



---

## Antara Anak Dan Teknologi: Butuh Atau Bunuh?

*Between Children And Technology: Need Or Kill?*

**Fidiyah Sari**

UIN Abdurrahman Wahid, Kota Pekalongan Jawa Tengah, Indonesia.

\*Email: fidsar02@gmail.com

\*Correspondence: fidsar02@gmail.com

---

DOI:

10.36418/comserva.v2i2.2  
36

### **ABSTRAK**

Histori Artikel:

Diajukan : 15-07-2022

Diterima : 19-07-2022

Diterbitkan : 30-07-2022

*Keberadaan perkembangan teknologi adalah wujud dari kehidupan modern yang semua orang dari anak usia dini hingga orang dewasa mampu mengakses jalannya teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin deras menjadikan pola pendidikan dari orangtua untuk anak mengalami perubahan. Hal itu dilihat banyaknya orangtua yang mulai mencampurkan teknologi di kehidupan anak dalam memberikan stimulasi pengetahuan untuk menunjang pendidikan mereka. Namun bagaimana dampak teknologi bagi anak, apakah butuh atau bunuh?. Teknologi bukanlah suatu hal yang dapat membunuh anak dalam aspek perkembangannya jika orangtuanya bisa menjadi tempat mereka bertukar informasi yang mereka dapatkan dari teknologi, dapat menjadi pengaman bagi anak-anaknya, dan penyaring segala informasi yang anak dapatkan. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalisasikan peran anak dan teknologi menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka.*

**Kata kunci:** Anak; Teknologi

### **ABSTRACT**

*The existence of technological development is a manifestation of modern life that everyone from early childhood to adults is able to access the course of technology. The rapid development of technology has made the pattern of education from parents to children change. This is seen by the number of parents who have begun to mix technology in children's lives in providing stimulation of knowledge to support their education. But how does technology impact children, does it need or kill?. Technology is not something that can kill children in aspects of their development if their parents can be a place for them to exchange the information they get from technology, can be a safeguard for their children, and filter all the information that children get. Based on this description, this study aims to optimize the role of children and technology using a qualitative approach with a literature study method.*

**Keywords:** Kids; Technology

---

## **PENDAHULUAN**

Di era yang semakin dewasa dan modern, teknologi telah menjadi tuntutan yang tidak terpisahkan bagi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak tidak dapat dipisahkan dari penggunaan teknologi. Teknologi yang lebih lama semakin dekat dengan kehidupan sehari-hari manusia, membuatnya lebih mudah dan menawarkan wawasan baru kepada penggunaannya (Savitri, 2019). Dengan lebih dari 100 juta orang menggunakan gadget/smartphone di Indonesia, data dari Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa hampir 55% penduduk di

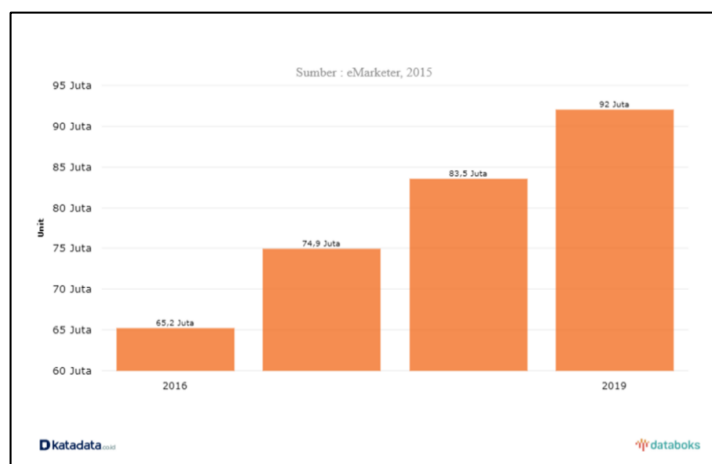
## Fidiyah Sari

Antara Anak Dan Teknologi: Butuh Atau Bunuh?

Indonesia adalah pengguna aktif smartphone, terhitung setengah dari penduduk Indonesia (Khoiri: 2019).

Jumlah pengguna smartphone terus bertambah dari 65,2 juta pengguna di tahun 2016, dan terus bertambah menjadi 92 juta di tahun 2019, menurut eMarketer Institute for Digital Marketing yang dikutip dalam kata data ([Susanti](#), 2020).

**Gambar 1. Diagram Pengguna Aktif Smartphone di Indonesia**



Sumber: katadata, Agustus 2016

Masyarakat, terutama orang tua yang memiliki anak kecil, tidak bisa lepas dari penggunaan teknologi seperti smartphone, TV, VCD player, atau segala hal yang berhubungan dengan gadget. Penggunaan smartphone, TV atau gadget oleh anak-anak bukanlah hal baru, bahkan 90% orang tua mengatakan bahwa gadget yang banyak digunakan oleh anak-anaknya pada kelompok usia 4-6 tahun adalah smartphone ([Adwitiya & Wimbari](#), 2020). Banyak anak-anak antara usia 2 dan 6 tahun yang akrab dengan cara menggunakan smartphone ([Purnama et al.](#), 2018), dan anak-anak lebih cenderung menggunakan smartphone untuk menonton video dan game melalui YouTube, situasi yang tidak dapat dikontrol dengan baik oleh orang tua. Berdasarkan observasi di Desa Talun, Kecamatan Bojonegoro Sumberrejo, anak usia 3-6 tahun sudah mengenal smartphone dan cara menggunakannya. Anak-anak sudah dapat mengakses dan memainkan aplikasi dan game YouTube, dan itu tidak jarang tanpa bantuan orang tua.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ismanto dan Onibala ([Widya](#), 2020), ketika anak-anak bermain dengan gadget, mereka memilih untuk bermain di gadget yang mereka sukai. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa Indonesia merupakan negara yang aktif menggunakan gadget. media sosial. Indonesia memiliki 79,7% pengguna aktif, melampaui Filipina (78%), Malaysia (72%), dan China (67%). Gadget digunakan oleh 38 persen anak usia 5 tahun pada tahun 2011, 72 persen pada tahun 2013, dan 80 persen pada tahun 2015. 23% anak secara teratur menggunakan perangkat elektronik sebagai sarana bermain, sementara 82% orang tua mengatakan mereka online setidaknya seminggu sekali. Namun, untuk mendukung upaya pendidikan anak usia dini, sulit untuk melepaskan diri dari penggunaan teknologi, terutama gadget. Selain efek negatifnya, gadget tetap dapat memberikan kemudahan dan variasi dalam proses belajar anak ([Adib](#), 2021). Menurut penelitian yang dilakukan oleh ([Khoemarga](#), 2015), dampak positif penggunaan gadget, terutama oleh anak-anak, antara lain dapat melatih daya ingat dan pemahaman belajar anak, seperti menambah kosa kata anak,

## **Fidiyah Sari**

Antara Anak Dan Teknologi: Butuh Atau Bunuh?

dan aplikasi menyenangkan yang memungkinkan anak belajar apa adanya. berbagai musik dan gambar. Juga tidak butuh waktu lama bagi anak-anak untuk memahami suatu materi.

### **METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kepustakaan. Penelitian kepustakaan yang mengumpulkan informasi dan data melalui buku dan jurnal. Prosedur penelitian yang digunakan melalui langkah-langkah sebagai berikut: pemilihan topik, eksplorasi informasi, penentuan prioritas penelitian, pengumpulan sumber data, penyusunan penyajian data, dan penyusunan laporan. Untuk menjaga proses peninjauan dan mencegah kesalahan, penulis membaca kembali informasi dari buku dan jurnal yang dipilih, dibandingkan, dan digabungkan hingga ditemukan informasi yang relevan.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Keberadaan perkembangan teknologi adalah wujud dari kehidupan modern yang semua orang dari anak usia dini hingga orang dewasa mampu mengakses jalannya teknologi ([Junida, 2019](#)). Perkembangan teknologi yang semakin deras menjadikan pola pendidikan dari orangtua untuk anak mengalami perubahan. Hal itu dilihat banyaknya orangtua yang mulai mencampurkan teknologi di kehidupan anak dalam memberikan stimulasi pengetahuan untuk menunjang pendidikan mereka. Namun bagaimana dampak teknologi bagi anak, apakah butuh atau bunuh?.

Anak usia 4-5 tahun sedang berada dalam fase serba ingin tahu, mereka selalu penasaran dengan hal-hal baru yang menarik perhatian mereka. Memasuki fase ini sebagai orangtua bisa mulai memperkenalkan teknologi kepada anak. Teknologi tersebut dapat dikenalkan melalui macam-macam bentuk dan fungsinya yang ada di lingkungan anak seperti handphone, laptop, dan televisi. Biarkan anak-anak untuk ikut mencoba dalam mengoperasikan benda-benda teknologi tersebut, sambungkan benda-benda tersebut dengan jaringan internet dan sajikan tayangan-tayangan edukatif untuk mereka serta bantu mereka untuk mencari informasi-informasi yang diinginkan. Namun, ketika anak-anak menghabiskan banyak waktu untuk diri mereka sendiri, orang tua cenderung membuat mereka mengerti dan mengerti karena mereka masih muda. Beberapa orang tua lebih cenderung membiarkan anak-anak mereka bermain tanpa batas. Yang terpenting adalah pengawasan orang tua, perhatikan batas waktu anak di depan layar, termasuk handphone, laptop, TV, dll, dan layar edukasi yang memberikan posisi duduk yang benar dan tepat di depan anak

Tidak dapat disangkal bahwa teknologi dapat membuat orang tua khawatir. Jadi kuncinya adalah pengawasan. Orang tua tidak perlu membuat perangkat lunak keamanan di situs web tertentu yang tidak dapat dibuka oleh anak-anak mereka, karena orang tua sendiri adalah keamanan terbaik mereka. Selain itu, orang tua juga harus ingat bahwa semakin besar anak-anak mereka, semakin besar akses mereka terhadap teknologi. Apalagi media sosial sudah menjadi tempat yang lumrah bagi penduduk dunia untuk bersosialisasi, berkomunikasi, mencari informasi, dan lainnya.

Oleh karena itu, teknologi bukanlah suatu hal yang dapat membunuh anak dalam aspek perkembangannya jika orangtuanya bisa menjadi tempat mereka bertukar informasi yang mereka dapatkan dari teknologi, dapat menjadi pengaman bagi anak-anaknya, dan penyaring segala informasi yang anak dapatkan ([Wisnuhardana, 2018](#)). Dengan seperti itu, ketika anak tumbuh semakin besar mereka bisa menjadi orang yang bijak dalam menggunakan teknologi. Anak butuh teknologi di era yang semakin maju ini, karena dengan secara tidak langsung mereka selalu berdampingan dengan teknologi ([Faiza & Firda, 2018](#)). Anak akan penasaran apabila orang-orang disekitarnya menggunakan benda-benda teknologi tersebut. Maka bukan untuk disembunyikan keberadaan teknologi ke anak-anak, tanamkanlah selalu kepada mereka bahwa keberadaan teknologi dengan

## **Fidiyah Sari**

Antara Anak Dan Teknologi: Butuh Atau Bunuh?

segala macam bentuknya harus membawa pengaruh yang positif bagi diri mereka agar teknologi tidak membunuh masa depan mereka.

Tentu saja, tugas ini membutuhkan kolaborasi antara departemen pemerintah dan guru di garis depan pendidikan. Pada saat yang sama, keterampilan yang harus dimiliki di abad 21 adalah multitasking, pembelajaran multimedia, interaksi sosial online, pencarian informasi online, permainan, simulasi dan ekspresi kreatif, dan keterampilan ini juga perlu dikuasai dan diterapkan dalam proses Pendidikan ([Hartat et al., 2022](#)).

khususnya dalam bidang pendidikan. mendidik. Sekolah. Meskipun teknologi bukan satu-satunya hal yang dapat membuat guru lebih inovatif dan kreatif dalam mempersiapkan pembelajaran, teknologi dapat meningkatkan motivasi anak-anak dengan menghadirkan nuansa dan warna mereka sendiri dalam proses pembelajaran ([Gusty et al., 2020](#)). Selain itu, dalam menghadapi berbagai tuntutan Revolusi Industri 4.0, bahkan sekarang memasuki 5.0, beberapa faktor penting mendapatkan perhatian, dan pembelajaran inovatif sedang dipersiapkan untuk meningkatkan kemampuan lulusan untuk keterampilan abad ke-21. Pertanyaan-pertanyaan di atas muncul, kemudian rencana tersebut dikembangkan dengan mempertimbangkan dan mempertimbangkan semua aspek yang harus dilibatkan dalam melaksanakan rencana tersebut. Dalam hal ini, ada tiga pihak penting, antara lain orang dewasa (orang tua, guru atau pembuat kebijakan), anak-anak dan teknologi itu sendiri. Setiap orang memiliki peran dan kemampuan untuk menggunakan teknologi dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut:

### **1. Aspek Anak**

Dampak teknologi terhadap pembelajaran konduktif anak dipengaruhi oleh usia, pengalaman, waktu yang dibutuhkan untuk menggunakan teknologi, dan jenis kelamin ([Notanubun, 2019](#)). Pada anak usia dini, mengapa usia perlu diperhatikan, karena berkaitan dengan intervensi yang akan diberikan pada setiap kelompok usia (Prayitno, 2002). Selain itu, pengalaman anak meliputi pengetahuan sebelumnya dan penggunaan komputer oleh anak di rumah, yang berkaitan dengan proses belajar. Anak-anak yang memiliki pengalaman sebelumnya dengan teknologi atau memiliki akses ke internet di rumah menunjukkan kemajuan yang lebih besar dalam belajar, dan ini perlu diperhitungkan saat melakukan penilaian. Pertimbangan lain adalah waktu, berapa lama waktu yang dibutuhkan seorang anak untuk menguasai keterampilan tertentu dengan bantuan teknologi, lebih cepat atau lebih lambat daripada tanpa teknologi ([Pakpahan et al., 2020](#)). Berikutnya adalah gender, yang juga perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran, yaitu dengan menawarkan berbagai gaya belajar yang berbeda karena setiap anak laki-laki dan perempuan memiliki preferensi dan kecenderungan yang berbeda.

### **2. Aspek Orang Dewasa**

Dalam konteks ini, orang dewasa dapat menjadi orang tua, guru atau pembuat kebijakan yang merupakan bagian penting dari proses pembelajaran menggunakan teknologi dan yang perannya meliputi: Satu.

- a. Membantu anak-anak menggunakan teknologi
- b. Menyesuaikan pembelajaran dengan mengintegrasikan pembelajaran menggunakan teknologi
- c. Menggunakan Teknologi untuk Memaksimalkan Dampak Interaksi Pembelajaran
- d. Metode dan Ketepatan Belajar Mengajar dalam Konteks Teknologi

## Fidiyah Sari

Antara Anak Dan Teknologi: Butuh Atau Bunuh?

### 3. Aspek Pelaksanaan, Monitoring, dan Evaluasi



Diagram di atas merupakan proses program pelatihan pendidik yang dilaksanakan oleh dinas pendidikan terkait. Selain pelatihan, bantulah pendidik agar selama pelaksanaan, hasil pelatihan berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Melakukan semua evaluasi program bekerjasama dengan dinas pendidikan terkait dan melakukan evaluasi secara berkala untuk mengetahui kemajuan pelaksanaan hasil pelatihan pembelajaran sehingga pendidik dapat terus memantau orang tua di lembaga sekolah masing-masing, sehingga jika ada kendala dapat diatasi bersama-sama.

### SIMPULAN

Keberadaan perkembangan teknologi adalah wujud dari kehidupan modern yang semua orang dari anak usia dini hingga orang dewasa mampu mengakses jalannya teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin deras menjadikan pola pendidikan dari orangtua untuk anak mengalami perubahan. Hal itu dilihat banyaknya orangtua yang mulai mencampurkan teknologi di kehidupan anak dalam memberikan stimulasi pengetahuan untuk menunjang pendidikan mereka. Oleh karena itu, teknologi bukanlah suatu hal yang dapat membunuh anak dalam aspek perkembangannya jika orangtuanya bisa menjadi tempat mereka bertukar informasi yang mereka dapatkan dari teknologi, dapat menjadi pengaman bagi anak-anaknya, dan penyaring segala informasi yang anak dapatkan. Dengan seperti itu, ketika anak tumbuh semakin besar mereka bisa menjadi orang yang bijak dalam menggunakan teknologi.

## Fidiyah Sari

Antara Anak Dan Teknologi: Butuh Atau Bunuh?

### DAFTAR PUSTAKA

- Adib, H. (2021). Problematika penggunaan gadget dalam pembelajaran masa pandemi Covid-19 (Dampak dan solusi bagi kesehatan siswa). *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 2(3), 170–179. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v2i3.391>
- Adwitiya, A., & Wimbarti, S. (2020). Motivasi Bermain Game dan Mediasi Orangtua dengan Kecenderungan Adiksi Video Game pada Anak. *PSYCHOPOLYTAN: Jurnal Psikologi*, 3(2), 71–82.
- Faiza, A., & Firda, S. J. (2018). *Arus metamorfosa milenial*. Penerbit Ernest.
- Gusty, S., Nurmiati, N., Muliana, M., Sulaiman, O. K., Ginantra, N. L. W. S. R., Manuhutu, M. A., Sudarso, A., Leuwol, N. V., Apriza, A., & Sahabuddin, A. A. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis.
- Hartat, T., Damaianti, V. S., Gustiana, A. D., Aryanto, S., Jannah, W. N., & Indonesia, P. R. C. (2022). *Berpikir Kreatif Dan Kritis Siswa Sekolah Dasar*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Junida, D. S. (2019). Kecanduan online anak usia dini. *Walasuji: Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 10(1), 57–68.
- Khoemarga, A. A. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 12.
- Notanubun, Z. (2019). Pengembangan kompetensi profesionalisme guru di era digital (Abad 21). *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 3(2), 54–64. <https://doi.org/10.30598/jbkt.v3i2.1108>
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., & Kaunang, F. J. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Prayitno, A. (2002). Gangguan pola tidur pada kelompok usia lanjut dan penatalaksanaannya. *Jurnal Kedokteran Trisakti*, 21(1), 24.
- Purnama, S., Sunan, U., & Yogyakarta, K. (2018). Pengasuhan Digital untuk Anak Generasi Alpha. *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 493–502.
- Savitri, A. (2019). *Revolusi industri 4.0: mengubah tantangan menjadi peluang di era disrupsi 4.0*. Penerbit Genesis.
- Susanti, S. S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 65–76. <https://doi.org/10.36341/psi.v3i2.1097>
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di Paud Ummul Habibah. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29–34.
- Wisnuhardana, A. (2018). *Anak Muda & Medsos*. Gramedia Pustaka Utama.

## **Fadiyah Sari**

Antara Anak Dan Teknologi: Butuh Atau Bunuh?



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).