

BAB II
PERILAKU PENGGUNAAN *SMARTPHONE*
SISWA SEKOLAH DASAR

A. Anak Sekolah Dasar

1. Pengertian Siswa Sekolah Dasar

Siswa merupakan komponen penting dalam proses pendidikan. Berhasil atau tidaknya proses pendidikan banyak bergantung pada keadaan, kemampuan, dan tingkat perkembangan siswa itu sendiri. Tingkat peresapan siswa terhadap materi yang disampaikan guru juga bergantung pada kemampuan masing-masing siswa. Keadaan kemampuan siswa tersebut dipengaruhi oleh tingkatan kelas mereka.

Tingkatan kelas siswa Sekolah Dasar terbagi menjadi 2, yaitu tingkat kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua, dan tiga. Sedangkan, kelas tinggi terdiri dari kelas empat, lima, dan enam. Siswa kelas rendah masih membutuhkan banyak perhatian karena fokus konsentrasinya masih kurang. Hal ini memerlukan kegigihan guru untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan efektif agar tercapai hasil belajar yang maksimal.

Anak sekolah dasar adalah mereka yang berusia antara 6 – 12 tahun atau biasa disebut dengan periode intelektual. Pengetahuan anak akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasainya semakin beragam. Minat anak pada periode ini terutama terfokus pada segala sesuatu yang bersifat dinamis bergerak. Implikasinya adalah anak cenderung untuk melakukan beragam aktivitas yang akan berguna pada proses perkembangannya kelak. (Jatmika, 2005).

Sehubungan dengan hasil belajar, Bloom membaginya menjadi 3 aspek, yaitu aspek kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan, afektif yang berkaitan dengan sikap, dan psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan dalam bertindak.

a. Aspek Kognitif

Jenis hasil belajar yang meliputi kemampuan kognitif antara lain, pengetahuan hafalan, pemahaman, penerapan aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Pengetahuan yang dimaksud disini adalah pengetahuan tentang hafalan yaitu tingkat kemampuan siswa yang hanya meminta siswa untuk mengenal atau mengetahui adanya konsep, fakta, atau istilah-istilah tanpa harus mengerti, siswa hanya dituntut untuk menghafal. Pengetahuan hafalan termasuk tingkat yang paling rendah. Namun, pengetahuan yang lebih tinggi disesuaikan dengan perkembangan tingkat berpikir siswa. Kata kerja operasional yang bisa digunakan dalam tujuan pembelajaran antara lain menyebutkan, menunjukkan, mengingat kembali, dan mendefinisikan.

Pemahaman merupakan tingkat kemampuan yang mengharap siswa mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Pemahaman yang dimaksud antara lain pemahaman terjemahan yaitu memahami makna yang terkandung didalamnya, pemahaman penafsiran yaitu menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, pemahaman ekstrapolasi yaitu siswa mampu melihat dibalik yang tertulis atau dapat membuat ramalan tentang konsekuensi sesuatu. Kata kerja operasional yang bisa digunakan antara lain mengubah, membedakan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, dan lain-lain.

Aplikasi atau penerapan yaitu siswa dituntut kemampuannya untuk menerapkan apa yang telah diketahuinya dalam situasi yang baru baginya. Pengetahuan aplikasi lebih tepat dan lebih mudah diukur dengan tes yang berbentuk uraian daripada tes yang objektif. Kata kerja operasional ini antara lain menggunakan, menerapkan, menghubungkan, menggeneralisasikan, memilih, menyusun, mengklasifikasikan, dan lain-lain. Kemampuan analisis yaitu kemampuan siswa untuk menguraikan suatu integritas atau situasi tertentu ke dalam komponen-komponen pembentuknya. Kata kerja operasional yang digunakan antara lain

menganalisis, membandingkan, menemukan, mengklasifikasikan, membedakan, dll.

Kemampuan sintesis adalah penyatuan unsur-unsur ke dalam suatu bentuk yang menyeluruh. Kata kerja operasional yang digunakan antara lain menghasilkan, menghubungkan, mensintesis, mengembangkan, menggabungkan, dll. Kemampuan evaluasi adalah siswa diminta untuk membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, dan situasi. Kegiatan penilaian dapat dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, cara pemecahan, metode, materi atau lainnya. Kata kerja operasional yang digunakan antara lain menafsirkan, menilai, menentukan, membandingkan, melakukan, menaksir, dll.

b. Aspek Afektif

Pada aspek afektif, hasil belajarnya berkenaan dengan kesadaran akan sesuatu, perasaan, dan penilaian tentang sesuatu. Hal ini dapat dilihat dari sikap siswa, minat siswa terhadap pelajaran, motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran, kedisiplinan, interaksi siswa dengan guru maupun teman, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Hasil belajar afektif meliputi beberapa tingkatan diantaranya kemampuan menerima stimulus, kemampuan merespon atau member jawaban, kemampuan menilai yang berupa nilai kepercayaan terhadap stimulus, kemampuan mengorganisasi yaitu mengembangkan nilai, dan kemampuan menginternalisasi nilai, memadukan semua sistem nilai yang dimiliki sehingga dapat mempengaruhi pada kepribadian dan tingkah lakunya. Kata kerja operasional yang berhubungan dengan aspek ini antara lain, memperhatikan, merespon, menghargai, mengorganisasi nilai, mengarakterisasikan nilai-nilai, dan lain sebagainya. Aspek afektif terkait dengan kemauan seseorang dalam menerima dan mengamalkan nilai dan norma yang dipelajari. Secara positif, contoh aspek afektif sebagai hasil belajar adalah bertambahnya apresiasi seseorang terhadap nilai atau norma yang diyakini kebenarannya. Aspek afektif berkaitan dengan sikap, emosi, penghargaan dan penghayatan atau apresiasi terhadap nilai,

norma dan sesuatu yang sedang dipelajari menurut Krathwohl dkk (Pohan, N. 2017 :8)

c. Aspek Psikomotorik

Pada aspek psikomotorik, hasil belajarnya berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Aspek keterampilan terdiri atas berbagai tingkatan diantaranya adalah gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perceptual seperti membedakan visual, kemampuan fisik, kemampuan gerak skill, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi seperti gerakan ekspresif

Aspek psikomotorik sebagai hasil belajar berhubungan dengan keterampilan fisik yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan suatu tugas atau pekerjaan. Belajar akan membuat seseorang memiliki keterampilan dalam melakukan sesuatu tugas dan pekerjaan yang lebih baik daripada sebelumnya. Aspek psikomotorik erat kaitannya dengan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat fisik. Aspek psikomotorik memiliki empat hirarki kemampuan Menurut Harrow , bahwa tujuan psikomotorik secara hierarkhis dalam lima tingkatan, yaitu: (1) Meniru. Tujuan pembelajaran pada tingkat ini diharapkan peserta didik dapat meniru suatu perilaku yang dilihatnya. (2) Manipulasi. Tujuan pembelajaran pada tingkat ini menuntut peserta didik untuk melakukan suatu perilaku tanpa bantuan visual, sebagaimana pada tingkat meniru. Tetapi diberi petunjuk berupa tulisan atau instruksi verbal. (3) Ketepatan gerakan. Tujuan pembelajaran pada tingkat ini peserta didik mampu melakukan suatu perilaku tanpa menggunakan contoh visual maupun petunjuk tertulis, dan melakukannya dengan lancar, tepat, seimbang dan akurat. (4) Artikulasi. Tujuan pembelajaran ini, peserta didik mampu menunjukkan serangkaian gerakan dengan akurat, urutan yang benar, kecepatan yang tepat. (5) Naturalisasi. Tujuan pembelajaran ini, peserta didik mampu melakukan gerakan tertentu secara spontan tanpa berpikir lagi cara melakukannya

urutannya Fase atau usia sekolah dasar (7-12 tahun) ditandai dengan gerak dan aktivitas motorik yang lincah. Oleh karena itu, usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan motorik, baik motorik halus maupun kasar. Perkembangan motorik sangat menunjang keberhasilan belajar siswa. Untuk itu, sekolah perlu memfasilitasi perkembangan motorik siswa secara fungsional. Adapun upaya-upaya sekolah untuk memfasilitasi perkembangan tersebut secara fungsional. (Pohan, N. 2017:9)

2. Usia Anak Sekolah Dasar

Siswa sekolah dasar dibagi beberapa kategori diantaranya:

a. Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah

Usia sekolah dasar disebut juga periode intelektualitas, atau periode keserasian bersekolah. Pada umur 6 – 7 tahun seorang anak dianggap sudah matang untuk memasuki sekolah. Periode sekolah dasar terdiri dari periode kelas rendah dan periode kelas tinggi. Karakteristik siswa kelas rendah sekolah dasar adalah sebagai berikut: (1) adanya toleransi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah, (2) adanya kecenderungan memuji diri sendiri, (3) suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain, (4) pada masa ini (terutama pada umur 6 – 8 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak, (5) tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang ada di dalam dunianya, (6) apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting (Notoatmodjo, 2012).

b. Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi

Karakteristik siswa kelas tinggi sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- (1) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret,
- (2) realistik, mempunyai rasa ingin tahu dan ingin belajar,

- (3) menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal atau mata pelajaran khusus, para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor,
- (4) pada umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya; setelah kira-kira umur 11 tahun pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikannya sendiri,
- (5) pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah,
- (6) anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Di dalam permainan ini biasanya anak tidak lagi terikat kepada aturan permainan yang tradisional; mereka membuat peraturan sendiri (Notoatmodjo, 2012).

3. Perilaku Anak Sekolah Dasar

a. Perilaku Emosi

Anak dianggap sudah kebablasan bermain *smartphone (gadget)* jika sehari bermain dengan *smartphone* lebih dari dua jam, dan jika *smartphone*-nya diambil si anak akan marah sekali, menangis berlebihan atau berteriak-teriak (*tantrum*). Anak terbiasa menggunakan *smartphone*, untuk mengisi kegiatan, sumber hiburan, informasi, kegiatan bahkan sebagai teman setia yang intim, maka tanpa ada *smartphone*, menjadikan ada yang kurang dalam hidupnya. Anak sekarang, takut tidak ada *wifi*, takut *lowbat* atau *blank area*. Jadi salah satu bentuk pengaruh negatif dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada anak adalah perilaku emosi yang tidak terkendali terhadap *smartphone*-nya. Emosi merupakan salah satu perkembangan yang sama pentingnya dengan perkembangan lainnya seperti fisik dan kognitif. Emosi bukan hanya tentang rasa marah tapi lebih dari itu, emosi merupakan perasaan yang dirasakan ketika anak melakukan atau merasakan sesuatu. Dalam kehidupan sehari-hari, emosi sering

diistilahkan juga dengan perasaan. Misalnya, seorang anak hari ini ia merasa senang karena dapat nilai yang bagus pada mata pelajaran tertentu di sekolah. Anak lain mengatakan bahwa ia takut dalam menghadapi ulangan. Senang dan takut berkenaan dengan perasaan, kendati dengan makna yang berbeda. Senang termasuk perasaan, sedangkan takut termasuk emosi. Emosi merupakan gejala perasaan disertai dengan perubahan atau perilaku fisik (Labudasari, E., & Sriastria, W. 2018 : 4).

b. Perilaku Sosial

Jika perilaku emosi (berhubungan dengan diri sendiri) yang mulai menyimpang tidak segera diatasi, maka level berikutnya adalah gangguan pada perilaku sosial. Dampak smartphone pada anak yang terasa paling nyata adalah penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. Anak yang terlalu asyik bermain dengan smartphone menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sehingga tidak memahami etika bersosialisasi. Selain itu, anak yang mengakses situs jejaring di dunia maya secara berlebihan juga dapat membuat anak berpikir bahwa mencari teman bisa dilakukan melalui internet, dan melupakan teman-teman yang ada di lingkungan sekitarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Baron, Robert A., Donn Byrne 2005 yang menyebutkan bahwa salah satu sumber penting yang dapat membentuk sikap sosial yaitu dengan mengadopsi sikap orang lain melalui proses pembelajaran sosial. Ini menunjukkan bahwa faktor pendukung dari luar diri siswa direspon dengan baik sehingga siswa memiliki perlakuan baik terhadap sesama. Sehingga keadaan ini menuntut siswa untuk mampu membagi rasa dan perilakunya agar mampu memberikan hal yang terbaik(Surahman, E., & Mukminan, M. 2017 : 5)

c. Perilaku Malas

Anak akan cenderung pasif atau malas, malas bergerak, malas bermain, malas berolahraga, malas keluar rumah (bermain di luar) dan bentuk-bentuk pasif lainnya. Hal ini akan menjadikan anak pemalas dan

berpotensi obesitas. Perilaku semacam ini juga menggantikan aktivitas penting lainnya, terutama aktivitas bergerak yang penting untuk kesehatan, maupun aktivitas sosial. Malas adalah suatu perasaan dimana seorang akan enggan melakukan sesuatu karena dalam pikirannya sudah memiliki penilaian negatif atau tidak ada keinginan untuk melakukan hal tersebut (Senja, 27 : 2019). Kemalasan akan muncul pada setiap manusia, karena fitrahnya manusia memiliki nafsu yang tidak bisa dikendalikan oleh dirinya sendiri. Malas merupakan salah satu hal negative dalam kehidupan setiap manusia. Malas membuat semua kegiatan atau aktivitas manusia terhenti disebabkan karena memang tidak bisa mengontrol malas yang datang pada setiap manusia (Utami, S. F. 2022: 6)

d. Perilaku Tidur dan Belajar

Tidur adalah mekanisme istirahat bagi tubuh, otak dan organ-organ tubuh untuk mengalami pemulihan. Selain untuk kesehatan, tidur yang cukup membuat tubuh segar untuk beraktivitas lagi. Tidak semua orang tua mengawasi anaknya saat menggunakan smartphone sehingga kebanyakan anak pun mengoperasikan smartphone di kamar tidurnya, Sehingga tidur mereka jadi terganggu. Tidur merupakan salah satu aktivitas yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Jumlah jam maupun kualitas tidur sangat penting bagi kesehatan manusia. Tidur diperlukan agar tubuh berfungsi dengan baik, sebab banyak sistem dalam tubuh yang hanya bekerja pada saat manusia tidur dan ada pula sistem dalam tubuh yang harus diistirahatkan dan hal itu hanya dapat dilakukan selagi manusia tidur. Sebagai contoh saat tidur, tepatnya dua jam pertama tidur, tubuh mensekresi lebih banyak growthhormon yang berperan dalam proses pertumbuhan serta memperbaiki sel-sel yang rusak. Demikian juga dengan hormon cortisol yang sekresinya meningkat setelah manusia tidur dan terus meningkat sepanjang malam. (Garliah, L. 2009 : 6) dan Belajar merupakan kegiatan sehari-hari bagi siswa sekolah. Kegiatan belajar tersebut ada yang dilakukan di sekolah, di

rumah, dan di tempat lain seperti di museum, perpustakaan, kebun binatang, sawah, sungai, atau hutan. Ditinjau dari segi guru, kegiatan belajar siswa tersebut ada yang tergolong dirancang dalam desain instruksional. (Darman, R. A. 2020: 7)

B. Smartphone

1. Pengertian Smartphone

Smartphone merupakan telepon seluler dengan menggunakan berbagai layanan seperti memori, layar, mikroprosesor, dan modem bawaan. Dapat disimpulkan bahwa smartphone adalah perangkat yang bukan hanya sekedar digunakan untuk berkomunikasi menjawab dan menerima panggilan telepon. Menurut Williams dan Sawyer, (2011), smartphone adalah telepon genggam yang memiliki sistem operasi untuk masyarakat luas, dimana pengguna dapat menambahkan atau mengubah aplikasi sesuai dengan keinginannya. Smartphone juga diartikan sebagai telepon genggam yang menyerupai komputer mini yang memiliki kapasitas sama dengan sebuah telepon. Sedangkan Menurut Arifin (2009:5), smartphone adalah perangkat Smartphone yang memiliki kemampuan dan fungsi yang menyerupai komputer. Smartphone memiliki sistem operasi yang mendukung pengembangan aplikasi sehingga berbagai aplikasi dapat berjalan di atasnya. Dengan menggunakan smartphone, siswa dapat aktif di media sosial dengan mudah karena smartphone memiliki banyak fitur yang memfasilitasi para penggunanya untuk terhubung dengan internet dengan lebih mudah kapan saja dan di mana saja.

Smartphone merupakan salah satu wujud realisasi *ubiquitous computing* (ubicomp) dimana teknologi tersebut memungkinkan proses komputasi dapat terintegritas dengan berbagai aktifitas keseharian manusia dengan jangkauannya yang tidak dibatasu dalam satu wilayah atau suatu scope area. Gaya hidup user yang mulai bergantung pada perangkatmobile sebagai alat komunikasi di *social network*, *email*, *chatting*, atau telekonferensi.

Komunikasi digital nirkabel sudah sangat dibutuhkan pada berbagai bidang seperti edukasi, bisnis, hiburan, kesehatan atau keamanan. Sehingga sangat diperlukan ketemuan perangkat mobile yang dapat mendukung aktivitas pengguna dalam berbagai lingkungan dengan fleksibilitas tinggi, perangkat yang lebih praktis dan kemudahan dalam penggunaan. Teknologi mobile, telepon seluler, dan komputer tablet berbasis Windows.

Berdasarkan dari uraian yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa smartphone merupakan telepon genggam yang menyerupai komputer mini yang memiliki kapasitas sama dengan sebuah telepon. Dimana teknologi tersebut memungkinkan proses komputasi dapat terintegritas dengan berbagai aktifitas keseharian manusia dengan jangkauannya yang tidak dibatasi dalam satu wilayah.

2. Fungsi *Smartphone*

a. Untuk mempermudah berkomunikasi

Smartphone adalah alat komunikasi, baik jarak dekat maupun jarak jauh dan merupakan alat komunikasi lisan atau tulisan yang dapat menyimpan pesan dan sangat praktis untuk dipergunakan sebagai alat komunikasi karena bisa dibawa kemana saja. Sebab itulah Smartphone sangat berguna untuk alat komunikasi jarak jauh yang semakin efektif dan efisien, selain perangkatnya yang bisa dibawa kemana-mana dan dapat dipakai di mana saja Dewi Salma (2004: 240) mengatakan bahwa telematika adalah sarana komunikasi jarak jauh, sarana menyampaikan informasi jarak jauh, untuk satu alamat atau banyak alamat sekaligus. Fungsi penyampaian informasi ini adalah fungsi langsungnya. Tetapi, orang berkomunikasi selalu disertai tujuan atau alasan, baik untuk dirinya sendiri, maupun untuk orang lain atau untuk bersama. Dengan demikian komunikasi juga merupakan sarana kontak sosial dalam hidup bermasyarakat.

b. Untuk meningkatkan jalinan sosial

Di samping sebagai alat komunikasi Smartphone tersebut dapat berfungsi untuk meningkatkan jalinan sosial karena dengan Smartphone

seseorang bisa tetap berkomunikasi dengan saudara yang berada jauh, agar selalu menjaga tali silaturahmi dan kerap kali Smartphone ini juga digunakan sebagai alat komunikasi langsung jarak jauh yang cepat dalam menerima dan menyampaikan pesan, telah banyak digunakan manusia dalam seluruh aspek kehidupannya dalam Endang (2009: 9)

c. Untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi

Alat komunikasi Smartphone merupakan salah satu buah hasil dari kemajuan teknologi saat ini, maka Smartphone tersebut dapat dijadikan salah satu sarana untuk menambah pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi sehingga siswa tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan di era globalisasi saat ini, jika kita amati saat ini *feature* Smartphone sangatlah lengkap sampai jaringan internet pun sudah dapat diakses dari Smartphone. Hal tersebut dapat digunakan siswa untuk mengetahui apa yang ada di sekeliling mereka dengan catatan Smartphone itu digunakan dengan bijaksana, Bersamaan dengan itu pula, tumbuhlah pola-pola penyebaran informasi yang mempengaruhi orang-orang disekitar, suasana kejiwaan di setiap anggota masyarakat. Dalam ilmu komunikasi, Marshall McLuhan menunjukkan bahwa bentuk teknologi komunikasi lebih penting dari pada isi media komunikasi (dalam Rakhmat, 2011: 45-46).

d. Memudahkan sarana pendidikan dengan menciptakan buku digital yang mudah dan praktis.

Fungsi smartphone dapat mengakses aplikasi *E-book* (buku elektronik). Tujuannya sebagai sumber materi pelajaran, sumber belajar tidak hanya buku yang berbentuk fisik saja melainkan ada yang berbentuk digital. Selain itu terdapat aplikasi *E-Learning* (metode belajar praktis) sebagai sistem belajar, contohnya aplikasi *Moodle*. Dengan *E-Learning* belajar tidak akan dibatasi oleh ruang dan waktu, sehingga di luar kelas pun siswa tetap dapat mengakses. Menurut Siahaan (dalam Rusman, Kurniawan dan Riyana, 2011: 53) Terdapat tiga fungsi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yaitu sebagai

suplement (tambahan) yang sifatnya pilihan (opsional), pelengkap (komplemen), atau pengganti (substitusi). 1. Suplemen (tambahan) Dikatakan sebagai suplement (tambahan), yaitu: peserta didik mempunyai kebebasan untuk memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Sekalipun itu sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan sendiri. 2. Komplemen (pelengkap) Komplemen (pelengkap) apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang akan diterima mahasiswa di dalam kelas. Berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan 32 untuk menjadi materi reinforcement (penguatan) yang bersifat enrichment atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Materi pembelajaran elektronik dikatakan sebagai penguatan yang bersifat enrichment, apabila peserta didik dengan cepat menguasai materi pelajaran yang disampaikan oleh dosen dan dapat dimanfaatkan untuk menjadi tambahan materi pembelajaran untuk lebih meningkatkan kualitas penguasaan pada peserta didik. Sedangkan materi pembelajaran dikatakan sebagai penguatan yang bersifat remedial apabila peserta didik mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang didapatkan secara tatap muka agar dapat lebih memahami materi pembelajaran. 3. Substitusi (pengganti) Penggunaan perangkat mobile dan internet untuk pembelajaran, dimana seluruh bahan belajar, diskusi, penugasan, dan ujian sepenuhnya disampaikan melalui internet. Bentuk pembelajaran ini menjadikan seluruh proses belajar dilakukan sepenuhnya menggunakan perangkat mobile dan fasilitas internet seperti e-mail, e-book, online conference dll. Tiga fungsi pembelajaran diatas bergantung pada penggunaan teknologi informasi oleh peserta didik. Mereka memiliki kebebasan dalam menentukan fungsi apa yang dalam pembelajaran menggunakan teknologi informasi. Masingmasing peserta didik tentu merasakan fungsi yang berbeda-s

e. Sebagai alat penghilang stress

Salah satu manfaat tambahan dari Smartphone yaitu sebagai alat penghilang stress. Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya bahwa handphone saat ini sudah memiliki *feature* yang sangat lengkap seperti Mp3, video, kamera, permainan, televisi, radio, ruang *Chatting* dan layanan internet. Sehingga *feature* tersebut dapat dijadikan seseorang untuk menghilangkan stress.

3. Dampak Penggunaan *Smartphone*

Smartphone adalah salah satu media yang banyak di pakai manusia sebagai alat komunikasi modern sehingga smartphone dari tahun ke tahun semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia sehingga kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya smartphone sedangkan menurut Sanjaya dan wibhowo (Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M. M. 2018 : 20) dengan meningkatnya penggunaan smartphone dapat dengan mudah tekoneksi dengan internet, sehingga mengalami peningkatan dari waktu ke waktunsehingga saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan smartphone. Darai penjelasan di atas smartphone sangatlh membantu komunikasi manusia semakin mudah dalam hal ini tentu saja memiliki dampak negatif dan positif baik secara karakter yang dimiliki oleh para pengguna smartphone.

Dampak Positif dan negatif pada Karakter Anak dalam penggunaan smartphone yang terbagi beberapa poin menurut (Aswadi, D., & Lismayanti, H. 2019 : 10-13) sebagai berikut:

- a. Pengetahuan Bagi anak yang sering menggunakan aplikasi yang berkenaan dengan pendidikan selalu memberikan kepada anak berupa pengetahuan. Pendidikan selalu mengutamakan kognitif, apektif, fan psikomotorik. Dengan aplikasi yang ada, maka sudah mencakup diantaranya kognitifnya. Anak yang awalnya tidak mengetahui, maka dengan mengunduh aplikasi yang sifatnya mendidik, maka anakpun bisa mendapatkan pengetahuan yang lebih dibanding anak yang lainnya.

Misalnya, aplikasi berupa permainan berupa tebak huruf, tebak angka, dan yang lainnya. Permainan itu bukan hanya memberikan tebakan berupa angka, huruf, maupun yang lainnya. Akan tetapi, ia juga memberikan informasi kepada anak berkenaan dengan hal tersebut. Oleh sebab itu, anak yang awalnya tidak mengetahui huruf atau angka maka dengan 92 Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Pendidikan Karakter Anak di Era Milenial Aswadi, D. dan Lismayanti, H./STILISTIKA, Vol.4 (1), 2019: 89-98 adanya permainan tersebut maka ia pun mengetahuinya. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut memiliki sebuah hal yang positif yang bisa membangun pengetahuan anak. Bukan hanya aplikasi berupa permainan, tetapi aplikasi lainnya juga berupa pengetahuan. Misalnya saja, google, google map, WA, Facebook. Semua aplikasi itu bisa memberikan pengetahuan kepada anak. Sekarang, dicontohkan saja aplikasi google. Google itu merupakan aplikasi yang bisa digunakan untuk mencari berbagai ilmu pengetahuan yang ada, baik di lokal, nasional, bahkan juga bisa pengetahuan secara Internasional. Artinya, anak bisa saja menggunakan aplikasi google tersebut untuk mencari berbagai ilmu pengetahuan. Misalnya saja, anak mencari berkenaan dengan ilmu biologi. Ia mencari tumbuhan obat. Anak bisa menemukannya dengan mudah di aplikasi tersebut. Begitu juga yang lainnya, seperti google map. Google map bisa memberi pengetahuan bagi anak tentang jalan atau arah tujuan yang ingin/ akan ditujunya. Bahkan, WA sebagai sosial media pun sebenarnya juga bisa memberikan pengetahuan kepada anak. Hal ini bisa saja tergambar dari berbagai informasi yang dibagikan melalui WA. Dari berbagai uraian ini, maka sangat jelas sekali bahwa smartphone bisa digunakan secara positif untuk bisa memperoleh pengetahuan tergantung dari peran orang tua mengarahkan penggunaannya.

- b. Kreatifitas tinggi Anak yang sering memegang smartphone pasti akan berbeda dengan anak yang jarang atau tidak pernah memegangnya. Sebuah hal yang membuat perbedaannya secara positif adalah

memunculkan kreatifitas yang tinggi pada anak. Anak memiliki kreatifitas terhadap berbagai hal tergantung dari aplikasi apa yang digunakannya. Misalnya saja, sebuah aplikasi permainan masak. Dalam permainan itu terdapat sebuah kegiatan membuat makanan. Dari memilih bahan, alat memasaknya, bahkan sampai dengan memasaknya. Hal ini memunculkan sebuah kreatifitas anak karena anak diminta sekreatif mungkin untuk membuat sebuah makanan yang diambil dari benda yang sesuai dengan keinginannya sehingga terbentuk sebuah makanan yang enak. Permainan ini mengarah pada psikomotorik anak, yaitu sebuah permainan yang menghendaki terciptanya sebuah keterampilan anak. Ketika diaplikasikan di dunia nyata, ia sudah mengetahui benda apa saja yang disiapkan untuk memasak. Bahkan, pencampuran bahan yang dimasak pun sudah diketahuinya secara dini. Hal ini menandakan bahwa kreatifitasnya sudah mulai terbentuk dari aplikasi yang dimainkannya. Bukan hanya aplikasi permainan memasak, tetapi kreatifitas ini juga terbentuk dari berbagai aplikasi lainnya seperti FB, Instagram, maupun yang lainnya. Anak secara bebas membuat kreatifitas berupa tulisan di dalam beranda FB. Misalnya, ia mencoba sebuah tulisan sastra, yaitu puisi. Kemudian, ia tuliskan di beranda dan disembarkannya. Ini bisa menjadi sebuah kreatifitas bagi dia di bidang karya sastra. Bahkan, ketika ada yang mengkritik tentang tulisannya, maka ia pun bisa secara kreatif memberikan tanggapan terhadap kritikan orang lain tersebut. Pastinya, tidak mudah membangun kreatifitas dalam menulis dikarenakan kurangpercayaan terhadap diri barangkali tulisannya tidak diterima oleh orang lain, tetapi hal ini ternyata menjadi sesuatu hal yang berbeda ketika dilakukan di FB, bahkan seakan hal ini menjadi suatu hal yang mudah.

- c. Sabar Karakter selanjutnya yang terbentuk dari penggunaan smartphone adalah karakter sabar. Sabar adalah sebuah sikap yang baik, tidak pernah menanggapi sesuatu dengan emosi atau terburu-buru. Ketika dihadapkan pada suatu permasalahan maka ia akan memikirkannya serta

mencari jalan keluarnya dengan berhati-hati. Hal ini menunjukkan kesabarannya. Dalam penggunaan aplikasi di smartphone pun bisa menjadikan anak menjadi anak yang memiliki sikap sabar. Anak ini bisa menjadi seorang yang memiliki karakter sabar tergantung dari aplikasi yang digunakannya. Misalnya saja, aplikasi yang berisi konten agama. Dalam aplikasi itu terdapat nasehat yang mengindikasikan agar anak menjadi sabar. Dengan konten agama itu, anak dapat mengetahui sikap sabar itu seperti apa sehingga bisa mengaplikasikannya ke kehidupan. Bukan hanya itu, dalam aplikasi permainan pun kadang juga ada yang mengarahkan anak agar bisa menjadi seorang yang penyabar, misalnya permainan memancing. Permainan ini sebagaimana memancing di dunia nyata juga memberikan sebuah kesabaran bagi pemainnya, baik dari pemilihan umpan sampai dengan memancingnya. Memancing pada aplikasi ini memerlukan kesabaran menunggu sampai akhirnya di makan ikannya. Ketika di makan ikan, ia pun harus berjuang agar bisa mendapatkan ikannya bahkan terkadang talinya putus atau ikannya terlepas dari kailnya. Permainan ini mengajarkan kepada anak agar bisa sabar menerima apapun keputusan dari suatu hal walaupun sudah direncanakan dengan matang. Akan tetapi, terkadang, sesuatu tidak sesuai dengan perencanaannya. Ternyata, sebuah karakter sabar ini bisa muncul sesuai dengan aplikasi apa saja yang memang mengandung sebuah pendidikan berupa sikap yang positif kepada anak sehingga anak pun menjadi orang yang sabar. Artinya, tetap diperlukan peran orang tua untuk mengawasi aplikasi apa saja yang digunakan di smartphone

- d. Jujur Kejujuran merupakan kunci dari etos kehidupan. Dengan kejujuran, orang memiliki sebuah karakter yang baik sehingga bisa mendapat kepercayaan dari orang lain dari berbagai urusan. Jujur ini menjadi salah satu karakter yang bisa terbentuk melalui smartphone. Asalkan orang tua sebagai orang yang berada di lingkungan keluarga memberikan sebuah arahan kepada anak serta memberikan nasehat kepadanya pentingnya kejujuran. Jadi, anak harus jujur ketika menggunakan smartphone.

e. Ceria Anak diharapkan mendapatkan sebuah kebahagiaan dengan aplikasi yang tersedia di smartphone. Dengan kebahagiaan yang didapatkan anak, maka dapat memudahkannya dalam menerima berbagai ilmu pengetahuan. Bahkan, kebahagiaan juga bisa memunculkan daya kreativitas, berupa keterampilan di bidang kreatif. Dampak Negatif pada Karakter Anak Selain karakter positif, smartphone juga memberikan dampak negatif apabila tidak digunakan dengan baik. Bahkan, apabila tidak ada bimbingan dari orang tua maka akan menciptakan karakter negatif anak.

Adapun karakter negatif yang bisa muncul akibat penggunaan smartphone sebagai berikut.

- a. Egois Dalam karakter manusia, sering muncul sebuah sikap yang mementingkan diri sendiri. Hal ini dikarenakan adanya sebuah karakter yang dipengaruhi oleh penggunaan smartphone secara negatif. Dengan sikap egois ini, anak akan bertindak sesuatu hal yang menurut dia benar tanpa memperhatikan berbagai kondisi serta saran dari orang lain. Ia lebih mengutamakan pendapat serta pemikirannya dibandingkan dengan pendapat orang lain.
- b. Sombong Ketika anak sering bermain aplikasi permainan yang ada di smartphone maka akan memunculkan sikap sombong. Apalagi dalam permainan tersebut, ia selalu menang. Kemenangan yang didapatkan ketika bermain permainan tersebut memunculkan sikap sombong karena merasa diri paling hebat dan selalu menang.
- c. Labil Sikap labil sering menghampiri orang yang suka bermain media sosial. Apapun yang berkenaan dirinya selalu ingin diekspos. Apalagi dengan adanya HP sekarang ini, orang akan lebih mudah mengeksposnya. Kadang, apa yang diekspos ini sering berubah dikarenakan pola pikirannya yang terpengaruh oleh keadaan atau apa yang tertulis di media sosial. Ketika ada sesuatu yang dirasakan dalam kehidupan atau ada yang dibacanya di media sosial yang menyenangkan

maka dia akan mengekspresikan diri dengan cara menulis ekspresinya dalam sebuah status di media sosial.

- d. Pesimis Sikap pesimis. Dalam hal ini, anak lebih mudah menyerah dalam kehidupan. Hal ini dikarenakan kesehariannya yang selalu mementingkan penggunaan smartphone, baik untuk bermain permainan maupun bermedia sosial. Karena kebiasaan ini, maka ketika dihadapkan sebuah permasalahan di dunia nyata maka ia pun akan mudah menyerah dan sebagai pelariannya adalah main permainan atau media sosial.
- e. Penyendiri Anak yang sering main HP terkadang memiliki dunianya sendiri. Anak akan mengindahkan atau meniadakan dunia yang lainnya. Bahkan anak tidak memperhatikan lagi siapapun dan apapun disekitarnya. Hal ini disebabkan konsentrasinya terfokus pada HP. Anak yang tidak menghiraukan disekitarnya ini akan menikmati kehidupan sendiri sehingga hal ini pun akan menciptakan suatu jurang pemisah antara dirinya dengan lingkungan sekitar. Hal tersebut akan menjadikan anak menjadi sulit bergaul dan beradaptasi dengan keadaan sekitar sehingga menjadikannya menjadi anak yang penyendiri. Dampak positif maupun negatif yang diperoleh oleh anak saat menggunakan smartphone dikarenakan bimbingan para orang tua dan lingkungannya. Oleh karena itu perlu kiranya sebuah aturan khusus agar anak bisa memperoleh dampak positif yang mampu memberikan motivasi atau keoptimisan kepada anak bukan dampak negatif yang malah akan menjadikan suatu hal yang dapat merugikan anak ke depannya.

C. Kajian yang Relevan

Penelitian yang relevan yaitu penelitian yang telah ada dan pernah dilakukan oleh penelitian sebelumnya sehingga dapat acuan menjadi acuan dan dukungan dalam sebuah penelitian yang baru dengan maksud untuk menghindari duplikasi, selain itu juga menunjukkan bahwa topik yang akan diangkat diteliti belum pernah diteliti orang lain dalam konteks yang sama.

Pada bagian ini akan dikemukakan beberapa penelitian yang sesuai dengan penelitian yang penelitian lakukan.

1. Setianingsih, S. (2018). *Jurnal Dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Gaster, 16(2), 191-205.* Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin sebagian besar berjenis kelamin laki-laki sebanyak 54 responden (53,5%). Karakteristik responden berdasarkan pendidikan orang tua pada tabel diatas diketahui sebagian orang tua lulusan pendidikan perguruan tinggi sebanyak 89 responden (88,1%). Karakteristik responden berdasarkan pendapatan keluarga per bulan diatas UMR sebanyak 85 responden (84,2%). Karakteristik responden berdasarkan penggunaan *gadget* yang tidak kecanduan sebanyak 82 responden (81,2%). Karakteristik responden berdasarkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas didapatkan data normal sebanyak 83 responden (82,2%).
2. Asmurti, A., Unde, A. A., & Rahamma, T. (2017). Dampak Penggunaan Smartphone Di Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *KAREBA: Jurnal Ilmu Komunikasi, 225-234.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang dikategorikan rendah sebanyak 368 siswa (56,9%) dari total responden 647 siswa (sekolah yang mengizinkan menggunakan smartphone sebanyak 343 siswa dan sekolah yang tidak mengizinkan menggunakan smartphone sebanyak 304 siswa). Prestasi belajar siswa untuk sekolah yang mengizinkan penggunaan smartphone lebih tinggi dibandingkan tingkat prestasi yang tidak mengizinkan penggunaan smartphone di lingkungan sekolah. Menunjukkan bahwa hubungan intensitas penggunaan
3. Aswadi, D., & Lismayanti, H, (2019) dengan judul ” Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Pendidikan Karakter Anak di Era Milenial, STKIP PGRI Banjarmasin. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif, yaitu memberikan gambaran yang jelas berkenaan dengan peran orang tua terhadap pembentukan karakter anak dengan penggunaan smartpone. Teknik

pengumpulan data yang digunakan seperti diuraikan Arikunto (1998:100) menyebutkan bahwa metode pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan informasi berupa; a) teknik simak, yaitu berupa penyimak terhadap berbagai informasi atau data yang dikumpulkan dari narasumber, b) teknik catat, yaitu berupa catatan yang dilakukan dengan pencatatan hal hal yang penting yang berkenaan dengan informasi atau data sesuai dengan peran orang tua terhadap pembentukan karakter anak dengan menggunakan smartphone, dan c) teknik rekam, yaitu berupa teknik perekaman

4. Hidayat, A., & Prasetya, E. R. (2020) dengan judul “ Penerapan teknologi dalam analisis perilaku belajar reflektif berbasis sistem android untuk meningkatkan pembelajaran e-learning. Universitas Pamulang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui belajar reflektif mahasiswa yang menggunakan bantuan kamera pada smartphone saat e-learning. Penelitian ini dilakukan pada 10 kelas pada program studi akuntansi Universitas Pamulang semester 4. Tujuan penggunaan smartphone adalah membantu mahasiswa memahami lebih dalam materi ajar statistik yang relatif lebih sulit dipelajari. Lebih lanjut, penggunaan teknologi mampu menjembatani materi ajar yang diberikan saat e-learning dengan benda atau situasi pada kehidupan yang dialami mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari.