

**PENYULUHAN KEPADA ORANG TUA TENTANG BIJAK
MENGENALKAN *SMARTPHONE* PADA ANAK**
Kharisma Eka Putri¹⁾, Wahyudi²⁾, Novi Nitya Santi³⁾ Sutrisno Sahari⁴⁾
^{1, 2, 3, 4} *Universitas Nusantara PGRI Kediri*
kharismaputri@unpkediri.ac.id

A B S T R A C K

The problem parents experience today is being wise parents to introduce smartphones to children. This is what makes parents a dilemma to provide smartphone facilities to children or not. Because there are two influences that will arise when parents provide smartphone facilities to children. First, the positive effect is to support online learning activities, . The second effect is the negative effect, namely the child does not explore the physical environment, the child has difficulty interacting socially, the child gets emotional easily and the memory decline due to prolonged. In this service activity, there will be counseling to parents about how to wisely introduce smartphones to children. The target of this service is the parents of Al Amin Foundation Kindergarten Kediri and carried out on November 12, 2019. Material and assistance about wisely introducing smartphones to children can generate knowledge and insights to parents on how to wisely introduce smartphones to children. A wise way to introduce smartphones to children is to allocate time for children to play smartphones, make smartphones as learning tools containing educational applications, provide assistance to children when using smartphones, and be selective in choosing smartphones for children.

KEYWORD: Smartphone, Children

A B S T R A K

Permasalahan yang dialami orang tua saat ini adalah menjadi orang tua yang bijak mengenalkan *smartphone* pada anak. Hal inilah yang membuat orang tua dilematis untuk memberikan fasilitas *smartphone* pada anak atau tidak. Karena ada dua pengaruh yang akan muncul apabila orang tua memberikan fasilitas *smartphone* pada anak. Yang pertama, pengaruh positif yaitu mendukung kegiatan pembelajaran daring dimasa pandemi seperti saat ini, Pengaruh yang kedua adalah pengaruh negatif, yaitu anak kurang mengeksplorasi lingkungan fisik, anak sulit berinteraksi social, anak mudah emosi dan penurunan daya ingat Pada kegiatan pengabdian ini akan dilakukan penyuluhan kepada orang tua tentang bijak mengenalkan *smartphone* pada anak. Sasaran pengabdian ini adalah orang tua Taman Kanak-kanak / TK Yayasan Al Amin Kediri dan dilakukan pada tanggal 12 Nopember 2019. Materi dan pendampingan tentang bijak mengenalkan *smartphone* pada anak dapat menghasilkan pengetahuan dan wawasan kepada orang tua bagaimana cara bijak mengenalkan *smartphone* pada anak. Cara bijak mengenalkan *smartphone* pada anak yaitu memberi alokasi waktu bagi anak dalam bermain *smartphone*, menjadikan *smartphone* sebagai sarana belajar yang berisi aplikasi edukatif, memberi pendampingan pada anak saat menggunakan *smartphone*, dan selektif dalam memilih *smartphone* untuk anak.

Kata Kunci: Smartphone , anak

Received: Revised: Accepted: Available online:

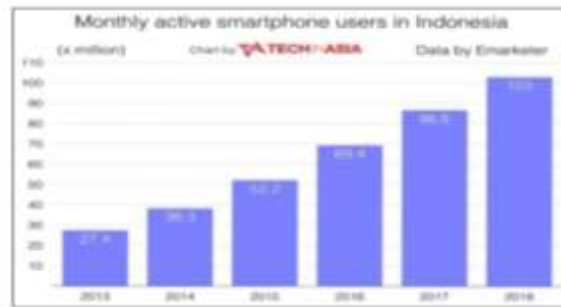
PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sangat berkembang pesat terutama seiring adanya pandemi *Covid_19*. Berbagai jenis dan fitur teknologi selalu mengalami

perkembangan yang pesat dari hari ke hari. Teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak hal terutama untuk kegiatan pendidikan di era revolusi industry 4.0 dan era pandemi *Covid_19* seperti saat ini. Salah satu teknologi yang berkembang pesat saat ini adalah teknologi *smartphone*, bisa disebut hampir setiap hari kehidupan anak-anak tidak terlepas dari *smartphone*. Bahkan anak-anak jaman sekarang yang terlahir di era teknologi digital ini, komputer atau *gadget* seperti *smartphone* dan *tablet* sudah menjadi kawan sehari-hari (Mashrah, 2017).

Smartphone biasanya juga disebut dengan istilah *gadget* yang mempunyai arti perangkat canggih yang memiliki berbagai fitur serta aplikasi yang dapat menyajikan berbagai informasi, yang terdiri dari informasi pendidikan, sosial budaya, olahraga, ekonomi maupun politik guna membantu hidup manusia menjadi lebih praktis (Yumarni, 2018). Sedangkan *smartphone* menurut banyak para ahli mendefinisikan bahwa *smartphone* adalah telepon selular dengan mikroprosesor, memori, layar, dan modem yang sudah ada satu paket bawaan. *Smartphone* merupakan ponsel multimedia yang menggabungkan *fungsi-fungsi PC* dan *handset* sehingga menghasilkan *smartphone* yang menarik dan mewah, dimana terdapat pesan teks, kamera, aplikasi pemutar music atau *music player*, video, game atau permainan, akses email, TV digital, *search engine*, pengelola informasi, GPS, telepon internet dan bahkan terdapat fasilitas telepon yang berfungsi sebagai kartu kredit (Williams, Sawyer, 2011). Jadi telpon pintar atau sering disebut dengan istilah *smartphone* merupakan telepon genggam yang mempunyai fungsi hampir sama dengan komputer.

Beberapa tahun yang lalu *smartphone* hanya dipakai oleh kalangan menengah ke atas dan pejabat saja. Namun saat ini, *smartphone* tidak hanya dipakai dari kalangan menengah ke atas atau pejabat saja, banyak remaja dan bahkan anak-anak yang berusia dini banyak yang sudah menggunakan *smartphone*. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (2015) menjelaskan dalam situs resminya bahwa Negara Indonesia adalah "raksasa teknologi digital Asia yang sedang tertidur". Yang berarti bahwa jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 250 juta jiwa adalah pasar yang besar. Pengguna *smartphone* di Indonesia juga berkembang pesat jumlah pemakainya. Lembaga riset digital *marketing emarketer* memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah besar tersebut, Indonesia akan menjadi Negara dengan jumlah terbesar keempat dengan pengguna aktif *smartphone* setelah Cina, India, dan Amerika. Berikut data diagram pengguna aktif *smartphone* di Indonesia sampai pada tahun 2018.



Gambar 1. Diagram Pengguna Aktif Smartphone di Indonesia
 Sumber: eMarketer, Dec 2014 (Millward, 2014)

Dilihat dari hasil survey yang telah dilakukan oleh Kementerian Informasi dan UNICEF tahun 2014 yang telah mengelompokkan pengguna berdasarkan komposisi usia, presentase pengguna *smartphone* yang termasuk kategori usia anak-anak dan remaja di Indonesia cukup tinggi, yaitu sekitar 79,5 % (Wulandari, 2016). Sedangkan menurut data terbaru yang telah diterbitkan *Hootsuite* pada bulan Januari 2018 ada 177,9 juta jiwa penduduk Indonesia yang sebagai pengguna aktif *mobile phone* dari total penduduk 265,4 juta jiwa.



Gambar 2. Data Infografis di Indonesia
 Sumber: (Hootsuite, 2018)

Data info grafis yang ada pada Gambar 2 menunjukkan peningkatan yang signifikan mengenai pengguna aktif *mobile phone* yaitu sekitar 3,8 kali lipat dibanding data pada tahun 2014. Peningkatan pengguna aktif *mobile phone* yang ada di Indonesia tentunya sebanding dengan bertambahnya yang menggunakan *mobile phone* di kalangan anak-anak dan remaja (Zaini, 2019).

Dengan Meningkatnya pengguna *smartphone* di Indonesia maka pengaruhnya yang muncul perlu di perhatikan. Pengaruh yang muncul dapat berupa pengaruh positif maupun pengaruh negative. Pengaruh positif dalam penggunaan *smartphone* diantaranya adalah mempermudah komunikasi, menunjang game edukatif yang dapat mendukung belajar misalnya mengenal angka dan huruf, dapat pula mengurangi tingkat stres pada anak. Sedangkan untuk pengaruh negatifnya yang kemungkinan akan muncul adalah waktu bermain anak menjadi berkurang, anak kurang melakukan eksplorasi terhadap lingkungan fisik, anak akan sulit berinteraksi social, anak menjadi mudah emosi, dan dapat menyebabkan penurunan

daya ingat. Serta untuk dampak terburuknya adalah anak menjadi kecanduan terhadap *smartphone* atau dikenal dengan istilah *No Mobile Phobia*.

Namun pada kenyataan dilapangan belum banyak orang tua yang tau mengenai pengaruh positif-negatif penggunaan *smartphone*, dan dampak terburuk dari *smartphone* serta orang tua belum banyak yang tau mengenai bijak mengenalkan *smartphone* pada anak. Sehingga tim pengabdian masyarakat dirasa perlu untuk melakukan penyuluhan terkait dengan bijak mengenalkan *smartphone* pada anak di sekolah TK Yayasan Al Amin Mojoroto Kota Kediri.

METODE

Pengabdian masyarakat ini menggunakan metode pendampingan masyarakat. Metode ini digunakan dalam kegiatan yang bertujuan untuk memberikan informasi, meningkatkan pemahaman serta wawasan kepada masyarakat. Kegiatan ini dilaksanakan di sekolah TK Yayasan Al.Amin Mojoroto Kota Kediri. Partisipan dalam kegiatan pengmas ini adalah orang tua wali murid TK Yayasan Al Amin yang berjumlah sekitar 30 orang. Tema dalam pengabdian masyarakat ini adalah bijak mengenalkan *smartphone* pada anak. Pengabdian masyarakat ini berupa kegiatan penyuluhan yang diberika kepada orang tua wali murid.

Mekanisme pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi tahapan berikut ini: 1) membentuk kelompok pengabdian masyarakat 2) membuat kesepakatan dengan mitra (penentuan bentuk kegiatan, mekanisme kegiatan dan tanggal pelaksanaan), 3) mengurus administrasi surat menyurat terkait kegiatan kepada masyarakat, 4) implementasi kegiatan penyuluhan kepada para wali murid yang telah diundang. Bahan evaluasi berasal dari respon peserta penyuluhan terhadap materi yang disampaikan yaitu tentang bijak mengenalkan *smartphone* pada anak. Data hasil respon peserta penyuluhan akan diuraikan dalam bentuk kalimat-kalimat sebagai penjelasan hasil kegiatan penyuluhan yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa penyuluhan kepada wali murid Yayasan TK Al Amin Mojoroto Kota Kediri. Kegiatan dimulai pukul 08.00 WIB, dilaksanakan di ruang kelas TK Al Amin Jln. Bunga Gg. Kantil No. 07 Kelurahan Ngampel Kec. Mojoroto Kota Kediri. Susunan acaranya terdiri dari pembukaan oleh MC, sambutan Ketua Yayasan, penyampaian materi oleh pemateri dari tim dosen Prodi. PGSD FKIP UNP Kedri. Dalam kegiatan penyuluhan ini orang tua diberikan pengetahuan dan wawasan mengenai cara bijak mengenalkan *smartphone* pada anak. Sehingga orang tua tidak secara bebas memberi fasilitas kepada anak dan juga tidak melarang sepenuhnya penggunaan *smartphone* pada anak.

Materi yang disampaikan diantaranya adalah mengenai Fungsi *smartphone* bagi anak. Keuntungan belajar menggunakan *smartphone*. Perlunya membatasi penggunaan *smartphone* pada anak. Dampak *smartphone* untuk masa depan. Mengenali tanda anak yang kecanduan *smartphone*. Lama waktu yang ideal untuk anak bermain *smartphone*. Tips aman anak bermain *smartphone*, dan Cara agar anak tidak kecanduan *smartphone*.

Fungsi *smartphone* bagi anak diantaranya adalah mempermudah komunikasi dengan orang tua, baik melalui telepon atau *video call*, saat anak sedang berada jauh dari orang tua, anak dapat berkomunikasi dengan orang tua, sehingga dapat memperpendek jaran yang ada dan orang tua dapat memantau keberadaan anak melalui fasilitas GPS yang ada di dalam *smartphone*. Fungsi kedua adalah dapat mengenalkan anak dengan permainan edukatif, permainan edukatif yang ada di *smartphone* sangat banyak dan beragam mulai dari mengenal makhluk hidup, mengenl angka dan huruf, samapi ke aplikasi permaian sesuai materi pembelajaran di sekolah.

Yang didapatkan anak dengan adanya *smartphone* yang pertama adalah mendukung belajar anak di sekolah terutama saat pandemi seperti saat ini yang semua kegiatan pembelajaran sepenuhnya menggunakan *smartphone*. Kedua dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, meningkatkan keterampilan anak mengenal huruf dan warna, dalam menggunakan fasilitas komunikasi dengan *smartphone* misalnya fasilitas *sms*, *chat*, dan *WhatsApp* anak akan membuat sebuah kalimat percakapan, dalam mebuat kalimat percakapan siswa akan melatih kemampuan berbahasa dan mengenal huruf. Dan yang ketiga dapat mengurangi tingkat stress, karena dengan *smartphone* anak dapat menikmati fasilitas hiburan yang ada di *smartphone*, misalnya game, akses youtube untuk melihat video, TV streaming, radio dan lain lain.

Keuntungan belajar menggunakan *smartphone* yang pertama adalah lebih murah harganya karena banyak aplikasi gratis, dibanding dengan laptop atau komputer harga *smartphone* jauh lebih murah dengan spesifikasi *smartphone* yang standart, aplikasi *smartphone* gratis dan lebih banyak dibanding dengan aplikasi yang ada di laptop atau komputer. Kedua, *smartphone* lebih bervariasi karena ada perpaduan gambar, warna, suara, dan interaktif, kalau disbanding dengan laptop atau komputer hampir sama akan tetapi *smartphone* lebih mudah di bawa.

Perlunya membatasi penggunaan *smartphone* pada anak yang pertama karena anak dalam tahap eksplorasi lingkungan fisik dan social, jila dalam penggunaan *smartphone* tidak dibarasi maka anak tidak dapat mengeksplorasi lingkungan fisik dan sosial sesuai dengan tahapan perkembangan anak sehingga kedepannya anak kurang mengenal lingkungan dan kurang bisa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Yang kedua *smartphone* mengalihkan perhatian anak, sehingga jika tidak ada pembatasan anak akan melewatkan masa emasnya untuk mengeksplorasi lingkungannya. Dan yang ketiga apabila dalam

menggunakan *smartphone* tidak dibatasi akan berdampak pada perkembangan anak di masa depan saat anak dewasa.

Dampak *smartphone* untuk masa depan yang pertama anak dapat terganggu kemampuan fisiknya seperti kemampuan keseimbangan, mudah rishi atau jijik dengan lingkungan sekitar, kurang sadar akan lingkungan sekitar, gangguan pada mata dan sebagainya. Yang kedua anak dapat mengalami kesulitan dalam berinteraksi social, menyebabkan anak anti social, dan susah bergaul terutama denganteman sebayanya, ketiga anak akan mudah emosi jika dijauhkan dari *smartphone*, tidak sabra, dan gampang marah. Dan yang keempat dampak *smartphone* dimasa depan adalah dapat menurunkan daya ingat dan kemampuan otak.

Mengenali tanda anak yang kecanduan *smartphone* yang pertama adalah anak betah bermain *smartphone* diatas enam jam dalam sehari. Yang kedua, anak terobsesi yaitu anak akan marah, sedih, tantrum, atau frustrasi kalau tidak bermain *smartphone* dan anak akan marah jika *smartphone* diambil. Yang ketiga, anak enggan bergaul atau menarik diri dari orang lain. Dan yang terakhir rutinitas anak akan terganggu, anak cenderung malas mandi, makan, dan main karena lebih asik dengan *smartphone*.

Panduan Penggunaan Teknologi untuk anak-anak dan remaja berikut ini dikembangkan oleh Cris Rowan, terapis okupasi pediatrik dan penulis Virtual Child; Dr. Andrew Doan, ahli saraf dan penulis Hooked on Games; dan Dr. Hilarie Cash, Direktur ReSTART Program Pemulihan Kecanduan Internet dan penulis Video Games and Your Kids, dengan kontribusi dari American Academy of Pediatrics dan Canadian Pediatric Society dalam sebuah upaya untuk memastikan masa depan yang berkelanjutan bagi semua anak.

Tabel 1. Pedoman Penggunaan Teknologi untuk Anak-anak dan Remaja.

Sumber: (Rowan, 2014)

Developmental Age	How Much?	Non-violent TV	Handheld devices	Non-violent video games	Violent video games	Online violent video games and or pornography
0-2 years	none	never	never	never	never	never
3-5 years	1 hour/day	✓	never	never	never	never
6-12 years	2 hours/day	✓	never	never	never	never
13-18 years	2 hours/day	✓	✓	limit to 30 minutes/day		never

Dari table di atas dapat diketahui batasan waktu pada anak dalam menggunakan *smartphone* agar dapat mengurangi dampak negatif penggunaan *smartphone* pada anak dan remaja yang bisa berakibat fatal baik secara fisik maupun psikologi.

Tips aman anak dalam bermain *smartphone* yang pertama memberikan alokasi waktu atau lama waktu bagi anak untuk bermain *smartphone*. Yang kedua, menjadikan *smartphone* sebagai sarana belajar, dengan cara mengisi

smartphone dengan game atau aplikasi yang edukatif. Yang ketiga, orang tua perlu mendampingi anak dalam menggunakan *smartphone* karena kalau tidak didampingi anak akan bebas mengakses situs-situs yang tidak sesuai dengan perkembangan anak. Yang keempat orang tua harus selektif dalam memilihkan *smartphone* untuk anak, dalam hal ini ada baiknya orang tua juga belajar dan menguasai *smartphone* agar tau apa yang dilihat dan dimainkan anak.

Cara agar anak tidak kecanduan *smartphone* diantaranya yang pertama orang tua harus membuat kesepakatan dengan anak terkait waktu maksimal bermain *smartphone*. Yang kedua orang tua tidak hanya melarang anak dalam menggunakan *smartphone* akan tetapi orang tua perlu melibatkan diri untuk mendampingi anak melakukan aktivitas lain. Dan yang ketiga orang tua harus memberi contoh pada anak, orang tua juga tidak boleh terus menggunakan *smartphone* untuk bermain sementara anak dilarang menggunakan *smartphone*.

Kondisi orang tua selama kegiatan penyuluhan, orang tua memperhatikan penyuluhan secara seksama hal ini dibuktikan dengan ada beberapa pertanyaan yang diutarakan oleh orang tua terkait materi yang disampaikan. Secara keseluruhan kegiatan berlangsung dengan tertib dan lancar. Antusiasme orang tua juga bagus hal ini dibuktikan dengan orang tua datang ke acara tepat waktu, dan mengikuti kegiatan sampai akhir.



Gambar 3. Peserta Penyuluhan

Beberapa pertanyaan yang muncul dari orang tua yang mengikuti acara penyuluhan dapat dilihat di table berikut.

Tabel 2. Pertanyaan Selama Penyuluhan Berlangsung

Sumber: dok penulis

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana mengalihkan perhatian anak dari <i>smartphone</i>
2.	Bagaimana menyikapi jika orang tua sibuk dengan pekerjaan dan satu-satunya yang bisa membantu adalah dengan memberikan anak <i>smartphone</i> agar anak tidak mengganggu orang tua dalam bekerja
3.	Bagaimana menyikapi anak yang muncul tanda-tanda kecanduan <i>smartphone</i>

Kelebihan acara penyuluhan yang sudah dilaksanakan adalah tim pengabdian dapat berbagi ilmu dan wawasan kepada orang tua bahwa sebagai orang tua harus bijak dalam mengenalkan *smartphone* pada anak tidak hanya melaraang sepenuhnya atau memberi fasilitas sebanyak-banyaknya dalam menggunakan *smartphone*. Kekurangan acara penyuluhan adalah saat kegiatan penyuluhan berlangsung anak disertakan sehingga suasana kegiatan penyuluhan kurang fokus.

SIMPULAN

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan berupa kegiatan penyuluhan pada Yayasan TK Al Amin Mojoroto Kota Kediri dapat menambah pengetahuan dan wawasan kepada orang tua mengenai cara bijak mengenalkan *smartphone* pada anak diantaranya adalah, memberi alokasi waktu bagi anak dalam bermain *smartphone*, menjadikan *smartphone* sebagai sarana belajar yang berisi aplikasi edukatif, memberi pendampingan pada anak saat menggunakan *smartphone*, dan selektif dalam memilih *smartphone* untuk anak.

DAFTAR PUSTAKA

- eMarketer. (2014). 2 Billion Consumers Worldwide to Get Smart(phones) by 2016. Diambil 25 April 2021, dari <https://www.emarketer.com/Article/2-Billion-Consumers-WorldwideSmartphones-by-2016/1011694>
- Houtsuite. (2018). Digital in 2018: Asia Pacific. Diambil 25 April 2021, dari <https://hootsuite.com/resources/digital-in-2018-apac#>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. (2015). *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*. Dalam www.kominfo.go.id Diakses 25 April 2021.
- Mashrah, H. T. (2017). The Impact of Adopting and Using Technology by Children. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 11(1), 35. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v11i1.5588> .
- Rowan, C. (2014). 10 reasons why handheld devices should be banned for children under the age of 12. *Huffington Post*, 9.
- Williams, B. K., & Sawyer, S. (2011). *Using information technology: a practical introduction to computers and communications, 9th*. New York: McGraw-Hill.
- Wulandari, Primati, Y. (2016). *Anak Asuhan Gadget*. Dalam www.liputan6.com. Diakses Jakarta, diakses 25 April 2021
- Yumarni, V. (2018). Pengaruh Gadget terhadap Tumbuh Kembang Anak Usia Dini AH-PIECE. In *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education* (Vol. 1, hal. 293–300).

Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi orangtua terhadap hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254-264.

Copyright and License



This is an open access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

© 2020 Author1, Author2

Published by