

EDUKASI DINI PENGGUNAAN SMARTPHONE YANG BAIK PADA ANAK-ANAK

Dara Aulia Feryando^{1*}, Agustinus Prasetyo Edi Wibowo², Arief Darmawan³,
Santi Triwijaya⁴, Sunardi⁵

^{1,2,3,4,5}Prodi Teknologi Elektro Perkeretaapian, Politeknik Perkeretaapian Indonesia Madiun, Indonesia
dara@ppi.ac.id¹, agustinus@ppi.ac.id², darmawan@ppi.ac.id³, santi@ppi.ac.id⁴, sunardi@ppi.ac.id⁵

ABSTRAK

Abstrak: Di era digital seperti sekarang, telepon genggam tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh tetapi juga memiliki banyak penggunaan lainnya. Oleh karena itu, telepon genggam saat ini dikenal dengan istilah *smartphone*. Banyaknya kegunaan *smartphone* dalam berbagai bidang membuat *smartphone* digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak. *Smartphone* yang digunakan dengan kurang baik dapat memberikan dampak negatif. Sehingga, edukasi penggunaan *smartphone* perlu dilakukan. Kegiatan edukasi penggunaan *smartphone* dilaksanakan melalui metode sosialisasi di Kota Madiun. Peserta kegiatan adalah anak-anak berjumlah 24 orang dengan rentang usia 5-17 tahun yang tergabung dalam Taman Pendidikan Al Quran (TPA) Masjid Firdaus. Metode evaluasi yang digunakan untuk mengetahui hasil kegiatan adalah metode tanya-jawab dan umpan-balik. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa antusiasme peserta dalam menjawab pertanyaan sangat tinggi dan persentase ketepatan peserta dalam menjawab pertanyaan juga tinggi, yaitu sebesar 93%. Selain itu, pada metode umpan-balik, respon yang diberikan oleh perwakilan peserta tentang kegiatan yang dilaksanakan adalah positif.

Kata Kunci: Anak-Anak; Edukasi Dini; Penggunaan *Smartphone*;

Abstract: In the digital era like now, mobile phones are not only used as a medium of long-distance communication but also have many other uses. Therefore, mobile phones are currently known as smartphones. The many uses of smartphones in various fields make smartphones used by various groups, including children. Smartphones that are used poorly can have a negative impact. So, education on the use of smartphones needs to be done. Educational activities on the use of smartphones are carried out through the socialization method in Madiun City. Participants in the activity were 24 children with an age range of 5-17 years who were members of the Al-Quran Education Park (TPA) of the Firdaus Mosque. The evaluation method used to determine the results of the activity is the quiz method and feedback. The results obtained showed that the enthusiasm of the participants in answering the questions was very high and the percentage of participants' accuracy in answering the questions was also high, which was 97%. In addition, in the feedback method, the response given by participant representatives regarding the activities carried out was positive.

Keywords: Children; Early Education; Smartphone Use;



Article History:

Received: 30-12-2021
Revised : 14-02-2022
Accepted: 18-02-2022
Online : 16-04-2022



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Di zaman digital seperti saat ini, teknologi telepon genggam telah menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat lepas dari kehidupan sehari-hari. Terlebih di era 4.0, dimana perkembangan internet begitu cepat, telepon genggam tidak hanya menjadi alat untuk berkomunikasi tetapi juga sebagai alat untuk mencari informasi, hiburan, belajar, sampai dengan untuk aktivitas transaksi jual-beli. Beberapa tambahan fungsi telepon genggam tersebut membuat telepon genggam saat ini dikenal dengan istilah *smartphone*. *Smartphone* dapat diibaratkan sebagai pisau bermata dua, yang memiliki pengertian bahwa *smartphone* dapat bermanfaat jika digunakan dengan baik tetapi dapat membawa kerugian atau bahaya jika tidak digunakan dengan baik (Daon, 2016).

Kegunaan *smartphone* dalam berbagai bidang membuat *smartphone* digunakan oleh berbagai kalangan termasuk anak-anak. Bahkan, tidak sedikit orang tua yang memperkenalkan *smartphone* pada anak-anak mereka yang berusia di bawah lima tahun dengan alasan untuk “menyogok” anak mereka agar tidak rewel (Sampe et al., 2013). Dikutip dari hasil survei TIK Kominfo, pengguna *smartphone* dari kalangan anak-anak berdasarkan tingkat pendidikannya, yaitu sebanyak 21,08% anak-anak belum sekolah, 40,87% anak-anak tingkat Sekolah Dasar, 59,89% anak-anak dari tingkat SMP, dan 79,56% anak-anak dari tingkat SMA telah menggunakan *smartphone* (Kominfo, 2017). Menurut penelitian (Zaini & Soenarto, 2019), survei yang dilakukan di salah satu Taman Kanak-Kanak (TK) di Yogyakarta menunjukkan hasil sebanyak 94% anak-anak berusia 4-6 tahun yang belajar di TK tersebut telah menggunakan *smartphone*. Penelitian yang dilakukan oleh Halimatus Sa’diyah menyebutkan bahwa menurut hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, data jumlah anak-anak pengguna *smartphone* adalah sebagai berikut, sebanyak 91% anak usia 15-19 tahun, 66,2% anak berusia 10-14 tahun, dan 25,2% anak berusia 5-9 tahun (Sadiyah, 2020). Jurnal penelitian terbaru yang disusun oleh Ita Paridawati dkk menyebutkan bahwa pada tahun 2014 pengguna aktif *smartphone* di Indonesia sekitar 47 juta jiwa, dimana 79,5% diantaranya berasal dari kalangan anak-anak dan remaja (Paridawati et al., 2021). Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Zaini dan Soenarto, faktor pendorong banyaknya anak-anak yang menggunakan *smartphone* di TK Yogyakarta diantaranya adalah: (1) *smartphone* merupakan sarana pengenalan TIK; (2) *smartphone* sebagai media edukasi; (3) *smartphone* sebagai sarana hiburan agar anak tidak rewel dan cerewet. Sementara itu, waktu yang tepat untuk mengenalkan teknologi pada anak-anak adalah pada saat anak-anak berusia 3 tahun ke atas. Sedangkan penggunaan *smartphone* oleh anak-anak pada lingkungan tanpa pengawasan dilakukan pada saat anak-anak berusia 13 tahun ke atas (Arinda Veratamala, 2019).

Melihat tingginya jumlah pengguna *smartphone* dari kalangan anak-anak seperti yang diuraikan di atas, dibutuhkan peran orang tua untuk mendampingi penggunaan *smartphone* anak-anak mereka agar dampak negatif dari penggunaan *smartphone* dapat dihindari. Di samping itu, usia anak-anak merupakan usia pertumbuhan dan perkembangan. Jika penggunaan *smartphone* tidak termonitor dengan baik, maka anak akan terpengaruh dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yang menyebabkan pertumbuhan dan perkembangan anak akan terganggu. Adapun beberapa dampak negatif dari penggunaan *smartphone* pada anak-anak diantaranya adalah keterlambatan bicara pada balita, berkurangnya kemampuan penglihatan, menurunnya kecerdasan emosional, berkurangnya konsentrasi, dan sulit tidur (Novianti & Garzia, 2020).

Beberapa dampak negatif terhadap penggunaan *smartphone* pada anak-anak yang telah disebutkan di atas tidak berarti membuat anak-anak tidak diperbolehkan sama sekali menggunakan *smartphone*. Di samping memiliki dampak negatif, penggunaan *smartphone* pada anak-anak juga memiliki beberapa manfaat. Salah satu manfaat dari *smartphone* dapat sangat terasa di masa pandemi Covid-19 seperti saat ini, *smartphone* menjadi media belajar yang sangat efektif (Maknuni, 2020). Melalui *smartphone*, aktivitas pembelajaran di masa pandemi dapat tetap dilakukan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Aan Listiana dkk, dampak positif penggunaan *smartphone* di masa pandemi Covid-19 lainnya adalah penggunaan *smartphone* selama 3.5 jam per hari dapat berdampak positif. Anak dapat menggunakan gawai sendiri, menemukan konten yang dibutuhkan, mampu berhitung, dapat belajar membedakan warna, memperkaya kosakata Bahasa Inggris, dan hafal beberapa lagu anak-anak (Fahmi et al., 2020). Di dalam penelitian (Hyisayodha, 2021), penulis menyebutkan hal yang sama, yaitu bahwa penggunaan *smartphone* pada anak-anak dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya, seperti kemampuan berhitung, kemampuan bahasa seperti memperkaya kosakata, dan kemampuan seni seperti mengenal warna melalui *game* interaktif. Pada penelitian (Han & Goleman, Daniel; Boyatzis, Richard; Mckee, 2019), hasil penelitian yang dilakukan pada anak-anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal (RA) juga menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* pada anak-anak selama 1 jam per hari dengan pendampingan dapat meningkatkan wawasan dan kosakata anak sebesar 2.82%.

Latar belakang yang telah disebutkan di atas mendorong penulis untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Edukasi Dini Penggunaan *Smartphone* yang Baik pada Anak-Anak". Sasaran dari kegiatan ini adalah anak-anak berusia 5-17 tahun yang tergabung di dalam kelompok Taman Pendidikan Al Quran (TPA) Masjid Firdaus. Alasan dalam memilih TPA Masjid Firdaus sebagai sasaran dalam kegiatan ini adalah karena TPA merupakan tempat berkumpulnya anak-anak dengan usia beragam. Selain itu, tempat ibadah dipilih sebagai

tempat pengabdian adalah karena untuk menjadikan kembali tempat ibadah sebagai tempat tumbuhnya peradaban, dimana tempat ibadah tidak hanya untuk beribadah tetapi juga untuk kegiatan sosial seperti tempat diskusi, musyawarah, serta tempat memperdalam ilmu, baik ilmu pengetahuan maupun ilmu agama (Darajat; Wahyudiana, 2014). Kegiatan edukasi yang dilakukan diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan kesadaran anak-anak dalam menggunakan *smartphone* dengan baik, yaitu menggunakan *smartphone* dengan waktu terkontrol, dengan cara pemakaian yang baik dan pada tempatnya, serta untuk tujuan positif. Dengan demikian, anak-anak dapat menerima lebih banyak manfaat dari penggunaan *smartphone* dan dapat terhindar dari dampak negatif penggunaan *smartphone*.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjudul “Edukasi Dini Penggunaan *Smartphone* yang Baik pada Anak-Anak” dilakukan dengan metode sosialisasi oleh para dosen program studi D-III Teknologi Elektro Perkeretaapian, Politeknik Perkeretaapian Indonesia Madiun. Beberapa dosen bertindak sebagai narasumber dan beberapa dosen lainnya bertindak sebagai pelaksana kegiatan. Peserta dari kegiatan sosialisasi adalah anak-anak berjumlah 24 orang, dengan rentang usia 5-17 tahun, yang tergabung di dalam Taman Pendidikan Al Quran (TPA) Masjid Firdaus. Kegiatan sosialisasi dilakukan melalui beberapa tahapan seperti yang diuraikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan-Tahapan Kegiatan

Tahap	Nama Tahapan	Uraian
1	Pembuatan skema kegiatan	Pada tahapan ini dilakukan studi literatur terkait isu teknologi kontemporer dan kebutuhan masyarakat. Di tahapan ini juga dilakukan perumusan masalah, penentuan judul kegiatan, penentuan sasaran kegiatan, dan skema teknis kegiatan.
2	Pendekatan kepada mitra kegiatan	Di tahapan ini, pelaksana melakukan komunikasi kepada ketua TPA Masjid Firdaus terkait izin dan teknis kegiatan.
3	Pelaksanaan kegiatan	Di dalam pelaksanaannya, kegiatan sosialisasi yang dilakukan dibagi ke dalam beberapa sesi, yaitu pembukaan, pemberian materi oleh narasumber I dan II, evaluasi kegiatan, dan penutupan.
4	Evaluasi kegiatan	Tahapan ini dilakukan pada saat pelaksanaan dan di akhir kegiatan. Evaluasi kegiatan pada saat pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan metode survei karakteristik peserta. Sedangkan evaluasi kegiatan di akhir dilakukan dengan dua metode, yaitu metode tanya-jawab dan wawancara umpan-balik.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan “Edukasi Dini Penggunaan *Smartphone* yang Baik pada Anak-Anak” disajikan dalam bentuk deskripsi kegiatan dan karakteristik peserta. Karakteristik peserta yang akan disajikan adalah terkait dengan tingkat pendidikan anak-anak peserta kegiatan, jumlah peserta pengguna *smartphone*, dan penggunaan *smartphone* oleh anak-anak. Secara umum, kegiatan dibagi menjadi beberapa sesi, yaitu pembukaan, pemberian materi oleh narasumber I dan II, evaluasi kegiatan, dan penutupan. Pada sesi pembukaan, pembawa acara membuka acara dengan menyapa para peserta, memperkenalkan nama narasumber yang akan memberikan materi, dan memimpin pembukaan acara.

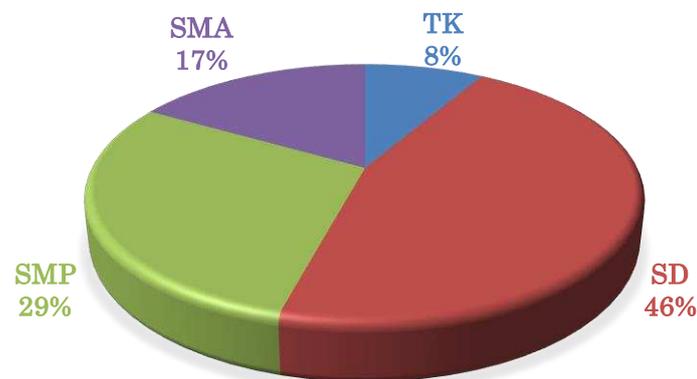
Setelah pembukaan, acara dilanjutkan dengan pemberian materi oleh narasumber pertama seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 1. Narasumber pertama mengawali materi dengan memberikan tiga pertanyaan kepada semua peserta yang bertujuan untuk melakukan survei. Pertanyaan pertama bertujuan untuk mengetahui tingkat pendidikan para peserta kegiatan. Pertanyaan kedua bertujuan untuk mengetahui berapa banyak peserta yang menggunakan *smartphone*. Dan pertanyaan ketiga yang diajukan bertujuan untuk mengetahui penggunaan *smartphone* oleh anak-anak tersebut. Hasil dari survei ini menjadi bahan evaluasi pelaksana terkait dengan efektivitas pelaksanaan kegiatan, yaitu apakah kegiatan yang dilakukan telah tepat sasaran atau belum, seperti terlihat pada Gambar 1.



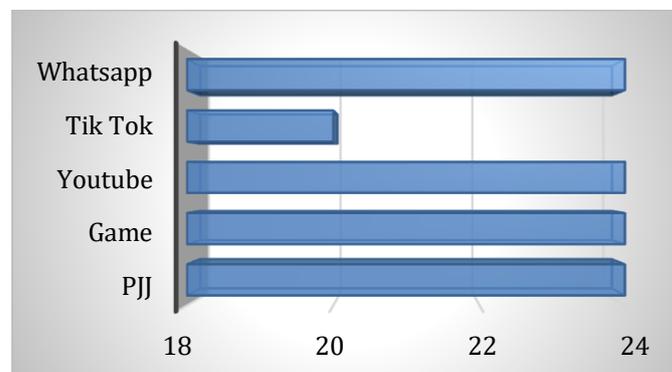
Gambar 1. Sesi Materi oleh Narasumber Pertama

Berdasarkan survei yang dilakukan di awal materi oleh narasumber pertama, diperoleh data-data karakteristik peserta kegiatan. Gambar 2 di bawah merupakan karakteristik peserta berdasarkan tingkat pendidikan peserta. Melihat dari Gambar 2 tersebut, dari 24 peserta, peserta paling banyak adalah anak-anak dengan tingkat pendidikan SD. Sementara itu, hasil dari pertanyaan kedua adalah sebanyak 24 peserta mengaku memiliki *smartphone* atau tidak memiliki *smartphone* tapi sering meminjam milik orang tua mereka. Hal tersebut menjelaskan bahwa semua anak-anak yang hadir adalah pengguna *smartphone*. Sedangkan hasil dari pertanyaan

ketiga ditunjukkan oleh Gambar 3. Sebanyak 100% peserta mengaku menggunakan *smartphone* untuk pembelajaran daring. Sebanyak 100% peserta menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*. Sebanyak 100% peserta menggunakan *smartphone* untuk melihat video di Youtube. Sebanyak 83.8% peserta menggunakan *smartphone* untuk bermain Tik Tok. Dan sebanyak 100% peserta menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi menggunakan Whatsapp. Dari hasil survei penggunaan *smartphone* tersebut, dapat diketahui bahwa anak-anak telah mampu menggunakan aplikasi-aplikasi pada *smartphone*. Mereka tidak hanya menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi tetapi juga untuk media pembelajaran dan hiburan, seperti terlihat pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Tingkat Pendidikan Peserta Edukasi Dini Penggunaan *Smartphone*



Gambar 3 Penggunaan *Smartphone* oleh Anak-Anak Peserta Kegiatan

Setelah melakukan survei sebagai pembuka materi, narasumber pertama mulai menyampaikan materi terkait dengan apa itu telepon genggam, kegunaannya, serta manfaat dan dampak negatif bila digunakan secara berlebihan. Dikutip dari penelitian yang dilakukan oleh Rustam dkk, telepon genggam memiliki pengertian sebagai perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional, tetapi dapat dibawa ke mana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (Rustam,

2015). Selain definisi telepon genggam tersebut yang disampaikan, narasumber juga menambahkan bahwa telepon genggam saat ini lebih dikenal sebagai telepon pintar atau *smartphone* karena telepon genggam saat ini tidak hanya dapat digunakan untuk berkomunikasi saja tetapi juga dapat berfungsi untuk media mencari informasi, hiburan, transaksi jual-beli, dan lain sebagainya. Beberapa kegunaan *smartphone* secara khusus yang disampaikan oleh narasumber diantaranya adalah: (1) sebagai alat komunikasi jarak jauh, baik hanya dengan komunikasi suara atau dengan video; (2) sebagai alat untuk menunjang kegiatan belajar daring, khususnya di masa pandemi Covid-19 seperti saat ini; (3) alat untuk mencari informasi; (4) media belajar menyenangkan dengan video melalui aplikasi *video on demand* seperti Youtube; (5) sebagai pengganti alat *remote* elektronik seperti AC dan TV; (6) media mencari hiburan seperti menonton film dan bermain *game*; (7) media penunjuk arah seperti aplikasi Googlemap dan kompas.

Sementara itu, dari kegunaan yang telah disebutkan, manfaat yang dapat dirasakan dengan adanya *smartphone* diantaranya adalah: (1) perasaan senang karena dapat berbicara atau bersapa dengan keluarga, saudara, atau teman yang sedang berada jauh dari kita; (2) dapat tetap belajar bersama guru dan teman-teman walaupun tidak dapat bertatap muka; (3) mendapat informasi dengan mudah dan cepat; (4) mudah dalam memahami pelajaran karena terbantu dengan video; (5) dapat mematikan, menyalakan, dan mengontrol AC dan TV dari jarak jauh; (6) menghilangkan stres, menambah kosakata, mengasah berpikir strategi, dan belajar seni melalui film dan *game* yang dimainkan; (7) memberi ketenangan saat bepergian. Di samping beberapa manfaat yang dapat dirasakan dari menggunakan *smartphone*, *smartphone* juga dapat memberi dampak negatif bila digunakan berlebihan. Beberapa dampak negatif *smartphone* yang dimaksud adalah *smartphone* dapat membuat diri menjadi asik sendiri sehingga lupa dengan kehadiran orang-orang di sekitar, membuat seseorang lebih suka menyendiri dengan *smartphone*-nya, membuat mata sakit akibat terpapar lama cahaya dari *smartphone*, membuat kepala pusing, membuat kecanduan, bahkan sampai dengan kehilangan kendali jari tangan yang tanpa disadari sering bergerak seperti sedang memainkan *game* bagi mereka yang kecanduan *game*.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Titik Mukarromah, anak-anak lebih banyak menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* dibandingkan untuk belajar (Mukarromah, 2019). Penelitian lain seperti yang dilakukan oleh Haerunnisa juga menyebutkan anak-anak lebih banyak menggunakan *smartphone* untuk media sosial dibandingkan untuk belajar (Haerunnisa et al., 2020). Hal tersebut mendorong narasumber kedua untuk menjelaskan tentang bagaimana cara mengatasi kecanduan *smartphone* dengan memperkenalkan terlebih dahulu faktor-faktor pendorong yang membuat anak menggunakan *smartphone*.

Beberapa faktor pendorong yang membuat anak-anak memegang *smartphone* diantaranya adalah karena untuk kebutuhan belajar daring, mencari informasi, sedang bosan, melepas stres, tidak ada teman bermain atau mengobrol, atau sedang mengikuti lomba *online*. Adapun tiga cara yang disampaikan oleh narasumber untuk mencegah anak kecanduan ponsel adalah membatasi waktu menggunakan *smartphone* dimana menurut *American Association of Pediatrics* waktu maksimal anak dalam menggunakan *smartphone* adalah 2 jam. Cara kedua mencegah dari kecanduan adalah tidak menggunakan *smartphone* saat makan, belajar, dan 1 jam sebelum tidur. Dan cara yang terakhir mencegah kecanduan *smartphone* adalah dengan mengisi waktu luang dengan aktivitas fisik, misalnya olahraga, bermain dengan teman, berbincang dengan keluarga, membaca buku, menggambar, atau melakukan hobi lainnya yang menuntut aktivitas fisik (Halodoc, 2018). Sesi materi kemudian ditutup dengan jargon “Aku cerdas menggunakan ponsel. Belajarku tak terhambat. Juara kudapat.” Seperti terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Sesi Materi oleh Narasumber Kedua

Untuk mengetahui apakah materi yang disampaikan telah dipahami oleh peserta dengan baik atau belum, para pelaksana melakukan evaluasi di akhir kegiatan dengan menggunakan metode tanya-jawab dan umpan-balik. Peserta diberi beberapa pertanyaan tentang materi yang telah disampaikan. Sesi kuis dipimpin oleh narasumber kedua. Adapun beberapa pertanyaan yang diajukan oleh narasumber beserta daftar jawaban benar yang terjawab oleh peserta, seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Daftar Pertanyaan Beserta Daftar Jawaban Benar yang Terjawab

No	Pertanyaan	Daftar Jawaban Benar	Terjawab	Tidak Terjawab
1	Apa saja manfaat <i>smartphone</i> ?	- Untuk menghubungi saudara atau teman yang berada di tempat yang jauh	✓	
		- Untuk belajar daring	✓	
		- Untuk mencari bahan	✓	

No	Pertanyaan	Daftar Jawaban Benar	Terjawab	Tidak Terjawab
		belajar		
		- Untuk menambah kecerdasan dengan bermain game yang edukatif	✓	
		- Untuk melihat banyak tempat di dunia	✓	
2	Apa efek negatif <i>smartphone</i> jika digunakan secara berlebihan?	- Membuat diri menjadi asik sendiri	✓	
		- Membuat mata berair sampai dengan minus	✓	
		- Membuat kepala pusing	✓	
		- Membuat lebih suka menyendiri daripada bermain atau mengobrol dengan teman atau saudara		✓
		- Membuat kecanduan	✓	
3	Bagaimana agar kita tidak kecanduan <i>smartphone</i> ?	- Membatasi waktu menggunakan <i>smartphone</i>	✓	
		- Tidak menggunakan <i>smartphone</i> saat makan, belajar, dan 1 jam sebelum tidur	✓	
		- Mengisi waktu luang dengan aktivitas fisik, seperti olahraga atau bermain dengan teman dan keluarga	✓	
4	Berapa lama batas maksimal menggunakan <i>smartphone</i> ?	2 jam	✓	
5	Apa jargon kita pada kegiatan hari ini?	Aku Cerdas Menggunakan <i>Smartphone</i> , Belajarku Tak Terhambat, Juara Kudapat	✓	

Berdasarkan Tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwa persentase peserta dapat menjawab dengan benar dari beberapa jawaban benar yang diharapkan adalah 93%. Selain untuk melihat seberapa banyak materi yang dapat dipahami oleh peserta, pemberian kuis di akhir materi juga bertujuan untuk melihat antusiasme peserta dalam menjawab. Sementara itu, di dalam metode umpan-balik, pembawa acara menawarkan kepada para peserta yang berani untuk menyampaikan kesan mereka terkait kegiatan yang dilaksanakan.

Terdapat tiga indikator yang digunakan untuk mengetahui apakah kegiatan telah terlaksana dengan baik atau belum, yaitu dengan melihat tingkat antusiasme anak-anak dan ketepatan jawaban mereka dalam sesi tanya-jawab, serta respon positif dari perwakilan peserta terkait pelaksanaan kegiatan dalam sesi umpan-balik. Berdasarkan indikator yang ditetapkan, hasil kegiatan yang diperoleh terbilang baik. Dari sisi antusiasme, tingkat antusiasme para peserta yang berkeinginan menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh narasumber terbilang sangat tinggi. Hampir seluruh peserta tunjuk jari untuk menunjukkan bahwa mereka ingin menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh narasumber. Dari sisi ketepatan peserta dalam menjawab pertanyaan, persentase jawaban benar yang terjawab oleh peserta pada sesi tanya-jawab terbilang tinggi, yaitu 93%. Dan dari sisi respon peserta, respon yang didapatkan adalah positif. Perwakilan dari peserta menyampaikan bahwa mereka merasa sangat senang dengan kegiatan edukasi penggunaan *smartphone* ini dan merasa jika materi yang diberikan oleh narasumber sangat bermanfaat, seperti terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Penampilan Perwakilan Peserta yang Sedang Berjargon

Pada pelaksanaan kegiatan “Edukasi Dini Penggunaan *Smartphone* yang Baik pada Anak-Anak,” kendala yang dihadapi oleh para pelaksana kegiatan adalah keterbatasan waktu dan jumlah peserta kegiatan. Waktu pelaksanaan kegiatan tidak diperkenankan lebih dari 1 jam karena anak-anak harus melanjutkan kegiatan membaca Al Quran setelah acara selesai. Sehingga, di tahap persiapan kegiatan, narasumber membuat materi seringan dan sesingkat mungkin tetapi tetap mengandung inti dari apa yang ingin disampaikan. Selain keterbatasan waktu pelaksanaan, kendala lainnya yang dihadapi oleh pelaksana adalah jumlah peserta yang seharusnya dapat mencapai 50 peserta tetapi dengan terpaksa menjadi setengahnya. Hal tersebut disebabkan karena melihat kondisi di lapangan pada saat kegiatan dilaksanakan. Kota Madiun masih menduduki status Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) level dua. Sehingga meskipun kasus Covid-19 mulai mereda, warga tetap dihimbau

untuk tetap menjaga protokol kesehatan. Menyikapi hal tersebut, para narasumber tidak lupa menyampaikan kepada peserta agar para peserta yang hadir mau berbagi informasi dengan teman-temannya yang tidak hadir. Para pelaksana berharap agar semua anak-anak yang tergabung di dalam TPA Masjid Firdaus mulai terbiasa menggunakan *smartphone* dengan lebih bijak serta dapat menularkan kebiasaan baik tersebut kepada orang-orang di sekitarnya. Tentunya keberhasilan dalam pembiasaan penggunaan *smartphone* yang baik pada anak-anak tidak lepas dari peran orang dewasa, baik peran orang tua di rumah maupun peran guru di sekolah. Oleh karena itu, perlu adanya satu pemahaman antara anak dan orang tua atau guru tentang bagaimana penggunaan *smartphone* yang baik. Sehingga, kedepannya, kegiatan serupa perlu dilakukan dan ditujukan kepada orang tua dan guru selaku pendamping anak-anak dalam proses pembelajaran.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan “Edukasi Dini Penggunaan *Smartphone* yang Baik pada Anak-Anak” telah terlaksana dengan baik. Hal tersebut dinilai berdasarkan capaian indikator yang ditetapkan, yaitu tingginya antusiasme para peserta yang berkeinginan menjawab pertanyaan, tingginya persentase ketepatan peserta dalam menjawab pertanyaan, dan respon positif yang diperoleh dari perwakilan peserta. Diharapkan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat selanjutnya, waktu sosialisasi dapat lebih panjang dengan peserta yang lebih banyak agar semakin banyak anak-anak yang mengerti tentang pentingnya penggunaan *smartphone* yang baik dan bijak. Selain itu, kegiatan sosialisasi penggunaan *smartphone* juga diharapkan dapat dilaksanakan untuk para orang tua dan guru agar orang tua dan guru selaku pendamping belajar anak-anak dapat memonitor aktivitas penggunaan *smartphone* anak-anak mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3M) Politeknik Perkeretaapian Indonesia Madiun yang telah mendanai kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Terimakasih juga penulis sampaikan kepada Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah berkenan menerbitkan jurnal pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Arinda Veratamala. (2019). Kapan Seharusnya Mengenalkan Teknologi pada Anak? Diakses pada 30 Oktober 2021, dari <https://hellosehat.com/parenting/anak-1-sampai-5-tahun/perkembangan-balita/kapan-seharusnya-mengenalkan-teknologi-pada-anak/>
- Darojat; Wahyudiana. (2014). Memfungsikan Masjid Sebagai Pusat Pendidikan Untuk Membentuk Peradaban Islam. *Jurnal Islamadina*, 13(2), 1–13.

- Fahmi, A. N., Pendidikan, P. T., Negeri, U., Maret, S., Videoscribe, S., Info, A., & Videoscribe, S. (2020). Dampak Positif Penggunaan Smartphone pada Anak Usia 2-3 Tahun dengan Aktif Pengawasan Orang Tua. *Pedagogia Jurnal Pendidikan*, 17(03), 100.
- Haerunnisa, Permana, A., & Firmansyah, R. (2020). Peranan Smarthphone Dalam Dunia Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19. *TEMATIK - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(2), 1–10.
- Halodoc. (2018). Aturan Aman Penggunaan Gadget pada Anak. Diakses pada 30 Oktober 2021, dari <https://www.halodoc.com/artikel/aturan-aman-penggunaan-gadget-pada-anak>
- Han, E. S., & goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A. (2019). Survey Penggunaan Smartphone Pada Siswa Usia Dini Di Lembaga Pendidikan Raudhatul Athfal (Ra). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Hyisayodha, I. M. (2021). *Penggunaan Smartphone pada Anak di Era Pandemi Covid-19*. Diakses pada 30 Oktober 2021, dari <https://usd.ac.id/pusat/p2tkp/penggunaan-smartphone-pada-anak-di-era-pandemi-covid-19/>
- Kominfo. (2017). Survey Penggunaan TIK 2017.
- Maknuni, J. (2020). Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19 (The Influence of Smartphone Learning Media on Student Learning in The Era Pandemi Covid-19). *Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, 02(02), 94–106.
- Daon. (2016). Mudah Diakses, Internet Ibarat Pisau Bermata Dua. Diakses pada 30 Oktober 2021, dari https://kominfo.go.id/content/detail/7558/internet-ibarat-pisau-bermata-dua/0/berita_satker
- Mukarromah, T. (2019). Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Paridawati, I., Daulay, M. I., & Amalia, R. (2021). Persepsi orang tua terhadap penggunaan smartphone pada anak usia dini di desa indrasakti kecamatan tapung kabupaten kampar. *Journal Of Teacher Education*, 2(2), 28–34.
- Rustam, M. (2015). Survei Penggunaan Telepon Genggam pada Masyarakat Nelayan di Kecamatan Pulau Dullah Utara, Kota Tual Provinsi Maluku. *Jurnal Penelitian Pers Dan Komunikasi Pembangunan*, 19(1).
- Sadiyah, H. (2020). Program Pembatasan Penggunaan Smartphone pada Anak (Studi Kasus di RW 18 Leles , Condongcatur , Kabupaten Sleman) Smartphone Use Limitation Program For Children (A Case Study of RW 18 Leles , Condongcatur , Sleman Regency). 21(2), 117–130.
- Sampe, M., Fakultas, T., & Ubaya, P. (2013). Penggunaan Smartphone pada Anak : Be Smart Parent 1. *Harian Surabaya Post*, 4–6.
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254.