

SOSIALISASI DAMPAK *HANDPHONE* TERHADAP PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK

Dewi Lestari, Emilia Contessa, Ratih Utami Rhamadhaniati

Universitas Baturaja

lestaridewi@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital terutama ponsel semakin tidak terkendali, sehingga penting adanya pembatasan. Metode pembelajaran yang efektif untuk bisa mengetahui bagaimana perkembangan karakter seorang anak dengan sebuah pengamatan yang dilakukan orang tua dalam mendidik. Namun, bukan berarti metode pembelajaran yang lama harus ditinggalkan begitu saja, orang tua diharapkan dapat berinovasi dan kreatif dalam mengembangkan pembelajaran khususnya bahan ajar yang dapat guru gunakan pada setiap pertemuan pada setiap pembelajaran, era Globalisasi seperti sekarang dunia pendidikan luar sekolah pun ikut bersaing untuk dapat menghasilkan anak yang kompeten. Untuk Menghasilkan anak yang berkompeten, orang tua harus dapat kreatif dan inovatif dalam mengembangkan karakter anak untuk bersemangat dalam belajar sehingga pengaruh handphone dapat selalu dalam pengawasan, pada masa pandemic seperti ini orang tua dituntut dapat berinovatif dan kreatif dalam memberikan semangat yang dikemas secara menarik dan dapat diterima berbagai bentuk penghargaan dalam belajarnya, salah satunya dalam penggunaan handphone yang dibatasi dengan perilaku positif sehingga bisa menggunakan handphone dalam waktu tertentu sebagai hadiah. mengingat banyak anak-anak yang sudah lupa dengan waktu pada permainan digital, oleh karena itu dalam aworkshop ini akan memberikan sosialisasi offline dan online dalam belajar.

Kata kunci: *Handphone, Karakter, Anak*

SOCIALIZATION OF THE IMPACT OF PHONE ON THE CHARACTER DEVELOPMENT OF CHILDREN

The development of digital technology, especially mobile phones, is increasingly out of control, so it is important to have restrictions. An effective learning method to be able to find out how the character development of a child is with an observation made by parents in educating. However, this does not mean that the old learning methods should be abandoned. Parents are expected to be able to innovate and be creative in developing learning, especially teaching materials that teachers can use at every meeting in every lesson. produce competent children. To produce competent children, parents must be creative and innovative in developing children's character to be enthusiastic in learning so that the influence of cellphones can always be under supervision, during a pandemic like this parents are required to be innovative and creative in providing enthusiasm that is packaged in an attractive and attractive way. received various forms of appreciation in learning, one of which was in the use of cellphones which were limited to positive behavior so that they could use cellphones within a certain time as a gift. considering that many children have forgotten the time in digital games, therefore this workshop will provide offline and online socialization in learning.

Keywords: *Handphone, Character, Children*

Artikel Diterima : 14-04-2022 Artikel disetujui tanggal: 12-05-2022 Artikel Diterbitkan : 31-05-2022

*Corresponden Author: Dewi Lestari, e-mail: lestaridewi@gmail.com

DOI: <http://dx.doi.org/10.31851/dedikasi.v5i2.7816>



PENDAHULUAN

Di era sekarang, segala sesuatu dapat diselesaikan dengan cara-cara yang praktis. Hal ini muncul akibat dampak dari hadirnya teknologi, dari kondisi kehidupan manusia yang bermula dari kesederhanaan kini menjadi kehidupan yang bisa dikategorikan sangat modern (Afriani & Fitria, 2021). Teknologi merupakan sesuatu yang sangat bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan dalam masyarakat. Penggunaan teknologi dalam masyarakat menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih (Taufiqurrahman et al., 2020). Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaianya, kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat cepat dan seakan tanpa jarak. Kini teknologi telah berkembang sangat pesat serta semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman sehingga terjadi penambahan fungsi teknologi yang semakin memanjakan kehidupan manusia. Salah satu contoh fasilitas canggih yang saat ini

telah memanjakan kehidupan manusia adalah *Handphone*.

Kini kehidupan sosial anak-anak lebih terpengaruh oleh teknologi. Lebih sering anak usia dini berinteraksi dengan *handphone* dan juga dengan dunia maya yang nantinya akan mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu diluar hal tersebut, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial. Namun kemajuan teknologi juga dapat membantu daya kreatifitas anak jika pemanfaatannya diimbangi dengan interaksi anak-anak dengan lingkungan sekitarnya (Supriyanto, 2020). Mereka tahu bagaimana cara memanfaatkan teknologi untuk memuaskan hasrat bermain mereka. Sebaiknya orang tua mengawasi ketika anak-anaknya bermain *handphone* agar mereka tidak terlalu tergantung dengan *handphone* dan tidak melupakan untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya (Hallatu, 2016).

Menjadi orangtua dari anak-anak yang hidup di era globalisasi informasi seperti sekarang ini

WAHANA DEDIKASI

memang tidaklah mudah. Tidak saja dibutuhkan keteguhan, kecakapan, kesabaran dan kearifan dalam bersikap tetapi juga dalam bertindak. Apalagi dalam zaman sekarang yang serba membutuhkan barang teknologi untuk melakukan kegiatan apapun. Ini yang menyebabkan peran orangtua sangat penting terhadap perkembangan anak-anaknya yang semakin canggih dengan *handphone* yang mereka punya. Berdasarkan alasan-alasan tersebut maka penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang pengaruh penggunaan *handphone* terhadap perkembangan karakter anak.

Penemu sistem telepon genggam yang pertama adalah Martin Cooper, seorang karyawan Motorola pada tanggal 03 April 1973, walaupun banyak disebut-sebut penemu telepon genggam adalah sebuah tim dari salah satu divisi Motorola (divisi tempat Cooper bekerja) dengan model pertama adalah Dyna TAC. Ide yang dicetuskan oleh Cooper adalah sebuah alat komunikasi yang kecil dan mudah dibawa berpergian secara fleksibel (Kogoya, 2015).

Telepon seluler (ponsel) atau gawai atau *Handphone* (HP) atau disebut pula perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (portabel, mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel.

Lickona, (2009) dalam pembelajaran pendidikan karakter adalah pendidikan untuk “membentuk” kepribadian seseorang melalui pendidikan budi pekerti, yang hasilnya terlihat dalam tindakan nyata seseorang yaitu tingkah laku yang baik, jujur, bertanggungjawab, menghormati hak orang lain, kerja keras. Selaras dengan pendapat di atas (Alpiyanto, 2012), mengutarakan bahwa Karakter bersumber dari perasaan (hati) dari setiap manusia, kemudian nantinya menjadi pikiran, dari pikiran akan menjadi sikap dan sikap ini akan menjadi tindakan atau perbuatan. Tindakan atau perbuatan yang dilakukan secara berulang-ulang akan menjadi kebiasaan, dan kebiasaan menjadi karakter dan

WAHANA DEDIKASI

karakter menjadi nasib. Bila hati baik, maka akan melahirkan karakter baik, demikian pula sebaliknya.

Berdasarkan uraian pendapat tersebut maka karakter adalah jumlah keseluruhan dari nilai-nilai, keyakinan, dan keprobadian kita, seperti ketulusan, sifat yang tidak mementingkan diri sendiri, keberanian, loyalitas, serta rasa hormat. Karakter adalah cerminan dari kepribadian dan tindakan-tindakan kita.

Penggunaan Handphone dan Perkembangan pada Anak-Anak

Sering kita temui orang tua membelikan *handphone* yang canggih dengan model yang sesuai dengan keinginan anak. Orang tua yang memiliki karir diluar rumah *handphone* digunakan untuk memantau aktifitas dan berkomunikasi dengan anak yang ada dirumah, sedangkan ibu yang stanbay dirumah membelikan *handphone* bertujuan untuk mengalihkan perhatian si anak agar tidak mengganggu aktifitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Awalnya tujuan mereka berhasil, untuk komunikasi dan

sebagai pengalih perhatian. Namun lama-kelamaan anak akan bosan dan lebih aktif untuk mencoba fitur serta aplikasi lain yang lebih menarik. Dimulai dari sinilah, anak akan lebih terfokus pada *handphone* dan mulai meninggalakan dunia bermain mereka. Anak akan lebih individual dan takpeka terhadap lingkungan sekitarnya. Penggunaan *handphone* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *handphone* akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makanpun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan *handphone*. Lebih mengakhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kanan kiri atau mempedulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tuapun enggan (Chusna, 2017).

Sesuai dengan hasil seminar pada tanggal 25 september 2016 oleh Suwarsi ada beberapa perilaku anak terkait dengan gadget ini yang harus

WAHANA DEDIKASI

diwaspadai guru maupun orang tua yaitu:

1. Ketika keasyikan dengan *gadget* anak jadi kehilangan minat dalam kegiatan lain.
2. Anak tidak lagi suka bergaul atau bermain diluar rumah dengan teman sebaya.
3. Anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan games.
4. Anak berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain *gadget*.

Perilaku-perilaku tersebut merupakan tanda bahwa mereka sedang membutuhkan bantuan dalam menghentikan aktifitasnya dengan kecanduan bermain *gadget*. Meskipun sebenarnya bermain *gadget* memiliki beberapa manfaat untuk membentuk sikap cekatan, melatih fokus, serta meningkatkan kecakapan dalam berbahasa Inggris.

Ada beberapa dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan *handphone* pada perkembangan anak yang membuat anak menjadi ketagihan atau kecanduan. Diantaranya adalah berikut ini.

1. Waktu terbuang sia-sia. Anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain *handphone*. Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya.
2. Perkembangan otak. Terlalu lama dalam penggunaan *handphone* dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar komunikasi), serta menghambat kemampuan dalam mengekspresikan pikirannya.
3. Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama.
4. Mengganggu kesehatan. Semakin sering menggunakan *handphone* akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.

5. Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri. Banyak dari mereka diakhir pekan digunakan untuk bermain *handphone* ketimbang bermain dengan teman bermain untuk sekedar bermain bola dilapangan.

Penggunaan *handphone* yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam *handphone* yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan *handphone* dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri juga pada perkembangan fisik anak. Selain itu, anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain gadget daripada bermain

dengan teman sebaya yang bisa menimbulkan sifat individualis dan egosentris serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

BAHAN DAN METODE

Metode kegiatan pengabdian pada masyarakat ini sebagai berikut. Metode ceramah untuk memberi penjelasan/sosialisasi tentang pengaruh dan dampak *handphone* terhadap perkembangan karakter anak.

Kegiatan penyuluhan/sosialisasi yang berjudul “Sosialisasi Dampak *handphone* terhadap perkembangan karakter anak” ini dilaksanakan pada:

Hari : Minggu

Tanggal : 21 Juli 2019

Waktu : 10.00 – s/d selesai

Tempat : Desa Tanjungan
Kec. Pengandonan. OKU.

Pemateri : Dewi Lestari, M.Pd.
(Dosen FKIP Universitas Baturaja)

Kegiatan ini mendapatkan hasil yang baik. Hal tersebut terlihat dari antusiasme peserta yang bertanya mengenai materi yang disampaikan. Bahkan diharapkan

WAHANA DEDIKASI

kegiatan ini dapat terus berlangsung sehingga dapat memberikan pengetahuan serta informasi tentang Pengaruh *handphone* terhadap perkembangan karakter anak. Sehingga diharapkan nantinya keluarga dan masyarakat menjadi lebih pintar dalam pemanfaatan teknologi.

Berikut ini dokumentasi-dokumentasi sosialisasi yang telah dilakukan di Desa Tanjung Kecamatan Pengandonan OKU.



Gambar 1. Foto Bersama Peserta Pelatihan



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan



Gambar 3. Pemberian Materi



Gambar 4. Absensi Kehadiran

KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi ini merupakan salah satu kegiatan dari Tri Darma Perguruan Tinggi berupa Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). PKM ini akan dilaksanakan dalam bentuk pemberian materi. Materi yang diberikan kepada peserta disajikan dalam bentuk ceramah dan dilengkapi dengan makalah. Adapun luaran yang dihasilkan dalam sosialisasi/penyuluhan ini adalah dapat menambah pengetahuan dan pemahaman secara jelas tentang pengaruh dan dampak *handphone* terhadap perkembangan karakter anak. Sehingga diharapkan nantinya

keluarga dan masyarakat menjadi lebih pintar dalam pemanfaatan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, L., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan Adobe Flash Cs6 untuk Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2141–2148.
- Alpiyanto, A. (2012). *Rahasia Mudah Mendidik dengan Hati (Hypno Heart Teaching)*. Jakarta: PT. Tujuh Samudera Alfath.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Hallatu, T. G. (2016). Studi tentang Dampak Handphone terhadap Moralitas dan Karakter Remaja. *Magistra: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 58–68.
- Kogoya, D. (2015). DAMPAK PENGGUNAAN HANDPHONE PADA MASYARAKAT Studi Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua. *Acta Diurna Komunikasi*, 4(4).
- Lickona, T. (2009). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam.
- Supriyanto, A. (2020). DAMPAK HANDPHONE BAGI PENDIDIKAN DI INDONESIA KHUSUSNYA ANAK ANAK. *Seminar Nasional Arah Manajemen Sekolah Pada Masa Dan Pasca Pandemi Covid-19*.
- Taufiqurrahman, F., Martutik, M., Widyartono, D., Santoso, A., Susilowati, N. E., Jayanti, C. T., Suparno, S., & Ibrahim, A. S. (2020). TRAINING AND MENTORING OF SCIENTIFIC WRITING BASED ON CORPUS LINGUISTICS. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(2), 20–28.