



Sosialisasi Dampak Negatif yang Ditimbulkan dari Penggunaan Smart Phone yang Berlebihan bagi Anak Usia 6-12 Tahun di SD Negeri 024868

Juwita Tindaon^{1*}, Eti Muliani²
Universitas Quality Berastagi

ABSTRAK: Indonesia merupakan negara berkembang dengan populasi penduduk yang sangat tinggi dengan perekonomian yang mendukung sehingga kebutuhan dan daya beli terus meningkat termasuk kebutuhan akan teknologi baru, terutama teknologi komunikasi yaitu *smart phone*. Berdasarkan data menunjukkan sekitar 80% dari penduduk Jakarta Selatan, anak menggunakan *smart phone* untuk bermain, 23% orangtua yang memiliki anak berusia 0-5 tahun mengaku bahwa anak mereka menggunakan internet, sedangkan 82% orangtua melaporkan bahwa anak mereka online setidaknya sekali dalam seminggu. Penggunaan *smart phone* yang baik yaitu tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian perharinya. Sedangkan pemakaian *smart phone* minimal 2 jam namun berkelanjutan setiap hari akan mempengaruhi psikologis anak, seperti anak menjadi kecanduan bermain *smart phone* daripada anak harus melakukan aktifitas yang seharusnya yaitu belajar.

Kata Kunci: Dampak negatif penggunaan smart phone, Anak Usia 6-12 Tahun

Socialization of the Negative Impacts Caused by Excessive Use of Smart Phones for Children Aged 6-12 Years in SD Negeri 024868

Juwita Tindaon^{1*}, Eti Muliani²
Universitas Quality Berastagi

ABSTRACT: Indonesia is a developing country with a very high population with a supportive economy so that the need and purchasing power continues to increase, including the need for new technology, especially communication technology, namely smart phones. Based on data showing that around 80% of the population of South Jakarta, children use smart phones to play, 23% of parents with children aged 0-5 years admit that their children use the internet, while 82% of parents report that their children are online at least once a week. A good use of a smart phone is no more than 30 minutes and only 1-2 times a day. While the use of smart phones for at least 2 hours but continuously every day will affect the psychology of children, such as children becoming addicted to playing smart phones rather than children having to do activities that are supposed to be studying.

Keywords: Negatif Impacts of Using Smart Phones, Children Aged 6-12 years

Submitted 01-07-2022; Revised 10-07-2022; Accepted:21-07-2022

***Corresponding Author:** etimuliani88@gmail.com

PENDAHULUAN

Pada zaman modern saat ini, teknologi informasi dan komunikasi semakin mengalami kemajuan yang sangat pesat serta semakin canggih. Ditunjukkan dengan hadirnya teknologi smart phone, seperti iPad, tablet, smartphone, komputer dan televisi, yang bermanfaat untuk memudahkan semua aktivitas. Hal ini akan memunculkan anggapan setiap orang memiliki smart phone banyak memberikan manfaat dalam hal berkomunikasi, urusan bisnis maupun pekerjaan, mencari informasi dari jarak jauh, atau hanya untuk hiburan semata.

Indonesia merupakan negara berkembang dengan populasi penduduk yang sangat tinggi dengan perekonomian yang mendukung sehingga kebutuhan dan daya beli terus meningkat termasuk kebutuhan akan teknologi baru, terutama teknologi komunikasi yaitu smart phone. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang Mitsalia (2016) bahwa dalam kelompok kasus maupun dilakukan oleh Sari kelompok kontrol, sebanyak 38 orang semuanya dapat mengoperasikan smart phone atau smartphone. Fakta hingga saat ini didapatkan hasil bahwa smart phone tidak hanya dipergunakan oleh orang dewasa atau orang yang sudah lanjut usia yang berusia 60 tahun ke atas saja, melainkan dipergunakan di kalangan remaja yang berusia 12-21 tahun, dan di kalangan anak-anak yang berusia 7-11 tahun, serta lebih ironisnya lagi smart phone digunakan untuk kalangan anak-anak yang berusia 3-6 tahun yang seharusnya pada usia tersebut anak-anak belum pantas untuk menggunakan smart phone (Novitasari & Khotimah, 2016).

Penggunaan *smart phone* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh *smart phone* terhadap proses pembelajaran anak berpengaruh dalam proses pembelajaran anak sehingga anak menjadi lebih mengandalkan handphone daripada memilih harus belajar (Harfiyanto, Utomo, & Budi, 2016). Sejalan dengan hasil penelitian Aisyah (2015) menunjukkan sekitar 80% dari penduduk Jakarta Selatan, anak menggunakan *smart phone* untuk bermain, 23% orangtua yang memiliki anak berusia 0-5 tahun mengaku bahwa anak mereka menggunakan internet, sedangkan 82% orangtua melaporkan bahwa anak mereka online setidaknya sekali dalam seminggu. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Delima, Arianti, dan Pramudyawardani (2015) bahwa sekitar 63% anak yang menghabiskan waktu maksimal 30 menit untuk sekali bermain game, sementara 15% diantaranya bermain game selama 30-60 menit, sisanya dapat berinteraksi dengan *smart phone* lebih dari satu jam. Penelitian dari Trinika (2015) bahwa pemakaian *smart phone* tergolong tinggi pada anak usia dini yaitu lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian perhari dan lebih dari 3 kali pemakaian perharinya. Pemakaian *smart phone* yang baik yaitu tidak lebih dari

30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian perharinya. Sedangkan pemakaian *smart phone* minimal 2 jam namun berkelanjutan setiap hari akan mempengaruhi psikologis anak, seperti anak menjadi kecanduan bermain *smart phone* daripada anak harus melakukan aktifitas yang seharusnya yaitu belajar (Feliana, 2016).

Orangtua percaya bahwa penggunaan smart phone menimbulkan dampak negatif pada anak usia dini antara lain dengan konten yang kurang baik, mempengaruhi kesehatan fisik (masalah penglihatan, kekakuan, cedera tulang belakang karena posisi duduk), bahkan mengalami ketergantungan. Selain itu, dalam perkembangan mental anak, anak akan menjadi agresif, dan komunikasi anak dengan orangtua ataupun orang lain akan memburuk (Jurka & amec, 2012). Park (2014) bahwa anak-anak dengan ketergantungan smart phoneyang tinggi, memiliki sedikit kesempatan dalam berinteraksi dengan orang lain.

Untuk itu maka tujuan melakukan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memberikan wawasan siswa mengenai dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan smart phone.
2. Dapat mencegah terjadinya ketergantungan siswa kepada smart phon, melalui kerja sama guru dan orang tua.

PELAKSANAAN DAN METODE

Metode pelaksanaan yang akan dilaksanakan yaitu dengan metode ceramah dan peraktek langsung mengenai sosialisasi dampak negatif dari penggunaan smart phone bagi anak di usia 6-12 tahun. Sedangkan untuk metodelainya adalah metode dokumentasi. Arikunto (2016:274) menyampaikan "Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prastasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya".Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 024868 Binjai.

Mekanisme persiapan pelaksanaan kegiatan PKM adalah sebagai berikut:

1. Menentukan kegiatan apa yang ingin dilaksanakan, dan memilih mahasiswa yang akan ikut dalam PKM ini.
2. Membuat proposal PKM
3. Menyiapkan bahan dan alat yang diperlukan pada saat pengabdian
4. Mengobservasi lokasi PKM

Mekanisme pelaksanaan kegiatan PKM adalah sebagai berikut :

1. Meminta surat izin untuk melaksanakan PKM dari kampus
2. Meminta izin untuk melakukan PKM di sekolah mitra
3. Melaksanakan PKM bersama mahasiswa dan rekan satu tim
4. Membuat laporan akhir PKM

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum kegiatan sosialisasi ini dapat berjalan dengan baik dan orang tua dapat memahami dampak penggunaan smartphone terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam penerapannya, orang tua telah memahami dampak penggunaan smartphone pada anak usia dini. Fase pertama ialah tim pengabdian dimotivasi dan merumsukan tujuan. Fase kedua adalah fase Penyajian data dan orientasi masalah. Pada fase ini orang tua telah memahami materi inti dengan saling berinteraksi antara orang tua dengan peserta lain, yang dilanjutkan dengan pemecahan masalah melalui diskusi kelompok. Fase ketiga adalah kajian masalah dan penyelesaiannya, Pada fase para orang tua telah mempraktekkan pemecahan masalah dari diskusi kelompok yang telah diberikan pada fase kedua. Fase keempat adalah fase Komunikasi/ Penyajian hasil, Pada fase ini, orang tua telah memfasilitasi peserta yang lain mengkomunikasikan pemahamannya dan atau menyajikan hasil karyanya untuk dishare kepada peserta yang lain. Fase kelima adalah Refleksi dan Penghargaan/reward, Pada fase ini, para orangtua telah melakukan refleksi atau evaluasi terhadap aktivitas yang telah dilakukan dan upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan aktivitas sehingga menjadi lebih baik. Adapun dokumentasi pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut ini:



Gambar 1. Peserta dan tim kegiatan sosialisasi

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pengabdian ini bertujuan untuk mengetahui dampak negatif penggunaan *smart phoneyang* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh *smart phone* terhadap proses pembelajaran anak berpengaruh dalam proses pembelajaran anak sehingga anak menjadi lebih mengandalkan handphone daripada memilih harus belajar. Dari 63% anak yang menghabiskan waktu maksimal 30 menit untuk sekali bermain game, sementara 15% diantaranya bermain game selama 30-60 menit, sisanya dapat berinteraksi dengan *smart phone* lebih dari satu jam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian kepada masyarakat ini merupakan kolaborasi antara dosen dengan mahasiswa. Ucapan terima kasih ditujukan kepada seluruh civitas akademik Universitas Quality Berastagi serta kepada pihak yang terlibat aktif di Sekolah Dasar Negeri 024868 Binjai Barat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, aisyah. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA*. Jurnal PPKn dan Hukum. 13 (1). 64-76. Arifin, Bambang Samsul. 2015. Psikologi sosial. Jawa Barat: CV Pustaka Setia.
- Chusna, Puji Asmaul. 2017. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. 17 (2).
- Fajrin, Okky Rachma. 2015. *Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Idea Societa. 2 (6). 1-33.
- Fauziyyah, Nur Hamifa dkk. 2018. *Analisis perilaku sosial anak ditinjau dari urutan kelahiran*. EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini. 15 (1). 42-57.
- Fitria dkk. 2020. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga*. Psikoslamedia Jurnal Psikologi. 5 (2). 182-194.
- Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Harfiyanto, Doni. 2015. *Pola interaksi sosial siswa penggunaan gadget di sma n1 semarang*. Journal Of Educational Social Studies. 4 (1). 1-5.