

## Sosialisai Edukasi Smartphone terhadap Anak “Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone pada Anak”

Nurul Hidayah<sup>1\*</sup>, Afif Kholisun Nashoih<sup>2</sup>, Taufiqur Rohman Asyari<sup>3</sup>, Abdulloh Chumaidi<sup>4</sup>

<sup>1\*,2</sup> Bahasa Arab, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

<sup>2</sup> Sistem Informasi, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

<sup>3</sup> Manajemen, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

<sup>1\*</sup> Email: [nurulcahaya1508@gmail.com](mailto:nurulcahaya1508@gmail.com)

---

### ABSTRACT

*During the pandemic period, the learning aspect in the village of Brodot Jombang experienced many obstacles / obstacles in implementing online learning. Online learning in this situation is very confusing for parents who have children who are still in MI, MTs, and MA equivalent. according to the government's recommendation, learning should be carried out through online methods to be effective and active. Efforts to support learning according to the government's recommendations, online learning has been widely practiced from the MI level to tertiary institutions. The learning carried out for MI in each subject leads to a theme. This becomes a reference that in order to achieve the learning objectives so that the existence of learning media becomes very urgent and essential. Activity methods that will be used include; preparation, implementation of activities, evaluation and submission of reports. The assessment of 20 MI Darul Ma'arif students in Brodot Village can be described that the ability to understand the positive and negative impacts of smartphones where before the dissemination of students' knowledge about smartphones was very minimal with an average score of 4.6 and after socializing students- students or participants could be seen to have an average of up to 8.6 in understanding the positive and negative impacts of smartphone use in early childhood.*

**Keywords:** Smartphone, Pandemic, Madrasah Ibtidaiyyah

### ABSTRAK

*Selama masa pandemi pada aspek pembelajaran di desa brodot Jombang mengalami banyak kendala/hambatan dalam menerapkan pembelajaran online. Pembelajaran online dalam situasi ini sangat membingungkan orangtua yang mempunyai anak yang masih duduk di bangku MI, MTs, dan MA Sederajat. sesuai dengan anjuran pemerintah menuntut agar pembelajaran, dilakukan melalui metode online agar efektif dan aktif. Upaya mendukung pembelajaran sesuai anjuran pemerintah pembelajaran online telah banyak di praktekkan dari tingkat MI sampai perguruan tinggi. Pembelajaran yang dilaksanakan untuk MI disetiap mata pelajaran mengarah pada tema. Hal ini yang menjadi acuan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajarannya sehingga keberadaan media belajar menjadi sangat urgent dan esensial. Metode kegiatan yang akan digunakan meliputi; persiapan, pelaksanaan kegiatan, evaluasi dan penyerahan laporan. penilaian terhadap 20 siswa-siswi MI Darul Ma'arif Desa Brodot dapat dideskripsikan bahwa kemampuan memahami tentang dampak positif dan negatif smartphone dimana sebelum adanya sosialisasi pengetahuan siswa-siswi tentang smartphone sangat minim dengan skor rata-rata 4,6 dan setelah melakukan sosialisasi siswa-siswi atau peserta dapat terlihat memiliki rata-rata sampai 8,6 dalam memahami dampak positif dan negatif penggunaan smartphone pada anak.*

**Kata Kunci:** Smartphone, Pandemi, Madrasah Ibtidaiyyah.

---

### PENDAHULUAN

Hampir tiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki handphone/smartphone atau yang saat ini dikenal sebagai gadget. Kini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting bagi semua kalangan ditambah mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan dan berbagai provider pendukung. Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.

Salah satu yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lain adalah unsur kebaruan yang menyajikan teknologi baru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Anak usia dini saat ini sudah pandai menggunakan gadget. Novi (2015:154) menyatakan kebiasaan anak yang menghabiskan

waktunya untuk bermain game akan sangat berpengaruh pada kejiwaan. Penggunaan gadget pada anak usia dini biasanya untuk bermain game dan menonton animasi atau kartun anak-anak. Selain itu menurut Sari dan Mitsalia (2016) melaporkan bahwa rata-rata anak menggunakan gadget untuk main game dari pada menggunakan untuk hal lain.

Penggunaan gadget dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada. Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan gadget dengan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Padahal fungsi dan manfaat gadget lebih dari itu terutama pada aspek membantu pelaksanaan pembelajaran di era pandemi saat ini.

Selama masa pandemi pada aspek pembelajaran di desa brodot Jombang mengalami banyak kendala/hambatan dalam menerapkan pembelajaran online. Pembelajaran online dalam situasi ini sangat membingungkan orangtua yang mempunyai anak yang masih duduk di bangku MI, MTs, dan MA Sederajat. sesuai dengan anjuran pemerintah menuntut agar pembelajaran, dilakukan melalui metode online agar efektif dan aktif. Upaya mendukung pembelajaran sesuai anjuran pemerintah pembelajaran online telah banyak di praktekkan dari tingkat MI sampai perguruan tinggi. Pembelajaran yang dilaksanakan untuk MI disetiap mata pelajaran mengarah pada tema. Hal ini yang menjadi acuan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajarannya sehingga keberadaan media belajar menjadi sangat urgent dan esensial.

Mitra kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah Desa Brodot Kec. Bandarkedungmulyo Kab. Jombang. Lembaga pendidikan ini dipilih karena perkembangan yang cukup pesat akhir-akhir ini serta lokasi yang cukup dekat dengan tempat tim pelaksana dengan jarak  $\pm 1$  km. Fasilitas sarana dan prasarana dilembaga ini masih belum digunakan secara optimal untuk mendukung pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan adalah menunjukkan bahwa kondisi fasilitas sarana dan prasarannya ternyata masih jauh dari harapan. Beberapa hal yang dijumpai di lapangan antara lain: (1) fasilitas media belajar signal yang ada masih sangat minim, (2) alokasi dana dari sekolah relatif sangat minim serta kurang optimalnya upaya kreatif dan inovatif oleh pihak lembaga pendidikan, (3) keterampilan orangtua dalam mendesain pembelajaran menggunakan media belajar online masih belum optimal dan efisien.

Berdasarkan hasil wawancara di Desa Brodot Jombang menunjukkan bahwa orang tua sudah diarahkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran online menyesuaikan dengan anjuran pemerintah namun masih belum terlaksana secara optimal dan efisien. Hal ini didasari dengan pemahaman orangtua terhadap Media pembelajaran online. serta berbagai kesibukan para orangtua sehingga tidak sempat dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi untuk merancang media pembelajaran. Selain itu, adanya anggapan orangtua bahwa pembelajaran seperti itu akan menjadi hal yang merepotkan bagi orangtua karena perlu menyediakan media belajar online sesuai dengan anjuran pemerintah.

Berdasarkan penjabaran diatas, kegiatan pengabdian pada masyarakat ini berupa pelatihan secara intensif dalam pengembangan media belajar sains berbasis ramah lingkungan. Kegiatan ini mendukung kualitas pembelajaran di rumah, peningkatan keterampilan orangtua, peningkatan kemampuan metakognitif anak didik, dan mendukung program pemerintah khususnya wilayah kabupaten Jombang untuk menjaga lingkungan dan Bumi.

## **METODE**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2020. Tempat pelaksanaan dilakukan di MI Darul Ma'arif Desa Brodot. Peserta dalam kegiatan sosialisasi Edukasi Smartphone adalah Siswa-siswi kelas V MI Darul Ma'arif. Metode kegiatan yang akan digunakan meliputi; persiapan, pelaksanaan kegiatan, evaluasi dan penyerahan laporan.

### **1. Persiapan**

Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap persiapan yaitu :

- a. Survei tempat pelaksanaan kegiatan
- b. Pembuatan proposal dan penyelesaian administrasi untuk program pengabdian masyarakat.
- c. Penyiapan alat dan bahan untuk pembuatan media pembelajaran seperti laptop, LCD Proyektor dan Materi.

### **2. Pelaksanaan Kegiatan**

Kegiatan pengabdian akan dilaksanakan setelah semua persiapan sudah selesai dilakukan. Kegiatan akan dilaksanakan di MI Darul Ma'arif Desa Brodot. Dalam pelaksanaannya penerjemah memberikan sosialisasi serta cara menggunakan gadget dalam mata pelajaran fiqh dalam materi

menghafal niat dan praktek tentang wudhu' dan tayamum.

3. Evaluasi

Evaluasi ini bertujuan untuk melihat perkembangan program yang dilaksanakan, dengan mengadakan test lisan sehingga program pengabdian yang dilakukan benar-benar efektif dan maksimal.

4. Pembuatan Laporan

Pembuatan laporan disesuaikan dengan hasil yang telah dicapai selama melakukan sosialisasi edukasi Smartphone Terhadap siswa-siswi MI Darul Ma'arif Desa Brodot.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Awal program kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan dengan melakukan koordinasi awal melalui izin pelaksanaan dari Tim yang dilakukan kepada Kepala Madrasah MI Darul Ma'arif Brodot Jombang bapak Sulthon Huda Mahmud, M.Pd.I beserta guru lainnya. Hasil koordinasi dengan pihak mitra mengijinkan melakukan kegiatan pengabdian sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan. Setelah perizinan selesai, selanjutnya dilakukan koordinasi lanjutan dengan kepala madrasah terkait dengan menggunakan smarphone di kelas. Hal ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada anak anak kelas V di MI Daril Ma'arif Brodot Jombang.

Hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa anak anak MI dalam menggunakan smartphone hanya sebatas bermain game dan ber media sosial Berdasarkan hal tersebut, maka pelaksana pengabdian ini berusaha membanu guru-guru dalam pemahaman bagi peserta didik terhadap kegunaan smarphone agar lebih baik.

Penyusunan materi pada kegiatan ini disusun oleh tim pengabdian dengan melakukan kajian pustaka dari berbagai referensi terkait dengan Kurikulum 2013 dan Media Pembelajaran tingkat MI/SD. Tahap penyusunan materi ini dimulai pada awal pelaksanaan dan digunakan untuk dampak positif dan negatif penggunaan smartphone pada tingkat MI/SD.

**Table I.** Hasil penilaian terhadap pemahaman para siswa Tentang dampak positif dan negatif penggunaan smartphone pada usia dini.

No	Uraian	Skor Rata-rata
1	Kemampuan memahami Sebelum sosialisasi	4.6
2	Kemampuan memahami setelah sosialisasi	8.6

Keterangan :  
60% Para siswa memiliki pemahaman yang baik tentang wudhu  
40% Para siswa memiliki pemahaman yang cukup baik tentang tayamum

Dari Penjelasan **Tabel I** di atas, merupakan penilaian terhadap 20 siswa-siswi MI Darul Ma'arif Desa Brodot dapat dideskripsikan bahwa kemampuan memahami tentang dampak positif dan negatif smartphone dimana sebelum adanya sosialisasi pengetahuan siswa-siswi tentang smartphone sangat minim dengan skor rata-rata 4,6 dan setelah melakukan sosialisasi siswa-siswi atau peserta dapat terlihat memiliki rata-rata sampai 8,6 dalam memahami dampak positif dan negatif penggunaan smartphone pada anak usia dini.

Sosialisasi Dampak positif dan negatif penggunaan smarphone pada usia dini. Sosialisasi ini dilaksanakan untuk memberikan wawasan/pengetahuan dan informasi tambahan kepada anak anak SD/MI terkait kegunaan smartphone. Kegiatan ini diikuti sebanyak 20 peserta dari guru SD/MI dengan bertempat di MI Darul Ma'arif Brodot Kabupaten Jombang pada tanggal 28 Oktober 2020. Narasumber dalam kegiatan ini adalah salah satu tim pelaksana Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.

Kegiatan selanjutnya adanya kegiatan diskusi dan Tanya jawab dengan peserta sosialisasi yang dikemas dengan sederhana dimana papan tulis menjadi media presentasi, dalam sosialisasi ini terlihat anak anak yang kebingungan dan hanya mengetahui bahwa smartphone hanya di gunakan sebagai sarana hiburan, setelah penyampaian sosialisasi akan dampak positif dan negatif penggunaan smartphone, anak anak kita beri pertanyaan sebelum dan setelah penyampaian sosialisasi dengan hasil yang sangat berbeda dan jauh lebih mengerti setelah penyampaian sosialisasi.

### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. Memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan serta pemahaman mengenai kegunaan gaedget baik pada sisi positif maupun negatifnya, terutama pada PBM di masa pandemic ini bagi siswa-siswi

- di MI Darul Ma'arif desa Brodot Jombang.
2. Menumbuhkan gairah baru siswa-siswi MI Darul Ma'arif Jombang dalam menggunakan gaedget yang dimiliki, selain digunakan untuk permainan gaedget juga berfungsi sebagai media pembelajaran.
  3. Membantu guru dalam mengaktifkan interaksi siswa baik antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Baroroh Maarif, I., Nur, L. C. N. N., & Hartanti, H. (2020). Sosialisasi Media Belajar VIVO (Visual Voice) untuk Pembelajaran Daring Siswa SD/MI di Desa Mojokambang Kabupaten Jombang. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 36-38.
- Dewanti, T. C., & Widada, T. (2016). Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(3), 126-131.
- Meishanti, O. P. Y., Rahmawati, R. D., & Nafingah, N. (2020). Pelatihan Berbahasa Arab Melalui Keterampilan Berbicara (Maharah al-kalam) Metode Muhadatsah menggunakan Pocket Book. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 16-23.
- Novi, 2015. Kebiasaan – Kebiasaan Buruk Sehari hari, Yogyakarta: Flash book.
- Sari,P dan mitsalia A, 2016. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal sosial Anak usia Pra Sekolah Di TK IT Al Mukmin. *Jurnal Profesi* 13 (2): 73- 77.
- Waslah, W., Mukminin, M. R., & Tri Yuliyanti, W. (2020). Senam Otak dan Jantung untuk Pasien Orang dalam Gangguan Jiwa Desa Brodot. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 11-12.