Ika Rizki Ramadhani 26 DES 20

by Ika Rizki Ramadhani Ika Rizki Ramadhani

Submission date: 26-Dec-2020 04:43AM (UTC+0700)
Submission ID: 1481265409
File name: 1_Ika_Rizki.pdf (562.21K)
Word count: 4668
Character count: 29867

Jurnal Amal Pendidikan
ISSN-e 2597-3592
Vol. 1, No. 2, Agustus 2020, Hal: 96-105, Doi: http://dx.doi.org/10.36709/japend.v1i.13293
Available Online at http://ojs.uho.ac.id/index.php/japend

Efek Penggunaan *Smartphone* Berkelanjutan pada Masa Pandemi *Covid-19* terhadap Perilaku Anak

(*The effect of continuing smartphone use during the covid-19 pandemic on children's behavior*)

Ika Rizki Ramadhani[1)]*, Irfai Fathurohman[2)], Much. Arsyad Fardani[1)]

[1]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus Gondangmanis Bae, Kudus PO BOX 53, Indonesia
[2]Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muria Kudus Gondangmanis Bae, Kudus PO BOX 53, Indonesia

Diterima: 01 Agustus 2020 *Direvisi: 04 Agustus 2020* *Disetujui: 10 Agustus 2020*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efek penggunaan *smartphone* berkelanjutan pada masa pandemi *covid-19* terhadap perilaku anak. Efek penggunaan *smartphone* adalah suatu dampak atau pengaruh yang bisa menguntungkan atau merugikan yang timbul sebagai hasil dari suatu kebiasaan memakai *smartphone*. Sedangkan perilaku anak yang menggunakan *smartphone* adalah segala perbuatan atau tindakan yang dilakukan anak terhadap pemakaian *smartphone*. Efek penggunaan *smartphone* yang berkelanjutan pada masa pandemi *covid-19* ini menimbulkan efek yang buruk terhadap perilaku anak jika tidak diimbangi dengan pengawasan yang tepat. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif sebagai tahapan dalam melaksanakan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Damaran Kecamatan Kota, Kabupaten Kudus, dengan mengambil subjek orangtua anak dan anak pengguna *smartphone* sebagai subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data meliputi tahap observasi, wawancara, dokumentasi dan pencatatan. Analisis data yang digunakan merupakan analisis data deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* oleh anak didasari karena kebutuhan individual apalagi saat masa pandemi *covid-19* ini pembelajaran anak semuanya serba *online*. *Smartphone* dapat menjadi sarana pembelajaran dan hiburan bagi anak karena menyediakan banyak informasi yang dibutuhkan. Selain hal yang menguntungkan tersebut, penggunaan *smartphone* yang berkelanjutan ini menimbulkan efek yang buruk pula bagi perilaku anak.

Kata kunci: pandemi *covid-19*, perilaku anak, *smartphone*.

Abstract

This study aims to determine the effect of sustained smartphone usage during the covid-19 pandemic on children's behavior. The effect of using a smartphone is an impact or influence that can be beneficial or detrimental arising as a result of a habit of using a smartphone. While the behavior of children who use smartphones is all actions or actions taken by children against the use of smartphones. The effects of sustained smartphone use during the covid-19 pandemic had a devastating effect on a child's behavior if not balanced with proper supervision. This research uses descriptive qualitative method as a stage in conducting research. This research was carried out in Damaran Village, Kudus City District, by taking the subject of parents of children and children of smartphone users as research subjects. This study uses data collection techniques including the stages of observation, interviews, documentation and recording. Data analysis used is descriptive qualitative data analysis. The results showed that the use of smartphones by children was based on individual needs, especially during the covid-19 pandemic, children's learning was all online. Smartphones can be a means of learning and entertainment for children because they provide a lot of infomation needed. In addition to these beneficial things, the sustained use of smartphones also has a bad effect on children's behavior.

Keywords:, *the covid-19 pandemic, child behavior, smartphone*.

* Korespondensi Penulis. E-mail: ikaramadhani349@gmail.com
Penerbit: FKIP Universitas Halu Oleo

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini semakin pesat. Kemajuan teknologi informasi dan internet saat ini mengakibatkan sumber daya informasi digital sangat melimpah (Salim, et al., 2020). Salah satu alat komunikasi yang banyak digunakan saat ini adalah *smartphone*. *Smartphone* adalah alat komunikasi baik jarak dekat maupun jarak jauh (Imam, 2019). Penggunaan *smartphone* sudah tidak lazim lagi di era milenial, sebab *smartphone* merupakan barang yang wajib dimiliki setiap individu. Di era yang serba canggih ini, *smartphone* merupakan barang yang sudah menyatu dengan kehidupan sosial masyarakat.

Penggunaan *smartphone* di kehidupan sosial masyarakat jika penggunaannya berlebihan juga dapat mengakibatkan kecanduan. Mereka yang sudah kecanduan, maka akan merasa cemas apabila terlalu lama tidak menggunakan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* tidak hanya di kalangan orang dewasa saja. Melainkan di kalangan anak-anak tentunya sudah tidak asing lagi dengan penggunaan *smartphone*, karena mereka sendiri sudah mempunyai *smartphone* yang canggih. *Smartphone* merupakan alat yang dapat dimanfaatkan secara positif maupun negatif tergantung oleh penggunanya. Penggunaan *smartphone* yang dimanfaatkan secara efektif akan menimbulkan dampak-dampak positif. Penggunaan *smartphone* yang canggih menimbulkan dampak positif antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak (Novitasari & Khotimah, 2016). Adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Namun, penggunaan *smartphone* yang berlebihan juga menimbulkan dampak-dampak negatif.

Salah satu dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yaitu mampu menyebabkan perilaku anak kurang baik, apabila dalam penggunaannya tidak ada pengawasan yang tepat dari orang tua. Anak-anak yang sering menggunakan *smartphone* secara berlebihan, maka akan menimbulkan pengaruh yang tidak baik bagi anak. Di masa pandemi seperti ini anak akan menghabiskan waktunya untuk bermain *smartphone* dibandingkan untuk belajar. Belajar merupakan adalah proses perubahan di dalam kepribadian manusia yang ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas tingkah laku (Saputra, 2019). Belajar dapat diartikan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan mencangkup segala sesuatu yang difikirkan dan dikerjakan Zuhaira & Subkhan dalam (Fenti, Sudia, & Kadir, 2020). Hal ini juga selaras dengan Rachman dalam (Alia & Irwansyah, 2018) yang menyebutkan bahwa dampak negatif dan efek samping dari pemakaian teknologi digital antara lain menurunnya prestasi belajar karena penggunaan yang berlebihan, membatasi aktivitas fisik yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak, masalah kesehatan mata, dan lain-lain. Orang tua sering mengeluhkan penyimpangan penggunaan *smartphone* yang mengganggu proses belajar, karena digunakan tidak dalam waktu yang tepat. Misalnya, saat anak mendapatkan PR (Pekerjaan Rumah) dari sekolah anak malah asik bermain *smartphone* dan justru orang tua yang mengerjakan. Hal ini tentu saja akan berpengaruh terhadap konsentrasi belajar anak. Jika konsentrasi anak berkurang, maka akan berdampak pada ketidakseriusan dalam belajar dan pemahaman materi karena di dalam pikirannya hanya ingin bermain *smartphone*. Selain itu, perilaku anak juga berubah karena ia sudah kecanduan dalam menggunakan *smartphone* tersebut. Mereka menjadi sensitif, mudah emosional dan dapat mengganggu kesehatannya pula.

Hasil observasi di Desa Damaran menunjukkan anak-anak yang menggunakan *smartphone* di era pandemi ini sudah banyak dijumpai. *Smartphone* yang seharusnya digunakan untuk belajar di masa pandemi, tetapi kebanyakan anak-anak di Desa Damaran *smartphone* yang dimiliki digunakan untuk bermain *game* dari pagi hingga sore. Selain digunakan untuk bermain *game* juga digunakan untuk bermain *tik-tok*, *youtube* serta konten-konten yang tidak mendidik dan media sosial lainnya. Kenyamanan dalam bermain *smartphone* menjadikan mereka acuh dengan lingkungan sekitar. Walau bertemu dengan

teman-temannya pun jika ia bermain *smartphone* segala yang ada di sekitar menjadi tidak menarik. Mereka lupa waktu karena sibuk memperhatikan smartphonenya. Salah satu orang tua diantara mereka marah dan menjemput anaknya untuk pulang ke rumah karena mereka lupa waktu. Walaupun sudah dipaksa untuk pulang, ia membantah dan tidak mau berhenti melepaskan *smartphone*nya. Hal tersebut membuat perilaku anak menyimpang. Anak menjadi marah, tidak sopan, rewel dan menangis jika tidak dituruti.

Kaitannya dengan hasil observasi di atas, terdapat kesamaan dengan temuan peneliti lain yang ditemukan oleh (Syifa, Setianingsih, & Sulianto, 2019) menunjukkan bahwa hasil dari penelitian ini adalah penggunaan *gadget* berdampak pada perkembangan psikologi anak sekolah dasar. Dalam penelitian ini 10 anak di kelas V (lima) yang menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 2 jam perhari mengalami perubahan perilaku. Dampak yang ditimbulkan yaitu dampak positif, anak mudah mencari informasi tentang pembelajaran, dan memudahkan untuk berkomunikasi dengan teman. Namun, dampak negatif yang ditimbulkan *gadget*, berpengaruh pada perkembangan psikologi anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dalam pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan *gadget* menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain *game* dan menonton *youtube*. Begitu pula dengan temuan peneliti lain oleh (Chusna, 2017) yang menunjukkan bahwa hasil dari penelitian ini banyak memiliki dampak negatif yang akan muncul diantaranya: akan sulit bersosialisasi, lamban dalam perkembangan motorik dan perubahan perilaku yang signifikan. Sehingga sangat penting peran orang tua untuk mengawasi, mengontrol dan memperhatikan segala aktivitas anak.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, maka perlu dilakukan telaah tentang "Efek Penggunaan *Smartphone* Berkelanjutan pada Masa Pandemi *Covid-19* terhadap Perilaku Anak". Adapun tujuan penelitian kali ini untuk menganalisis efek penggunaan *smartphone* berkelanjutan pada masa pandemi *covid-19* terhadap perilaku anak.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu studi kasus. Studi kasus menurut (Dimyati, 2013) mengemukakan bahwa studi kasus adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti secara kasusistik. Artinya, penelitian yang hanya mencurahkan perhatian terhadap kasus yang spesifik saja. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Damaran, Kecamatan Kota, Kabupaten Kudus pada hari selasa-jumat tangal 21-23 Agustus 2020. Subjek penelitian ini terdiri dari 6 informan yaitu 3 informan orang tua anak dan 3 informan anak yang memiliki *smartphone* di Desa Damaran. Penentuan informan pada penelitian ini dilakukan dengan *purposive sampling*. Dimana pemilihan dilakukan secara sengaja berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dan diterapkan berdasarkan tujuan penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif ini antara lain: observasi, wawancara dan dokumentasi. Menurut (Sugiyono, 2017) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data berupa observasi partisipan, wawancara secara semi terstruktur, teknik catat digunakan untuk mencatat data yang dianggap penting dan dokumentasi.

Analisis data dalam pendekatan kualitatif ini meliputi menentukan rancangan penelitian, kemudian data yang diperoleh direduksi sehingga dapat mengetahui hasil data yang diperoleh

di lapangan. Kemudian data yang didapatkan dari proses penelitian dianalisis agar hasil penelitian tidak bersifat subjektif. Pada tahap berikutnya peneliti melakukan penyimpulan hasil penelitian dan melakukan evaluasi terkait dengan kendala yang ada di dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menganalisis efek penggunaan *smartphone* berkepanjangan pada masa pandemi *covid-19* terhadap perilaku anak. Penelitian ini dilakukan di Desa Damaran, Kecamatan Kota, Kabupaten Kudus dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, teknik catat dan dokumentasi. Informan dalam penelitian ini adalah anak pengguna *smartphone* dan orang tua anak. Hasil wawancara dari informan pertama SW mengatakan bahwa penggunaan *smartphone* dalam jangka panjang dapat menimbulkan kebaikan dan keburukan. Kebaikannya adalah anak bisa berdiam diri di rumah pada saat masa pandemi saat ini, sedangkan keburukannya adalah anak terlalu ketergantungan pada *smartphone* karena bermain *game*. Sebelum mengenal *smartphone* anak mudah diatur dan diperintah. Namun sesudah mengenal *smartphone* anak menjadi sering menunda-nunda. Begitu pula dengan hasil wawancara DCR selaku anak SW. Ia mengaku setiap hari bermain *smartphone* dari pagi sampai sore. Ia mengaku tidak tahan dan sudah terbiasa menggunakan *smartphone*nya. Ia pernah berkata kotor jika kalah dalam bermain *game*. Ia juga mengaku tidak suka dengan ejekan temannya. sikapnya yang mudah terpancing emosi dan memukul temannya membuat ia ditakuti temannya karena agresif dan sensitif.

Hasil wawancara dari informan kedua LF mengatakan bahwa penggunaan *smartphone* dalam jangka panjang dapat membuat belajar anaknya menjadi berkurang dan malas. LF mengaku bahwa anaknya kerap menunda-nunda tugas yang diberikan orang tua. Anaknya jarang berada di rumah karena kerap bermain smartphone dengan teman-temannya di luar. Ia kembali ke rumah hanya waktu makan dan mengisi baterai saja setelah itu kembali keluar untuk bermain smartphone lagi. LF menjelaskan walau smartphone membantu tugas anaknya selama pandemi ini, tetapi penggunaan yang berlebihan ini membuat anaknya kecanduan dan manja sekali. Ia tidak bisa lepas dari smartphonenya. Jikalau bisa LF selaku orang tuanya harus membujuk terlebih dahulu atau menuruti keinginannya. Begitu pula dengan hasil wawancara WAP selaku anak LF. Ia mengaku jarang sekali belajar. Belajar hanya ada PR saja. Justru biasanya ia kerap bermain smartphone. Apalagi masa pandemi ini justru membuatnya tambah nyaman untuk bermain game. Ia juga sama dengan informan DCR, tidak tahan jika tidak bermain smartphonenya. Ia menggunakan smartphonenya sampai batrenya habis. Ia tidak suka belajar alasannya belajar itu membuat malas dan bermain lebih enak. Walaupun begitu, perilakunya tidak seperti DCR yang sensitif. Ia cenderung cuek dan lebih mementingkan dirinya sendiri.

Hasil wawancara dari informan ketiga NA mengatakan bahwa penggunaan *smartphone* dalam jangka panjang membuat anaknya MMR belajarnya menjadi berkurang. Penggunaan smartphone memang bisa membantu tugas sekolahya. Tapi semenjak ada smartphone anaknya yang kerap melakukan tugas-tugas yang diberikan orang tuanya termasuk kebiasaan kebiasaan seperti belajar, sholat dan mengaji menjadi kerap ditunda-tunda. NA mengaku anaknya kerap menunda jika sudah bermain smartphone. Walau begitu, sang anak masih bisa diatur. Karena NA selaku orang tua menegaskan untuk mengambil smartphone sesuai kesepakatan sebelumnya. Boleh menggunakan jika tugas-tugasnya dilakukan. MMR cenderung anak yang pendiam. Ia tidak terlalu banyak berbicara. Begitu pula dengan hasil wawancara MMR selaku anak NA. Ia mengaku tidak terlalu sering bermain smartphone karena kerap dibawa oleh orang tuanya. Jadi MMR menggunakan jika orang tuanya mengizinkan dan atas kesepakatan berdua tentang batas penggunaannya. MMR juga mengaku bahwa walau ia kerap bermain game ia tetap mengerjakan tugas yang diberikan. Ia bermain

smartphone hanya sampai game over. Setelah itu jika ia bosan smartphone diberikan orang tuanya dan beralih ke nonton tv. Walau begitu MMR ini tidak seperti infroman DCR maupun WAP yang benar-benar tidak bisa lepas dari smartphone. MMR mengaku biasa saja jika memang tidak diperbolehkan bermain smartphone. Justru ia kerap menonton tv dan di rumah. Ia juga bukan tipe yang sensitif. Justru ia lebih pendiam dan tidak suka berkelahi dengan temannya.

Sedangkan hasil observasinya menunjukkan bahwa beberapa anak di Desa Damaran sudah mempunyai *smartphone*. Tiga diantaranya memiliki sifat dan karakteristik yang berbeda-beda. Informan pertama SW dengan anaknya DCR, informan kedua LF dengan anaknya WAP dan informan ketiga NA dengan anaknya MMR. Berikut tabel hasil penelitian:

Tabel 1. Latar Belakang Orang Tua Anak

No.	Nama Orang Tua Anak	Nama Anak	Pendidikan	Pekerjaan	Tingkat Perekonomian	Perilaku Anak
1.	SW	DCR	SLTA	Ibu Rumah Tangga	Menengah ke bawah	Agresif
2.	LF	WAP	SLTA	Wiraswasta	Menengah ke atas	Manja
3.	NA	MMR	MTS	Karyawan Swasta	Menengah	Pendiam

Terkait dengan data hasil wawancara dan observasi tersebut menunjukkan bahwa latar belakang orang tua sangat mempengaruhi bagaimana orang tua dalam memberikan pengawasan terhadap perilaku anak. Menurut (Tri A., 2016) yang menyatakan bahwa perilaku sosial adalah tindakan interaksi antar individu dalam membangun hubungan yang saling berkaitan, dan perilaku sosial individu dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor yang paling dominan adalah faktor lingkungan atau budaya dimana individu itu berada, berdampak pada pola kebiasaan yang lama-lama menjadi ciri khas suatu perilaku dari individu tersebut. Jika perilaku anak tersebut mengalami penyimpangan maka hal itu adalah efek berkelanjutan dari pernggunaan *smartphone* di era pandemi ini.

Temuan penelitian orang tua yang memiliki latar belakang yang beragam itu tidak semua menerapkan kebiasaan-kebiasaan kedisiplinan terhadap anak dengan cara yang sama pula. Kemudian latar belakang perekonomian keluarga tidak memberikan peran pengasuhan dan motivasi belajar anak sehingga hal tersebut dapat dikatakan tidak begitu memberikan efek bagi anak. Hal tersebut memberikan makna bahwa belum tentu keluarga yang memiliki perekonomian yang tinggi mampu memberikan efek terhadap proses belajar dan perilaku anak begitupun sebaliknya. Penggunaan *smartphone* di era pandemi ini menimbulkan efek yang buruk jika dalam jangka waktu yang lama. Perilaku anak mengalami gangguan. Menurut (Shepherd, 2010 dalam (Mahabbati, 2014)) menyebutkan bahwa gangguan perilaku dalam hubungannya dengan akademik yakni ketidakmampuan adaptasi dalam interaksi sosial di sekolah dan perilaku yang tidak mendukung pembelajaran. Gangguan perilaku tersebut menyebabkan mereka mengalami masalah dalam hubungan sosial dengan teman, guru, masalah dalam rutinitas pembelajaran dan beresiko mengalami kerugian atau kecelakaan fisik karena perilaku bermasalah yang mereka lakukan.

Penggunaan *smarthphone* dapat menyebabkan penyimpangan perilaku anak. Selain penyimpangan perilaku, dampak berkelanjutan dari penggunaan smartphone di era pandemi ini juga mempengaruhi prestasi belajar anak. Pengawasan orang tua sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak dalam penggunaan *smartphone*, apabila orang tua kurang memperhatikan anaknya dalam penggunaan *smartphone* maka anak bisa kecanduan terhadap *smartphone* dan anak akan terjerumus ke hal-hal yang negatif dari efek *smartphone* tersebut.

Orang tua yang kurang atau tidak memperhatikan pendidikan anaknya, misalnya mereka acuh tak acuh terhadap belajar anaknya, tidak memperhatikan sama sekali akan kepentingan-kepentingan dan kebutuhan-kebutuhan anaknya dalam belajar, tidak mengatur waktu belajarnya, tidak menyediakan atau melengkapi alat belajarnya, tidak memperhatikan apakah anaknya belajar atau tidak, tidak mau tahu bagaimanakah kemajuan belajar anaknya, kesulitan-kesulitan yang dialami dalam belajar dan lain-lain, dapat menyebabkan anak tidak atau kurang berhasil dalam belajarnya (Afifah, Riyadi, & Mulyasari, 2019).

Smartphone merupakan media komunikasi yang sangat praktis baik di kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Penggunaan *smartphone* terhadap anak merupakan sesuatu yang mempunyai dampak terhadap penggunanya, baik itu dampak positif maupun negatif. Dengan demikian penggunaan *smartphone* saat era pandemi pada anak harus dibatasi dan dengan pengawasan yang baik dari orang tua. Peran orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani, mengawasi dan mengarahkan pemakaian *smartphone* agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak. Sejalan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh (Rakhmawati, 2015) menyatakan bahwa keluarga merupakan satu hal terpenting dalam pengasuhan anak, karena anak dibesarkan dan dididik oleh keluarga. Orang tua merupakan cerminan yang bisa dilihat dan ditiru oleh anak-anaknya dalam keluarga. Oleh karena itu, pengasuhan anak merupakan serangkaian kewajiban yang harus dilaksanakan oleh orang tua.

Analisa pada temuan utama penelitian yaitu pengawasan dan penanganan yang kurang tegas dari orang tua terhadap anaknya yang menggunakan *smartphone* di era pandemi. Memang tiap orang tua memiliki perbedaan dalam mendidik anaknya di lingkungan keluarga. Kebiasaan baik seperti pendampingan ketika belajar, memberikan motivasi kepada anak, dan memberikan ketegasan kepada anak bila melakukan perilaku tidak baik. Semua itu dilakukan orang tua agar anak tertib dan bertanggung jawab. Namun, penanganan orang tua tanpa memberikan alternatif kegiatan lain atau batas durasi yang tegas untuk mengalihkan perhatian anak agar tidak selalu menggunakan *smartphone* belum terlihat saat peneliti melakukan penelitian ini. Hal itu membuat perilaku anak semakin tidak terkontrol jika tidak diberi ketegasan dari orang tuanya sendiri. *Smartphone* yang harusnya menjadi alat komunikasi dan informasi yang memudahkan anak untuk membantu tugas sekolahnya. Justru di masa pandemi semakin dimanfaatkan anak untuk bermain *game*. Karena jika banyak bermain di luar khawatir terjangkit *covid-19*. Apabila selalu berada di rumah tanpa diberikan ketegasan agar tidak selalu bermain *smartphone* juga keliru. Memang anak aman berada di rumah saat pandemi ini. Namun, sama saja membuat anak kecanduan dengan fasilitas yang diberikan oleh orang tua. Karena dampak positif dan negatif *smartphone* itu bergantung pada penggunanya. Hal inilah yang makin lama membuat perilaku anak berubah. Karena pada dasarnya anak sudah terbiasa dengan hadirnya *smartphone*. Jika ini dibiarkan dalam jangka waktu yang lama bukan hanya merugikan diri anak itu sendiri. Orang tua bahkan temannya juga bisa terganggu akan perilakunya yang memang sudah tidak terkendali.

Anak yang sudah kecanduan akan merasa resah ketika *smartphone*nya tidak ada. Ia akan merasa cemas dan mulailah gangguan-gangguan perilaku itu muncul akibat dampak yang ditimbulkan *smartphone* tersebut. Perihal ini membutuhkan peran orang tua dalam memberikan pengawasan agar anaknya tidak ketergantungan pada *smartphone*. Hal ini sesuai dengan penelitian (Kurniati, Alfaeni, & Andriani, 2020) hasil menunjukkan bahwa secara umum peran orang tua yang muncul adalah sebagai pembimbing, pendidik, penjaga, pengembang dan pengawas.

Secara khusus peran orang tua yang muncul yaitu: menjaga dan memastikan anak untuk menerapkan hidup bersih dan sehat, mendampingi anak dalam mengerjakan tugas sekolah, melakukan kegiatan bersama selama di rumah, menciptakan lingkungan yang nyaman untuk anak, menjalin komunikasi yang intens dengan anak, bermain bersama anak, menjadi *role model* (panutan) bagi anak, memberikan pengawasan pada anggota keluarga, menafkahi dan

memenuhi kebutuhan keluarga, membimbing dan memotivasi anak, memberikan edukasi, memelihara nilai keagamaan, melakukan variasi dan inovasi kegiatan di rumah. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rohayani, 2020) juga menunjukkan bahwa selama pandemi *covid-19*, ada beberapa masalah yang tampak, seperti ada orang tua yang memberlakukan *gadget* sebagai sahabat anak ketika anak merasa bosan, kurangnya upaya pengendalian orang tua pada dunia anak, masalah orang tua dalam menghadapi anak dan kejenuhan orang tua dan anak selama masa pandemi ini.

Dimasa pandemi seperti ini pengawasan orang tua sangat dibutuhkan karena proses pembelajaran yang berlangsung dirumah. Proses pembelajaran di rumah menuntut peran orang tua berganti sebagai guru dan pembimbing bagi anaknya. Jika anak diawasi dalam pembelajaran yang menggunakan *smartphone* maka anak akan menggunakan dengan baik sebaliknya jika tidak diawasi maka *smartphone* tersebut akan digunakan untuk bermain *game*. Sejalan dengan pendapat (Hakam, Levani, & Utama, 2020) dalam penelitiannya yang menyimpulkan bahwa saat pandemi *covid-19* ini, penggunaan internet pada remaja dapat memberikan dampak positif dan negatif, tergantung pemanfaatan dalam penggunaannya. Penggunaan internet secara terus menerus untuk mendapatkan kepuasan dirinya yang dapat mengakibatkan tidak peduli dengan kehidupan luar adalah adiksi internet. Seseorang dikatakan adiksi internet jika penggunaannya lebih dari tiga jam dalam sehari atau dilihat dari frekuensinya lebih dari tiga kali dalam sehari. Adiksi internet dapat mengakibatkan terjadi perubahan struktur pada otak sehingga dapat merusak fungsi eksekutif penalaran, meningkatkan resiko impulsif (kecenderungan melakukan suatu tindakan tanpa memikirkan konsekuensinya) dan mengarah adiksi yang akan muncul perilaku kompulsif (tindakan yang biasanya dilakukan secara berulang untuk mengurangi kecemasan) yang sulit dikendalikan.

Pertumbuhan anak tergantung dari keluarganya. Jika didalam keluarga menerapkan kedisiplinan maka menjadikan anak disiplin tetapi sebaliknya jika terdapat keluarga yang kurang harmonis maka anak akan mencontoh semua tingkah laku orang tua. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti menyatakan bahwa keluarga memiliki peranan yang sangat penting di dalam perkembangan pribadi anak. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh (Yusuf L.N., 2016) keluarga berfungsi sebagai pemberi rasa aman bagi anak dan anggota keluarga lainnya, sumber pemenuhan kebutuhan, baik fisik maupun psikis, sumber kasih sayang dan penerimaan, model pola perilaku yang tepat bagi anak untuk belajar menjadi anggota masyarakat yang baik, pemberi bimbingan bagi pengembangan perilaku yang secara sosial dianggap tepat dan lain-lain. Jika fungsi keluarga tidak berjalan dengan baik maka hubungan dengan anak juga kurang. Anak yang kurang perhatian dan ketegasan orang tua akan membuat perilakunya berubah. Seperti halnya yang dijelaskan oleh (Hertinjung & Partini, 2010) bahwa gangguan perilaku mengacu pada bentuk dan fungsi perilaku pada anak yang melibatkan variabel-variabel lain secara menyeluruh, yaitu variabel keluarga (konflik dalam keluarga, kekerasan atau pengabaian, sikap negatif orang tua), pemfungsian anak sehari-hari, maupun standar perilaku normal. Gangguan perilaku tersebut muncul karena ada faktor-faktor yang mempengaruhi yaitu otak dan sistem syaraf, faktor genetik, faktor belajar dan kognisi serta konteks sosial budaya.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti juga menggunakan teori dari (Aswadi & Lismayanti, 2019) yang menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada anak dapat membentuk karakter yang menyimpang diantaranya: egois, sombong, labil dan penyendiri. Hasil dari observasi yang dilakukan peneliti juga selaras dengan beberapa indikator teori (Aswadi & Lismayanti, 2019) yang pada hari kamis 23 juli 2020 peneliti melihat bahwa DCR memiliki 3 indikator yang tampak dari 4 indikator yang dipaparkan. Ia anak yang tergolong egois, sombong dan labil. Namun, ia kerap bermain dengan teman-temannya dan tidak penyendiri.

Pengamatan untuk WAP memiliki 2 indikator yang tampak dari 4 indikator yang dipaparkan. Ia anak yang tergolong egois dan labil. Namun, ia kerap bermain dengan teman-temannya dan tidak penyendiri. Ia kerap senyum-senyum sendiri dan gembira ketika menang bermain *game*. Selama pengamatan, peneliti tidak melihat kesombongan pada diri WAP.

Pengamatan untuk MMR selama observasi hanya memiliki 1 indikator yang tampak dari 3 indikator yang dipaparkan. Ia anak yang tergolong labil. Namun, ia tidak egois karena ia mau berbagi dengan temannya. Ia juga tidak sombong. Walaupun ia kerap pulang lebih dulu dan tidak selama teman-temannya dalam bermain *game*, tetapi ia tidak penyendiri dan tetap bermain dengan teman-temannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efek penggunaan *smartphone* berkelanjutan pada masa pandemi *covid-19* terhadap perilaku anak. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dalam menyikapi anak-anak pengguna *smartphone* ini pendampingan orang tua diperlukan untuk menerapkan bentuk kebiasaan dan teguran sesuai dengan didikan keluarga. Kebiasaan-kebiasaan dan teguran yang diterapkan pada anak akan membuat ia terbiasa serta dapat beraktivitas belajar secara teratur ketika di rumah. Penggunaan *smartphone* di era pandemi ini lebih bermanfaat karena diimbangi pengawasan dari orang tua, sebab penggunaan *smartphone* berkelanjutan akan menimbulkan efek yang tidak baik dan merugikan diri anak tersebut. Anak akan kecanduan dan mengalami gangguan perilaku serta kesehatannya terganggu. Agar hal-hal tersebut tidak terjadi pada diri anak maka sebaiknya orang tua memberikan pengawasan dan teguran terhadap anak. Pengawasan dan teguran yang diterapkan orang tua tidaklah sama, mengingat tiap orang tua punya cara tersendiri untuk menangani anak-anaknya yang memiliki sifat dan sikap yang beragam.

Berkaitan dengan saran tentang efek penggunaan *smartphone* berkelanjutan pada masa pandemi *covid-19* terhadap perilaku anak di desa Damaran, peneliti menguraikan sebagai berikut: bagi orang tua anak, sebaiknya orang tua lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak, terutama pemberian izin bermain *smartphone*. Perlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam memberikan batasan durasi dan penggunaan *smartphone* oleh anak, agar nantinya tidak memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak terutama perkembangan sosialnya. Bagi Anak, sebagai pengguna *smartphone* yang aktif sebaiknya bisa lebih memilih dalam menggunakan *smartphone*. Anak harus bisa memfilter terhadap perkembabangan teknologi. Teknologi harus bisa dikuasai oleh anak, namun anak jangan sampai dikuasai oleh teknologi. Anak diharapkan dapat menggunakan *smartphone* sesuai dengan porsinya.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, M. D., Riyadi, A. R., & Mulyasari, E. (2019). Hubungan Perhatian Orang Tua Dalam Kegiatan Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar , 4* (III), 218-228.

Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education , 14* (1), 65-78.

Aswadi, D., & Lismayanti, H. (2019). Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Pendidikan Karakter Anak di Era Milenial. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya , 4* (1).

Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan , 17* (2), 315-330.

Dimyati, J. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Fenti, Sudia, M., & Kadir. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar dan Tingkat Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Amal Pendidikan , 1* (1), 31-41.

Hakam, M. T., Levani, Y., & Utama, M. R. (2020). Potensi Adiksi Penggunaan Internet pada Remaja Indonesia di Periode Awal Pandemi. *Hang Tuah Medical Journal , 17* (2), 102-115.

Hertinjung, W. S., & Partini. (2010). Gangguan Perilaku pada Anak SD Ditinjau dari Ekspresi Emosi Ibu. *Dinamika Sosial Ekonomi , 6* (1), 1-11.

Imam, A. (2019). Pengaplikasian Smartphone sebagai Media Komunikasi Interpersonal di Kalangan Pegawai di Kementerian Agama Kabupaten Aceh Barat. *International Journal of Islamic Studies and Social Sciences , 1* (2), 343-369.

Kurniati, E., Alfaeni, D. K., & Andriani, F. (2020). Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini , 5* (1), 241-256.

L.N., S. Y. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mahabbati, A. (2014). Pola Perilaku Bermasalah dan Rancangan Intervensi pada Anak Tunalaras Tipe Gangguan Perilaku (Conduct Disorder) Berdasarkan Functional Behavior Assessment. *Dinamika Pendidikan* (1).

Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai , 05* (03), 182-186.

Rakhmawati, I. (2015). Peran Keluarga dalam Pengasuhan Anak. *Konseling Religi: Jurnal Bimbingan Konseling Islam , 6* (1), 1-18.

Rohayani, F. (2020). Menjawab Problematika yang Dihadapi Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19. *Qawwam: Journal for Gender Mainstreaming , 14* (1), 29-50.

Salim., Basri, A. M., Husain, D. L., Hidayah, A. N., & Nurhayati. (2020). The Use Of Digital Literacy In Higher Education. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, 12 (1), 52-66*.

Saputra, H. N. (2019). Analisis Respon Guru dan Siswa Terhadap Penerapan Model Siklus Belajar Hipotesis Deduktif. *Jurnal Pedagogik*, *6*(2), 278–299.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung.

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.

T., S. (2010). Working with Students with Emotional and Behavior Disorders Characteristik and Behavior Disorder. *Pearson Education Inc*.

Tri A., F. L. (2016). Perilaku Sosial Anak Usia Dini di Lingkungan Lokalisasi Guyangan 2016. *Jurnal Pendidikan Usia Dini , 10* (1), 121-134.

Ika Rizki Ramadhani 26 DES 20

ORIGINALITY REPORT

9%	9%	3%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.hmjmpiuinmaliki.or.id Internet Source	4%
2	www.researchgate.net Internet Source	3%
3	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	3%

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 3%
Exclude bibliography	On		