pp. 33-47).

5. Penelitian oleh Zulfitria dengan judul Polah Asuh Orang Tua dalam Penggunaan *Smartphone* pada Anak Sekolah Dasar” Dalam sekripsi menjelaskan polah asuh orang tua sangat penting dalam mengurangi penggunaan *smartphone*. Orang tua harus memberikan pengetahuan khusus mengenai cara menggunakan *smartphone* itu sendiri dan orang tua dapat membatasi dalam penggunaan *smartphone* tersebut. Pemberian pengetahuan tentang penggunaan *smartphone* harus dilakukan sedini mungkin agar anak dapat mengerti apa saja dampak positif dan dampak negatifnya ketika sudah memiliki *smartphone*. Persamaan dalam penelitian ini bentuk polah asuh atau pendampingan terhadap anak dari bahaya penggunaan *smartphone*. Namun perbedaannya kajian yang peneliti lakukan pada kasus anak usia dini bukan pada anak sekolah dasar. (Zulfitria, Polah Asuh Orang Tua dalam Penggunaan Smartphone pada Anak Sekolah Dasar, 2017, pp. 95-101).

## **H. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana Bentuk pendampingan orang tua adalah sikap yang diambil oleh orang tua dalam usaha memaksimalkan penggunaan *smartphone* pada anak ?
2. Apa dampak positif penggunaan *smartphone* pada anak adalah dampak yang baik bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini ketika menggunakan *smartphone* ?
3. Apa dampak negatif penggunaan *smartphone* pada anak adalah dampak buruk dan tidak baik yang akan menyebabkan terhambatnya pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini ketika menggunakan *smartphone* ?
4. Apa dampak yang dirasakan orang tua setelah adanya usaha pendampingan penggunaan *smartphone* pada anak terhadap perilaku anak ?