

Sosialisasi Dampak Penggunaan *Handphone* pada Siswa SD dan MI di Kelurahan Langgam

Sakur¹, Azka Fillani², Apfia Natalie Jhonatan³, Nilam Sukma⁴

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Riau

e-mail: sakur@lecturer.unri.ac.id, azka.fillani6388@student.unri.ac.id

Abstrak

Penggunaan *handphone* sangat membantu dalam kehidupan manusia. Namun, bagi anak yang masih dikatakan remaja, penggunaan ponsel secara berlebihan akan berdampak negatif pada kehidupan sosial di lingkungannya. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada para remaja tentang dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan ponsel secara berlebihan. Kegiatan sosialisasi ini dilakukan di dua sekolah di Kecamatan Langgam, yaitu SD 001 dan MI.

Kata Kunci: *Dampak Negatif, Sosialisasi, Handphone*

Abstract

The use of mobile phones is very helpful in human life. However, for children who are still said to be teenagers, excessive use of cellphones will have a negative impact on social life in their environment. This socialization activity aims to provide an understanding to teenagers about the negative impacts caused by excessive use of cellphones. This socialization activity was carried out in two schools in Langgam District, namely SD 001 and MI.

Kata Kunci: *Negative impact, Socialitazion, Handphone*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di zaman sekarang ini memberikan perubahan yang sangat signifikan dalam kehidupan manusia, dimana dengan adanya teknologi sebagai komunikasi dapat dilakukan dengan mudah dan cepat, sehingga tidak dipungkiri jika penggunaan media komunikasi berkembang sangat pesat.

Menurut data kementerian komunikasi dan inoformatika ditahun 2018 Penduduk indonesia merupakan salah satu negara dengan penggunaan *handphone* terbesar sebanyak 319,43 juta jiwa. Fungsi dari penggunaan *handphone* salah satunya adalah sebagai media interaksi dan komunasi jarak jauh. Penggunaan *handphone* juga banyak diminati oleh masyarakat yang ada di kabupaten pelelawan bahkanjuga sudah merambah ke kecamatan-kecamatan yang ada didipelelawan salah satu nya dikecamatan Langgam kabupaten pelelawan.

Penggunaan *handphone* memiliki banyak sekali dampak positif yang dapat membantu para penggunanya, namun meskipun demikian *handphone* juga memberikan dampak negatif bagi para penggunanya khususnya dikalangan anak-anak. Masruri, 2011 (dalam Yusuf Hidayat dan Syahlan Mattiuro)

menyatakan bahwa penggunaan *handphone* dapat membentuk budaya stres bagi anak, hal ini disebabkan karena kurangnya pengawasan dari orangtua terhadap anak dalam penggunaan *handphone*. Dampak negatif lainnya dari penggunaan *handphone* bagi anak-anak adalah dapat mempengaruhi kesehatan fisik, mental dan emosional anak. Menurut (Hasanah dan Kumala sari, 2015) menyatakan bahwa penggunaan *handphone* akan memberikan pengaruh yang negatif bagi dirinya.

Dengan banyaknya dampak negatif dari penggunaan *handphone* maka anggota tim pengabdian Universitas Riau mengadakan sosialisasi dampak penggunaan *handphone*. Kegiatan ini diperuntukkan bagi anak-anak sebagai penerus generasi masa depan agar terhindar dari penyalahgunaan *handphone*. Kegiatan ini dilaksanakan dikecamatan Langgam, Kecamatan Langgam merupakan salah satu kecamatan yang ada di kabupaten Pelalawan.

Tim Pengabdian Universitas Riau melalui kegiatan KUKERTA memilih sosialisasi dampak penggunaan *handphone* pada siswa SD dan MI di Kecamatan Langgam adalah karena banyak nya laporan orang tua para siswa SD dan MI akibat sering bermain *handphone* sampai larut malam sehingga ada sebagian siswa yang mengeluh mata mereka merah akibat terlalu lama menatap layar *handphone* dan melupakan tugas sekolah, sehingga banyak dari siswa tersebut yang tidak membuat tugas sekolah, dan pada saat di rumah, para siswa tidak mau membantu orang tua mereka dikarenakan kecanduan *handphone*.

Terkait keresahan para orang tua tersebut akan dampak buruk yang bisa terjadi kapan saja kepada anak mereka mulai dari bangun terlambat, lupa jam makan, tidak mengerjakan tugas sekolah, bahkan sampai melawan kepada orang tua akibat dari pengaruh *handphone*. Dan tak jarang juga para siswa rela berbohong kepada orang tua mereka untuk membeli paket data *internet*.

Dilihat dari psikologis para siswa yang kecanduan bermain *handphone*, sikap dan perilaku para siswa sangat berbanding terbalik dengan yang seharusnya siswa lakukan seperti mengerjakan tugas tepat waktu dan menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang positif, namun sikap mereka menjadi sangat tidak terkontrol dan antarsesama teman pun sering terjadi perkelahian akibat kalah dalam bermain permainan yang ada di *handphone*, dan siswa juga mengikuti *trend* gaya bahasa dan berbicara yang tidak patut untuk dilontarkan oleh seorang siswa. Bahkan dari beberapa pertanyaan anggota Tim Pengabdian Universitas Riau kepada siswa SD dan MI ada sebagian dari mereka yang sudah mengenal dunia percintaan akibat melihat konten-konten yang ada pada salah satu aplikasi terkenal.

Oleh sebab itu, anggota Tim Pengabdian Universitas Riau mencoba memberikan arahan serta pencerahan kepada siswa-siswa SD dan MI di Kecamatan Langgam agar menyadari betapa berbahaya nya sebuah *handphone* yang dapat mengakses berbagai macam situs untuk orang dewasa dan akibat buruk dari menatap layar *handphone* terlalu lama untuk kesehatan mata

maupun mental anak-anak yang masih dibawah umur dengan membahas kasus-kasus yang pernah terjadi akibat penggunaan *handphone*.

METODE

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan oleh anggota Tim Pengabdian Universitas Riau, dengan tema materi "Dampak Negatif Penggunaan *Handphone*". Metode penelitian yang anggota Tim Pengabdian Universitas Riau gunakan adalah metode kasus, dimana anggota Tim Pengabdian mengambil sampel dari salah satu orang tua yang bercerita kepada anggota Tim Pengabdian Universitas Riau yang anak nya mengeluh sakit pada bagian mata nya akibat terlalu lama menatap layar *handphone*.

Metode penelitian studi kasus adalah sebuah strategi yang sangat tepat digunakan pada penelitian yang menggunakan pertanyaan *how* atau *why*, sedikit waktu penelitian untuk mengontrol peristiwa yang akan di telit, fokus penelitiannya adalah fenomena kontemporer (Yin,2009)

Studi kasus merupakan strategi penelitian untuk menyidiki secara cermat suatu hal dengan mengumpulkan informasi lengkap menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data (Creswell,2014)

Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan pada hari kamis 4 Agustus 2022 di SD Negeri 001 dan MI Langgam. Sosialisasi ini diikuti oleh siswa-siswi kelas 6 yang berjumlah 22 orang. Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan dengan dua metode yaitu : a). Metode presentasi. Metode ini merupakan salah satu metode untuk mengungkapkan suatu ide atau gagasan dengan membuat ringkasan kecil dari beberapa masalah yang ingin disampaikan atau dipaparkan, b). Metode ceramah. Metode ini merupakan salah satu metode yang memberikan penjelasan-penjelasan spada sebuah materi yang dilakukan didepan beberapa peserta didik dengan menggunakan bahasa lisan, c.) Metode Wawancara. Metode ini merupakan salah satu metode yang mewawancarai peserta didik dengan menggunakan bahasa lisan, dan d) Metode presentasi dan metode ceramah. Metode ini menggunakan berupa media Power Point. Media *Power Point* digunakan untuk menampilkan berbagai efek positif dan negatif dari penggunaan *handphone*.

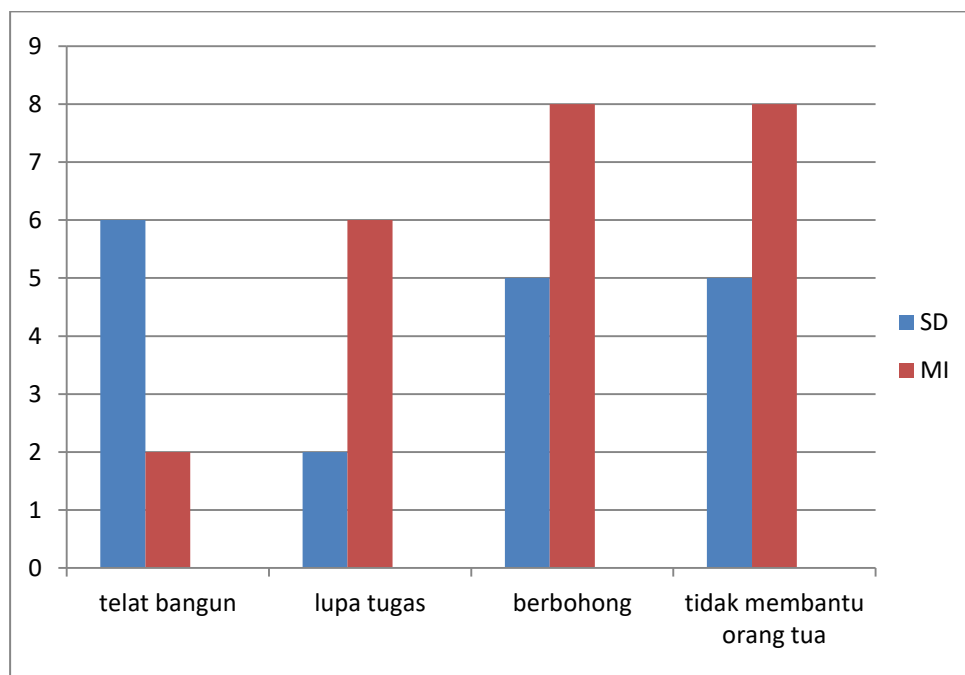
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyampaian materi dilaksanakan ± 20 menit dengan kesempatan menjawab satu kali setiap siswa, pada saat sesi tanya jawab beberapa siswa kurang fokus dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Agar sosialisasi terkesan tidak membosankan, sesi tanya jawab di selingi dengan Brainstorming.

Brainstorming merupakan salah satu metode untuk merangsang kekrativitasan siswa dalam memecahkan masalah. Starko, 2009 (dalam Alrubaie dan Este, 2014:45) menyatakan bahwa *Branistroming* adalah suatu metode pembelajaran yang dapat melatih siswa dalam tindakan keterampilan dan kekreativitasan seorang anak.

Pada saat penyampaian materi terdapat juga siswa yang aktif bertanya soal seputar *handphone* dan juga aplikasi yang sedang *trend*, pemateri menjawab apa saja kegunaan aplikasi untuk hal-hal yang positif bagi keperluan belajar siswa saat di rumah, dan mengajarkan siswa menggunakan *handphone* dengan seperlunya saja, dan memberitahu jika siswa salah dalam menggunakan *handphone* dampak apa yang akan di peroleh, karena internet sangat berbahaya untuk siapa saja yang menggunakan nya jika tidak hati-hati, dan anggota Tim Pengabdian Universitas Riau memberitahu bahwa terdapat *cyber crime* yang sasaran kejahatan nya juga termasuk anak-anak yang menggunakan *handphone* untuk penipuan secara *online* bahkan dapat juga merugikan orang tua mereka seperti kejahatan *phising* yang mana para siswa disuruh untuk mengelik situs *illegal website* yang bahkan siswa tidak tahu bahwasanya hal tersebut sangat berbahaya sekali.

Dan juga ada siswa yang mengucapkan kata-kata yang tidak pantas sesama temannya akibat menirukan apa yang siswa tersebut lihat dari *handphone* nya. Anggota Tim Pengabdian Universitas Riau juga mendata siswa yang mengalami dampak dari penggunaan *handphone*, sekitar 28 siswa yang ada di MI, dan 30 siswa yang ada di SD :



Dilihat dari data diatas, anak MI paling banyak terkena dampak dari penggunaan *handphone* sekitar 24 siswa, dan untuk SD sekitar 18 siswa. Artinya ada 6.72% siswa MI, siswa SD terdapat 5.4% yang mengalami dampak buruk dari *handphone*.

Oleh sebab itu, banyak siswa yang mengabaikan efek negatif dari *handphone* dan *internet* yang mereka tidak sadari akan bahayanya untuk perkembangan siswa kedepannya. Dari perubahan psikologis dan kesiapan mental untuk menghadapi berbagai masalah yang akan timbul jika terus menerus

di lakukan, padahal banyak manfaat *handphone* jika digunakan dengan bijak dan tentunya diawasi oleh orang tua.

Peran orang tua dan guru juga menjadi hal yang sangat berpengaruh akan perkembangan anak dalam penggunaan teknologi yang sangat berkembang dengan pesat pada masa sekarang, dimana orang tua mampu mengarahkan dan bersikap tegas kepada siswa dalam mengatur waktu untuk penggunaan *handphone*, juga bisa mengalihkan perhatian para siswa dengan menyuruh hal-hal positif untuk perkembangan kemampuan siswa, misalnya dengan menyuruh anak bermain sepak bola, permainan volly, atau permainan yang dapat mengasah kemampuan siswa.

Dan juga peran dari guru untuk memerikan bahan pelajaran menggunakan *internet* yang tepat dalam mengasah kemampuan akademik dan non-akademik siswa, dengan memanfaatkan aplikasi belajar *online* yang tentunya dalam pengawasan oleh orang tua.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa program kerja Tim Pengabdian universitas Riau dalam menyampaikan sosialisasi dampak penggunaan *handphone* di kecamatan Langgam telah berjalan dengan baik. Dimana anak-anak di SD Negeri 001 dan MI sangat antusias dalam mendengarkan dan menjawab pertanyaan yang telah di berikan.

Serta dapat mengarahkan anak-anak dalam menggunakan *handphone* dengan bijak untuk kepentingan belajar dan menghindari *criminal cyber* yang marak terjadi pada saat sekarang ini, agar para siswa lebih hati-hati dalam mengakses *internet*, serta dapat menghindari dampak buruk yang terjadi jika kecanduan bermain *handphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Nur'aini , R.D (2020). Penerapan metode studi kasus YIN dalam penelitian arsitektur dan perilaku. INERSIA, Vol.XVI.No.1
- Repository. unika. (2021,09 4). Respository. Retrieved 09 3, 2022, from <http://respository.ac.id>
- Yusuf, H., Syahlan, M. (2021). Sosialisasi Penggunaan Telepon Celluler dan Media Sosial yang Bijak pada Siswa SMPN 3 Belimbing Baru Kabupaten Banjar.
- Khairun, N., Achmad, S. (2020). Dampak Handphone Bagi Pendidikan di Indonesia Khususnya Anak-Anak.
- Acta, D. (2015). Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua. E-Jurnal Acta Diurna. Vol 4, No 4.
- Anisa Yuliana utami. (2018). Pengaruh Pendidikan kesehatan Menggunakan Media Pop Up Book Terhadap Pengetahuan Bahaya Gadget Bagi Keseatan Mata Pada Siswa di SD Negeri 020 Samarinda Utara.
- Junaidin, N. (2020). Pengaruh Orang Tua Dalam Menanggulangi Dampak

Negatif Handphone Pada Siswa Madrasah Aliyah Negru Kota Kupang.
Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol 5, No 2.