



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 6 Nomor 4, 2023
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 27/09/2023
 Reviewed : 24/10/2023
 Accepted : 27/10/2023
 Published : 29/10/2023

Rana Salsabilah¹
 Tri Aini²
 Maharani³
 Mohammad
 Kurniawan⁴
 Aris Munandar⁵

DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE DI SEKOLAH DASAR NEGERI 10 LEMBAK DESA TANJUNG

Abstrak

kemajuan teknologi di seluruh di dunia sangat pesat untuk mempermudah pekerjaan dalam bidang industri, teknologi, dan lain-lain. Yang mengakibatkan dampak positif dan dampak negatif di bidang teknologi. Penggunaan gadget secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktivitas sehari-hari. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan cara pendekatan terhadap anak sekolah dasar dan guru siswa tersebut. Hasil yang dicapai dari program sosialisasi Dampak Penggunaan Smartphone di Sekolah Dasar Negeri 10 Lembak Desa Tanjung Baru, anak-anak sudah cukup mengurangi bermain gadget yang berlebihan, bahkan berdasarkan hasil wawancara dan juga observasi terhadap lingkungan sekolah banyak dari anak-anak SD NEGERI 10 LEMBAK sekarang lebih memanfaatkan waktunya mengikuti atau mengaji di masjid, dimana kami melakukan observasi pun terlibat dalam melaksanakan kegiatan yang positif tersebut.

Kata Kunci: Smartphone, Teknologi, Anak-Anak.

Abstract

Technological advances around the world are rapid to make it easier. Work in Industrial, technological, and other fields. Which To result in Positive impact and impact Negative in the field of technology children Child Who tend to continue to use gadgets will be very Dependent and become an activity that must and routinely be carried out by Child In daily activities. This research uses the method Qualitative bro how to approach elementary school children and teachers Student The. the results achieved from the Impact socialization program UsageSmartphone at School State Policy of 10 Lembak Tanjung Baru Village, The kids are enough Reduce excessive gadget play, Even based on the results of interviews and also observations on The school environment is a lot of children from PUBLIC ELEMENTARY SCHOOL 10 LEMBAK Now take more use of Time to follow or Reciting in Mosque, where we made observations was also involved in Carry out these positive activities.

Keywords: Smartphone, Tecnology, Children.

PENDAHULUAN

kemajuan teknologi di seluruh di dunia sangat pesat untuk mempermudah pekerjaan dalam bidang industri, teknologi, dan lain-lain. Yang mengakibatkan dampak positif dan dampak negatif di bidang teknologi. Ini membuktikan bahwa daya pikir masyarakat dan juga pola perilaku manusia semakin maju dan berkembang dengan pesat. Peningkatan penemuan menjadi lebih canggih ini tentu memang tidak lepas dari para penemu-penemu sebelumnya. Sebagai

^{1,2,3,4,5)} Mahasiswa Fakultas Ekonomi Manajemen, Universitas Indo Global Mandiri Palembang
 email: 2020510078@students.uigm.ac.id, 2020510092@students.uigm.ac.id,
 2020510094@students.uigm.ac.id, kurniawan@uigm.ac.id, arismunandar@uigm.ac.id

contoh yang sangat banyak berkembang pesat pada saat ini adalah penyempurnaan penemuan pesawat telepon oleh Alexander Graham Bell. Namun penggunaan gadget secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktivitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget daripada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari smartphone ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, game, dan juga konten-konten yang berisi pornografi.

Pengaruh gadget di Negara Indonesia sendiri sangat besar untuk anak-anak tingkat dasar, hal ini disebabkan karena didikan orang tua yang membiarkan anaknya sendiri untuk bermain gadget dan orang tua juga kadang lengah dan tidak mengetahui apa yang diakses anak itu sendiri. Bahkan anak-anak lebih asik dengan gadget daripada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap gadget yang dimiliki. Lebih mementingkan benda mati dari pada dunia nyatanya. Kadang anak disuruh makan, diminta untuk mandi, tidur dan lainnya tidak mau. Anak-anak mementingkan bermain gadget daripada melakukan rutinitas yang mesti dilakukan setiap hari. Lebih parah lagi jika sudah asik dengan gadget yang ada di tangan, anak-anak sering tidak menengok kanan kiri atau memperdulikan siapa orang yang ada di sekitarnya. Bahkan untuk menyapa orang yang lebih tua saja enggan. Itu akibat penggunaan gadget yang berlebihan. Bahkan, zaman sekarang akses informasi yang diberikan oleh smartphone lebih mudah yang mengakibatkan anak tingkat dasar lebih mudah mengetahui hal-hal asusila dan kriminal dari situ rasa ingin tahu anak dasar lebih besar sehingga anak-anak lebih mudah mempraktekkan hal tersebut.

Pengaruh gadget di Negara Indonesia sendiri sangat besar untuk anak-anak tingkat dasar, hal ini disebabkan karena didikan orang tua yang membiarkan anaknya sendiri untuk bermain gadget dan orang tua juga kadang lengah dan tidak mengetahui apa yang diakses anak itu sendiri. Hal tersebut perlu dilakukan karena mengingat berdasarkan pra riset berupa konservasi di lokasi tersebut terlihat banyak anak-anak usia dini 8 menggunakan gadget dan orang tua terkesan membiarkan anak-anaknya menggunakan gadget tersebut. Adapun tujuan permasalahan atas penggunaan smartphone pada anak sekolah dasar.

1. menganalisis dampak smartphone pada anak sekolah dasar,
2. Apa saja dampak perilaku anak sekolah dasar atas penggunaan smartphone.

METODE

Penelitian ini melalui metode kualitatif dengan cara melakukan pendekatan terhadap anak sekolah dasar dan guru siswa tersebut. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2015) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Sumber data sekunder diperoleh dari dokumen pendukung berupa dokumentasi dan catatan penelitian. Triangulasi teknik pada penelitian ini dilakukan dengan cara menggabungkan data yang diterima dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan triangulasi sumber dilakukan dengan menggabungkan data hasil wawancara dari berbagai narasumber. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebutuhan gadget untuk berkomunikasi memang sangat penting terhadap segalanya, tetapi untuk pengawasan perhatian dan arahan yang baik dari guru maupun orangtua dan keluarga terhadap berlebihannya menggunakan gadget. Gadget berdampak positif dan negatif bagi anak-anak, misalnya seperti gadget yang mampu membantu anak-anak dalam mengelola strategi permainan, dan membantu meningkatkan kecerdasan otak kanan anak peserta didik jika orang

tua dan guru melakukan pendekatan serta pengawasan yang baik anak-anak tidak akan berpengaruh terhadap dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan. Pelaksanaan sosialisasi ini memberikan pengetahuan untuk seluruh siswa masalah bahayanya pengguna gadget di usia dini dengan waktu yang cukup lama, nantinya akan mendapatkan efek yang buruk terhadap siswa itu sendiri, seperti dengan berperilaku agresif yang dapat merugikan orang banyak dan anggota keluarga itu sendiri. Yang terpenting bisa membuat siswa sampai kurang fokus serta kurang tidur yang menyebabkan terganggunya kesehatan mata sejak dini. Dengan adanya sosialisasi ini didapatkan hasil bahwa anak-anak dapat menyikapi dan sangat antusias menerima masukan dari pemateri serta mengikuti acara sosialisasi sampai selesai, adapun pemahaman kepada anak-anak bahwa ada kegiatan lain yang bisa dilakukan selain bermain gadget dan juga lebih bisa membuat anak-anak berani untuk sosialisasi dilingkungan yang lebih luas lagi. Hasil yang didapat saat sosialisasi ini bisa menjadikan pemahaman pada saat siswa dapat memahami bahayanya gadget dalam penggunaan gadget yang sangat berlebihan.

Maka dari itu hasil yang di capai dari program sosialisasi Dampak Penggunaan Smartphone di Sekolah Dasar Negeri 10 Lembak Desa Tanjung Baru, anak-anak sudah cukup mengurangi bermain gadget yang berlebihan, bahkan berdasarkan hasil wawancara dan juga observasi terhadap lingkungan sekolah banyak dari anak-anak SD NEGERI 10 LEMBAK sekarang lebih memanfaatkan waktunya mengikuti atau mengaji di masjid, dimana kami melakukan observasi pun terlibat dalam melaksanakan kegiatan yang positif tersebut. Dengan demikian, dapat dilihat pengaruh atas penggunaan gadget yang berlebihan terhadap interaksi sosial antara anggota keluarga adalah aspek yang sangat mengganggu. Adapun Dampak negatif dan positif dari gadget ini peran orang tua di rumah diantaranya menghargai dan mendengarkan pendapat anak, memberikan nasihat yang lengkap dan menyeluruh serta memberi nasehat yang banyak dan menyeluruh serta memberikan peringatan keras apabila melihat kesalahan pada anak.



Gambar 1. Kegiatan Sosialisasi Penggunaan Gadget

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami berterimakasih atas rahmad dan karunia dari ALLAH SWT karnanya kami dapat melakukan Program Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) didesa Tanjung Baru, Kecamatan Lembak, Kabupaten Muara Enim, Provinsi Sumatera Selatan yang dimulai sejak tanggal 04 Juli 2023 sampai dengan 14 Agustus 2023 dapat berjalan dengan lancar. Oleh karena itu perkenankanlah kami menghaturkan ucapan terima kasih kepada ALLAH SWT, yang selalu ada dalam setiap langkah, atas karunia, kesehatan dan segala kemudahannya. Bapak Rektor Universitas Indo Global Mandiri Bapak Dr. H. Marzuki Alie, S.E.,M.M. yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan program KKNT. Ibu Endah Dewi Purnamasari, S.E.,M.M.CFP. selaku dekan yang telah memberikan masukan dan bimbingan. Ibu Shafiera Lazurni, S.E.,M.Sc.,AFA selaku Kaprodi Manajemen. Serta dosen yang membimbing kami terutama Bapak Muhammad Kurniawan, S.E.,M.Si dan Bapak Aris Munandar,S.E.,M.Si. selaku dosen DPL.

Bapak Rusyadi selaku kepala desa tanjung baru dan seluruh perangkat-perangkat desa. Terima kasih atas sambutan yang positif selama ini hingga KKN kami dapat selesai dengan lancar. Dan terima kasih juga masyarakat Desa Tanjung Baru beserta Anak-anak karang taruna atas segala bantuan dan kerjasamanya sehingga KKN ini dapat berjalan dengan lancar. Semua pihak yang sudah berpartisipasi dan memberi dukungan baik materi maupun non materi yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

SIMPULAN

Adanya KKNT Universitas Indo Global Mandiri, ditempatkan di Desa Tanjung Baru yang diadakan sosialisasi pada anak-anak SD N 10 LEMBAK, sosialisasi ini membuat pendekatan memberikan materi, diskusi dan dilanjutkan tanya jawab dan simulasi kasus dengan contoh di sekitar dengan penuh pembawaan. Kesimpulan sosialisasi ini juga yang pertama itu gunakan gadget seoptimal mungkin, sesuai penggunaan yang diperlukan, jangan sampai menggunakan gadget berlebihan dan sampai ketagihan bermain gadget serta lupa waktu. Yang kedua, saling bertukar ilmu untuk menambah pengetahuan tentang bahayanya gadget kepada keluarga agar mereka bisa membatasi diri supaya penggunaan gadget nya sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Yang ketiga, memberikan pengetahuan bahwa gadget bisa digunakan dan dimanfaatkan dengan positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Putri, L. D. (2021). Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela Pls: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58-66.
- Hikmaturrahmah, H. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Musawa: Journal For Gender Studies*, 10(2), 191-218.
- Hastuti. 2012. *Psikolog Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Tugu Publisher.
- Kusuma, Yulianti Dan D. Ardi Artanto : *Internet Untuk Anak Tercinta* (Jakarta: Pt Gramediawidiasorana Indonesia, 2011),71
- Puji Asmaul Chusna , Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak, *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Penelitian Social Keagamaan*, E-Issn 2549-4244, P-Issn 1412-2669, Vol 17, No. 2 (2017)
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Putri, L. D. (2021). Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela Pls: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58-66.
- Hikmaturrahmah, H. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Musawa: Journal For Gender Studies*, 10(2), 191-218.
- Hastuti. 2012. *Psikolog Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Tugu Publisher.
- Kusuma, Yulianti Dan D. Ardi Artanto : *Internet Untuk Anak Tercinta* (Jakarta: Pt Gramediawidiasorana Indonesia, 2011),71
- Puji Asmaul Chusna , Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak, *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Penelitian Social Keagamaan*, E-Issn 2549-4244, P-Issn 1412-2669, Vol 17, No. 2 (2017)
- Raisah, P., Kala, P. R., Seni, W., Bakri, A., Yulis, S., Maysura, F., & Ramadhan, S. (2021). Efektivitas Penyuluhan Tentang Bahaya Gadget, Pergaulan Bebas, Dan Narkoba Dalam Meningkatkan Pengetahuan Siswa Di Sma Negeri 1 Lembah Seulawah. *Jurnal Dimasaya*, 1(1), 6-13.
- Tamsil, H. A. (2021). "Permasalahan Penggunaan Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Jendela Pls: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 44-49.

- Raisah, P., Kala, P. R., Karma, T., Ichsan, M., & Yulis, S. (2021). Pengaruh Penyuluhan Tentang Bahaya Narkoba Dan Gadget Terhadap Tingkat Pengetahuan Siswa Di Sma Swasta Babul Maghfirah.
- Yunita, M. M., Lesmana, T., Jatmika, D., Damayanti, A., & Kusuma, T. F. (2021). Mengenal Bahaya Adiksi Gadget Dan Cara Mengatasinya.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi
- Putri, L. D. (2021). Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. Jendela Pls
- Hikmaturrahmah, H. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini.
- Kusuma, Yulianti Dan D. Ardi Artanto : Internet Untuk Anak Tercinta
- Yunita, M. M., Lesmana, T., Jatmika, D., Damayanti, A., & Kusuma, T. F. (2021). Mengenal Bahaya Adiksi Gadget Dan Cara Mengatasinya
- Raisah, P., Kala, P. R., Karma, T., Ichsan, M., & Yulis, S. (2021). Pengaruh Penyuluhan Tentang Bahaya Narkoba Dan Gadget Terhadap Tingkat Pengetahuan Siswa Di Sma Swasta Babul Maghfirah.
- Tamsil, H. A. (2021). "Permasalahan Penggunaan Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19.