



Analisis Dampak Negatif Penggunaan Smartphone pada Pembelajaran Daring Ditinjau dari Perilaku Anak Kelas V SD

Soniya Putri Wulandari*, Siti Umayroh, Putri Mahanani

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: soniaputri153@gmail.com

Paper received: 7-6-2021; revised: 21-6-2021; accepted: 28-6-2021

Abstract

This study is aimed to discover the negative impacts on the use of smartphone in children, their causing factors, and the means to minimize them. This study used a qualitative research method with case study research type. The result of this study showed that the negative impacts of the use of smartphone were: (1) addicted to play smartphones, (2) less discipline, (3) frequently told lies, (4) slower in understanding the lesson, and (5) influence on their behaviors. Factors that caused those negative impacts were (1) little supervision and limitation on the use of smartphones from parents, (2) the parents always obey all the students wishes, (3) addicted to online games, and (4) influence from the students' environment. The means that can be done in order to minimize the negative impacts were (1) the teachers should give the clear schedule of online learning (2) the parents should give time limitation on the use of smartphones, and (3) the parents monitor the applications that used by the students.

Keywords: negative impact; smartphone; online learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak negatif penggunaan *smartphone* pada anak, faktor penyebab timbulnya dampak negatif tersebut, serta upaya meminimalisir timbulnya dampak negatif dari penggunaan *smartphone* pada anak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yaitu: (1) kecanduan bermain *smartphone*, (2) menurunnya kedisiplinan siswa, (3) siswa menjadi sering berbohong, (4) lambat dalam menerima pembelajaran, dan (5) mempengaruhi perilaku siswa. Faktor yang menyebabkan timbulnya dampak negatif tersebut yaitu: (1) kurangnya pengawasan, pendampingan, dan pembatasan penggunaan *smartphone* dari orangtua, (2) orangtua selalu menuruti segala keinginan siswa, (3) kecanduan *game online*, dan (4) pengaruh dari lingkungan bermain siswa. Upaya yang telah dilakukan untuk meminimalisir timbulnya dampak negatif yaitu: (1) guru memberikan jadwal pembelajaran daring yang jelas, (2) orangtua memberi batasan waktu dalam penggunaan *smartphone*, dan (3) orangtua memantau aplikasi yang digunakan oleh siswa.

Kata kunci: dampak negatif; smartphone; pembelajaran daring

1. Pendahuluan

Seiring dengan berkembangnya zaman saat ini, tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi juga semakin pesat. Hal ini dibuktikan dengan adanya berbagai macam teknologi baru yang semakin canggih khususnya di bidang teknologi komunikasi. Pada zaman serba canggih ini teknologi komunikasi mampu untuk menyediakan layanan bertukar informasi dengan cepat dan tepat tanpa terbatas jarak, ruang, dan waktu. Kegiatan bertukar informasi saat ini semakin dipermudah dengan adanya penyatuan fungsi dari berbagai teknologi komunikasi dalam sebuah alat komunikasi yang bernama *smartphone* (Daeng, dkk., 2017). *Smartphone* merupakan telepon seluler yang memiliki kemampuan multifungsi, karena selain dapat digunakan sebagai alat bertukar informasi, *smartphone* juga dapat digunakan

untuk melakukan kegiatan yang berhubungan dengan internet seperti bersosial media, berbisnis, serta dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran.

Peran *smartphone* sebagai sarana pembelajaran saat ini sangat dapat dirasakan, karena sejak munculnya pandemi COVID-19 seluruh kegiatan belajar mengajar di semua jenjang dilaksanakan secara daring atau jarak jauh melalui teknologi komunikasi. Hal tersebut sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19 yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada tanggal 24 maret 2020 yang berisi tentang proses pembelajaran pada masa darurat penyebaran COVID-19 dilakukan dengan belajar dari rumah melalui pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui media internet dan alat penunjang lainnya seperti komputer, tablet, maupun *smartphone* (Putria, dkk., 2020).

Sejak diterapkannya pembelajaran daring, maka penggunaan *smartphone* pada anak usia sekolah dasar sekarang sudah bukan menjadi sesuatu yang asing dalam masyarakat. Bahkan dari 44 siswa yang berada di kelas V SDN Kebonagung 2 telah terdapat 24 siswa yang sudah memiliki *smartphone* pribadi. Meningkatnya penggunaan *smartphone* pada anak usia sekolah dasar menurut wali kelas saat kegiatan wawancara tanggal 25 Januari 2021 tidak menjamin lancarnya kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran daring yang dilaksanakan di kelas V SDN Kebonagung 2 masih memiliki berbagai kendala seperti: siswa sulit dihubungi oleh guru meskipun mereka telah memiliki *smartphone* pribadi, menurunnya semangat belajar siswa yang berakibat pada rendahnya nilai yang diperoleh pada tugas yang telah diberikan, menurunnya kedisiplinan siswa, serta kurangnya kesadaran siswa dalam mengikuti pembelajaran daring.

Wali kelas V SDN Kebonagung 2 menjelaskan pula bahwa siswa yang bermasalah dalam pembelajaran daring di kelas ini justru siswa yang telah memiliki *smartphone* pribadi. Berdasarkan fakta tersebut, maka problematika mengenai dampak negatif penggunaan *smartphone* pada anak usia sekolah dasar menarik untuk diteliti karena siswa yang telah memiliki *smartphone* pribadi seharusnya lebih memiliki sedikit masalah dalam pembelajaran daring jika dibandingkan dengan siswa yang belum memiliki *smartphone* pribadi. Mengingat, ketika siswa telah memiliki *smartphone* pribadi mereka akan lebih mudah untuk memperoleh informasi mengenai tugas sekolah yang diberikan, mereka akan lebih mudah untuk berkomunikasi dengan wali kelas maupun teman lainnya, dan mereka akan lebih mudah untuk melakukan berbagai kegiatan dalam pembelajaran daring.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik yang digunakan dalam penentuan informan ialah *purposive sampling*, yang artinya penentuan informan dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti dan telah disesuaikan dengan maksud dan tujuan penelitian. Subjek pada penelitian ini ialah tujuh siswa yang bermasalah dalam pembelajaran daring, tujuh wali siswa, serta satu wali kelas V SDN Kebonagung 2. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara, dan dokumentasi, sehingga peneliti akan menggunakan instrumen berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi. Data yang telah diperoleh akan dianalisis menggunakan model dari Miles, dkk (2014). Pemeriksaan keabsahan

data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Adapun prosedur dalam penelitian ini meliputi: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap analisis data.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Dampak Negatif Penggunaan Smartphone

Penggunaan *smartphone* pada pembelajaran daring untuk anak usia sekolah dasar memiliki berbagai dampak negatif antara lain

3.1.1. Kecanduan Bermain Smartphone

Sejak diterapkannya pembelajaran daring maka penggunaan *smartphone* pada siswa kelas V SDN Kebonagung 2 semakin meningkat. Meningkatnya penggunaan *smartphone* pada pembelajaran daring tidak hanya dibuktikan dengan kenaikan jumlah siswa yang telah memiliki *smartphone* pribadi, tetapi dibuktikan pula dengan semakin tingginya durasi penggunaan *smartphone* pada siswa. Peningkatan durasi penggunaan *smartphone* pada siswa menjadi salah satu faktor yang menyebabkan timbulnya kecanduan bermain *smartphone* yang dialami oleh siswa. Kecanduan dalam menggunakan *smartphone* pada siswa ditandai dengan sulitnya siswa untuk lepas dari *smartphone* pribadi yang telah dimiliki dan siswa lebih senang bermain *smartphone* jika dibandingkan dengan melakukan kegiatan yang lain, bahkan mereka sering mengabaikan waktu belajar dan istirahatnya hanya untuk bermain *smartphone*. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rozalia (2017) yang menyatakan bahwa salah satu dampak negatif dari penggunaan *smartphone* pada siswa usia sekolah dasar ialah kecanduan. Kecanduan dalam menggunakan *smartphone* biasanya ditandai dengan sulitnya siswa untuk tidak menggunakan *smartphone* karena mereka merasa bahwa *smartphone* menjadi kebutuhan yang wajib terpenuhi.

3.1.2. Menurunnya Kedisiplinan Siswa

Kedisiplinan siswa yang semakin menurun ditandai dengan semakin banyaknya siswa yang sering tidak mengikuti kegiatan pembelajaran daring, siswa sering terlambat dalam mengumpulkan tugas dari waktu yang telah ditentukan bahkan terdapat siswa yang sering tidak mengumpulkan tugas yang telah diberikan, dan masih ada siswa yang tidak mengikuti kegiatan *home visit* yang dilaksanakan setiap satu bulan sekali. Menurunnya tingkat kedisiplinan siswa merupakan salah satu dampak negatif yang timbul dari penggunaan *smartphone* pada anak usia sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Syifa, dkk (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* pada anak usia sekolah dasar dapat berdampak negatif pada aspek perkembangan moral anak yang salah satunya ialah semakin menurunnya tingkat kedisiplinan anak dalam pembelajaran dan ibadah akibat terlalu sering bermain *game*, menonton *youtube*, maupun membuka aplikasi lain.

3.1.3. Siswa Menjadi Sering Berbohong

Salah satu dampak negatif yang timbul akibat dari penggunaan *smartphone* pada pembelajaran daring untuk anak usia sekolah dasar ialah siswa menjadi sering berbohong. Tujuan siswa berbohong tidak lain agar siswa diperbolehkan bermain *smartphone* sesuai dengan keinginannya. Kebohongan siswa yang sering dilakukan antara lain: siswa menjadikan pembelajaran daring sebagai alasan untuk dapat bermain *smartphone* melebihi waktu

pelaksanaan pembelajaran daring dan siswa sering berbohong jika telah menyelesaikan tugas sekolah yang telah diberikan agar diperbolehkan untuk membuka situs maupun aplikasi hiburan yang terdapat pada *smartphone* mereka. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan *smartphone* pada anak usia sekolah dasar dapat berpengaruh pada perilaku siswa. Perilaku siswa yang sering berbohong seperti ini merupakan perilaku negatif karena berbohong termasuk dalam penyimpangan perilaku. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Setiawan (2016) yang menyatakan bahwa salah satu bentuk penyimpangan perilaku ialah seseorang yang disebut sebagai orang yang munafik. Orang munafik merupakan seseorang yang tidak pernah menepati janji dan sering berbohong kepada orang lain.

3.1.4. Lambat dalam Menerima Pembelajaran

Lambatnya siswa dalam menerima pembelajaran ditandai dengan sulitnya siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru terkait dengan materi yang telah dijelaskan, siswa sulit untuk mengingat materi yang telah dipelajari, serta rendahnya nilai dari tugas yang telah dikerjakan oleh siswa. Faktor yang menyebabkan lambat nya siswa dalam menerima pembelajaran ialah sulitnya siswa untuk berkonsentrasi saat mengikuti kegiatan pembelajaran dan semakin menurunnya semangat belajar siswa karena sejak diterapkannya pembelajaran daring siswa cenderung lebih senang menggunakan sebagian besar waktunya untuk bermain *smartphone* daripada belajar. Kecenderungan siswa dalam bermain *smartphone* inilah yang menjadi faktor utama semakin lambat nya siswa dalam menerima pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Khasanah (2019) yang menyatakan bahwa dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari siswa yang telah memiliki kecenderungan bermain *smartphone* ialah siswa menjadi malas belajar dan sulit berkonsentrasi ketika pembelajaran karena mereka merasa bahwa tidak ada kegiatan yang lebih menarik selain bermain *smartphone*.

3.1.5. Memengaruhi Perilaku Siswa

Meningkatnya penggunaan *smartphone* pada pembelajaran daring berdampak negatif pula pada perubahan perilaku siswa contohnya seperti: siswa menjadi lebih sulit menerima nasihat atau masukan dari orang lain, siswa sering membantah apabila dilarang untuk tidak menggunakan *smartphone* secara berlebihan bahkan siswa sering membantah dengan nada yang tinggi, serta siswa cenderung sering menolak jika diminta oleh orangtua melakukan sesuatu apalagi jika siswa tengah asik bermain *smartphone*. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Khasanah (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* pada anak usia sekolah dasar dapat berpengaruh pada sikap dan perilaku anak salah satunya ialah timbulnya perilaku agresif seperti berkata kasar. Pendapat lain menjelaskan bahwa perilaku anak seperti sulit menerima nasihat dan sering membantah perintah dari orang lain merupakan dampak dari kecanduan dalam bermain *smartphone* karena ketika anak telah kecanduan maka mereka akan cenderung menolak melakukan sesuatu yang mereka anggap dapat menghalangi dirinya untuk bermain *smartphone* (Maulida, 2013).

3.2. Faktor Penyebab Timbulnya Dampak Negatif

Timbulnya dampak negatif dari penggunaan *smartphone* pada pembelajaran daring disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya

3.2.1. Kurangnya Pengawasan, Pendampingan, dan Pembatasan Penggunaan Smartphone

Faktor yang menjadi penyebab kurangnya pengawasan, pendampingan, dan pembatasan dalam penggunaan *smartphone* pada anak usia sekolah dasar antara lain: adanya wali siswa yang gagap akan teknologi, wali siswa beranggapan bahwa siswa kelas V telah mengerti akan kewajiban dan tanggung jawabnya dalam menggunakan *smartphone*, serta terbatasnya waktu yang dimiliki wali siswa untuk mengawasi dan mendampingi siswa dalam menggunakan *smartphone* karena wali siswa setiap hari bekerja. Hal inilah yang pada akhirnya membuat siswa yang lebih dominan dalam mengatur penggunaan *smartphone*, sehingga untuk siswa yang belum mampu mengatur waktunya dengan baik justru akan menggunakan sebagian besar waktunya untuk bermain *smartphone* daripada melakukan kegiatan yang lain. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa peran orangtua sangat penting dalam memberikan pengawasan, pendampingan, dan pembatasan dalam penggunaan *smartphone* untuk anak usia sekolah dasar agar tidak menimbulkan berbagai dampak negatif untuk anak. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Syifa, dkk (2019) yang mengungkapkan bahwa penggunaan *smartphone* pada siswa usia sekolah dasar memang perlu pendampingan dan pengawasan dari orangtua, karena ketika siswa telah asik dengan *smartphone* mereka, para siswa cenderung mengabaikan akan kebutuhan pokok mereka dalam menggunakan *smartphone* yang tidak lain ialah untuk belajar. Pendapat lain diungkapkan oleh Zulfitriya (2018) yang menjelaskan bahwa anak di usia sekolah dasar belum mampu untuk memanfaatkan *smartphone* dengan baik sehingga perlu adanya pengawasan, pendampingan, dan pembatasan dari orangtua karena anak yang salah dalam memanfaatkan *smartphone* dapat berdampak pada semakin menurunnya prestasi belajar anak.

3.2.2. Wali Siswa/Orangtua Selalu Menuruti Segala Keinginan Siswa

Faktor yang dapat berpengaruh pada timbulnya dampak negatif dari penggunaan *smartphone* pada siswa ialah adanya perilaku orangtua yang selalu menuruti segala keinginan siswa dengan alasan siswa selalu marah apabila permintaannya tidak terpenuhi, sehingga untuk menghindari permasalahan atau adu pendapat wali siswa lebih memilih untuk memenuhi segala keinginan siswa meskipun sebenarnya orangtua yang harus memegang kendali dalam penggunaan *smartphone* pada anak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari King & Delfabbro (2018) yang menyatakan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan timbulnya dampak negatif dari penggunaan *smartphone* pada anak ialah adanya kemudahan akses anak dalam bermain *smartphone*. Anak yang memiliki akses yang mudah dalam menggunakan *smartphone* akan cenderung lebih sering dan lebih lama dalam bermain *smartphone*, bahkan anak yang memiliki akses perangkat elektronik di kamar tidurnya cenderung akan memiliki durasi tidur yang lebih singkat dan hal ini akan berdampak pada menurunnya konsentrasi anak ketika melakukan kegiatan di siang hari. Berdasarkan hal tersebut Novrialdy (2019) menyatakan bahwa orangtua harus melakukan pertimbangan sebelum memberikan segala sesuatu kepada anak khususnya dalam memberikan akses terhadap berbagai produk teknologi agar kemudahan akses yang diberikan oleh orangtua nantinya tidak akan menimbulkan dampak negatif untuk anak.

3.2.3. Kecanduan Game Online

Kecanduan *game online* merupakan salah satu faktor yang berpengaruh pada timbulnya dampak negatif dari penggunaan *smartphone* karena siswa yang telah kecanduan *game online* akan lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain *game online* jika dibandingkan dengan belajar, sehingga siswa tidak peduli dengan kewajiban belajarnya karena ia lebih senang bermain *game online* daripada harus belajar dan mengerjakan tugas. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Novrialdy (2019) yang menyatakan bahwa kecanduan *game online* dapat memberikan berbagai dampak negatif antara lain: dapat menyebabkan menurunnya kesehatan fisik, mengalami gangguan mental, dapat menyebabkan kesulitan untuk bersosialisasi dengan lingkungan, menjadi lebih boros, dan berpengaruh pada menurunnya prestasi akademik karena siswa yang telah kecanduan *game online* pada umumnya daya konsentrasinya menurun sehingga berdampak pada menurunnya kemampuan dalam menerima pembelajaran. Pendapat lain diungkapkan oleh Khasanah (2019) yang menjelaskan bahwa kecanduan *game online* merupakan hal yang dapat menimbulkan dampak negatif yang salah satunya ialah dapat menyebabkan anak menjadi lebih agresif contohnya seperti berkata kasar, suka memukul orang lain, mudah memaki orang lain, dan sebagainya.

3.2.4. Lingkungan Bermain Siswa

Lingkungan bermain siswa merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku dan kebiasaan siswa. Hal ini terbukti ketika teman di lingkungan bermain siswa memiliki kebiasaan untuk bermain aplikasi seperti *tiktok* atau *game online* maka teman yang lainnya pasti akan cenderung tertarik untuk menggunakan aplikasi yang sama agar ketika berkumpul mereka dapat menggunakan aplikasi yang serupa. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Tandali & Egam (2011) yang menyatakan bahwa faktor yang paling dominan dalam pembentukan perilaku ialah faktor eksternal yang meliputi lingkungan siswa, ekonomi keluarga, budaya, dan sebagainya. Adapun lingkungan siswa yang dapat berpengaruh pada pembentukan perilaku bukan hanya lingkungan keluarga tetapi juga lingkungan bermain siswa. Oleh karena itu, lingkungan bermain siswa penting untuk dipertimbangkan karena lingkungan bermain yang positif pasti akan memberikan dampak yang positif namun lingkungan bermain yang negatif tentu akan menimbulkan dampak yang tidak baik pula.

3.3. Upaya Meminimalisir Timbulnya Dampak Negatif

Upaya yang telah dilakukan oleh guru maupun orangtua untuk meminimalisir timbulnya dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yaitu

3.3.1. Memberi Jadwal Pembelajaran

Pemberian jadwal pembelajaran daring yang jelas dan terperinci telah dilakukan oleh wali kelas V SDN Kebonagung 2. Adapun jadwal pembelajaran daring yang diberikan meliputi: waktu pelaksanaan pembelajaran, batas waktu absensi siswa, serta batas waktu dalam pengumpulan tugas siswa pada setiap harinya. Tujuan diberikannya jadwal pembelajaran daring yang jelas agar siswa tidak menjadikan pembelajaran daring sebagai alasan untuk dapat menggunakan *smartphone* secara berlebihan ketika di rumah, selain itu agar pembelajaran daring juga dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan karena pada pelaksanaan pembelajaran daring guru menjadi salah satu komponen yang paling berpengaruh pada suksesnya pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Pangondian, dkk., (2019)

yang menyatakan bahwa terdapat tiga hal yang berpengaruh pada suksesnya pelaksanaan pembelajaran daring, yaitu: teknologi, karakteristik guru, dan karakteristik siswa. Kemampuan guru dalam mengatur dan memberikan pembelajaran sangat berpengaruh pada efektivitas dari suatu pembelajaran daring. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Mahanani, dkk., (2020) yang mengungkapkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran daring guru dituntut untuk lebih kreatif agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa pemberian jadwal pembelajaran daring yang jelas dan rinci merupakan salah satu cara yang dilakukan oleh guru agar pembelajaran daring dapat berjalan lancar sesuai dengan yang telah direncanakan, selain itu hal ini juga dilakukan guru untuk meminimalisir penyalahgunaan *smartphone* pada pembelajaran daring agar tidak menimbulkan berbagai dampak negatif untuk siswa.

3.3.2. Memberi Batasan Waktu dalam Penggunaan Smartphone

Upaya yang dilakukan oleh wali siswa/orangtua untuk meminimalisir timbulnya dampak negatif dari penggunaan *smartphone* pada anak usia sekolah dasar salah satunya ialah dengan memberikan batasan waktu dalam penggunaan *smartphone*. Batasan waktu yang diberikan oleh orangtua contohnya seperti: pada hari senin sampai jumat siswa hanya boleh menggunakan *smartphone* hingga pukul sembilan malam namun, jika hari sabtu dan minggu siswa dapat menggunakan *smartphone* sesuai dengan keinginannya. Pemberian batasan waktu untuk anak usia sekolah dasar dalam menggunakan *smartphone* berguna agar anak tidak menggunakan *smartphone* secara terus menerus dan lupa akan kegiatannya yang lain. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Zulfitria (2018) yang menjelaskan bahwa pola asuh orangtua penting untuk menghindari timbulnya dampak negatif pada penggunaan *smartphone* untuk anak. Orangtua perlu membatasi penggunaan *smartphone* pada anak karena anak usia sekolah dasar belum siap dan belum mampu untuk memanfaatkan *smartphone* dengan baik dan benar. Pendapat yang sejalan diungkapkan oleh Khasanah (2019) yang menjelaskan bahwa orangtua perlu memberi batasan waktu dan akses internet kepada anak, meskipun hal ini mungkin dapat menyebabkan anak tantrum karena keinginan untuk bermain *smartphone* dibatasi tetapi orangtua harus tetap bertahan pada prinsipnya dan tidak mengalah kepada anak.

3.3.3. Memantau Situs atau Aplikasi

Upaya yang dapat dilakukan orangtua untuk meminimalisir timbulnya dampak negatif dari penggunaan *smartphone* pada anak ialah dengan memantau situs atau aplikasi yang sering digunakan oleh anak. Pemantauan situs atau aplikasi ini dilakukan dengan tujuan agar penggunaan *smartphone* pada anak tetap dalam pengawasan, selain itu agar anak tidak menggunakan *smartphone* untuk membuka aplikasi atau situs yang dapat memberikan dampak negatif kepada anak, bahkan orang tua sering menghapus aplikasi pada *smartphone* anak yang dianggap dapat menimbulkan pengaruh negatif untuk anak. Hal ini sesuai dengan pendapat yang diungkapkan oleh Xu, dkk (2012) yang menyatakan bahwa salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh orangtua dalam mengatasi penggunaan *smartphone* pada anak ialah dengan melakukan pemantauan. Pemantauan yang dilakukan oleh orangtua tidak hanya sebatas pada durasi penggunaan *smartphone* pada anak tetapi orangtua juga perlu untuk memberikan pemantauan terkait situs atau aplikasi yang digunakan oleh anak agar anak tidak menggunakan aplikasi yang dapat berpotensi untuk membawa pengaruh negatif kepada anak.

4. Simpulan

Pembelajaran daring merupakan salah satu faktor yang menyebabkan peningkatan penggunaan *smartphone* pada siswa usia sekolah dasar karena sejak penerapan pembelajaran daring penggunaan *smartphone* dinilai menjadi suatu kebutuhan untuk siswa. Penggunaan *smartphone* pada pembelajaran daring dapat memberikan dampak yang positif apabila dimanfaatkan dengan tepat, namun penggunaan *smartphone* pada pembelajaran daring dapat pula memberikan dampak negatif jika tidak diimbangi dengan arahan maupun pengawasan yang sesuai. Adapun dampak negatif dari penggunaan *smartphone* pada pembelajaran daring untuk anak usia sekolah dasar antara lain ialah: (1) menyebabkan kecanduan bermain *smartphone*, (2) menyebabkan semakin menurunnya kedisiplinan siswa, (3) siswa menjadi sering berbohong, (4) lambat dalam menerima pembelajaran, dan (5) dapat mempengaruhi perilaku siswa. Timbulnya dampak negatif dari penggunaan *smartphone* pada pembelajaran daring untuk anak usia sekolah dasar disebabkan oleh beberapa faktor antara lain: (1) kurangnya pendampingan, pengawasan, dan pembatasan penggunaan *smartphone* yang diberikan oleh orangtua, (2) orangtua selalu menuruti segala keinginan siswa, (3) dampak dari kecanduan *game online*, dan (4) pengaruh dari lingkungan bermain siswa. Ada beberapa upaya yang telah dilakukan guru maupun orang tua untuk meminimalisir timbulnya dampak negatif yang terjadi akibat penggunaan *smartphone* pada siswa usia sekolah dasar yaitu: (1) guru memberikan jadwal pembelajaran daring yang jelas dan terperinci, (2) orangtua memberikan batasan waktu dalam penggunaan *smartphone*, dan (3) orangtua melakukan pemantauan situs atau aplikasi yang digunakan oleh siswa.

Daftar Rujukan

- Daeng, I. T. M., Mewengkang, N. N., & Kalesaran, E. R. (2017). Penggunaan *smartphone* dalam menunjang aktivitas perkuliahan oleh mahasiswa FISPOL UNSRAT Manado. *Acta Diurna Komunikasi*, 6(1). Dari <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/15482>.
- Khasanah, M. (2019). *Studi Kasus Dampak Penggunaan Smartphone yang Tidak Proporsional Terhadap Perilaku Tantrum Anak Usia 2 Tahun-12 Tahun di Dampyak Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal*. Skripsi tidak diterbitkan. Tegal: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment and prevention*. New York: Academic Press.
- Mahanani, P., Umayaroh, S., & Roebyanto, G. (2020). Creativity of Junior High School Teacher in Learning in the Time of Covid-19. In *1st International Conference on Information Technology and Education (ICITE 2020)* (pp. 558-561). Atlantis Press. DOI: <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201214.296>.
- Maulida, H. (2013). Menelisik pengaruh penggunaan aplikasi gadget terhadap perkembangan psikologis anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*. United States of America: SAGE Publications.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158. DOI: 10.22146/buletinpsikologi.47402.
- Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan pembelajaran daring dalam revolusi industri 4.0. In *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)* (Vol. 1, No. 1). Dari <https://www.prosiding.seminarid.com/index.php/sainteks/article/view/122>.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis proses pembelajaran dalam jaringan (daring) masa pandemi covid-19 pada guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861-870. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722-731. Dari <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/4821>.

- Setiawan, H. H. (2016). Pendekatan Sistemik Menangani Penyimpangan Perilaku Anak. *Sosio Informa*, 2(1). DOI: <https://doi.org/10.33007/inf.v2i1.132>.
- Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19. Kemendikbud (online), (<https://www.kemendikbud.go.id>), diakses 14 Januari 2021.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533. DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>.
- Tandali, A. N., & Egam, P. P. (2011). Arsitektur berwawasan perilaku (behaviorisme). *Media Matrasain*, 8(1). Dari <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jmm/article/view/314>.
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: Motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321–340. DOI: 10.1057/ejis.2011.56.
- Zulfitria, Z. (2018). Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 1(2). Dari <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/2502>.