

PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP KEPRIBADIAN SISWA SEKOLAH DASAR SDN LEMAHSUBUR 1

Sheilia Nurfadila Dinzani , Neni Triana
Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi
Ps19.sheiliadinzani@mhs.ubpkarawang.ac.id
, neni.triana@ubpkarawang.ac.id

Ringkasan

Penggunaan *smartphone* yang terlalu berlebihan dan tidak sewajarnya akan menimbulkan pengaruh terhadap kepribadian siswa. Kepribadian siswa seharusnya menjadi perhatian khusus dalam menanamkan karakter kepada mereka. Karena kepribadian tersebut akan sangat berpengaruh terhadap tumbuh-kembang siswa. Sehingga para siswa dapat mengurangi penggunaan *smartphone* secara terus menerus, dikarenakan pada saat ditetapkannya situasi *Covid-19* pada tahun 2020 di Indonesia mengakibatkan para siswa diharuskan belajar secara *online* menggunakan *smartphone* sehingga secara tidak langsung siswa mendapatkan dampak negatif dan positif dari penggunaan *smartphone* tersebut. Bagi anak-anak yang sering menggunakan *smartphone* akan merasa sangat bergantung dan bahkan menjadi kegiatan yang wajib dilakukan dalam kegiatan sehari - harinya. Sebab itu, saat ini banyak anak-anak yang lebih sering bermain *smartphone* daripada harus belajar atau bersosialisasi dengan lingkungan sekitar (Al-Ayouby, 2017). Kondisi tersebut sangatlah mengkhawatirkan, karena masa anak-anak identik dengan sifat yang belum stabil serta mempunyai rasa keingintahuan yang besar sehingga dapat meningkatnya perilaku konsumtif pada anak. Metode kegiatan ini dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif, memberikan pemaparan materi dan juga tanya jawab terhadap siswa terkait penggunaan *smartphone*. Target yang dilakukan pada kegiatan ini yaitu siswa kelas II dan III. Oleh karena itu, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan bahwa banyak siswa terutama kelas II dan III yang ketergantungan dalam penggunaan *smartphone*. Sehingga penulis bertujuan untuk mendapatkan data mengenai Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Kepribadian Siswa Sekolah Dasar di SDN Lemahsubur I. Hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa mayoritas siswa tidak fokus dalam proses pembelajaran, malas untuk membaca dan menulis dan acuh terhadap lingkungan sekitarnya.

Kata Kunci: kepribadian, siswa sekolah dasar, *smartphone*

Pendahuluan

Program KKN merupakan bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi. Kegiatan ini mengutamakan praktek konkret di masyarakat, sehingga keberadaannya dapat memberi manfaat bagi masyarakat sekitar. Kaitannya dengan penelitian, mahasiswa diajak untuk meneliti serta merumuskan masalah yang kompleks, menelaah potensi-

potensi dan juga kekurangan yang ada di masyarakat yang kelak dapat memecahkan masalah (*problem solving*) di masyarakat (Anwas, 2011). Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dilakukan oleh penulis di Desa Lemahsubur, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Karawang. Desa Lemahsubur dengan jumlah penduduk desa sampai dengan tahun 2022 adalah 2.810 jiwa dan dari sekian banyaknya penduduk yang bertempat tinggal di desa Lemahsubur, sebagian besar adalah pelajar yang tengah menempuh pendidikan dari jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK). Pesatnya kemajuan teknologi sangat berdampak besar bagi masyarakat dunia. Perkembangan teknologi juga semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi selalu baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini, terutama pada bidang pendidikan dan pada saat ditetapkannya status *Covid-19* pada tahun 2020 di Indonesia. Kemdikbud mengeluarkan surat edaran Nomor 15 tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid- 19)*. (Kemendikbud, 2020)

Dengan ditetapkannya status *Covid-19* tersebut para siswa diharuskan belajar secara online, dengan menggunakan *smartphone*. *Smartphone* ini yang menjadikan siswa malas belajar atau menurunnya motivasi dalam belajar. Seiring berjalannya waktu, penggunaan *smartphone* ini tidak dapat dihentikan. Tanpa adanya pengawasan dari orang tua, anak dapat mengakses apa saja yang seharusnya tidak boleh diakses di usianya.

Sehingga penggunaan *smartphone* yang dilakukan secara terus menerus dapat mengakibatkan dampak negatif terutama pada kepribadian anak seperti, egois, mudah marah, kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan sekitar dan acuh terhadap sesama. Walaupun begitu, penggunaan *smartphone* juga memiliki dampak positif seperti menambah wawasan yang lebih luas, meningkatkan kreatifitas, dan bisa menjalin komunikasi dengan orang lain.

Di Desa Lemahsubur terdapat satu sekolah dasar yaitu SDN Lemahsubur I dengan jumlah siswa keseluruhan \pm 200 siswa. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan agar para siswa terutama di SDN Lemahsubur I Kecamatan Tempuran Kabupaten Karawang, dapat memahami dan menerapkan bahwa penggunaan *smartphone* secara berlebihan akan berdampak buruk bagi kepribadiannya.

Metode

Tahap pelaksanaan kegiatan “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kepribadian Siswa Sekolah Dasar di SDN Lemahsubur I” meliputi waktu dan tempat, target sasaran, teknik analisis data, dan prosedur kegiatan.

a. Waktu dan Tempat

Tanggal : Rabu, 20 juli 2022

Waktu : 09.00 – 10.30

Tempat : Kelas II SDN Lemahsubur I

b. Target Sasaran

Kegiatan ini ditujukan oleh penulis kepada siswa-siswi sekolah dasar kelas II dan III. Agar para siswa – siswi tersebut dapat lebih memahami dan mengetahui terkait Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Kepribadian Siswa Sekolah Dasar, sehingga para siswa – siswi dapat lebih mengurangi penggunaan *smartphone*.

c. Prosedur Kegiatan

No	Waktu	Durasi	Kegiatan	PIC	Keterangan
1	09.00 - 09.10	10 Menit	Pembukaan dan perkenalan	Mahasiswa UBP Karawang KKN Desa Lemahsubur	Mahasiswa memperkenalkan diri kepada para siswa.
2	09.10 – 09.25	15 Menit	Ice breaking	Dea Marshahifa	Mengajak siswa melakukan ice breaking agar siswa fokus dan semangat
3	09.25 – 09.50	25 Menit	Sosialisai	Sheilia Nurfadila Dinzani dan Dea Marshahifa	Pemaparan Materi
4	09.50 – 10.00	10 Menit	Evaluasi	Sheilia Nurfadila Dinzani dan Dea	Quis Mengenai Materi

				Marshahifa	
5	10.00 – 10.20	20 Menit	Games dan dokumentasi	Dea Marshahifa	Doorprize dan foto bersama siswa kelas II
6	10.20 – 10.30	10 Menit	Penutup	Sheilia Nurfadila Dinzani	Penutupan dan Do'a

d. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan oleh penulis yaitu melalui metode observasi dan wawancara. Hasil observasi yang didapatkan penulis yaitu mayoritas siswa mengalami kecanduan dalam penggunaan *smartphone* dalam kegiatan sehari - hari. Hal ini dapat menjadi permasalahan baru yang harus dihadapi oleh pihak terkait terutama orang tua, yang harus membatasi anak dalam penggunaan *smartphone*.

Sedangkan hasil wawancara yang didapatkan penulis dari tenaga pendidik yaitu mayoritas siswa tidak bisa fokus dalam proses pembelajaran, dan malas untuk mengerjakan tugas sekolah.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan oleh (Laurintia., 2019.) bahwa pengaruh yang ditimbulkan dari penggunaan gadget bagi para siswa, sekitar 80% siswa mengabaikan lingkungan sosial sekitarnya, walaupun mereka sedang menggunakan *smartphone*. Salah satu dampak negatif yang paling terasa oleh siswa adalah kecanduan. Kecanduan handphone menyebabkan siswa menghabiskan banyak waktunya untuk bermain *smartphone* dan tidak dapat melepaskan dirinya dari handphone. Siswa yang kecanduan *smartphone* pada umumnya menggunakan handphone yang tersambung ke internet (*smartphone*).

Dapat diketahui bahwa dampak positif maupun negatif dari penggunaan *smartphone* tergantung pada diri siswa masing-masing. Apakah *smartphone* akan membawa manfaat atau membawa dampak buruk, siswa yang menentukan. Namun, tidak sedikit siswa yang terjebak ke dalam dampak negatif penggunaan *smartphone* karena terlena pada aplikasi yang ditawarkan.

Berdasarkan uraian diatas dan hasil observasi serta wawancara yang didapatkan oleh penulis

bahwa mayoritas siswa kurang memanfaatkan penggunaan *smartphone* dengan baik. Mayoritas siswa menggunakan *smartphone* untuk bermain *games*, melihat video *youtube*, dan penggunaan aplikasi yang lainnya.

Id, ego dan *superego* merupakan sistem yang membentuk kepribadian dengan berisikan nilai-nilai dan aturan yang sifatnya evaluatif atau dianggap sebagai aspek filtering. Jadi pengaruh penggunaan *smartphone* yang berlebihan perlahan bisa membentuk suatu pola kebiasaan yang individualistik dan *oportunis*. Ketika kepribadian peserta didik banyak dipengaruhi oleh sumber informasi yang memiliki nilai negatif, maka perkembangan mindset peserta didik kemungkinan besar juga akan mengarah kepada nilai yang negatif, begitu juga sebaliknya. Pola pikir manusia pada dasarnya dipengaruhi oleh karakternya. Selanjutnya pola pikir manusia akan bermetamorfosa menjadi tindakan, lalu dengan adanya tindakan akan menjadi sebuah kebiasaan, dengan kebiasaan inilah kepribadian akan terbentuk.

Penggunaan *smartphone* akan membawa dampak negatif yang cukup besar bagi perkembangan anak. Adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Anak lebih memilih duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada di dalam gadget tersebut. Hal ini tentunya berdampak buruk bagi kesehatan dan perkembangan tubuh anak, terutama otak dan psikologis anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan *smartphone* juga dapat membawa pengaruh buruk bagi kemampuan sosialisasi anak. Anak menjadi tidak tertarik bermain bersama teman sebayanya karena lebih tertarik bermain dengan permainan digitalnya. Selain itu, anak-anak juga dapat menjadi lebih sulit berkonsentrasi dalam dunia nyata. Hal ini dikarenakan anak-anak tersebut sudah terbiasa hidup dalam dunia digital (Widiawati, 2015)

Oleh karena itu, penulis melakukan upaya dalam memberikan materi berkaitan dengan Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Kepribadian Siswa Sekolah Dasar di SDN Lemahsubur I. Agar para siswa dapat mengurangi kegiatan penggunaan *smartphone* dalam jangka waktu yang panjang, siswa juga diberikan pemahaman terkait pengaruh *smartphone*. Penulis berharap agar siswa tidak mengurangi rasa bersosialisasinya di lingkungan sekitar, dan diharapkan para orang tua ikut andil dalam mengawasi anak dalam penggunaan *smartphone*. Serta peran guru yang selalu memberikan pemahaman mengenai penggunaan *smartphone*.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah dibahas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* dapat berdampak besar bagi penggunanya.

1. Mayoritas siswa kelas II dan III SDN Lemahsubur 1, menggunakan *smartphone* hanya untuk bermain games dan video games.
2. Penggunaan *smartphone* berdampak negatif pada siswa, seperti malas membaca dan tidak fokus dalam proses pembelajaran.
3. Siswa menjadi acuh terhadap lingkungan sekitarnya dan kurang memiliki sikap bersosialisasi yang tinggi.
4. Menumbuhkan sikap egois dan mudah marah terhadap kepribadian anak.

Rekomendasi

Terdapat berbagai kendala dan halangan agar para siswa mencapai pembelajaran yang maksimal. Hal ini dikarenakan kurangnya peran dari berbagai pihak terutama orangtua, yang seharusnya dapat mengontrol anak dengan baik dan diberikannya pola pengasuhan yang tepat. Agar anak dan orangtua dapat bekerja sama dalam mencapai suatu pencapaian yang maksimal.

Peran tenaga pendidik juga berpengaruh dalam proses pembelajaran siswa di sekolah, tenaga pendidik seharusnya lebih meningkatkan cara pengajaran yang tepat terhadap siswa. Sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran berlangsung. Sehingga hal ini dapat dilakukan dengan cara :

1. Memberikan sosialisasi kepada orang tua dan guru terkait Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kepribadian Anak.
2. Memberikan aturan dalam penggunaan *smartphone* dalam kegiatan sehari – hari agar membentuk kepribadian anak yang lebih baik lagi.
3. Memberikan pola asuh yang tepat agar anak dapat membentuk kepribadian yang baik dan disiplin.

Daftar Pustaka

- Al-Ayouby, M. H. (2017). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK). *Jurnal Pendidikan*.
- Anwas, O. (2011). Kuliah Kerja Nyata Tematik Pos Pemberdayaan Keluarga Sebagai Model Pengabdian Masyarakat di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 17(5), 565.
- Kemendikbud, P. (2020). Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). *Pusdiklat Pegawai Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Laurintia. (2019.). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Kualitas Tidur Pada Siswa. *Jurnal Kedokteran*, 8(4): 12-17, ISSN 2301-5997, e-ISSN 2527-75154.
- Widiawati, S. d. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. *Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu di Universitas Budi Luhur Jakarta*.