

Pengaruh Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar Selama Pandemi Covid-19

Siti Rustika

MTs Negeri 1 Bangka Tengah
Sistirustika.romli@gmail.com

Abstrak: Penggunaan smartphone dalam pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 dianggap sebagai media pembelajaran yang bisa menjadi solusi, agar proses belajar mengajar tetap berjalan. Akan tetapi, penggunaan teknologi pada anak sekolah dasar dalam jangka waktu yang lama tentu memiliki efek samping tersendiri. Paper ini membahas dampak negative dari penggunaan smartphone pada anak sekolah dasar selama terjadi wabah Covid-19. Penelitian ini merupakan studi pustaka (*library research*), dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Sumber data yang digunakan merupakan Sumber Primer dan Sekunder. Sumber data primer digunakan berupa dokumen dari berbagai penelitian yang telah dilakukan terkait dampak penggunaan smartphone selama Covid-19 berlangsung pada anak sekolah dasar di Indonesia. Adapun data sekunder yang digunakan dari berbagai dokumen, buku, artikel jurnal atau laporan berita resmi dari berbagai sumber yang kredibel terkait tema penelitian ini.

Kata kunci: Pengaruh Smartphone, Anak Sekolah dasar dan Smartphone, Media Pembelajaran, Pembelajaran Daring dan Covid-19

1. Pendahuluan

Pemerintah Indonesia memutuskan untuk menutup sekolah sejak maret 2020. Dilansir dari Unicef pada juni 2020, terdapat sekitar 60 juta siswa tidak bisa sekolah karena Covid-19, hal ini menyebabkan perubahan platform pembelajaran ke media online atau *learning from home*. Akan tetapi, kendala yang sering ditemukan dilapangan adalah masalah sinyal dan perangkat teknologi untuk menunjang pembelajaran online. Ditingkat sekolah dasar (SD), belajar dari rumah ini juga berdampak pada ibu-ibu yang harus mendampingi anak-anak belajar dalam menggunakan perangkat teknologi dan media pembelajaran online.¹

Meskipun banyak dampak positif yang tetap bisa dimanfaatkan oleh Anak Sekolah Dasar yang masih bisa digunakan terkait *smartphone*. Beberapa dampak positif dari penggunaan *smartphone*, mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan, menambah teman, menemukan metode-metode pembelajaran yang baru.²

Penggunaan teknologi dan media pembelajaran di Sekolah Dasar di Indonesia sebelum pandemi Covid-19 tahun 2020 melanda belum terlalu masif, seperti pada level sekolah yang lebih tinggi atau perguruan tinggi.³ Selain memang keterbatasan sarana dan prasarana di bidang

¹ David Sikirit, "Learning from Home during the COVID-19 Pandemic | UNICEF Indonesia," *Unicef Indonesia*, last modified 2020, accessed January 20, 2021, <https://www.unicef.org/indonesia/coronavirus/stories/learning-home-during-covid-19-pandemic>.

²Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh Media *gadget* pada Perkembangan Karakter Anak", *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol. 17, No. 2, tahun 2017, hal. 315-330. <https://core.ac.uk/download/pdf/333813602.pdf>

³Ester Emirita Tarigan, "Pembelajaran Melalui Media Berbasis ITdi Sekolah Dasar", *Prosiding: Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Vol 3 Tahun 2019*, hal. 987-990. <http://digilib.unimed.ac.id/37317/2/68.-Ester.pdf>

teknologi dan media pembelajaran, masalah jaringan, listrik yang tidak stabil⁴ dan penguasaan guru terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga masih rendah.⁵ Oleh sebab itu, ketika pandemi Covid-19 terjadi dan sekolah tatap muka dihentikan, sementara proses belajar mengajar tidak boleh berhenti menjadi dilema tersendiri bagi sektor pendidikan di Indonesia. Kondisi tersebut tidak hanya terjadi pada tingkat sekolah Dasar saja, tetapi hampir disemua level pendidikan di Indonesia mengalami stres karena sistem pendidikan yang dirupsi sangat cepat.⁶ Masyarakat dituntut untuk menguasai teknologi dengan segera, jika tidak maka akan menyebabkan ketertinggalan dalam pelajaran.

Problematika tersebut belum berhenti sampai disitu. Ketika pandemi Covid-19 terjadi dan melanda Indonesia sejak tahun 2020, sistem pendidikan Indonesia berada pada level yang kritis atau *emergency*, meskipun dari sebelum pandemi Covid-19 terjadi, kondisi kualitas pendidikan di Indonesia sudah pada tahap mengkhawatirkan. Pada saat pemerintah mengenalkan sistem pembelajaran daring atau *online* dengan menggunakan berbagai *platform* media pembelajaran berbasis internet dan teknologi, masyarakat kembali seperti mengalami *culture shock* karena dirupsi teknologi yang luar biasa. Bukan hanya warga yang belajar dari anak-anak Sekolah Dasar sampai level perguruan tinggi yang terkena imbasnya, tetapi juga para orangtua yang harus mendampingi anak-anak usia sekolah juga ikut terdampak.

Disisi lain, dampak yang tidak kalah mengkhawatirkan dari penggunaan teknologi canggih seperti *smartphone* dan gadget lainnya yaitu berupa permasalahan *addiction* terhadap teknologi tersebut atau bisa dikatakan dampak psikologis.⁷ Berbagai penelitian sudah dilakukan terkait dampak dari penggunaan gadget ini kepada anak sekolah dari berbagai jenjang pendidikan dan di seluruh dunia.⁸ Tidak luput pula, penelitian terkait dampak dari pembelajaran daring ini terhadap ibu-ibu rumah tangga yang memiliki anak usia sekolah merasakan stres karena harus mengikuti atau mengawasi anak-anaknya belajar jarak jauh.⁹

Penelitian ini membahas tentang bagaimana pengaruh *smartphone* pada anak sekolah dasar selama pandemi Covid-19 berlangsung tahun 2020-2021 di Indonesia? Peneliti memandang bahwa penelitian terkait tema tersebut penting dilakukan untuk melihat pengaruh negatif yang dialami oleh anak-anak sekolah dasar untuk mencari solusi atau tindakan preventif lainnya untuk kesehatan mental peserta didik atau gangguan lainnya.

2. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif analisis dengan metode studi kepustakaan (*library research*), dimana data yang digunakan merupakan yang bersumber dari literature yang berkaitan dengan Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Pada Anak Sekolah Dasar Selama Pandemi

⁴Launard Syaulan Sahelatua, dkk., "Kendala Guru Memanfaatkan Media IT dalam Pembelajaran di SDN Pagar Air Aceh Besar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, FKIP Unsyiah, Vol. 3 No. 2, 2018, hal. 131-140. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/download/8579/3601>

⁵Erwin Sawitri, dkk., "Hambatan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi", *Prosiding: Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 03 Mei 2019, hal. 202-213. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/download/3026/2841>

⁶Meidawati Suswandari, dkk., "Dampak Pembelajaran Daring dalam Motivasi Belajar dan Tingkat Stres Akademik Selama Pandemi Covid-19", *Jurnal Pendidikan*, Vol.31, No. 1, Maret 2022, hal. 83-94. <https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/jp/article/download/2135/1372>

⁷<https://www.liputan6.com/teknologi/read/689023/gara-gara-game-online-remaja-ini-nekat-bunuh-diri>

⁸<https://www.kompas.com/global/read/2020/10/01/205205070/seorang-anak-11-tahun-bunuh-diri-diduga-karena-game-online-tantangan?page=all>

⁹David Sikirit, "Learning from Home during the COVID-19 Pandemic | UNICEF Indonesia," *Unicef Indonesia*, last modified 2020, accessed January 20, 2021, <https://www.unicef.org/indonesia/coronavirus/stories/learning-home-during-covid-19-pandemic>.

Covid-19 di Indonesia selama kurun waktu tahun 2020-2021. Teknik pengumpulan data digunakan dengan menggunakan sumber data primer yang berkaitan langsung dengan tema penelitian yang sudah dijelaskan, berupa hasil penelitian yang sudah dilakukan. Sedangkan sumber sekundernya diambil dari buku-buku, artikel jurnal, laporan berita dan jenis dokumen lainnya yang dapat menunjang data penelitian dengan tema terkait.

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh negatif penggunaan Smartphone pada anak sekolah dasar selama pandemic Covid-19 terjadi dalam kurun tahun 2020-2021.

3. Hasil dan Pembahasan

Disrupsi teknologi dan wabah virus SARS-Cov2 telah mengubah mobilisasi seluruh masyarakat dunia tidak hanya di Indonesia dan tanpa batas usia. Ketergantungan manusia terhadap teknologi saat ini sudah sangat terasa sekali bahkan merambah pada anak-anak usia sekolah.¹⁰ Salah satu dampaknya yaitu anak-anak menjadi sibuk sendiri ketika sedang memainkan smartphone, sehingga membuat kurang berinteraksi social baik di rumah ataupun di luar rumah.¹¹ Penelitian tentang pengaruh buruk gadget terhadap anak seperti *speech delay* juga sudah pernah dilakukan. Seperti yang dilansir dari situs Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN), beberapa gangguan dan efek buruk penggunaan gadget pada anak diantaranya: anak menjadi agresif atau sering tantrum jika tidak bermain gadget atau smartphone; kehilangan ketertarikan untuk beraktivitas diluar ruangan seperti aktivitas yang berhubungan gerak tubuh dan interaksi social; tetap memainkan gadget meski sudah mengetahui dampak negatifnya; sering tidak jujur dengan orangtua. Tanda-tanda tersebut merupakan ciri-ciri anak-anak yang terpapar *screen dependency disorder* (SDD) atau ketergantungan terhadap layar.¹²

Dalam artikel yang ditulis oleh Puji Asmaul Chusna, menyebutkan beberapa dampak negative penggunaan *gadget* yaitu; Merusak mata, mengubah postur tubuh, kulit wajah kendur, mengganggu pendengaran, mengganggu saat istirahat, dan juga membuat anak menjadi malas.¹³ Dikutip dari laman website Institut Teknologi Indonesia terkait dampak buruk kecanduan gadget yaitu, pada tubuh dapat mengakibatkan obesitas, penglihatan menurun, postur tubuh berubah, kualitas tidur yang buruk. Dampak terhadap mental dapat menyebabkan pengaruh terhadap dopamine, kecemasan, *fear of missing out* (FOMO), *Phantom Vibration Syndrome*, depresi, perhatian ambyar.¹⁴ Selain dampak tersebut, terdapat efek buruk lainnya terhadap anak akibat penggunaan *Smartphone* dalam jangka panjang. Ika Rizki Ramadhani dkk., menyebutkan hasil penelitian yang dilakukan di kabupaten kudas yaitu dampak mengakibatkan penyimpangan perilaku anak dan menurunnya prestasi akademis siswa selama masa pandemic Covid-19.¹⁵ Tidak selesai disitu, dampak penggunaan *gadget* seperti *smartphone* juga terjadi pada kerusakan moral karena anak-anak juga dikatakan bisa mengakses situs pornography dan mengalami kecanduan untuk menontonnya

¹⁰<https://bssn.go.id/waspada-dampak-buruk-gadget-pada-anak/>

¹¹Diah Putri Islamy, "Pengaruh Penggunaan Smartphone pada Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Interaksi Sosial Siswa", *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora*, Vol. 7 (1), Februari 2021, hal. 49-60. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sosio/article/download/9076/3746/19274>

¹²<https://bssn.go.id/waspada-dampak-buruk-gadget-pada-anak/>

¹³Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh Media *gadget* pada Perkembangan Karakter Anak", *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol. 17, No. 2, tahun 2017, hal. 315-330. <https://core.ac.uk/download/pdf/333813602.pdf>

¹⁴<https://el.iti.ac.id/dampak-buruk-kecanduan-gadget-dan-tiga-3-cara-mengatasi-kecanduan-gadget-pojok-inggris/>

¹⁵Ika Rizki Ramadhani, dkk., "Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perilaku Anak", *Jurnal Amal Pendidikan*, Vol. 1, No.2 Agustus 2020, hal. 96-105.

terus atau adiktif. Pada penelitian Anggraini menunjukkan bahwa kecanduan terhadap pornografi dapat menghilangkan konsentrasi pada anak, selain itu berpotensi menyebabkan anak menjadi pelaku kekerasan seksual atau penyimpangan seksual di masa depan.¹⁶

Dampak penggunaan *Smartphone* dalam jangka waktu yang panjang memang sangat mengkhawatirkan terlebih ini terjadi pada anak-anak sekolah dasar bahkan usia dini. Kondisi ini akan terus memberikan daftar panjang dan tidak menutup kemungkinan akan muncul dampak-dampak buruk lainnya selain yang sudah diungkapkan oleh banyak peneliti di seluruh dunia terutama di Indonesia. Peran orangtua dan guru di sekolah serta lingkungan masyarakat sangat diperlukan dalam hal ini untuk memantau dan mendampingi peserta didik mencegah dampak buruk yang lebih ekstrim lagi. Sekolah dapat memberikan peraturan dan pengetahuan tentang penggunaan *gadget* dengan bijak dan memberikan kegiatan lain yang berhubungan dengan aktivitas gerak tubuh dan kreativitas lainnya, sehingga peserta didik tidak kecanduan terhadap penggunaan *smartphone*.

Berbagai upaya mulai dilakukan dan diteliti untuk mencegah dampak buruk penggunaan *smartphone* atau *gadget* lainnya. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Dyah Nawangsari menyebutkan, beberapa cara yang dapat dilakukan dilingkungan rumah yaitu; Memberikan permainan yang melibatkan gerak fisik, pembatasan waktu penggunaan *gadget* dan internet, memotivasi mereka untuk bermain di luar rumah seperti ke pantai dan lain sebagainya, mendukung untuk melakukan sosialisasi dengan teman-teman sebayanya, mengedukasi anak dalam penggunaan *gadget* yang positif.¹⁷ Menurut Chusna, peran orangtua dalam mengurangi dampak buruk *gadget* dapat dilakukan yaitu; memberikan kesempatan anak belajar sejak dini dengan pengawasan, memilih program yang sesuai dengan usianya, meletakkan *smartphone* ditempat yang bisa dilihat orangtua tidak sembunyi-sembunyi atau sendiri, pengaturan durasi penggunaan *gadget*, membantu anak untuk bisa membuat keputusan sendiri untuk tidak tergantung pada *smartphone*.¹⁸ Pihak sekolah dan pemerintah juga berkewajiban melindungi anak-anak dari dampak serius penggunaan *gadget* ini. beberapa hal yang dapat dilakukan berdasarkan penelitian Nawangsari yaitu; Larangan membawa *gadget* ke sekolah kecuali di waktu tertentu, pemberian sanksi kepada yang melanggar peraturan penggunaan *gadget*, dan bekerjasama dengan orangtua. Sedangkan dari pihak pemerintah supaya bisa memberika peraturan ketat kepada pihak media atau jurnalis untuk menayangkan atau memberitakan konten-konten yang sensitif dan tidak ramah anak dibawah umur.¹⁹

4. Kesimpulan

Dari pemaparan hasil studi yang telah disampaikan dapat disimpulkan bahwa, pengaruh buruk *smartphone* pada anak sekolah dasar dapat dikategorikan dalam beberapa aspek, yaitu; Dari aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek biologis dan otak. Penggunaan *smartphone* dalam jangka

¹⁶Trinita Anggraini dan Erine Nur Maulidya, "Dampak Paparan Pornografi pada Anak Usia Dini", *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3 No.1, (2020), hal. 45-55. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal>

¹⁷Dyah Nawangsari, "Pola-pola Sophistikasi dalam Penyalahgunaan Gadget di Kalangan Anak", *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, Vol.12, No. 1, April 2019, hal. 113-136. <https://media.neliti.com/media/publications/340192-pola-pola-sophistikasi-dalam-penyalahgun-4e8864be.pdf>

¹⁸Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh Media *gadget* pada Perkembangan Karakter Anak", *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol. 17, No. 2, tahun 2017, hal. 315-330. <https://core.ac.uk/download/pdf/333813602.pdf>

¹⁹Dyah Nawangsari, "Pola-pola Sophistikasi dalam Penyalahgunaan Gadget di Kalangan Anak", *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, Vol.12, No. 1, April 2019, hal. 113-136. <https://media.neliti.com/media/publications/340192-pola-pola-sophistikasi-dalam-penyalahgun-4e8864be.pdf>

panjang pada usia anak-anak sekolah dampak mengakibatkan perubahan perilaku dan moral, selain dari segi fisik atau tubuh yang dapat berubah juga dapat menyebabkan kesehatan mental terganggu dan disfungsi otak secara normal.

Saran solusi yang dapat peneliti berikan yaitu, perlunya kesadaran orangtua untuk mengetahui dampak negative tersebut yang sangat besar dan mempengaruhi perkembangan anak. Dibutuhkan strategi penggunaan *smartphone* yang konsisten diberlakukan dalam lingkungan keluarga atau rumah tempat anak tinggal tidak hanya ibu tapi juga ayah dan keluarga yang tinggal serumah. Membatasi situs yang bisa diakses oleh anak-anak dan juga jam penggunaan *gadget* di luar waktu sekolah secara konsisten.

Bibliografi

- Anggraini, Trinita. dan Erine Nur Maulidya, “Dampak Paparan Pornografi pada Anak Usia Dini”, *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3 No.1, (2020), hal. 45-55. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal>
- Chusna, Puji Asmaul. “Pengaruh Media *gadget* pada Perkembangan Karakter Anak”, *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol. 17, No. 2, tahun 2017, hal. 315-330. <https://core.ac.uk/download/pdf/333813602.pdf>
- Hardivizon, Hardivizon, dan Mufidah Mufidah. “Emotion Control in The Qur’an: Study of Toshihiko Izutsu’s Semantic Approach to Kazim Verses.” *Jurnal At-Tibyan: Jurnal Ilmu Alqur’an Dan Tafsir* 6, no. 2 (30 Desember 2021): 221–42. doi:10.32505/at-tibyan.v6i2.3316.
- Islamy, Diah Putri. “Pengaruh Penggunaan Smartphone pada Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Interaksi Sosial Siswa”, *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora*, Vol. 7 (1), Februari 2021, hal. 49-60. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sosio/article/download/9076/3746/19274>
- Nawangsari, Dyah. “Pola-pola Sophistikasi dalam Penyalahgunaan Gadget di Kalangan Anak”, *An-Nisa’: Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, Vol.12, No. 1, April 2019, hal. 113-136. <https://media.neliti.com/media/publications/340192-pola-pola-sophistikasi-dalam-penyalahgun-4e8864be.pdf>
- Ramadhani, Ika Rizki. dkk., “Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perilaku Anak”, *Jurnal Amal Pendidikan*, Vol. 1, No.2 Agustus 2020, hal. 96-105.
- Sahelatua, Launard Syaulan. dkk., “Kendala Guru Memanfaatkan Media IT dalam Pembelajaran di SDN Pagar Air Aceh Besar”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, FKIP Unsyiah, Vol. 3 No. 2, 2018, hal. 131-140. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/download/8579/3601>
- Sawitri, Erwin. dkk., “Hambatan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi”, *Prosiding: Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 03 Mei 2019, hal. 202-213. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/download/3026/2841>
- Sikirit, David. “Learning from Home during the COVID-19 Pandemic | UNICEF Indonesia,” *Unicef Indonesia*, last modified 2020, accessed January 20, 2021,

<https://www.unicef.org/indonesia/coronavirus/stories/learning-home-during-covid-19-pandemic>.

Suswandari, Meidawati. dkk., “Dampak Pembelajaran Daring dalam Motivasi Belajar dan Tingkat Stres Akademik Selama Pandemi Covid-19”, *Jurnal Pendidikan*, Vol.31, No. 1, Maret 2022, hal. 83-94. <https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/jp/article/download/2135/1372>

Tarigan, Ester Emirita. “Pembelajaran Melalui Media Berbasis IT di Sekolah Dasar”, *Prosiding: Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Vol 3 Tahun 2019*, hal. 987-990. <http://digilib.unimed.ac.id/37317/2/68.-Ester.pdf>

<https://www.liputan6.com/tekno/read/689023/gara-gara-game-online-remaja-ini-nekat-bunuh-diri>

<https://www.kompas.com/global/read/2020/10/01/205205070/seorang-anak-11-tahun-bunuh-diri-diduga-karena-game-online-tantangan?page=all>

<https://bssn.go.id/waspada-dampak-buruk-gadget-pada-anak/>

<https://el.itl.ac.id/dampak-buruk-kecanduan-gadget-dan-tiga-3-cara-mengatasi-kecanduan-gadget-pojok-inggris/>