



Jurnal Literasi Pendidikan Dasar

Volume 3 No. 2, 2022, pp. 81-85

P-ISSN 2746-1505, E-ISSN 2721-0294

Open Acces: <https://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jlpd/index>

DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Heronimus E. A. Wejang¹, Yohannes Marryono Jamun², Zephisius R. E. Ntelok³

^{1,2,3} Prodi PGSD Unika Santu Paulus Ruteng, Jl. Ahmad Yani No. 10 Ruteng 86508

Article Info

Received September 25,
2022

Revised October 11,
2022

Accepted October 30,
2022

Avaliabel Online

Kata Kunci

Smartphone, Karakter,
Anak Usia Sekolah
Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan smartphone di kalangan anak usia sekolah dasar yang berpengaruh terhadap perkembangan anak itu sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan smartphone terhadap karakter anak usia Sekolah Dasar di Longgo, Desa Pong Leko, Kecamatan Ruteng, Kabupaten Manggarai. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Subjek dari penelitian ini adalah orang tua dari anak usia Sekolah Dasar di Longgo Desa Pong Leko. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara dengan pedoman wawancara sebagai instrumen penelitian. Data dianalisis dengan dengan prosedur: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan smartphone untuk anak usia Sekolah Dasar di Longgo Kecamatan Ruteng mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perubahan karakter anak seperti anak lebih sering menyendiri di kamar, bersikap acuh tak acuh, kurang peka terhadap lingkungan sekitar dan kurang komunikatif dengan orang lain.

Key Words

Smartphone,
Character, Elementary
Students

ABSTRACT

This research is motivated by the use of smartphones among elementary school age children which affects the development of the child itself. This study aims to determine the effect of smartphone use on the character of elementary school-aged children in Longgo, Pong Leko Village, Ruteng District, Manggarai Regency. This type of research is descriptive qualitative research. The subjects of this study were the parents of elementary school-aged children in Longgo, Pong Leko Village. The data collection technique in this study was an interview with an interview guide as a research instrument. The data were analyzed using the following procedures: data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study indicate that the use of smartphones for elementary school age children in Longgo, Ruteng District has a significant influence on changes in children's character such as children being alone in their rooms more often, being indifferent, less sensitive to the surrounding environment and less communicative with others.

Corresponding author:

Email: Corresponding author

Email: heronimuswejang@gmail.com (Heronimus E. A. Wejang)

PENDAHULUAN

Dewasa ini, kemajuan dalam bidang teknologi komunikasi makin canggih. Aktivitas manusia menjadi kian efektif dan efisien dengan penggunaan teknologi khususnya dalam bidang telekomunikasi. Salah satu hasil atau produk dari kemajuan itu sendiri adalah dengan adanya smartphone. Penggunaan smartphone tidak terbatas pada kalangan tertentu saja, tetapi menjangkau semua kalangan termasuk pada anak-anak. Smartphone adalah telepon seluler yang mempunyai sistem operasi untuk publik, di mana pengguna bisa menambahkan atau membarui aplikasi yang tersedia sesuai keinginannya. Dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat semua orang dengan mudah memiliki dan menggunakan smartphone. Karena itu, pemakainya yang boleh terbilang masif, sudah merambat berbagai kalangan dalam masyarakat. Smartphone merupakan telepon selular dengan mikroprosesor, memori, layar dan modem bawaan. Smartphone merupakan ponsel multimedia yang menggabungkan fungsionalitas PC dan handset sehingga menghasilkan gadget yang mewah, di mana terdapat pesan teks, kamera, pemutar musik, video, game, akses *email*, tv digital, *search engine*, pengelola informasi pribadi, fitur GPS, jasa telepon internet dan bahkan terdapat telepon yang juga berfungsi sebagai kartu kredit (Williams, Sawyer dalam Heni dan Mujahid, 2018).

Smartphone tidak hanya untuk komunikasi serta penyediaan aplikasi bagi pengguna tetapi juga dapat digunakan untuk mengakses berbagai informasi dengan menghubungkannya melalui jaringan internet. Dengan smartphone seseorang dapat mengakses internet untuk melakukan pengiriman informasi dengan jumlah yang tak terbatas dalam waktu singkat dibandingkan radio dan televisi. Internet merupakan sistem komunikasi melalui jaringan. Badan Pusat Statistik (2021) mencatat 62,10 % populasi Indonesia telah menggunakan internet. Tingginya persentase tersebut tidak terlepas dari pemakaian telepon seluler (smartphone) yang kian populer. Pada tahun 2021, menurut data BPS, 90,54% rumah tangga di Indonesia sekurang-kurangnya telah memiliki satu nomor telepon seluler. Berdasarkan data BPS tahun 2021, mayoritas anak usia lima tahun ke atas sudah mengakses internet untuk bermedia sosial. Persentasenya mencapai 88,99%, yang terbesar bila dibandingkan dengan tujuan mengakses internet lainnya. Dapat disimpulkan bahwa tahun 2021 di Indonesia mayoritas anak usia sekolah dasar menggunakan smartphone untuk mengakses internet hanya untuk bermedia sosial. Smartphone tidak hanya dipakai untuk kepentingan komunikasi tetapi juga memberi akses bagi anak-anak pada web page yang dapat berdampak negatif bagi perkembangan anak seperti situs-situs porno, video kekerasan, kampanye bernuansa SARA atau game tak mendidik yang hanya banyak menyita waktu anak-anak (Jamun, cs., 2019).

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara singkat dengan beberapa orang tua di Longgo, Desa Pong Leko, Kecamatan Ruteng, diketahui bahwa sebagian besar anak-anak usia sekolah dasar sudah mengenal dan menggunakan smartphone. Mereka menggunakan smartphone untuk mengakses media sosial dan bermain game baik online maupun offline. Anak-anak mendapatkan smartphone dari pemberian orang tua atau hanya menggunakan smartphone yang dimiliki orang tuanya.

Karakter merupakan perilaku yang ditunjukkan oleh seseorang dalam kehidupan sehari-hari yang mempunyai kecenderungan kearah positif maupun negatif. Karakter menjadi ciri khas seseorang, yang membedakannya dengan orang lain. Freud (Pantu dan Luneto, 2014) menjelaskan karakter sebagai kumpulan tata nilai yang mewujud dalam suatu sistem daya juang, yang melandasi pemikiran, sikap dan perilaku. Sementara menurut Soedarsono (Pantu dan Luneto, 2014), karakter merupakan nilai-nilai moral yang terpatrit dalam diri seseorang melalui pendidikan, pengalaman, percobaan, pengorbanan dan pengaruh lingkungan, menjadi nilai intrinsik yang mewujud dalam sistem daya dorong/juang, yang melandasi pemikiran sikap dan perilaku kita. Setiap orang memiliki karakter yang berbeda-beda. Perbedaan itu disebabkan oleh berbagai faktor. Selain faktor genetika/keturunan, perkembangan karakter seseorang juga dipengaruhi pengalaman individu serta lingkungan sosialnya, termasuk di dalamnya keluarga, lingkungan pergaulan sehari-hari, serta lingkungan pendidikan seseorang.

Penggunaan smartphone sebagai pengalaman yang melibatkan subjek secara intens dapat mempengaruhi perkembangan karakter anak antara lain berdampak pada relasi interpersonal dan sosial anak. Aplikasi media sosial seperti facebook, twitter, instagram, whatsapp, membantu setiap orang untuk menjalin relasi dengan menerobos batas ruang dan waktu. Dengan demikian, smartphone mempunyai nilai positif bagi relasi individu dengan orang lain. Akan tetapi, sering kali penggunaan smartphone yang berlebihan justru menyebabkan seseorang menarik diri dari kehidupan sosial dan relasi antarpribadi. Karena perhatian yang selalu tertuju pada smartphone, seseorang kurang menyadari atau tidak peduli dengan kehadiran orang lain di hadapannya (Jamun, cs. 2019). Selain itu, smartphone merupakan fasilitas yang memberi kesempatan kepada anak untuk bermain online dengan lebih mudah. Anak yang bermain games online tanpa adanya kontrol, khususnya dari orang tua, cenderung mengalami kecanduan. Akibatnya, sebagian besar waktu anak digunakan untuk bermain games online (Nur, 2013). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan smartphone terhadap perkembangan karakter anak usia sekolah dasar di Longgo, Desa Pong Leko, Kecamatan Ruteng, Kabupaten Manggarai.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Dalam hal ini, peneliti hendak mendeskripsikan secara kualitatif dampak penggunaan smartphone pada anak-anak usia sekolah dasar di Langgo, Desa Pong Leko, Kecamatan Ruteng. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara terhadap orang tua dari anak-anak yang sehari-hari selalu menggunakan smartphone. Dengan demikian, instrumen yang dipakai dalam pengumpulan data adalah pedoman wawancara. Kegiatan pengumpulan data dilakukan selama satu pekan yakni dari tanggal 26 April s/d 01 Mei 2022. Selanjutnya, data-data yang dikumpulkan dianalisis melalui tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil wawancara dengan orang tua siswa di Langgo memperlihatkan bahwa penggunaan smartphone di kalangan anak-anak sudah lumrah. Semula, pemberian atau pemanfaatan smartphone diperuntukkan bagi anak dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah selama pandemi Covid-19. Namun dalam kenyataannya, smartphone juga dipergunakan untuk bermain game dan bermedia sosial seperti facebook, tiktok, dan sebagainya. Smartphone yang semula adalah sarana belajar kemudian berkembang menjadi sarana hiburan/rekreasi. Hal itu dipahami karena adanya fasilitas atau aplikasi-aplikasi penunjang serta koneksi internet yang semakin baik.

Intensitas penggunaan smartphone oleh anak-anak cukup tinggi yakni setiap waktu senggang setelah pulang sekolah. Sebagian besar waktu anak di luar jam sekolah dihabiskan dengan bermain smartphone baik untuk mengerjakan tugas sekolah maupun hanya untuk sekedar bermain game atau bermedia sosial. Kegandurungan anak-anak pada smartphone dapat dipahami mengingat tersedianya banyak pilihan aplikasi atau fitur-fitur yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak.

Selanjutnya, para responden yang diwawancara mengakui bahwa pengawasan orang tua terhadap anak dalam penggunaan smartphone tetap terlaksana. Hal itu dilakukan untuk mencegah anak-anak dari unsur-unsur pornografi serta tayangan-tayangan yang mengandung unsur kekerasan. Kesadaran akan bahaya pornografi dan tayangan bernuansa kekerasan serta adanya potensi yang besar anak-anak mengenal pornografi dan tayangan kekerasan melalui gadget /smartphone memotivasi orang tua untuk melakukan pengawasan terhadap anak dalam menggunakan gadget. Akan tetapi, pengawasan yang intens belum menasar pada pembatasan waktu untuk bermain smartphone serta sikap dalam memanfaatkan smartphone. Akibatnya, anak lebih sering bermain smartphone daripada berinteraksi dengan orang lain seperti bermain dengan teman sebayanya. Selain itu, anak menunjukkan sikap tidak peduli pada lingkungan sekitarnya.

Pembahasan

Sebagaimana telah disebutkan di atas, penggunaan smartphone pada anak-anak membawa dampak positif dan negatif pada anak. Responden mengakui bahwa secara positif keberadaan smartphone sangat membantu anak dalam belajar khususnya pada saat pandemi Covid-19 dimana anak harus belajar secara mandiri. Keberadaan aplikasi-aplikasi yang berhubungan dengan pendidikan membantu anak bertumbuh dan berkembang dalam aspek pengetahuan. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Lismayanti dan Aswadi (2019) dalam laporan penelitiannya yang menjelaskan bahwa aplikasi-aplikasi yang berhubungan dengan pendidikan merangsang pertumbuhan dan perkembangan kognitif anak. Selain itu, kreativitas anak dirangsang melalui pemanfaatan aplikasi-aplikasi pada smartphone.

Sebagian besar responden mengakui adanya dampak negatif pemanfaatan smartphone di kalangan anak-anak usia SD. Menurunnya konsentrasi serta meningkatnya ketergantungan anak pada smartphone dalam menyelesaikan tugas sekolah merupakan dampak negatif penggunaan smartphone di kalangan anak-anak. Smartphone yang semula membantu anak dalam belajar, sebaliknya dapat membubarkan konsentrasi anak dalam belajar atau menyelesaikan tugas sekolah. Keberadaan aplikasi-aplikasi game apalagi lebih menarik perhatian anak dari pada menyelesaikan tugas sekolahnya.

Selanjutnya, peningkatan ketergantungan anak pada gadget juga berkaitan dalam penyelesaian tugas-tugas tersebut. Koneksi internet yang semakin baik, pada satu sisi, memudahkan anak mengakses berbagai informasi, pada sisi lain, membuat anak tergantung pada internet. Tugas-tugas yang semestinya dapat diselesaikan melalui proses berpikir yang mandiri, justru dicari di internet. Alhasil, kemandirian anak dalam belajar menurun. Kepercayaan diri anak dalam menyelesaikan tugas secara mandiri secara perlahan menurun. Sebaliknya, anak-anak terjebak dalam kebiasaan “instan”, menemukan semua jawaban secara cepat dengan internet. Proses menemukan jawaban sebagai

latihan berpikir mandiri harus tunduk pada kebiasaan menemukan jawaban secara cepat dan instan melalui internet. Hal sejalan dengan apa yang dijelaskan Wahyudi (2018) bahwa kemudahan dalam mengakses internet secara tidak disadari turut melahirkan budaya baru yaitu budaya instan dan individualistik.

Penggunaan smartphone yang berlebihan pada anak akan menimbulkan sifat egois dan individualisme. Hal itu terpantau dari intensitas anak menggunakan smartphone. Anak-anak melewati sebagian besar waktunya di luar jam sekolah dengan bermain gadget atau smartphone. Anak yang semestinya lebih sering bermain dengan teman sebayanya, justru menghabiskan sebagian waktunya dengan gadget. Padahal bermain bersama teman sebaya sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan sosial anak. Akibatnya, anak cenderung individualis, tidak mudah bergaul dan cenderung mengalami kacanduan bermain game (Saputri, 2018).

Dampak lain dari penggunaan gadget adalah anak lebih asik dengan dunianya sendiri, bersikap acuh tak acuh dengan lingkungan sekitar, daya responnya terhadap sesuatu sangat lemah, dan sering mengabaikan orang yang masih berbicara dengannya. Responden yaitu orang tua mengakui bahwa anak sering kali menunjukkan sikap demikian di rumah ketika harus berkumpul bersama anggota keluarga. Anak sering kali kurang merespon ketika diajak ngobrol, malah lebih sibuk bermain handphone atau gadgetnya. Hal ini berdampak negatif bagi pertumbuhan dan perkembangan kepribadian anak, menghambat perkembangan mental anak, menyebabkan anak tertutup dan tidak melibatkan diri secara aktif dengan situasi lingkungan sekitarnya.

KESIMPULAN

Beberapa hal dapat ditarik sebagai kesimpulan. Pertama, anak-anak usia sekolah dasar di Longgo, Desa Pong Leko, Kecamatan Ruteng, Manggarai sudah biasa menggunakan smartphone dalam keseharian mereka. Sebagian waktu di luar jam sekolah dilalui dengan bermain smartphone. Pengawasan oleh orang tua masih sangat terbatas. Kedua, secara positif, penggunaan smartphone mempermudah proses komunikasi, dapat membantu anak untuk mengerjakan tugas, sebagai media hiburan, mudah mendapatkan informasi. Akan tetapi, secara negatif, penggunaan smartphone secara berlebihan menyebabkan berkurangnya komunikasi secara langsung, serta kurangnya kemampuan mengekspresikan pemikirannya karena sudah dibiasakan dengan serba instan.

Ketiga, penggunaan smartphone oleh anak usia sekolah dasar memberi banyak perubahan terhadap karakter anak seperti sering menyendiri, bersikap acuh tak acuh, serta kurang peka terhadap situasi lingkungan sekitar. Karena itu, sangat disarankan agar penggunaan smartphone di kalangan anak-anak perlu dibatasi serta mendapat pengawasan yang secukupnya dari orang tua. Selain itu, peran lingkungan sebaya tetap penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Peran tersebut tidak dapat digantikan dengan pengaruh gadget atau smartphone.

DAFTAR PUSTAKA

- Saputri, A. D. dan Diah A. P. 2018. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini*. Annual Conference On Islamic Early Childhood Education, Vol. 3, No 1
- Sukmadinata, Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Aswadi, Dana dan Heppy Lismayanti. 2019. *Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Pendidikan Karakter Anak Di Era Milenial*. Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya. Vol. 4, No. 1
- Wahyudi, T. 2019“ Paradigma Pendidikan Anak dalam Keluarga di Era Digital (Perspektif Pendidikan Islam)” *Jurnal RI'AYAH*, Vol. 4 No. 01
- Jamun, Y.M, Cs. 2019. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa SMA di Kecamatan Langke Rembong*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, Volume 3, No. 1
- Heni dan Mujahid. 2018. *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Pra-Sekolah*. Jurnal Keperawatan Silampari, Vol. 2 No. 1.
- Nur, Haerani. 2013. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. Jurnal Pendidikan Karakter, Vol. 4 No. 1
- Pantu, A dan Buhari L. 2014. *Pendidikan Karakter dan Bahasa*. Jurnal Al-Ulum. Vol. 14. No.1