



Efektifitas Penggunaan Smartphone oleh Orang Tua dalam Membantu Pembelajaran Anak Usia Dini

Erna Budiarti

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

DOI: [10.31004/obsesi.v7i5.5165](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5165)

Abstrak

Era digital saat ini telah mengubah seluruh tatanan kehidupan umat manusia, dari persoalan ekonomi hingga persoalan pendidikan. Penggunaan smartphone seakan telah menjadi bagian dari kebutuhan hidup masyarakat termasuk orang tua Anak Usia Dini. Dalam pendidikan anak akan cenderung meniru apa yang sering dilakukan oleh orang tuanya. Penggunaan smartphone oleh orang tua juga akan ditiru oleh anak-anak, maka kecenderungan orang tua menggunakan smartphone juga dapat menjadi alat edukatif dalam membantu pembelajaran anak. Penelitian ini dilakukan untuk dapat melihat bagaimana orang tua memanfaatkan Smartphone dan efektifitasnya dalam membantu pembelajaran anak. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan terhadap orang tua Anak Usia Dini serta guru Anak Usia Dini yang tersebar di wilayah DKI Jakarta dan Jawa Barat serta beberapa daerah lainnya di Indonesia yang dipilih secara acak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua hanya menggunakan smartphone untuk keperluan pribadinya seperti berkomunikasi, bersosial media beriklan dan lain sebagainya, dan bahkan beberapa temuan menunjukkan orang tua tidak mengetahui adanya aplikasi-aplikasi pembelajaran anak yang dapat membantu pembelajaran anak, orang tua anak hanya memanfaatkan satu aplikasi yaitu whatsapp untuk menerima dan mengirimkan tugas anak-anaknya dari guru di sekolah.

Kata Kunci: *penggunaan smartphone; pembelajaran anak usia dini; orang tua anak*

Abstract

The current digital era has changed the entire structure of human life, from economic issues to educational issues. The use of smartphones seems to have become part of people's life needs, including parents of kindergarten. In education, children will tend to imitate what their parents often do. The use of smartphones by parents will also be imitated by their children, so parents' tendency to use smartphones can also be an educational tool in helping children's learning. This research was conducted to see how parents use smartphones and their effectiveness in helping children's learning. This research used a qualitative descriptive type of research with parents of kindergarten and teachers spread across the DKI Jakarta and West Java areas as well as several other areas in Indonesia who were selected randomly. The research results show that parents only use smartphones for personal purposes such as communicating, using social media, advertising and so on, and even some findings show that parents are not aware of the existence of children's learning applications that can help children's learning, parents of children only use one application, namely WhatsApp to receive and send their children's assignments from teachers at school.

Keywords: *smartphones utility; early childhood learning; parent*

Copyright (c) 2023 Erna Budiarti

✉ Corresponding author :

Email Address : bbbudiarti@gmail.com

Received 29 July 2023, Accepted 13 October 2023, Published 13 October 2023

Pendahuluan

Selama beberapa tahun terakhir ini teknologi digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari proses pendidikan. Paska pandemic covid 19 melanda dunia masyarakat dunia telah mengalami transformasi dalam berbagai hal tidak terkecuali dalam hal pendidikan, bahkan pendidikan merupakan sector paling vital yang terdampak pandemic dimana pembelajaran yang selama bertahun-tahun dilakukan secara tatap muka kemudian harus berubah dengan pembelajaran secara daring melalui bantuan internet. Teknologi telah mengubah cara guru dan anak-anak berperilaku dalam kehidupan sehari-hari mereka dalam berkomunikasi, menghibur dan belajar. Berkembangnya aplikasi pendidikan berbasis teknologi digital telah mengubah cara guru dalam memilih dan menyusun materi dan metode pengajaran yang baru dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi.

Dalam penelitian yang dilakukan Jewitt (2008) disebutkan bahwa potensi teknologi tidak terletak pada keterjangkauan dan ketahanan teknologi yang dipertimbangkan secara abstrak, tetapi dengan bagaimana potensi itu dibayangkan dan direalisasikan dalam pengaturan tertentu (Jewitt, 2008). Penggunaan internet, dan penggunaan media digital pada umumnya, benar-benar tertanam dalam kehidupan sehari-hari anak-anak menghabiskan waktu dengan bermain melalui jaringan internet. Tren seperti ini tidak hanya terjadi di negara-negara berkembang seperti Indonesia akan tetapi juga terjadi di negara-negara maju seperti eropa dan amerika. Akses internet yang dengan mudah dapat diakses melalui perangkat seluler menjadi lebih memasyarakat. Dan yang paling sering adalah penggunaannya didalam rumah dimana anak-anak tumbuh dan berkembang.

Sejarah penggunaan teknologi digital dimulai pada awal 1990-an dan awal 2000-an, perdebatan mulai muncul tentang pengenalan teknologi digital ke sekolah-sekolah. Pada tahun 2001, misalnya, Cuban berpendapat bahwa menggunakan digital teknologi secara maksimal dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih baik efisien dan produktif. Dia lebih lanjut menyatakan bahwa menggunakan teknologi dapat mengubah pengajaran dan proses pembelajaran serta mendorong anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan itu lebih mirip dengan kehidupan nyata. Yang paling penting adalah memperkenalkan teknologi digital untuk mempersiapkan keterampilan digital anak-anak.

Telah terjadi peningkatan penggunaan teknologi di bidang pendidikan di semua tingkatan disertai dengan pergeseran ke arah pemahaman teknologi mana yang dapat digunakan untuk tujuan khusus dan mengeksplorasi cara terbaik mereka dapat digunakan dan disematkan di seluruh konteks Pendidikan (Higgins et al, 2012). Teknologi digital terutama digunakan untuk tujuan pedagogis, sebagai alat untuk mendukung dan memajukan kualitas pengajaran dan pembelajaran di berbagai bidang, seperti literasi (Beschoner1 & Amy Hutchison, 2007).

Teknologi seluler baru telah mendorong aplikasi dan perangkat lunak yang mendukung pembelajaran (Luna-Nevarez & McGovern, 2018). Saat Apple's iTunes App Store dan Google Android Market pertama kali diluncurkan pada tahun 2008, pengguna smartphone bisa memilih dari sekitar 600 aplikasi (Federal Trade Commission, 2012). Selama kuartal pertama tahun 2020, pandemi COVID-19 menyebabkan lonjakan pengunduhan aplikasi pendidikan. Pada kuartal terakhir yang dilaporkan, Apple App Store memiliki 470 juta unduhan aplikasi pendidikan, Sebagai perbandingan, pengguna mengunduh 466 juta aplikasi pendidikan melalui Google Play. Kedua platform memiliki unduhan aplikasi pendidikan tertinggi yang dilaporkan masing-masing di kuartal ini (Leci, 2021). Dengan kemajuan interaktif teknologi dan antarmuka sentuh yang lebih ramah pengguna, perangkat ini di awal tahun ruang kelas dengan tepat mempersiapkan anak-anak kecil untuk abad ke-21 (Miller, 2018).

Teknologi seluler digital baru memiliki beberapa keuntungan untuk menggabungkannya dalam pengaturan Pendidikan (Wolfe et al., 2020). Dibandingkan dengan komputer yang dioperasikan dengan mouse, smartphone berbasis sentuh dengan fitur menarik lebih memudahkan bagi para penggunanya. Portabilitas dan ukurannya. Fitur

aplikasi yang menarik (mis., animasi, audio, grafik warna-warni, teks yang disorot) merangsang visual anak, indera pendengaran, kinestetik, dan taktil dan memberikan umpan balik segera (Neumann, 2020). Sehingga sifat smartphone yang interaktif memberi anak-anak otonomi dan hak untuk memilih sesuai hatinya menjadikan anak sangat nyaman ketika telah memegang smartphone.

Kita menyadari sepenuhnya bahwa dalam konteks pembelajaran digital aplikasi adalah alat pedagogis baru, karena itu harus dilakukan "kontrol kualitas" untuk memastikan efektivitas penggunaannya dalam mengajar anak-anak dengan cara yang sesuai dengan kondisi dan latar belakang anak. Karena itu maka orang tua dan guru harus mampu memilih dan menentukan aplikasi yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Memilih sebuah aplikasi bisa membuat kita kewalahan karena saat ini telah menjamur aplikasi pembelajaran yang tersedia pada setiap play store maupun aplikasi online. Aplikasi seringkali tidak membantu pendidik menemukan aplikasi yang sesuai untuk perkembangan. Dalam mengkaji pendidikan nilai, banyak aplikasi yang dinilai kurang sesuai ketika diukur dari sisi usia anak (Sari et al., 2019).

Akses anak-anak ke perangkat digital seluler telah meningkat pesat dalam dua tahun terakhir terutama pasca dunia mengalami pandemic covid 19 yang mengubah seluruh kebiasaan-kebiasaan. Perubahan yang cepat dalam berbagai jenis tidak terkecuali dalam dunia pembelajaran dimana komunikasi telah menciptakan lingkungan di mana orang tua dan pendidik anak-anak muda menemukan diri mereka dalam konteks yang tidak diketahui, yang sangat menuntut praktik baru sehari-hari. Mereka harus membiasakan diri dengan tren baru, temukan teknologi seluler yang mudah diakses dan cara dukungan untuk membuatnya menarik dan tersedia untuk anak kecil (Laidlaw et al., 2019). Orang tua dan guru membutuhkan praktik baru sehari-hari dan keputusan untuk mengatasi teknologi yang dengan sangat mudah diakses melalui smartphone yang menawarkan sejumlah aplikasi yang sangat menarik bagi anak-anak. Ada sekitar 80.000 aplikasi dipromosikan sebagai aplikasi Pendidikan (United Nations Children's Fund (UNICEF), 2020). Namun, sebagaimana disebutkan Livingstone (2014) para peneliti setuju bahwa sebagian besar aplikasi anak-anak yang diiklankan tidak memiliki nilai pendidikan dan dasar apa pun hasil studi yang relevan (Livingstone et al., 2014). Orang tua dan guru seringkali harus terlibat dalam memperkenalkan aplikasi yang baik dan memperkenalkan permainan dan kreativitas, orang tua dan guru harus bisa menilai kualitas aplikasi agar bisa membeli yang terbaik dari segi kesesuaian dan nilai Pendidikan (Marsh et al., 2018).

Pengintegrasian teknologi digital dalam pembelajaran AUD diperlukan untuk membantu meningkatkan efektifitas, efisiensi dan daya tarik siswa dalam proses pembelajaran hal ini dikarenakan bahwa dalam enam tahun pertama itulah fondasi linguistik, kognitif, sosial, kreatif, fisik, moral dan spiritual seseorang mengalami perkembangan yang sangat cepat (Baru et al., 2016). Karena itu maka guru sebagai arsitek utama dalam pendidikan dituntut memiliki kompetensi yang cukup sehingga mampu memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran. Didalam permendikbud 16 tahun 2007 disebutkan bahwa guru harus memiliki empat kompetensi yaitu kompetensi pedagogic, professional, kepribadian dan social. Adapun kompetensi dalam literasi digital adalah merupakan bagian dari kompetensi pedagogik dalam artian mampu memanfaatkan teknologi untuk kepentingan pembelajaran. Kecenderungan anak-anak adalah menirukan kebiasaan orang dewasa maupun anak-anak yang lainnya. Karena itu perkembangan individu dalam kemampuan kognitifnya tidak dapat diukur secara umum karena menyangkut faktor-faktor lainnya kebudayaan dan lingkungan sosialnya. Maka pembelajaran yang dilakukan harus dapat mengembangkan berbagai aspek secara komprehensif (Aghnaita, 2017). Berbagai potensi harus dikembangkan agar kelak menjadi manusia seutuhnya. Pengalaman anak pada usia dini sangat mempengaruhi kecerdasan serta perilakunya dimasa depan (Suryawan, 2018).

Salah satu aplikasi yang paling digemari semua orang bahkan lintas generasi termasuk anak-anak adalah aplikasi *you tube*, yang memberikan kemudahan karena secara visual dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran (Maharani & Budiarti, 2022). Selain itu *you tube* juga merupakan platform yang sangat populer setiap orang dapat mengakses puluhan ribu konten video yang tersedia setiap hari (Putra & Patmaningrum, 2018). Sehingga tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan memanfaatkan teknologi digital dapat tercapai. Ada anggapan bahwa di era saat ini, masyarakat sulit menemukan sosok yang bisa dijadikan panutan. Pada saat yang sama, anak-anak harus menjadi perhatian ketika anak-anak memilih tokoh publik atau tokoh yang tidak bisa memberi contoh yang baik, seperti tokoh dalam sinetron, dan tokoh publik dadakan yang tiba-tiba menjadi viral di media sosial (Budiarti, 2023). Orang tua juga dapat menggunakan pola asuh yang membebaskan kebebasan terhadap anak, kebebasan yang dimaksudkan adalah mengemukakan pendapat terhadap apa yang menjadi keinginannya sebatas tidak melewati aturan yang ditetapkan orang tua (Sri Asri, 2018). Perhatian orang tua diperlukan karena pada dasarnya anak belum memiliki kematangan dalam berfikir serta belum mampu membedakan sesuatu itu positif maupun negatif, mana yang berdampak baik dan mana yang berdampak buruk (Bujuri, 2018).

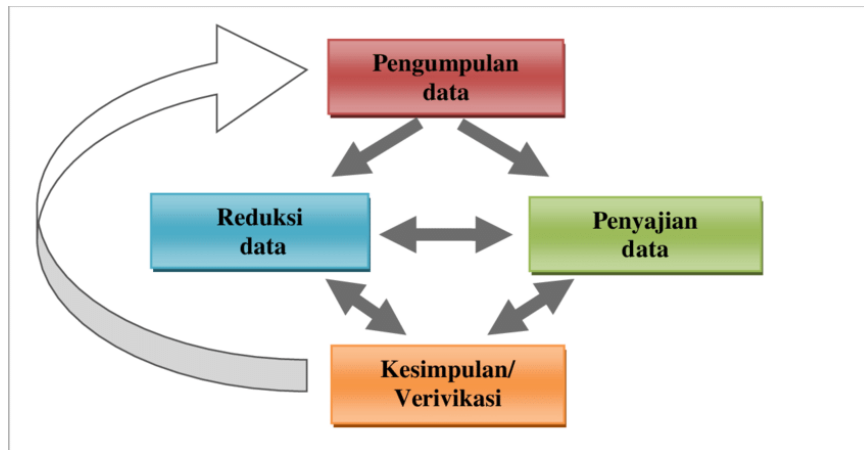
Dengan kemajuan teknologi yang pesat, teknologi digital telah merasuk ke semua lapisan masyarakat, dari anak-anak hingga orang dewasa, meski belum ada yang mampu menggunakan teknologi untuk hal yang baik dan benar. Teknologi adalah seperti pisau bermata dua. Ketika digunakan untuk kepentingan positif dan tepat oleh pengguna, itu akan sangat bermanfaat menguntungkan orang. Namun jika digunakan untuk kepentingan negatif dan dilakukan oleh orang yang tidak memiliki kebaikan niat, maka akan menyebabkan kerusakan besar dan akan memfokuskan dampak negatif pada individu atau social kehidupannya (Budiarti, 2022).

Didalam proses ini pendampingan menjadi hal penting yang harus dilakukan baik oleh orang tua maupun guru (Winarti et al., 2022). Maka kecenderungan anak-anak untuk menyukai sejumlah aplikasi dalam smartphone seharusnya mendapatkan pengawalan orang dewasa terutama oleh orang tua sehingga anak dapat memilih jenis aplikasi yang edukatif sehingga dan dapat membantu perkembangan psikomotoriknya, ini menunjukkan bahwa mengizinkan anak-anak kecil untuk terlibat dengan teknologi digital selama beberapa waktu dapat bermanfaat, asalkan anak-anak menggunakan waktu tersebut dengan baik untuk memperoleh keterampilan digital (Hurwitz & Schmitt, 2020). Anak-anak juga dapat menikmati bermain dengan mainan yang diaktifkan secara digital dalam beberapa cara (Marsh et al., 2018). Sebagian besar studi juga menunjukkan bahwa ada hubungan yang kuat antara kebiasaan orang tua yang berbeda dan pengaruh terhadap anak-anak mereka (Gjelaj et al., 2020). Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa guru TK di beberapa Wilayah terutama di Wilayah Jakarta dan Jawa Barat serta beberapa daerah lainnya menyebutkan bahwa hampir semua orang tua anak menggunakan smartphone meskipun hanya satu buah smartphone digunakan dalam satu rumah. Akan tetapi belum dapat membantu pembelajaran anak dengan berbagai alasan kesibukan dan lain-lain sebagainya bahkan Ketika guru mengirimkan tugas melalui smartphone orang tua terkadang terlambat didalam merespon dan mengirimkan tugas yang diberikan guru di sekolah. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui sejauhmana efektifitas penggunaan Smartphone orang tua dalam membantu pembelajaran anak usia dini serta Jenis aplikasi apa yang paling sering digunakan oleh orang tua dalam membantu pembelajaran anak-anaknya.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Deskriptif Kualitatif dengan responden guru TK dan orang tua murid yang berada di wilayah DKI Jakarta dan Jawa Barat serta beberapa daerah lainnya di Indonesia. Metode pengumpulan data Data Primer dilakukan melalui Teknik wawancara, observasi dan melalui kuisioner terhadap beberapa orang tua murid PAUD yang dipilih secara acak dari 20 TK Di Wilayah DKI Jakarta, Jawa Barat dan

beberapa daerah lainnya. Sedangkan data Sekunder dilakukan melalui Wawancara terhadap beberapa Guru maupun Kepala Sekolah pada TK dan PAUD tersebut. Data awal diperoleh melalui diskusi Group Whatsapp guru dan kepala sekolah di wilayah DKI Jakarta, Jawa Barat dan beberapa daerah lainnya. Analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini merujuk pada teori yang disampaikan oleh Miles dan Huberman (1994) yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan kesimpulan serta verifikasi (Matthew B. Miles, 1994). Sebagaimana dijelaskan dalam gambar 1.



Gambar 1. Tahapan alur analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman

Hasil dan Pembahasan

Era digital saat ini telah mengubah seluruh tatanan kehidupan umat manusia, dari hal yang sangat sederhana sampai pada hal-hal yang besar, karena itu beradaptasi dengan teknologi digital adalah hal yang tidak dapat dihindari, dalam konteks Pendidikan orang tua adalah sebagai role model pendidikan anak di rumah memegang peranan yang sangat penting. Orang tua adalah tempat pendidikan pertama dalam pendidikan anak-anaknya, peran orang tua yang begitu amat sangat strategis dalam proses pendidikan anak sangat menentukan hasil dari pendidikan tersebut, merah hijau, kuningnya kehidupan anak dimasa yang akan datang adalah lukisan dari apa yang ditorehkan oleh orang tuanya dimasa kecil. Perkembangan era digital saat ini membuat orang tua dihadapkan pada keharusan untuk beradaptasi dengan teknologi, pemahaman literai digital orang tua menjadi kunci keberhasilan Pendidikan Anak Usia Dini di era digital saat ini. Bahkan pemanfaatan media semakin umum dilakukan orang tua pada anak-anak prasekolah dan sejak usia dibawah tiga tahun (Genuneit et al., 2018). Karena itu peran orang tua sangat penting dalam memberika edukasi sejak anak usai dini dalam memanfaatkan smartphone, maka kampanye public dalam meningkatkan kesadaran tentang penggunaan smartphone sangat penting (Kamaruddin & Nawawi, 2020).

Pesatnya perkembangan aplikasi pendidikan berbasis digital, penelitian yang dilakukan leci (2021) menyebutkan bahwa selama kuartal pertama tahun 2020, pandemi COVID-19 menyebabkan lonjakan pengunduhan aplikasi pendidikan. Pada kuartal terakhir yang dilaporkan, Apple App Store memiliki 470 juta unduhan aplikasi pendidikan, Sebagai perbandingan, pengguna mengunduh 466 juta aplikasi pendidikan melalui Google Play. Kedua platform memiliki unduhan aplikasi pendidikan tertinggi yang dilaporkan masing-masing di kuartal ini. Akan tetapi fakta tersebut berdeda dengan kondisi yang terjadi di lapangan. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan smartphone oleh orang tua murid sebagaimana dalam tabel 1.

Data tersebut semakin menegaskan bahwa orang tua belum mampu memanfaatkan smartphone sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu Pendidikan anak-anaknya. Kesadaran orang tua hanya menggunakan smartphone untuk mengakses informasi dan aplikasi Pendidikan sangat rendah sehingga meskipun orang tua siswa rata-rata menggunakan smartphone hal itu tidak dimanfaatkan untuk membantu Pendidikan

anak-anaknya. Bagi orang tua smartphone memang memberikan kemudahan dan dapat mengefisienkan seluruh aktifitas bahkan smartphore yang saat ini sudah bukan lagi merupakan barang mewah akan tetapi sayangnya nilai guna kemafaatan smartphone tersebut telah bergeser kea rah in-efisiernsi yang dilakukan orang tua dengan memanfaatkan smartphone untuk membuah kejenuhan berselancar melalui media social dan lain sebagainya.

Tabel 1. Penggunaan Smartphone oleh orang tua

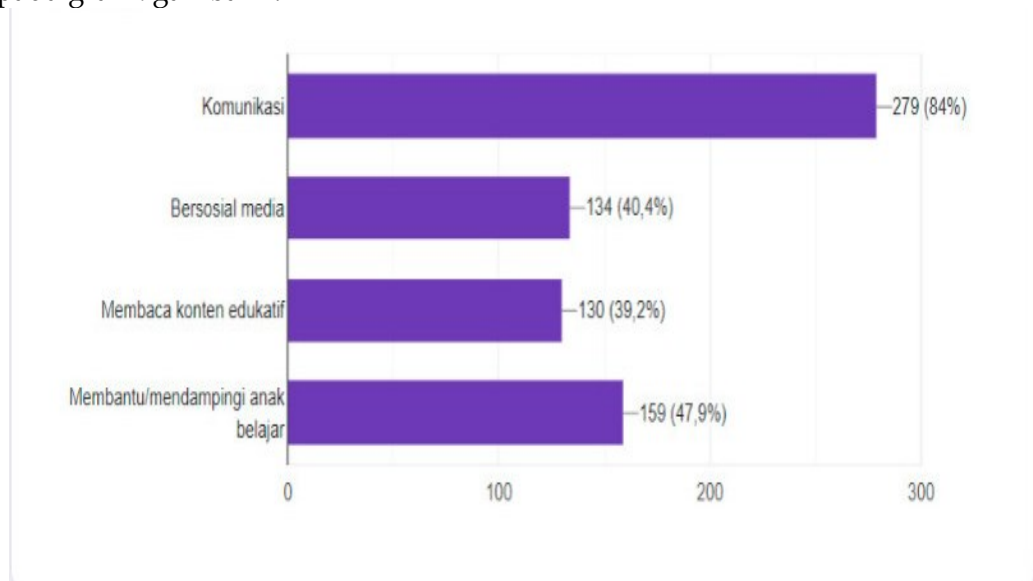
Jenis Aplikasi	Waktu/Hari	Intensitas dan Kegunaan Keperluan
Telepon/Watshap	8 Jam/hari	1. Komunikasi dengan Keluarga/teman 2. Lain-lain
Aplikasi Pendidikan	1 Jam/Hari	Mendampingi anak mengerjakan tugas sekolah Guru
FaceBook	4 Jam/hari	1. Update status 2. Lihat/baca status teman 3. Mencari jejak teman lama 4. Melihat iklan di market Place
Instagram	Jam/hari	1. Update status 2. Lihat status teman 3. Melihat Iklan
Aplikasi Lain	4 Jam/Hari	Searching mencari Informasi Melalui platform marketing digital seperti, shophee, Bukalapak, Tokopedia, Gojek, Go Food, Grab dll

Peran pendidik sangat strategis dalam hal ini, karena itu pendidik tidak cukup hanya melakukan kegiatan pembelajaran terhadap anak didiknya tetapi juga memberikan edukasi terhadap orangtua anak. Akan tetapi sayangnya dari observasi yang dilakukan terhadap beberapa sekolah baik di wilayah DKI Jakarta maupu daerah di jawa barat masih banyak keterbatasan pemahaman dan penggunaan sejumlah aplikasi digital yang dihadapi oleh para pendidik sehingga belum mampu banyak memberikan edukasi terhadap orang tua. Hal ini tentu dapat difahami karena tidak semua pendidik anak usia dini berusia muda dan memiliki cukup waktu untuk mempelajari sejumlah aplikasi edukatif. Bahkan di negara yang tergolong teknologinya maju seperti di cina sebagaimana disebutkan Luo et al (2021) guru anak usia dini Cina belum cukup siap untuk mengoptimalkan integrasi alat digital ke dalam ruang kelas mereka dan dapat memainkan peran penting dalam mengembangkan kompetensi teknologi (Luo et al., 2021). Pada dasarnya inovasi pembelajaran memuat suatu perubahan ataupun ide cemerlang berupa praktik-praktik yang dilaksanakan ketika prosesbelajar mengajar berlangsung (Norhikmah et al., 2022).

Orang tua adalah madrasah pertama (madrasatul ula) dalam pendidikan anak-anaknya, peran orang tua yang begitu amat sangat strategis dalam proses pendidikan anak sangat menentukan hasil dari pendidikan tersebut, merah hijau, kuningnya kehidupan anak dimasa yang akan datang adalah lukisan dari apa yang ditorehkan oleh orang tuanya dimasa kecil. Perkembangan era digital saat ini membuat orang tua dihadapkan pada keharusan untuk beradaptasi dengan teknologi. Teknologi digital telah membawa perubahan pada sifat dan ruang lingkup pendidikan dan menjadi pemandu sistem pendidikan di seluruh dunia untuk mengadopsi strategi dan kebijakan yang terintegrasi melalui teknologi informasi (Timotheou et al., 2022).

Kecenderungan orang tua yang hanya memanfaatkan smartphone untuk kepentingan komunikasi chatting WhatsApp atau berselancar di sosial media dan bahkan sebagian hanya gunakan smartphone untuk membuka informasi gosip lewat group group WhatsApp menjadikan penggunaan smartphone kurang efektif dan tidak berkontribusi terhadap

pendidikan anak-anaknya. Penggunaan smartphone oleh orang tua di Indonesia dapat dilihat dari data pada grafik gambar 2.



Gambar 2. Grafik Penggunaan Smartphone oleh orang tua

Dalam penelitian ini ditemukan bahwasanya dari 332 responden orang tua yang menggunakan smartphone, sebanyak 279 atau sebesar 84% hanya memanfaatkan smartphone untuk komunikasi, sedangkan 134 orang atau 40,4% untuk bersosial media, sedangkan yang digunakan untuk membaca konten edukatif sebanyak 130 orang atau sebesar 39,2%. Sedangkan yang menjawab juga untuk mendampingi anak mencapai 159 orang atau sebesar 47,9%. Sementara penelitian yang dilakukan di daerah pinggiran Jakarta seperti pinggiran kota Bekasi tepatnya wilayah pinggiran kota-kota besar seperti Jakarta menunjukkan rendahnya kemampuan orang tua dalam menggunakan smartphone untuk mencari informasi tentang cara membantu anak-anaknya dalam mengerjakan tugas-tugas sekolahnya karena minimnya literasi dalam pemanfaatan media digital.

Data tersebut menggambarkan bahwa pemanfaatan smartphone oleh orang tua hanya sebatas untuk kepentingan komunikasi orang tua baik komunikasi melalui telephone selular maupun komunikasi melalui media sosial yang tidak berhubungan secara langsung terhadap pembelajaran anak. Hal tersebut bisa sebabkan karena dua hal pertama karena minimnya pemahaman orang tua terhadap berbagai aplikasi pembelajaran digital yang ada saat ini dan yang kedua adalah keterbatasan perangkat maupun jaringan internet yang sangat terbatas. Dalam penelitian ini jika dilihat dari kecenderungan orang tua yang lebih banyak memanfaatkan smartphone untuk kepentingan komunikasi secara pribadi, maka dapat disebutkan bahwa tingkat kesadaran dan mungkin pemahaman terhadap manfaat smartphone dalam membantu pembelajaran anak masih sangat rendah.

Penggunaan media diharapkan membawa dampak positif dan mencapai hasil yang optimal (Rifmasari et al., 2022). Hal ini yang belum banyak disadari orang tua bahkan seringkali orangtua hanya memanfaatkan smartphone untuk menghibur anak ketika rewel atau sekedar untuk membuat anak diam dan tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya, Sedangkan orang tua juga memanfaatkan smartphone hanya untuk kepentingan berkomunikasi atau eksis di sosial media, sebagian besar orang tidak memahami dampak positif maupun negative baik saat menggunakan smartphone maupun saat meminjamkan smartphone kepada anak-anaknya. Penggunaan smartphone yang secara keseluruhan hampir dimiliki oleh seluruh rumah tangga di Indonesia akan tetapi tidak banyak orang tua pengguna smartphone memahami bahwa smartphone dapat dijadikan sebagai media edukasi oleh orang tua. Ketika orang tua mampu memilih dan menentukan jenis aplikasi edukatif yang cocok dan sesuai dengan usia perkembangan anak. Penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua hanya mendampingi saat anak bermain game online, seringkali anak-anak lebih mampu

bermain game online daripada anak-anaknya sehingga peranan orang tua bukan sebagai pemandu tetapi hanya sekedar mendampingi. Eksplorasi secara langsung akan memberikan pengalaman yang tidak terlupakan oleh anak (Mustika & Nurwidaningsih, 2018).

Saat ini sebagaimana disebutkan Neuman (2020), anak-anak berusia antara 2-4 tahun sudah terbiasa menggunakan smartphone dan tablet di rumah selama sekitar 80 menit per hari (Neumann, 2020). Dalam konteks pendidikan anak usia dini, hal ini tentu saja alasan utama bagi guru untuk memiliki kesadaran dan pemahaman yang lebih tentang penggunaan media digital dalam proses pengajaran. Tugas sekolah selanjutnya adalah mengajarkan teknologi digital kepada berbagai pihak yang terlibat dalam pembelajaran dan hal ini harus dilakukan melalui system yang diatur oleh sekolah (Lauricella et al., 2020). Dalam penelitian ini para pendidik Ketika ditanyakan tentang penggunaan smartphone dalam program dan perencanaan. Para pendidik mencari informasi untuk membantu mereka membangun basis pengetahuan mereka, dan bagaimana pilihan mereka dapat bervariasi berdasarkan usia, pengalaman, dan tentunya tingkat kualifikasi Pendidikan yang cukup beragam.

Hal ini disebabkan karena penggunaan media digital di permulaan pendidikan anak telah menjadi kebutuhan untuk meningkatkan pengalaman anak dalam belajar. Selain itu, peran dari teknologi digital juga akan membantu proses administrasi dan komunikasi (Aditya et al., 2021). sehingga suasana belajar dapat lebih berkembang dan aktif. Dengan penambahan teknologi pada media pelajaran yang sangat cepat berkembang dengan kualitas dan kapasitasnya masing-masing (Magdalena et al., 2021). Memungkinkan interaksi guru dan anak didik dimana saja dan kapan saja. Orang tua dapat berperan aktif dalam pembelajaran secara interaksi tanpa bertemu dengan guru (Fajriati et al., 2022). Dari sinilah maka teknologi pendidikan dituntut untuk mencari bentuk yang sesuai sebagai Upaya dalam meningkatkan pengembangan pengalaman agar lebih efektif dan efisien (Khairunnisa & Ain, 2022). Smartphone sebagai bagian dari teknologi digital seharusnya dapat menjadi stimulus untuk permainan imajinatif, seperti permainan fisik berdasarkan karakter dan narasi yang ditemui dalam video game atau dunia maya (Marsh et al., 2018). Akan tetapi juga harus diwaspadai dampak yang dapat ditimbulkan terhadap anak-anak misalnya tidur anak terganggu atau sulit tidur dan lain sebagainya (Nathanson, 2021).

Penelitian yang dilakukan di terhadap wali murid TK di wilayah Kota Depok yang termasuk dalam wilayah perkotaan dan padat penduduk juga menemukan hal yang sama seperti halnya daerah lain smartphone hanya digunakan oleh orang tua murid untuk kepentingan komunikasi dan membuka status di sosial media bahkan penelitian terhadap orang tua yg tergolong berpendidikan dan tinggal di perumahan kompleks dan tergolong mapan secara ekonomi juga menemukan hal yang sama dimana smartphone belum berkontribusi terhadap pendidikan anak-anak nya meskipun dengan alasan yang berbeda-beda. Sehingga kepemilikan smartphone oleh orang tua maupun keluarga belum secara efektif berkontribusi terhadap pembelajaran anak-anak di rumah sehingga pemanfaatan smartphone orang tua dalam membantu pembelajaran anak hanya sebatas komunikasi dengan guru untuk menerima dan mengirimkan tugas anak-anaknya.

Simpulan

Meskipun smartphone telah menjadi kebutuhan pada setiap keluarga akan tetapi penggunaan smartphone oleh orang tua masih sangat terbatas karena hanya sebagai alat komunikasi dan kebutuhan lainnya yang tidak berkaitan dengan pembelajaran anak sehingga belum dapat berfungsi untuk membantu anak dalam meningkatkan pembelajaran di rumah. Hal ini dapat dilihat kecenderungan orang tua yang hanya memanfaatkan smartphone untuk menerima dan mengirimkan tugas yang diberikan guru di sekolah, penelitian secara umum menunjukkan bahwa orang tua hanya mengenal aplikasi whatsapp baik untuk komunikasi maupun untuk mengirimkan tugas anak-anak. Hadirnya beragam aplikasi pembelajaran yang dapat diakses melalui smartphone juga belum banyak diketahui dan diakses oleh orang tua

sehingga Guru di sekolah juga terpaksa mengadaptasikan pembelajaran sesuai dengan kemampuan orang tua dalam memanfaatkan smartphone untuk mendampingi anak-anaknya.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada seluruh responden baik orang tua murid, para tenaga pendidik, kepala sekolah di beberapa wilayah yang telah membantu memberikan informasi yang bermanfaat dalam penelitian ini juga kepada tim editor Jurnal Obsesi yang telah banyak memberikan masukan untuk perbaikan antikel ini.

Daftar Pustaka

- Aditya, B. R., Andrisyah, Ismiatun, A. N., Atika, A. R., & Permadi, A. (2021). Digital disruption in early childhood education: A qualitative research from teachers' perspective. *Procedia Computer Science*, 197(2021), 521–528. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.169>
- Aghnaita, A. (2017). Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud no. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 219–234. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2017.32-09>
- Baru, P. A., Shaharom, M. S. N., & Halim, M. A. A. (2016). Parents' Perception on the Use of Augmented Reality Educational Mobile Application for Early Childhood Education. *Journal of Advanced Research in Social and Behavioural Sciences*, 3(2), 2462–1951.
- Beschorner1*, B., & Amy Hutchison2. (2007). iPads as a Literacy Teaching Tool in Early Childhood. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 24–27. <https://doi.org/10.1109/CSICS07.2007.9>
- Budiarti, E. (2022). Problematics of Digital Literacy Implementation in Early Children at Nurul Aulia Kindergarten, Depok. *IJEIECE*, 4(2). <https://doi.org/10.31098/ijeiece.v4i2.893>
- Budiarti, E. (2023). *Stimulating Children in Enhancing Spirituality through the Exemplary Story of Ants*. 6(1), 69–76. <https://doi.org/10.47076/jkpi.v6i1.181>
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Fajriati, R., Na'imah, N., Hibana, H., Putro, K. Z., & Labziah, L. (2022). Pola Komunikasi dalam Proses Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3877–3888. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1730>
- Genuneit, J., Brockmann, P. E., Schlarb, A. A., & Rothenbacher, D. (2018). Media consumption and sleep quality in early childhood: results from the Ulm SPATZ Health Study. *Sleep Medicine*, 45, 7–10. <https://doi.org/10.1016/j.sleep.2017.10.013>
- Gjelaj, M., Buza, K., Shatri, K., & Zabeli, N. (2020). Digital technologies in early childhood: Attitudes and practices of parents and teachers in Kosovo. *International Journal of Instruction*, 13(1), 165–184. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13111a>
- Higgins, S., Xiao, Z., & Katsipataki, M. (2012). *The Impact of Digital Technology on Learning : A Summary for the Education Endowment Foundation*.
- Hurwitz, L. B., & Schmitt, K. L. (2020). Can children benefit from early internet exposure? Short- and long-term links between internet use, digital skill, and academic performance. *Computers & Education*, 146, 103750. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103750>
- Jewitt, C. (2008). Multimodal Discourses Across the Curriculum. In *Encyclopedia of Language and Education*. https://doi.org/10.1007/978-0-387-30424-3_84
- Kamaruddin, P. S. N. M., & Nawil, A. M. (2020). Smartphone Usage and Pattern on Self-reported Symptoms Among Medical Students in Universiti Kebangsaan Malaysia During the COVID-19 Lockdown. *Research Square*, 1–22. <https://www.researchsquare.com/article/rs-67820/latest.pdf>
- Khairunnisa, K., & Ain, S. Q. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran

- Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5519–5530. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3198>
- Laidlaw, L., O'Mara, J., & Wong, S. S. H. (2019). 'This is your brain on devices': Media accounts of young children's use of digital technologies and implications for parents and teachers. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 22(3), 268–281. <https://doi.org/10.1177/1463949119867400>
- Lauricella, A. R., Herdzina, J., & Robb, M. (2020). Early childhood educators' teaching of digital citizenship competencies. *Computers & Education*, 158, 103989. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103989>
- Livingstone, S., Ólafsson, K., & Haddon, L. (2014). Children's Use of Online Technologies in Europe: A review of the European evidence base. *LSE, London: EU Kids Online Revised Edition.*, 2014(September), 40. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1461444816685930>
- Luna-Nevarez, C., & McGovern, E. (2018). On the Use of Mobile Apps in Education: The Impact of Digital Magazines on Student Learning. *Journal of Educational Technology Systems*, 47(1), 17–31. <https://doi.org/10.1177/0047239518778514>
- Luo, W., Berson, I. R., Berson, M. J., & Li, H. (2021). Are early childhood teachers ready for digital transformation of instruction in Mainland China? A systematic literature review. *Children and Youth Services Review*, 120, 105718. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105718>
- Magdalena, I., Fatakhatas Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.
- Maharani, D., & Budiarti, E. (2022). Pengaruh Media Digital & Mutu Perangkat Terhadap Kemampuan Bahasa Pada AUD Melalui Konten Youtube. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(03), 429–434. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i03.240>
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J., Lahmar, J., & Scott, F. (2018). Play and creativity in young children's use of apps. *British Journal of Educational Technology*, 49(5), 870–882. <https://doi.org/10.1111/bjet.12622>
- Matthew B. Miles, A. M. H. (1994). *Qualitative Data Analysis* (Sage Publication (ed.)). <https://vivauniversity.files.wordpress.com/2013/11/milesandhuberman1994.pdf>
- Miller, T. (2018). Developing numeracy skills using interactive technology in a play-based learning environment. *International Journal of STEM Education*, 5(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-018-0135-2>
- Mustika, Y., & Nurwidaningsih, L. (2018). Pengaruh Percobaan Sains Anak Usia Dini terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Kartika Siwi Puskipal Kota Cimahi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 91. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.12>
- Nathanson, A. I. (2021). Sleep and Technology in Early Childhood. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 30(1), 15–26. <https://doi.org/10.1016/j.chc.2020.08.008>
- Neumann, M. M. (2020). The Impact of Tablets and Apps on Language Development. *Childhood Education*, 96(6), 70–74. <https://doi.org/10.1080/00094056.2020.1846394>
- Norhikmah, N., Rizky, N. F., Puspita, D., & Saudah, S. (2022). Inovasi Pembelajaran dimasa Pandemi: Implementasi Pembelajaran berbasis Proyek Pendekatan Destinasi Imajinasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3901–3910. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1886>
- Putra, A., & Patmaningrum, D. A. (2018). Pengaruh Youtube di Smartphone Terhadap Perkembangan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Anak. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 21(2), 159–172. <https://doi.org/10.20422/jpk.v21i2.589>
- Rifmasari, Y., Zein, R., & Anggraini, V. (2022). The Effect Of Audio Visual Media On The

- Ability To Count Of Kindergarten. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2777–2784. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1665>
- Sari, B., Takacs, Z. K., & Bus, A. G. (2019). What are we downloading for our children? Best-selling children's apps in four European countries. *Journal of Early Childhood Literacy*, 19(4), 515–532. <https://doi.org/10.1177/1468798417744057>
- Sri Asri, A. (2018). Hubungan Pola Asuh Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i1.13793>
- Suryawan, A. (2018). Komposisi mikrobiota dan perkembangan kognitif, perilaku dan karakter anak. *Maternal, Infant and Young Children Nutrition & Health, July*, 225–234.
- Timotheou, S., Miliou, O., Dimitriadis, Y., Sobrino, S. V., Giannoutsou, N., Cachia, R., Monés, A. M., & Ioannou, A. (2022). Impacts of digital technologies on education and factors influencing schools' digital capacity and transformation: A literature review. In *Education and Information Technologies* (Vol. 28, Issue 6). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11431-8>
- United Nations Children's Fund (UNICEF). (2020). Situasi Anak di Indonesia - Tren, peluang, dan Tantangan dalam Memenuhi Hak-Hak Anak. *Unicef Indonesia*, 8–38.
- Winarti, W., Nurhayati, S., Rukanda, N., Musa, S., Jabar, R., & Rohaeti, E. E. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru PAUD dalam Mengelola Pembelajaran Daring Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5621–5629. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3111>
- Wolfe, S., Rojek, J., McLean, K., & Alpert, G. (2020). Social Interaction Training to Reduce Police Use of Force. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 687(1), 124–145. <https://doi.org/10.1177/0002716219887366>