

## ANALISIS DAMPAK PENGGUNA *SMARTPHONE* MEMPENGARUHI KARAKTER DAN MINAT BELAJAR ANAK

Rosiana<sup>1\*</sup> Golan Dianto<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Sekolah Tinggi Anak Bangsa

\*<sup>1</sup>Email: [Rosianachii43@gmail.com](mailto:Rosianachii43@gmail.com)

**Abstrak:** Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi yang sedang berlangsung telah memberikan banyak keuntungan dalam berkarya dalam berbagai sudut sosial. Penggunaan teknologi oleh manusia dalam membantu menyelesaikan pekerjaan merupakan kebutuhan yang menjadi keharusan dalam kehidupan sehari-hari.

kemajuan teknologi saat ini yang begitu tinggi dan pansa pasar yang menyeluruh pada zaman ini harusnya *smartphone* menjadi alat yang sangat membantu bagi semua kalangan yang menggunkannya namun sebaliknya ditemukan masalah yang ada dimana *smartphone* bukan lagi digunakan untuk hal yang positif namun untuk hal yang negatif dalam menggunakan *smartphone* contohnya adalah : bermain *game online* hingga lupa waktu, menjadi malas belajar, suka berkata kasar dan membuka situs yang negative sehingga mempengaruhi karakter seorang anak menjadi buruk. Dengan pengaruhnya yang luar biasa, karena juga ditopang oleh system sosial yang kuat, dan dengan kecepatan yang makin tinggi, teknologi telah mensmartphonejadi pengarah kehidupan manusia. *Smartphone* merupakan alat elektronik yang dirancang berukuran kecil, memiliki berbagai fitur dan aplikasi untuk mempermudah mengakses segala informasi. Dengan penelitian ini penulis ingin membahas atau mencari tahu kemana arah penggunaan *smartphone* yang sering kali digunakan dalam kehidupan sehari-hari apakah untuk membantu anak dalam mencapai informasi yang positif dalam hal pelajaran ataupun membawa anak kepada hal yang negatif sehingga mempengaruhi karakter anak. Penggunaan *smartphone* secara berlebihan akan berdampak negatif pada perilaku sosial anak. Perilaku sosial merupakan tindakan yang berkaitan dengan perbuatan manusia yang berhubungan secara langsung dengan nilai sosial dalam lingkungannya. Perilaku sosial anak ini meliputi menghormati orang lain, sikap tolong menolong, perilaku sopan santun, sikap peka dan peduli terhadap lingkungan dan sekitarnya. Diharapkan dengan adanya artikel ini guru dan orang tua dapat bekerja sama dalam membimbing dan mengarahkan anak dalam menggunakan *smartphone* dengan bijak sehingga dengan adanya *smartphone* dapat membantu anak untuk mengakses informasi pelajaran dengan mudah sehingga anak dapat belajar meskipun mereka tidak berada di sekolah.

**Kata kunci:** *Smartphone*, Karakter, Minat Belajar, Anak.

**Abstract:** *The very rapid development of technology in the ongoing era of globalization has provided many advantages in working in various social angles. The use of technology by humans in helping to complete work is a necessity that becomes a necessity in everyday life. current technological advances are so high and the market share is comprehensive at this time smartphone should be a very helpful tool for all those who use it but on the contrary there are problems that exist where smartphones are no longer used for positive things but for negative things in using smartphones examples are: playing online games to lose track of time, being lazy to study, likes to say rude and open negative sites that affect the character of a child to be bad.*

*With its extraordinary influence, because it is also supported by a strong social system, and with an increasingly high speed, technology has become the direction of human life. Smartphones are electronic devices that are designed to be small in size, have various features and applications to make it easier to access all information. With this study the author wants to discuss or find out where the direction of using smartphones which are often used in everyday life is, whether to help children in achieving positive information in terms of lessons or to bring children to negative things that affect the child's character. Excessive use of smartphones will have a negative impact on children's social behavior. Social behavior is an action related to human actions that are directly related to social values in their environment. This child's social behavior includes respect for others, helpful attitude, polite behavior, sensitive and caring attitude towards the environment and surroundings. It is hoped that with this article teachers and parents can work together in guiding and directing children in using smartphones wisely so that smartphones can help children to access lesson information easily so that children can learn even though they are not in school.*

**Keywords:** *Smartphone, Character, Interest in Learning, Children.*

## PENDAHULUAN

Teknologi saat ini berkembang pesat dan menjadi semakin kompleks. Banyak teknologi canggih telah dikembangkan dan secara dramatis mengubah kehidupan masyarakat di berbagai bidang. Perkembangan teknologi yang pesat telah menjerumuskan dunia ke dalam era globalisasi yang sangat maju dan modern. Di zaman modern ini, kita perlu mengikuti perkembangan zaman dimana kehidupan menjadi praktis, efektif dan efisien. Karena kebutuhan hidup semakin hari semakin kompleks. Itu sebabnya alat diciptakan untuk membantu meringankan dan mengurangi beban kerja manusia. Salah satunya adalah *smartphone*.<sup>1</sup> Pelanggan *smartphone* tidak hanya dari kalangan pekerja kantoran dan pengelola keuangan saja, namun hampir semua kalangan, termasuk remaja, anak-anak, bahkan bayi, telah menggunakan *smartphone* dalam aktivitas sehari-harinya.

---

<sup>1</sup>Witarsa, Ramdan dkk, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik* Vol 4 No. 1 (2018): 9-20

*Smartphone*, pada zamannya sering dipakai pembisnis karena harganya yang cukup mahal. Tetapi sekarang sepertinya bisa dimiliki oleh siapa saja karena harganya yang berbeda dan cukup terjangkau.<sup>2</sup> Seiring perkembangan zaman, dampak baik dan buruk *smartphone* dalam ranah pembelajaran mulai terasa. Penggunaan *smartphone* berdampak buruk pada kemampuan relasional anak-anak jika digunakan dengan bebas tanpa batasan dari orang tua, dampak *smartphone* terhadap minat belajar siswa akan lebih bergantung pada *smartphone* dari pada memeriksa.<sup>3</sup> Siapapun dapat menggunakan *smartphone* untuk melakukan apapun yang ingin dilakukan oleh pemilik *smartphone*. *Smartphone* kini digunakan oleh semua orang mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Mereka sering digunakan oleh

---

<sup>2</sup>Anggraeni, aisyah. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. *Jurnal PPKn dan Hukum* Vol 13 No. 1(2018): 64-76

<sup>3</sup> Syifa, Layyinat dkk, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Vol 3 No. 4 (2019): 527-533.

orang dewasa sebagai alat komunikasi, mencari informasi, menonton YouTube, bermain game, dll. Penggunaannya biasanya terbatas pada anak usia dini dan digunakan hanya sebagai media untuk belajar, bermain, dan melihat animasi. Penggunaannya juga berubah seiring waktu, dengan durasi dan intensitas penggunaan pada orang dewasa dan anak-anak berbeda. *Smartphone* modern bukanlah barang mewah, tetapi kebutuhan dalam kehidupan kita sehari-hari. Kehadiran *smartphone* memberikan dampak yang luar biasa terhadap kepribadian dan minat belajar anak.

## METODE

Metode pembahasan dalam tulisan ini menggunakan metode deskriptif analitis dengan membaca dari beberapa sumber bacaan, mengeksplorasi dari berbagai jurnal, artikel bertujuan untuk menyajikan informasi dengan metode untuk menggambarkan suatu hasil penelitian.

## PEMBAHASAN

### Pengertian *smartphone*

*Smartphone* merupakan alat komunikasi yang dilengkapi banyak fungsi dengan dilengkapi berbagai fungsi, dan dianggap lebih lengkap dibandingkan perangkat elektronik lainnya karena perbedaan fungsi dan karakteristiknya. *Smartphone* adalah istilah bahasa Inggris yang menggambarkan perangkat atau perangkat elektronik apa pun dengan tujuan dan fungsi tertentu, yang dirancang khusus untuk membantu orang dalam aktivitasnya.<sup>4</sup> *Smartphone* merupakan produk inovatif seperti *gadget* yang

---

<sup>4</sup> Arifin & Bambang Samsul, *Psikologi sosial*, (Jawa Barat: CV Pustaka Setia, 2015).

memiliki kemampuan khusus dan sering terlihat seperti baru. *Smartphone* juga merupakan perangkat mekanis yang menarik karena selalu baru dan menghadirkan kesenangan baru bagi pelanggan, serta produk kompleks yang dibuat dari berbagai aplikasi yang dapat memperkenalkan berbagai media berita, organisasi antar pribadi, aktivitas hiburan, dan bahkan hiburan.<sup>5</sup> *Smartphone* merupakan media yang digunakan sebagai perangkat yang sangat canggih untuk memfasilitasi praktik komunikasi manusia. Sekarang, dengan munculnya *smartphone*, perangkat elektronik kecil dengan fitur unik, praktik komunikasi telah berkembang lebih jauh.

*Smartphone* adalah ponsel dengan kapasitas yang signifikan, yang fungsinya terkadang terlihat seperti komputer. Bagi sebagian orang ini adalah ponsel yang bekerja dengan semua kerangka kerja dan menyediakan koneksi standar dan penting untuk desainer aplikasi. Bagi orang lain, telepon seluler hanyalah telepon yang menawarkan fitur-fitur canggih seperti email (surat elektronik), web dan kemampuan membaca *e-book* (buku digital) atau memiliki konektor VGA. Secara keseluruhan, telepon adalah komputer kecil dengan kemampuan *smartphone*.<sup>6</sup>

### Dampak Positif Pengguna *Smartphone* Pada Anak

---

<sup>5</sup> Manumpil, Beauty. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado. Ejournal Keperawatan* Vol 4 No. 1 (2018): 1-6.

<sup>6</sup> KLIKnKLIK, *Pengertian Smartphone (On-Line)*, 17 september 2022, diakses 12 September 2022. <https://kliknklik.com/content/66-pengertian-smartphone>.

Dalam penggunaan *smartphone* memiliki dampak positif bagi pengguna yang memanfaatkan *smartphone* dengan baik:

a. Sumber Pengetahuan

Bagi anak-anak yang pandai menggunakan *smartphone*, mereka dapat memperoleh banyak informasi karena mereka mencari cara untuk mengakses sumber informasi yang lebih luas materi pendidikan di *smartphone*, ada juga berbagai aplikasi pembelajaran di *smartphone* yang harus dilihat. Untuk anak-anak yang tidak memiliki ide terbaik untuk memulai, unduh aplikasi pendidikan ini agar anak-anak dapat belajar seperti anak-anak lain. *Smartphone* memiliki berbagai aplikasi yang dapat digunakan untuk sumber informasi seperti Google, Google Guides, Whatsapp, Facebook. Aplikasi ini dapat memberikan informasi kepada anak muda. Misalnya aplikasi Google, Google merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk mencari berbagai informasi yang tersedia baik secara lokal, luas maupun universal. Selain itu, ada banyak aplikasi berbeda yang membantu anak-anak menemukan sumber informasi.

b. Sumber informasi dan komunikasi  
Dengan bantuan *smartphone* anak dapat menerima informasi dan berkomunikasi menjadi lebih cepat dan mudah, dengan menggunakan *smartphone* anak tidak lagi harus bertatap muka untuk mengirimkan informasi dan berkomunikasi satu sama lain, penggunaan *smartphone* dari jarak jauh sangat mudah dan komunikasi dan komunikasi. Misalnya jika rumah Anda jauh, tetapi Anda harus memberi tahu teman tentang hal itu, Anda tidak harus langsung pulang, Anda dapat menggunakan *smartphone* Anda, sehingga yang jauh pun merasa dekat, dan Anda

dapat melihat wajah bahkan selama panggilan video, misalnya, saat bertemu langsung, hanya menggunakan aplikasi yang sudah tersedia untuk *smartphone* seperti Wa, Instagram, Facebook, Email, zoom, dan lain-lain.

c. Sebagai media Hiburan

Dampak positif lain dari *smartphone* adalah memberi alat hiburan bagi anak, *Smartphone* juga menyediakan berbagai fitur aplikasi yang menyenangkan bagi anak, seperti games, video, bahkan anak bisa mencari sendiri apa yang disukai dan diinginkannya melalui aplikasi youtube.

dampak positif lain dari penggunaan *Smartphone* adalah sebagai berikut:

- 1) Memudahkan untuk berkomunikasi dengan orang banyak melalui media sosial.
- 2) Mengurangi jarak dan waktu di era *smartphone* dan media sosial seperti yang kita kenal sekarang, hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah, karena semuanya menjadi lebih praktis.
- 3) Mempermudah siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum siswa mengerti dengan guru yang bersangkutan tanpa harus menemui guru tersebut.
- 4) Lebih mudah mendapatkan informasi tentang kegiatan-kegiatan yang diadakan di sekolah, siswa akan membagi informasi tentang kegiatannya, foto yang berkaitan dengan kegiatan di sekolah kemudian membagikannya di grup atau juga bisa langsung membagikan kepada orang-orang tertentu.<sup>7</sup>

### **Dampak Negatif Pengguna *Smartphone* Pada Anak**

---

<sup>7</sup> Doni Hafriyanto, Pola interaksi sosial siswa penggunaan gadget di sma n 1 semarang. *Journal Of Educational Social Studies* Vol 4 No. 1 (2015): 1-5.

a. Mengganggu kesehatan.

Jika digunakan terlalu sering, *Smartphone* dapat mengganggu kesehatan, karena efek radiasi sangat berbahaya bagi kesehatan. Akibat radiasi yang berlebihan dan penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan penglihatan pada mata dan juga kanker akibat radiasi *smartphone*.

b. Mempengaruhi perilaku.

Dampak negatif yang disebabkan dari *smartphone* juga mempengaruhi perilaku anak dalam menggunakan *smartphone*, karena banyak anak yang memainkan berbagai aplikasi game yang dapat mendorong anak untuk melakukan perilaku negatif. Salah satu contohnya sering terjadi pada anak-anak dalam bermain game online, dalam bermain game anak suka berkata-kata kasar dan menciptakan emosi saat bermain game.

c. Mengganggu perkembangan anak.

*Smartphone* memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran jika tidak digunakan dengan bijak oleh anak.<sup>8</sup> Bahkan dapat mengganggu proses belajar anak sehingga anak lebih memilih bermain *smartphone* dari pada belajar di rumah.

d. Kurangnya konsentrasi saat belajar.

e. Menjadi malas menulis dan membaca.

f. Kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan.

g. Kecanduan.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup>Nurhaeda, Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di Paud Terpadu Mutiara Hati Palu. *Early Childhood Education Indonesian Journal* Vol 1 No. 2 (2018): 70-78

<sup>9</sup>Rozalia, Maya Ferdiana, Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal*

## Fungsi dan Manfaat *Smartphone*

*Smartphone* merupakan perangkat yang digunakan sebagai alat komunikasi modern. *Smartphone* menjembatani komunikasi antar manusia. Kini aktivitas komunikasi telah berkembang melalui *smartphone*. *Smartphone* mempermudah komunikasi orang baik yang dekat maupun yang jauh.

Berikut adalah fitur dan manfaat dari *smartphone*:

a. Sarana Komunikasi

Pengetahuan manusia saat ini semakin luas dan berkembang. Pada zaman dahulu ketika orang berkomunikasi melalui batin, kemudian mereka berkembang melalui surat. Kini di era globalisasi masyarakat dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat dan dengan harga yang sangat terjangkau, praktis dan efektif dengan menggunakan *smartphone*.

b. Sarana Sosial

*Smartphone* memiliki banyak fungsi dan aplikasi yang tepat yang memungkinkan kita menerima berbagai berita, kabar dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan ini kita dapat menambah teman dan mempermudah saat kerabat jauh menjadi dekat tanpa membuang waktu dan uang yang relatif lama dan mahal untuk berbagi informasi dengan kerabat.

c. Sarana Pendidikan

Seiring berjalannya waktu, pembelajaran tidak hanya terfokus pada buku. Dengan *smartphone* anda bisa mendapatkan informasi penting melalui. Baik itu pendidikan, urusan pemerintahan, ilmu

---

*Pemikiran dan Pengembangan SD* Vol 5 No. 2 (2017):722-731.

umum, agama, tanpa harus pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh.<sup>10</sup>

### **Dampak Penggunaan *Smartphone* terhadap Karakter Anak**

Dalam KBBI karakter adalah kualitas mental, moral atau karakter yang membedakan satu individu dari yang lain; melatih karakter adalah suatu kursus mengubah sisi-sisi kehidupan yang akan diciptakan dalam karakter individu sehingga menjadi perilaku dalam realitas individu tersebut.<sup>11</sup>

Pengguna *smartphone* yang ekstrim membuat orang ketagihan dan tidak bisa lepas dari *smartphon*nya sehingga mempengaruhi kepribadiannya. Perilaku rahasia adalah perilaku individu terhadap penyebaran struktur rahasia. Reaksi atau tanggapan terhadap pelengkap ini selanjutnya terbatas pada pertimbangan, kebijaksanaan, pengetahuan atau pertimbangan dan pola pikir yang dimiliki oleh penerima dorongan yang tidak terlihat jelas oleh orang lain.<sup>12</sup> Anak muda yang bergantung pada *smartphone* merasa sulit untuk bergaul dengan iklim dan tiba-tiba menjadi individu tunggal.

Dalam rutinitas sehari-hari mereka hanya menghabiskan tenaga untuk bermain *smartphone*, juga anak terlalu malas untuk berolahraga di luar, sehingga menjadi kurang ramah. Mengetahui keberadaan seseorang (watak dan sifat), seseorang dapat mengukur respon seseorang terhadap

berbagai keanehan yang muncul pada dirinya atau berhubungan dengan orang lain dan cara mengendalikannya. Karakter dapat diamati dalam sikap terhadap diri sendiri dan terhadap orang lain. Jika, karakter siswa sangat dipengaruhi oleh sumber informasi yang mengandung sifat-sifat negatif, maka perkembangan mental siswa secara alami akan mengarah pada sifat-sifat negatif dan sebaliknya. Pikiran seseorang pada dasarnya dipengaruhi oleh kepribadiannya. Selain itu, cara berpikir seseorang berubah secara langsung ke dalamnya, kemudian dengan tindakan itu menjadi kecenderungan, yang dengannya sifat kecenderungan itu terbentuk.

Karakter lahir dari perasaan individu (pikiran), kemudian menjadi ide, dari jiwa menjadi karakter, dan sikap ini menjadi tindakan atau perbuatan. Tindakan atau tindakan yang dilakukan lebih dari satu kali menjadi kecenderungan tak terbatas untuk menjadi karakter yang ditakdirkan yang tak terhingga. Hati yang besar membuat orang menjadi besar dan sebaliknya.<sup>13</sup>

*Smartphone* bisa mengajarkan anak benar dan salah. Dengan mengetahui positif dan negatif menggunakan *smartphone*, Anda dapat melihat karakter seperti apa yang dapat Anda buat dengan *smartphone* Anda. karakter baik dengan pengaruh positif atau karakter buruk dengan pengaruh negatif.

### **Dampak Penggunaan *Smartphone* terhadap Minat Belajar Anak**

Secara etimologis, ditinjau dari kamus umum bahasa Indonesia, minat dicirikan sebagai perhatian terhadap

---

<sup>10</sup> Chusna, Puji Asmaul, *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, (Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan, 2017).

<sup>11</sup> Kesuma, Dharma, *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2013).

<sup>12</sup> Arifin, *Psikologi sosial*, (Jawa Barat: CV Pustaka Setia, 2015)

---

<sup>13</sup> Alpiyanto, A, *Rahasia Mudah Mendidik dengan Hati (Hypno Heart Teaching)*, (Jakarta: PT. Tujuh Samudera Alfath 2012).

keinginan, kesenangan (kecenderungan). Minat adalah memiliki kesenangan atau ketertarikan pada sesuatu atau tindakan tanpa ada yang mengatakan apapun.

Minat dapat berkembang tanpa bantuan orang lain, yang di gambarkan dengan perasaan lebih menyukai sesuatu. Belajar adalah proses kemajuan manusia dan jenis kemajuan yang tercermin dalam peningkatan kualitas dan kuantitas pola perilaku, seperti perluasan berbagai keterampilan, pengetahuan, cara berpikir, kecenderungan, kemampuan, keterampilan, daya kemampuan berpikir dan kapasitas berbeda.<sup>14</sup> Minat belajar merupakan salah satu hal terpenting yang dapat menentukan prestasi belajar anak. Sehingga siswa yang tertarik untuk belajar akan fokus pada pembelajaran. Dalam kegiatan belajar, minat memiliki pengaruh yang besar terhadap kegiatan belajar.<sup>15</sup>

Minat belajar dapat diketahui melalui beberapa indikator, antara lain yaitu sebagai berikut:

a) Perasaan senang. Jika seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan tetap berkonsentrasi pada pelajaran yang disukainya.

---

<sup>14</sup> Harahap, R. S., & Ely, *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol 3 No. 1 (2018)  
<http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/view/8649>.

<sup>15</sup>Arwansyah, A., & Wahyuni, (2020). *Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan SMK Al-Wasliyah Pasar Senenmedan TA 2018/2019, Jurnal Ekodik: Ekonomi Pendidikan* Vol 7 No. 1 (2020) : 1–44.  
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/ekodik/article/view/16446>.

b) Minat siswa. Hal ini terkait dengan dorongan utama yang paling sering memicu keinginan untuk tertarik pada pertemuan emosional yang diperkuat oleh orang, barang, gerakan, atau gerakan aktual;

c) Perhatian siswa. Ini adalah fokus dan aktivitas jiwa pada persepsi dan pemahaman untuk menghindari semua yang lain. Seorang siswa yang tertarik pada objek tertentu secara alami akan fokus pada objek tersebut. Keunggulan pribadi dalam suatu barang yang membuat individu tersebut ceria dan tertarik untuk berolahraga atau bekerja dengan barang tersebut.

d) Keterlibatan siswa. Ketertarikan seorang siswa akan suatu objek yang mengakibatkan siswa tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.<sup>16</sup>

Penggunaan *smartphone* sangat mempengaruhi minat belajar anak, saat bermain dengan *smartphone* anak bisa kehilangan waktu, walaupun kebanyakan anak sudah memiliki *smartphone* di tangan, sulit untuk melepaskannya. Jika sudah bermain dengan *smartphone*, kebanyakan anak mengabaikan apa pun selain fokus pada *smartphone* di tangan mereka. Seseorang bahkan dapat mengabaikan tugas dan tanggung jawab yang harus dipenuhi.

### **Peran orang tua dalam penggunaan *smartphone***

Orang tua harus mengantisipasi akibat buruk dari penggunaan *smartphone* bagi anak-anak mereka agar tidak mempengaruhi kesehatan emosional mereka. Yang utama adalah mempelajari

---

<sup>16</sup> Safari, *Indikator Minat Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003).

dasar-dasar Internet dan mengunduh aplikasi dan game online, untuk memahami cara melakukannya. Kedua, setuju kapan harus menggunakan perangkat tergantung pada usia anak Anda. Bagaimana membatasi jumlah waktu yang dihabiskan anak-anak online. Juga aturan bahwa anak-anak harus meminta izin orang tua mereka untuk mengunduh atau membeli game dan film secara online. Ketiga, orang tua harus menerapkan program parental control untuk mengelola anaknya. Keempat, letakkan komputer Anda di area atau area terbuka, buat aturan yang disepakati, dan letakkan di dekat komputer Anda. Kelima, selalu pertahankan komunikasi terbuka dengan anak-anak Anda. Keenam adalah contoh anak muda yang baik sebagai.<sup>17</sup>

Orang tua diharapkan dapat mengkoordinir kegiatan anak agar dapat memilih konten apa yang sesuai dan sesuai dengan usianya. Jika dalam situasi tertentu seorang wali atau orang dewasa di sekitar anak menunjukkan kepada orang lain bagaimana melakukan hal ini atau melibatkan anak dalam hiburan online, bukan tidak mungkin hal ini menjadi contoh yang buruk bagi anak.<sup>18</sup>

### **Peran Guru PAK Dalam Menangani Smartphone Kepada Anak**

Pendidik adalah individu yang dikaruniai Tuhan dalam menyelesaikan tugas mengajar dan menunjukkan karunia yang telah diberikan kepadanya. Guru adalah salah satu bagian manusia dalam

mendidik dan mengembangkan pengalaman anak, yang berperan dalam upaya untuk meningkatkan SDM yang mungkin di bidang karakter yang bekerja untuk anak-anak.<sup>19</sup> Selain sebagai guru, guru juga merupakan pembimbing yang membimbing dan mengarahkan siswa menuju cita-cita dan kebaikan. Selama pelatihan, guru menjadi panutan yang baik bagi siswa. Dengan demikian, guru harus memiliki prosedur atau pendekatan mengajar.

Dalam penegasan baru, pendidikan dapat dilihat dari pelayanan Yesus Kristus dan dari kenyataan bahwa sekolah Kristen yang ketat tidak dapat dipisahkan dari Yesus Kristus, yang adalah pendidik yang diutus oleh Tuhan untuk semua ciptaan-Nya.<sup>20</sup> Pendidik sangat penting untuk mengarahkan siswa ke arah yang lebih baik, karena *Christian Strict Training* berpusat pada menampilkan buku baik yang merupakan kekuatan terbesar. Oleh karena itu, John M. Nainggolan mengutip karya-karya Agus kala padang yang mengatakan bahwa “Pendidik Diklat Kristen harus memiliki mentalitas yang sungguh-sungguh dalam mendidik”, khususnya pendidik yang menjadi teladan dalam hal informasi, watak hidup dan dalam banyak hal bagi murid-muridnya. Selanjutnya, seorang guru harus terus mencerminkan kehidupan yang semakin positif sebagai model sejati bagi siswanya.

### **KESIMPULAN**

---

<sup>17</sup>Andini Salsabila, “peran orang tua dalam mendampingi anak menggunakan *smartphone*”, diakses 12 September 2022. <https://kumparan.com>.

<sup>18</sup>Ayu Ma'as, “Bagaimana Peranan Orang Tua Memonitor Anak dalam Bersosial Media?”, 1 april 2022, diakses 17 Oktober 2022. <https://kids.grid.id/read>.

---

<sup>19</sup> Sardiman, “Doc 16,” in *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, 2007.

<sup>20</sup> Agus Kala' Padang and Ivan Thorstein Weismann, “Pengaruh Keteladanan Guru Pendidikan Agama Kristen Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di SMP PGRI Marinding Kelas II” (2019), 143–149.

Pesatnya perkembangan teknologi telah mengantarkan dunia ke era globalisasi modern yang tidak diragukan lagi, menciptakan perangkat yang membantu pekerjaan manusia menjadi lebih mudah, Pelanggan *smartphone* tidak hanya karyawan dan manajer keuangan, tetapi hampir setiap kelompok termasuk remaja, anak-anak bahkan balita menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari mereka. *Smartphone* adalah produk kompleks dengan berbagai aplikasi yang dapat menampilkan berbagai media berita, komunitas informal, pekerjaan sampingan, dan bahkan hiburan. *Smartphone* memiliki fungsi dan kelebihan seperti sebagai alat komunikasi, sebagai fasilitas sosial, dan sebagai lembaga pendidikan.

*Smartphone* juga memiliki dampak bagi pengguna, dampak Negatif yang bisa tercipta dari penggunaan *smartphone* diantaranya; Mengganggu kesehatan, mempengaruhi perilaku, mengganggu perkembangan anak, kurangnya konsentrasi saat belajar, menjadi Malas menulis dan membaca, kurangnya bersosialisasi dan Kecanduan. Dampak positif yang bisa tercipta dari penggunaan *smartphone* diantaranya; Sumber Pengetahuan, Sumber informasi dan komunikasi, Sebagai media Hiburan, Memudahkan untuk berinteraksi, dan Mempersingkat jarak dan waktu.

Karakter anak bisa tercipta dari penggunaan *smartphone*, baik karakter yang memiliki dampak positif atau karakter yang memiliki dampak negatif tergantung pada pengawasan orang tua dan guru. Dalam penggunaan *smartphone* yang berlebihan akan mengakibatkan anak kecanduan sehingga mengakibatkan anak memiliki karakter yang tertutup atau

menyediri, sehingga tidak sedikit anak yang kecanduan *smartphone* lebih memilih untuk berdiam diri di kamar dan menghabiskan waktu sendiri sehingga anak tersebut kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Minat belajar akan terganggu dengan adanya *smartphone* yang menjadi daya tarik yang kuat sehingga mengalihkan perhatian anak untuk bermain *smartphone*, meskipun *smartphone* memiliki banyak fungsi yang dapat membantu anak dalam belajar dan mendapatkan informasi dan sumber pengetahuan, namun *smartphone* juga dapat mengurangi minat belajar anak. Dengan adanya *smartphone* banyak fitur dan aplikasi yang didapatkan sehingga tidak hanya aplikasi untuk belajar namun juga aplikasi games dan fitur lainnya yang dapat memnuat anak menjadi kecanduan *smartphone* sehingga minat belajar menjadi kurang. Maka dengan ini sangat penting untuk orang tua memperhatikan dan mengawasi anak-anak dalam menggunakan *smartphone* sehingga mengurangi atau bahkan menghindari anak dari dampak Negatif dari penggunaan *smartphone* itu sendiri, bila perlu batasi anak-anak dalam penggunaan *smartphone* jika tidak diperlukan.

Selain orang tua ada sosok yang berperan penting dalam mengarahkan anak untuk bisa memanfaatkan perkembangan teknologi (*smartphone*) yaitu seorang guru pendidikan Agama Kristen mereka juga tak kalah penting dalam mengarahkan anak untuk bisa menggunakan *smartphone* dengan bijak, karena sebageian waktu anak lebih banyak di sekolah daripada dirumah oleh sebab itu seorang guru mempunyai waktu yang cukup banyak untuk memberikan pengajaran tentang menggunakan *smartphone* dengan bijak.

Guru juga adalah salah satu yang merasa sangat diuntungkan dengan adanya smartphone karena seorang guru akan lebih mudah memberikan mata pelajaran kepada anak dengan menggunakan *smartphone* tersebut karena banyak sekali bahan pelajaran yang baik dan menarik yang bisa ditemukan di internet dengan menggunakan *smartphone* tersebut jika digunakan dengan bijak oleh anak-anak didiknya namun seorang guru juga akan yang menjadi sangat merasakan dampaknya jika anak-anak didiknya tidak menggunakan *smartphone* dengan bijak karena anak akan malas-malasan ketika jam pelajaran karena mereka merasa bosan dengan pelajaran disebabkan mereka merasa dengan bermain *smartphone* lebih menyenangkan, mereka juga akan sering melawan gurunya kita diberi tahu atau ditegur tentang kesalahannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Anggraeni, (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. *Jurnal PPKn dan Hukum*. 13 (1). 64-76
- Alpiyanto, A, *Rahasia Mudah Mendidik dengan Hati (Hypno Heart Teaching)*, (Jakarta: PT. Tujuh Samudera Alfath 2012).
- Arifin, *Psikologi sosial*, (Jawa Barat: CV Pustaka Setia, 2015)
- Arwansyah, A., & Wahyuni, (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan SMK Al-Wasliyah Pasar Senenmedan TA 2018/2019, *Jurnal Ekodik: Ekonomi Pendidikan*, 7 (1), 3 1–44. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/ekodik/article/view/16446>.
- Asmaul, Puji Chusna, *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, (Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan, 2017).
- Beauty, Manumpil, (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado. *Ejournal Keperawatan*, 4 (1) 1-6.
- Doni, Harfiyanto, (2015). Pola interaksi sosial siswa penggunaan gadget di sma n 1 semarang. *Journal Of Educational Social Studies*. 4 (1). 1-5.
- Ferdiana, Maya Rozalia, (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*. 5 (2). 722-731.
- Harahap, R. S., & Ely, (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3 (1). <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/view/8649>.
- Agus, Padang and Ivan Thorstein Weismann, “Pengaruh Keteladanan Guru Pendidikan Agama Kristen Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di SMP PGRI Marinding Kelas II” (2019), 143–149.
- Kesuma, Dharma, *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2013).
- KLIKnKLIK, Pengertian Smartphone (On-Line), 17 september 2022, diakses 12 September 2022. <https://kliknklik.com/content/66-pengertian-smartphone>.
- Ma'as, Ayu, “Bagaimana Peranan Orang Tua Memonitor Anak dalam Bersosial Media?”, 1 april 2022, diakses 17 Oktober 2022. <https://kids.grid.id/read>.
- Nurhaeda. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan

Islam Di Paud Terpadu Mutiara Hati Palu.  
*Early Childhood Education Indonesian Journal*. 1 (2). 70-78

Safari, *Indikator Minat Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003).

Salsabila, Andini, “peran orang tua dalam mendampingi anak menggunakan *smartphone*”, 28 Agustus 2021, diakses 12 September 2022. <https://kumparan.com>.

Samsul, Bambang Arifin, *Psikologi sosial*, (Jawa Barat: CV Pustaka Setia, 2015).

Sardiman, “Doc 16,” in *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, 2007.

Syifa, Layyinat dkk. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 3 (4). 527-533.

Witarsa, Ramdan dkk. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik*. 4 (1). 9-20