

Dampak Handphone dalam Pembelajaran bagi Anak di Les Nurul Ilmi Sempur

Hikmah Nur F¹, Imam Tabroni²

^{1,2}Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, STAI DR. KH. EZ. Muttaqien

ARTICLE INFO

Article history:

Received Jul 9, 2022
Revised Aug 20, 2022
Accepted Sep 30, 2022

Keywords:

Gadget
Orangtua
Anak

ABSTRACT

Gadget atau Handphone merupakan salah satu alat komunikasi yang canggih pada zaman modern ini. Alat ini biasa digunakan oleh semua kalangan, baik orang tua, anak kecil, remaja dan lainnya. Sekarang ini peran gadget sangat penting untuk kehidupan sehari-hari manusia, karena gadget mempunyai banyak manfaatnya dan tidak hanya itu gadget juga mempunyai dampak negatifnya. Dalam Pendidikan, biasanya gadget sering digunakan oleh anak sekolah, terutama pada pasca covid-19 peran gadget ini penting sekali untuk melakukan sekolah daring. Membicarakan penggunaan gadget, seharusnya orang tua harus bisa mengetahui dampak dari gadget bagi anaknya serta harus bisa membatasi waktu dalam pemakaian untuk anaknya itu sendiri. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dampak positif maupun negatif dari penggunaan gadget dan mengetahui bagaimana peran orang tua dalam mendidik anak mengenai perihal pemakaian gadget terhadap anaknya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan penelitian survei kepada anak les Nurul Ilmi yang bertempat di kampung Sempur dan dengan cara mencari dan menelaah buku-buku yang berkaitan dengan judul ataupun tema yang telah ditentukan.

ABSTRAK

Gadgets or cellphones are one of the sophisticated communication tools in this modern era. This tool is commonly used by all circles, both parents, small children, teenagers and others. Nowadays the role of gadgets is very important for people's daily lives, because gadgets have many benefits and not only that gadgets also have negative impacts. In education, gadgets are usually used by school children, especially in post-covid-19 the role of this gadget is very important to do school boldly. Talking about the use of gadgets, parents should know the impact of gadgets on their children and should limit the time in using them for their children. The purpose of this study is to determine the positive and negative impacts of using gadgets and to find out how the role of parents in educating children about the use of gadgets for their children. In this study, the researcher used a qualitative method by using survey research to Nurul Ilmi tutors located in Sempur village and by searching and reviewing books related to predetermined titles or themes.

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license.



Corresponding Author:

Hikmah Nur F,
Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah,
STAI DR. KH. EZ. Muttaqien,
Jl. Baru, Ciwareng, Kec. Babakancikao, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat 41151
Email: imamtabroni70@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Sudah tidak asing lagi dengan yang namanya handphone atau yang lebih sering disebut gadget di kalangan masyarakat Indonesia saat ini. Tidak hanya orang dewasa saja yang mengenalnya, tetapi anak kecil pun sudah mengetahui atau mengenal gadget, bahkan anak kecil zaman sekarang ini sudah sangat pintar untuk mengaplikasikannya. Handphone merupakan alat komunikasi yang canggih untuk seseorang di zaman sekarang. (Prabowo, dkk., 2020)

Dulu, kita hanya bisa melihat masyarakat di kota besar saja yang memiliki handphone, namun dengan adanya perkembangan zaman masyarakat kota kecil pun sudah mampu membeli barang tersebut untuk kepentingan hidup sehari-harinya. Masyarakat saat ini tidak menjadikan handphone sebagai alat komunikasi saja, tetapi menjadikan handphone sebagai gaya hidup mereka dan untuk menjadikan bahan hiburan saat ia merasa bosan (Monette et al., 2013). Mungkin seseorang memilih handphone sebagai alat komunikasi itu karena barang satu ini mudah untuk dibawa kemana-mana. Tahun ke tahun sudah banyak model handphone yang diciptakan serta telah banyak fitur-fitur yang membuat anak zaman now tergiur oleh gadget. Dengan adanya gadget membuat seseorang melupakan alat telekomunikasi lainnya, sampai-sampai hampir setiap waktu anak-anak tidak bisa melepaskan gadget dalam gengaman tangannya (Tabroni, 2019).

Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik (guru) dan peserta didik (siswa) di sekolah. Seseorang anak perlu sekali mengikuti pembelajaran agar dapat mengetahui segala sesuatu yang tidak diketahui tentang ilmu pengetahuan (Thobroni, 2016). Guru pun harus bisa menjadi atau memberi contoh kepada anak didiknya terkait perbuatan yang baik, karena guru harus bisa mendidik peserta didiknya dengan baik dan benar (Berthelon et al., 2020). Maka dari itu, pendidik harus yang sudah dewasa, ia harus bisa membentuk tingkah laku dari peserta didik dan mempersilahkan ketika siswa mempunyai pendapat agar mereka bisa mengenal dan memahami apa yang sudah dipelajarinya (Tabroni & Purnamasari, 2022). Ada pendapat dari Muh Sain Hanafy (2014) terkait dengan ciri-ciri pembelajaran, di antaranya : adanya pembelajaran bisa menumbuhkan pembelajaran yang menarik dan digunakan sebagai pusat perhatian untuk siswa, bisa membuat peserta didik siap untuk menerima pelajaran secara fisik ataupun psikologis. Oleh sebab itu, bisa disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran ini untuk membantu anak didik agar bisa mendapatkan berbagai pengalaman serta mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan norma yang bisa berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku peserta didik.

Dari penjelasan di atas, antara gadget dengan pembelajaran ini sangat berkaitan, karena adanya handphone atau gadget kita bisa mendapatkan berbagai informasi dari sekolah terkait pembelajaran, apalagi pada saat pembelajaran disekolahnya dilaksanakan secara daring (dalam jaringan), anak juga bisa mudah mencari materi-materi pelajaran yang dipelajari di sekolahnya melalui gadget atau dengan adanya akses internet di google (Imam Tabroni, dkk., 2022). Dengan banyaknya dampak positif, gadget juga mempunyai dampak negatif bagi anak. Anak sekarang sudah kecanduan dengan gadget, dengan adanya game online membuat si anak kecanduan dan lupa dengan waktu, bisa saja anak bermain game sampai larut malam karena tidak terasa akan game itu. Maka dari itu, orang tua harus bisa menjaga anaknya agar tidak kecanduan dengan gadget, ia harus mempunyai jadwal waktu kapan si anak main handphone dan kapan anaknya belajar.

Tujuan dari peneliti dalam penelitian ini yaitu agar dapat mengetahui dampak positif serta negatif dari penggunaan gadget dalam pembelajaran dan mengetahui peran orang tua dalam penggunaan gadget untuk anaknya.

2. METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif. Dimana dalam penelitian ini datanya diperoleh dalam bentuk tulisan, kata-kata ataupun dokumen serta literatur. Yang mana pendapat dari Gempur Santoso (2005) bahwa metode kualitatif ialah metode yang dilakukan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan serta menjelaskan kualitas dari pengaruh sosial yang tidak bisa dijelaskan, diukur maupun digambarkan melalui pendekatan kuantitatif. Maka dari itu, penulis menggunakan metode kualitatif ini dengan cara membuat teknik penelitian berupa wawancara ke orang tua murid Les Nurul Ilmi yang berada di Kampung Sempur Rt. 009/002. Tidak lain dari itu, peneliti juga memilih jenis penelitiannya adalah penelitian pustaka, karena informasi-informasi yang didapatkannya melalui berbagai macam material yang ada di perpustakaan, berupa

buku maupun jurnal yang berkaitan dengan teknologi di masa kini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Handphone merupakan salah satu alat telekomunikasi elektronik yang tidak perlu menggunakan kabel serta alat yang mudah dibawa kemanapun kita pergi. Dengan alat ini, kita bisa memberikan pesan kepada orang lain tanpa adanya batasan jarak. Pendapat Gouzali Saydam, awal dari istilah kata telepon ini ialah suara dari jarak jauh. Menurutnya, terdapat dua bagian telepon yaitu telepon biasa dan telepon bergerak. Telepon bergerak ini biasa disebut dengan handphone, karena yang menghubungkan antar sesama handphone ini terdapat gelombang-gelombang radio yang dipancarkan dari pesawat ke Base Transceiver Station (BTS) dan Mobile Switching Center (MSC) yang berada disepanjang jalur perhubungan, lalu dilanjutkan ke pesawat yang dipanggil (Gouzali Saydam, 2010).

Penelitian ini dilakukan di tempat Les Nurul Ilmi yang berada di Kampung Sempur Rt. 009/002 dengan melibatkan 24 orang tua murid yang mempunyai anak berusia 7 tahun ke atas (usia anak SD). Namun, peneliti akan mencantumkan soal serta jawaban dari beberapa responden saja.

Pada wawancara terkait tanggapan dari Bapak/Ibu terhadap penggunaan smartphone pada anak ini ada orang tua yang mengatakan sudah tidak aneh lagi jika anak zaman sekarang ini sudah bisa mengaplikasikan gadget. Yang berawal dari pembelajaran anak dilakukan secara daring, namun orang tua tetap setuju jika anak memainkan ponsel ketika ada waktu pembelajaran (Imam Tabroni, Husniyah, et al., 2022). Ada juga yang berpendapat bahwa orang tua dalam penggunaan gadget ini harus turun tangan langsung. Maksudnya orang tua harus tetap mengawasi ketika anak sedang memainkannya serta bisa memberikan arahan bagaimana cara menggunakan ponsel tersebut dengan baik dan benar juga membatasi waktu untuk memainkannya.

Mengenai pengaruh dalam pembelajaran di saat anak sering menggunakan smartphone ini tentunya ada. Sebagian orang tua mengatakan, bahwa adanya pengaruh dalam minat baca si anak, terutama pada buku cetak yang diberikan gurunya. Biasanya anak lebih memilih untuk mencari berbagai materi yang dibahas itu melalui ponselnya, karena menurutnya itu lebih praktis ketimbang buka buku (Imam Tabroni, Diaz Budiarti, et al., 2022). Ada juga yang menjawab bahwa adanya pengaruh pada penglihatan si anak jika terlalu lama memainkan ponselnya.

Dalam disiplin atau tidaknya anak saat usianya belum mencukupi, namun kebebasan dalam penggunaan smartphone ini diberikan oleh orang tuanya itu tentu tidak akan menjadikan anak tersebut disiplin. Karena terlalu kecanduan handphone si anak akan lupa akan waktu ia sendiri, bahkan ada juga anak yang lebih mementingkan tetap memainkan ponsel ketika sudah mendengar suara adzan dan masuk ke jamnya shalat, serta ada juga anak lupa waktunya ia harus belajar.

Banyak yang mengatakan bahwa gadget itu mempunyai dampak positif dan negative untuk anak. Diantara dampak positifnya adalah :

- Anak juga harus mengikuti perkembangan IPTEK agar tidak tertinggal perkembangan zaman.
- Mempermudah komunikasi. Apabila ada saudara yang tempatnya jauh dari kita, maka kita bisa tetap menjalin komunikasi dengan orang tersebut menggunakan smartphone yang dimiliki.
- Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi. Karena bagaimanapun teknologi hari ini sudah mulai berkembang pesat ke semua daerah.
- Meminimalisir anak dari gajtek, sebagaimana kita ketahui, era saat ini adalah era serba mesin, serba teknologi, tentu saja anak perlu mengenal teknologi.
- Mengoperasikan smartphone juga dapat mengaktifkan kreatifitas dan daya pikir anak. Anak juga dapat mengatur strategi sederhana melalui game yang ada pada smartphone.
- Anak-anak jadi lebih up to date dan mengetahui trend trend atau berita-berita terbaru melalui HP dan internet, anak-anak jadi lebih mudah untuk mengeksplor dunia luar menggunakan HP tersebut dan banyak sekali ilmu-ilmu yang bisa mereka dapatkan dari HP dengan cara yang sangat mudah.

Tidak dengan adanya dampak positif saja, namun handphone bisa menjadi dampak negatif bagi anak-anak, diantaranya :

- Anak menjadi kurang disiplin dan tidak baik juga untuk kesehatan matanya apabila terlalu lama menggunakan HP.
- Mengganggu Perkembangan Anak. Adanya fitur-fitur canggih dari ponsel, misalnya kamera, permainan yang akan mengganggu pembelajaran siswa, bahkan ada anak yang memilih nyontek ketika ujian di handphonenya.
- Mengganggu konsentrasi belajar, mengganggu perkembangan motorik, dan mengganggu kemampuan komunikasi 2 arah dgn orang lain. Selain itu juga dapat menyebabkan anak tidak dapat menghargai waktu karena terlalu menikmati kebersamaannya dgn smartphone. Juga melemahkan kepekaan terhadap lingkungan sekitarnya.
- Mengganggu perkembangannya, smartphone juga dapat menimbulkan dampak terhadap pola pikir dan sikap anak. Hal tersebut karena pengaruh konten atau acara yg ditonton anak.
- Anak-anak cenderung menyukai hal-hal yang simpel karena di HP semuanya serba simpel, anak-anak malas membaca buku cetak, dari segi kesehatan cahaya dari layar handphone sangat tidak baik untuk mata si anak, karena ada sinar radiasi yang berbahaya dan masih banyak lagi.

Dalam penjelasan atau jawaban dari responden ini terkait penggunaan handphone kepada anaknya sudah dapat kita pahami bahwa orang tua sangat berperan penting ketika si anak sedang bermain ponsel, jangan lah orang tua membiarkan atau tidak mengawasi anaknya ketika memainkannya. Karena bisa berbahaya dengan apa yang dilakukan oleh si anak, barangkali ada anak yang belum bisa membaca, sehingga membuat anak untuk buka situs yang tidak patut untuk dilihat. Bahkan, pada pemakaian ini anak harus bisa dijadwal atau diberi waktu untuk bermain handphone, minimal 2 jam dalam satu hari, jika tidak dibatasi, maka si anak akan menantang orang tuanya agar terus bermain handphone tersebut. Pada kesehatan, jika anak terlalu sering melihat sinar layar handphone itu sangat bahaya pada penglihatannya dan membuat si anak menggunakan kacamata sebagai alat bantu untuk matanya di waktu usia yang masih terbilang belum cukup umur untuk menggunakan kacamata.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan data yang telah kumpulkan serta di analisis oleh peneliti terkait Dampak Handphone dalam Pembelajaran bagi Anak di Les Nurul Ilmi yang bertempat di Sempur, Plered-Purwakarta dapat diberikan suatu rumus kesimpulan yang bisa menjawab akan adanya permasalahan-permasalahan dalam penelitian. Bahwa peran orang tua di Les Nurul Ilmi dalam mengawasi anak untuk bermain handphone ketika pembelajaran ini sudah bisa dikatakan cukup baik. Bapak/Ibu sudah mengetahui bagaimana peran sebagai orang tua dalam mengawasi anaknya untuk bermain handphone. Maka dari itu, pendampingan dan kontrol orang tua terhadap aktivitas anak dengan smartphone ini mutlak diperlukan. Orang tua tidak boleh lengah terhadap apa yang menjadi tontonan bagi anaknya serta harus mengetahui isi konten yang ditonton anak juga mendampingi anak dengan tetap mengajak berkomunikasi ketika anak sedang bermain ponsel, bisa dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan ringan yang terkait dengan konten yang ditonton atau game yang sedang dimainkannya.

Referensi

- Berthelon, M., Contreras, D., Kruger, D., & Palma, M. I. (2020). Harsh parenting during early childhood and child development. *Economics and Human Biology*, 36, 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.ehb.2019.100831>
- Gempur Santoso. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Prestasi Pustaka.
- Imam Tabroni, Diaz Budiarti, & Rini Purnama Sari. (2022). Analysis of Online Learning and Student's Level of Understanding in Islamic Education Subjects . *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(1 SE-Articles), 23–29. <https://journal.literasisains.id/index.php/sosmaniora/article/view/191>
- Imam Tabroni, Husniyah, H., Sapitri, L., & Azzahra, Y. (2022). Impact of Technological Advancements on The Establishment of Characteristics of Children. *East Asian Journal of Multidisciplinary Research*, 1(1 SE-Articles), 27–32. <https://doi.org/10.54259/eajmr.v1i1.453>
- Monette, D. R., Sullivan, T. J., & DeJong, C. R. (2013). *Applied Social Research: A Tool for the Human Services*. Cengage Learning.
- Muh Sain Hanafy. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 17(1), 66–79.
- Prabowo, S. H., Fakhruddin, A., & Rohman, M. (2020). PERAN ORANG TUA DALAM PEMBENTUKAN

KARAKTER ANAK DI MASA PANDEMI COVID-19 PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM Abstrak Kata Kunci : Peran Orang Tua , Pendidikan Karakter , Pandemi Covid-19 , PENDAHULUAN Keberhasilan pendidikan formal yang ditempuh seorang anak tida. *Pendidikan Islam*, 11(2), 191–207.

Tabroni, I. (2019). *MODEL PENDIDIKAN ISLAM: Teknik Mendidik Anak dengan Treatment di Era 4.0*. CV Cendekia Press.

Tabroni, I., & Purnamasari, R. (2022). Kajian Yasinan Mingguan dalam Membina Karakter Masyarakat Pada Masa Covid-19 di Perumahan Lebak Kinasih Purwakarta. *Sivitas: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 9–18. <https://doi.org/10.52593/svs.02.1.02>

Thobroni, M. (2016). *Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik*. Ar-Ruzz Media.