



PENYULUHAN MENGENAI EFEK NEGATIF PENGGUNAAN SMARTPHONE YANG BERLEBIHAN PADA ANAK USIA DINI

COUNSELLING ON THE NEGATIVE EFFECTS OF EXCESSIVE SMARTPHONE USE IN EARLY CHILDHOOD

¹Yuyun Yulianah, ²Mumuh M Rozi

Universitas Suryakencana

¹yuyunyulianah01@gmail.com, ²rozimumuh06@gmail.com

Masuk: 10 Desember 2023	Penerimaan: 24 Desember 2023	Publikasi: 31 Desember 2023
-------------------------	------------------------------	-----------------------------

ABSTRAK

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang menekankan aspek pengabdian kepada masyarakat. Melalui kegiatan ini, fokusnya adalah Desa Mulyasari di Kecamatan Mande, Kabupaten Cianjur. Dari hasil observasi lapangan, terungkap bahwa banyak anak usia dini di Desa Mulyasari yang menggunakan *Smartphone* yang berlebihan. Hal ini menimbulkan kekhawatiran akan dampak negative akibat penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada anak usia dini. Salah satu upaya penanggulangan dilakukan melalui penyuluhan dengan judul "Efek Negatif Penggunaan *Smartphone* yang Berlebihan pada Anak Usia Dini di Desa Mulyasari, Kecamatan Mande." Artikel ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan anak usia dini. Dengan kemajuan teknologi komunikasi, hampir semua kalangan, termasuk anak usia dini, sudah menggunakannya. Artikel ini mengungkap metode kualitatif dengan data diperoleh melalui observasi di Desa Mulyasari. Dari sisi teoritis, artikel ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang tantangan dan solusi terkait anak usia dini. Fakta lapangan menunjukkan bahwa beberapa orang tua menggunakan *smartphone* sebagai jalan pintas untuk mengatasi kesulitan mengawasi anak. Namun, perlu diingat bahwa pemantauan dan pengawasan yang hati-hati diperlukan untuk meminimalkan dampak negatif, dan penggunaan *smartphone* sebaiknya dibatasi agar anak dapat lebih baik terlibat dalam kegiatan lingkungan yang mendukung sosialisasi.

Kata Kunci : Anak; Dampak; *Smartphone*; Penyuluhan.

ABSTRACT

Kuliah Kerja Nyata (KKN) is part of the Tri Dharma of Higher Learning that emphasises the aspect of community service. Through this activity, the focus is Mulyasari Village in Mande District, Cianjur Regency. Field observations revealed that many young children in Mulyasari Village use *smartphones* excessively. This raises concerns about the negative impact of excessive *smartphone* use on early childhood. One of the countermeasures is done through counselling with the title "Negative Effects of Excessive *Smartphone* Use on Early Childhood in Mulyasari Village, Mande Subdistrict". This article aims to evaluate the impact of *smartphone* use on early childhood development. With the advancement of communication technology, almost everyone, including early childhood, has used it. This article uses a qualitative method with data obtained through observation in Mulyasari Village. From a theoretical perspective, this article is expected to serve as a reference to improve people's understanding of the challenges and solutions related to early childhood. Field facts show that some parents use *smartphones* as a shortcut to overcome the difficulties of supervising children. However, keep in mind that careful monitoring and supervision are needed to minimise negative impacts, and *smartphone* use should be limited so that children can better engage in environmental activities that support socialisation.

Keywords : Children; Counselling; Impact; *Smartphone*.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan IPTEK telah memungkinkan manusia untuk membuat alat dan perlengkapan yang canggih untuk berbagai kegiatan, yang memungkinkan mereka memanfaatkan berbagai kemudahan dalam kegiatan hidup masyarakat yang memungkinkan untuk melakukan pekerjaan yang lebih efektif dan efisien (Maria, 2022; Mukaromah, 2020; Syifa et al., 2019).

Hampir semua orang, mulai dari anak-anak hingga orang tua, memiliki handphone atau *smartphone*, atau apa pun yang saat ini disebut sebagai perangkat. Sekarang, kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting bagi semua kalangan. Selain itu, banyaknya fitur yang tersedia dan berbagai penyedia pendukung membuatnya menjadi sangat mudah untuk diakses. Gadget adalah peranakan elektronik kecil dengan fungsi tertentu. Ada beberapa hal yang membedakan perangkat ini dari perangkat elektronik lainnya, salah satunya adalah kemampuan untuk terus berkembang, yang memungkinkan teknologi baru untuk membuat hidup manusia lebih mudah (Juliansyah & Purba, 2020; Sawitri et al., 2019; Subarkah, 2019).

Perkembangan dan kemajuan IPTEK membuat masyarakat senang karena memberikan akses yang cepat dan informasi. Namun, masyarakat pun juga khawatir bahwa kemajuan ini dapat berdampak buruk pada generasi muda, terutama anak usia dini. Sebagai contoh dampak positif, berkat kemajuan dan perkembangan IPTEK yang sedemikian canggih di bidang telekomunikasi, terutama perangkat elektronik, yaitu siswa dapat mengakses informasi global dalam waktu yang relatif singkat dan hampir bersamaan dengan biaya yang terjangkau. Ini membantu siswa dalam mengakses informasi yang terkait dengan materi pelajaran yang diajarkan di sekolah, yang menghasilkan peningkatan prestasi belajar siswa. Sebaliknya, gadget juga dapat memengaruhi hasil yang negatif, seperti kecanduan gadget yang mengakibatkan lupa akan waktu.

Ditemukan fakta di lapangan Desa Mulyasari yang menggunakan *Smartphone* yang bahwa beberapa orang tua memanfaatkan *smartphone* sebagai salah satu jalan pintas dalam mendampingi anak. Orang tua menjadikan *smartphone* sebagai penenang ketika anak menangis. Selain itu, dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik, orang tua memanfaatkannya untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktivitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor, berantakin rumah, yang akhirnya membuat rewel dan mengganggu orang tua. Bahkan para orang tua memberikan *smartphone* kepada anak sebagai teman bermain.

sebagian orang tua Di Desa Mulyasari belum mengetahui dampak buruk penggunaan *smartphone* secara berlebihan bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya. anak yang cenderung terus-menerus menggunakan *smartphone* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari. Tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *smartphone* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini akan berdampak pada perkembangannya seperti anak sulit berkomunikasi karena kurang bersosialisasi dengan teman sebaya, anak mudah marah, pengetahuan anak berkembang namun tidak terarah, karena anak terlalu fokus dengan *smartphone*.

Selain itu Anak usia dini saat ini sudah pandai menggunakan *smartphone*, menurut Novi menyatakan kebiasaan anak yang menghabiskan waktunya untuk bermain game akan sangat berpengaruh pada kejiwaan. Penggunaan gadget pada anak usia dini biasanya untuk bermain game dan menonton animasi atau kartun anak-

anak. Selain itu, menurut Sari dan Mitsalia (melaporkan bahwa rata-rata anak menggunakan *smartphone* untuk main game dari pada menggunakan untuk hal lain. Maka daripada itu perlu diadakan suatu penyuluhan agar orang tua sadar bahwa betapa berbahayanya penggunaan *smartphone*, pada anak usia dini yang digunakan secara berlebihan dan tanpa kontrol orang tua, dengan tujuan untuk memberikan pemahaman kepada orang tua mengenai dampak penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada anak usia dini.

B. METODE

Pengabdian kepada masyarakat dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang berlokasi di Desa Mulyasari, Kecamatan Mande, Kabupaten Cianjur, yang dilaksanakan pada Hari Rabu, Tanggal 12 Juli 2023, yang berlokasi di Aula Desa Mulyasari yang di hadiri oleh Perwakilan Guru-Guru Sekolah Dasar, dan beberapa orang tua, pada Pukul 10.00 s/d Selesai WIB. Dilakukan dengan metode ceramah atau penyuluhan yang dilakukan oleh Dosen Pembimbing Lapangan dan 16 Mahasiswa Peserta KKN di Desa Mulyasari, dengan menyampaikan materi tentang "Efek Negatif Penggunaan *Smartphone* yang Berlebihan pada Anak Usia Dini". Adapun langkah awal dalam pelaksanaan penyuluhan ini dengan cara survei dan observasi lapangan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang tingkat pengetahuan dan praktik penggunaan *smartphone* di kalangan orang tua dan anak-anak usia dini. Selanjutnya, tim KKN merancang dan menyusun materi penyuluhan yang mencakup dampak negatif penggunaan *smartphone* serta solusi yang dapat diimplementasikan oleh orang tua. Penyuluhan dilakukan secara interaktif di tingkat komunitas dengan melibatkan partisipasi aktif orang tua dan guru di Desa Mulyasari. Selain itu, sesi tanya jawab dan diskusi digunakan untuk menciptakan pemahaman yang lebih mendalam. Evaluasi dilakukan melalui pengumpulan umpan balik dari peserta penyuluhan dan observasi lebih lanjut untuk menilai perubahan perilaku dan pemahaman masyarakat terhadap penggunaan *smartphone* pada anak usia dini setelah intervensi KKN.

C. HASIL ATAU PEMBAHASAN

Dunia teknologi berkembang dengan sangat cepat. Setiap saat ada inovasi baru, terutama di bidang Teknologi dan komunikasi. Jika dulu kita hanya menggunakan surat sebagai alat komunikasi, sekarang kita menggunakan alat lain seperti telepon dan handphone (HP). Alat ini mengalami kemajuan yang signifikan. Sekarang dapat digunakan untuk banyak hal, seperti mengakses internet, menonton video, mengirim gambar, dan sebagainya, dari sebelumnya hanya dapat digunakan untuk berkirim pesan dan menelpon. HP tidak secanggih 10-15 tahun lalu pada zaman sekarang ini. Namun, fungsinya menjadi lebih banyak dan lebih pintar. Akibatnya, sekarang lebih dikenal sebagai *smartphone* (telepon pintar) (Astria, 2019; Daulay et al., 2020).

Syahra menyatakan bahwa semakin berkembangnya zaman tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat Pendidikan (Hidayati, 2020; Oktavia & Mulabbiyah, 2019; Sejati & Nurlaili, 2020). Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai, media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang

dewasa dan anak-anak. Rata-rata para orang tua membatasi anaknya bermain *smartphone* sekitar 1 jam per hari (Kartiyani et al., 2020). Bahkan ada yang membiarkan anak bermain *smartphone* sesuka hatinya.

Hasil Survey

Berdasarkan hasil survey atau observasi yang dilakukan oleh rekan-rekan mahasiswa di Desa Mulyasari, yaitu: Pertama survey atau observasi dengan cara mengamati perilaku anak-anak Sekolah Dasar Jatiwangi, sebagai sample Anak Kelas 5, yaitu dengan berinteraksi di dalam kelas atau membuat permainan (game) kekompakan dan keberanian anak-anak:



Gambar 1. Berinteraksi dengan Anak-Anak Kelas 5

Bahwa 20 dari 30 anak Kelas 5 menunjukkan mulai kecanduan *smartphone* sehingga kemampuan kognitifnya menurun, yang mana anak tidak fokus pada permainan diberikan oleh rekan-rekan mahasiswa dan anak-anak selalu berceletoh dengan apa yang teringat pada games dalam *smartphone* yang sering dimainkannya di rumah, seperti *Mobile Legends* (ML), *Free Fire* (FF), atau gerakan-gerakan hasil tontonan pada aplikasi media sosial.

Kedua yaitu dengan mewawancarai salah satu guru di Sekolah Dasar Jatiwangi, dengan mengkonfirmasi berdasarkan hasil pengamatan rekan-rekan mahasiswa, kepada salah satu guru, bawah betul adanya seperti itu, karena guru-guru memiliki keterbatasan dalam memberikan pembelajaran, seperti kurangnya tenaga pengajar di SD Jatiwangi ini.



Gambar 2. Wawancara dengan Guru Sekolah Dasar Jatiwangi
Ketiga yaitu berkunjung kerumah salah satu orang tua siswa SD Jatiwangi dan menanyakan keseharian anaknya dirumah setelah sepulang sekolah, yang mana orang tua siswa tersebut menceritakan keseharian anaknya setelah pulang sekolah, bahwa anaknya selalu berkumpul dengan teman-temanya di halaman rumah untuk bermain game ataupun menonton tayangan-tayangan di sosial media.



Gambar 3. Wawancara dengan Orang Tua Siswa Sekolah Dasar Jatiwangi

Sebagai perbandingan maka, menurut survei yang diselenggarakan oleh Google, bahwa orang Indonesia secara akumulatif menghabiskan waktu selama 5,5 jam sehari menatap layar *smartphonenya*). Harus diakui, keseharian sudah didominasi oleh kehadiran *smartphone* dan media elektrtronik lainnya. Menurut salah satu pakar

psikologi, setidaknya ada 5 aspek perkembangan anak yang akan terpengaruh oleh penggunaan *smartphone*, yaitu mengenai: Perkembangan Motorik; Perkembangan Fisik; Perkembangan Moral; Perkembangan Sosial Emosi; Perkembangan Kognitif (Sawitri et al., 2019).

Memahami psikologi perkembangan kognitif pada anak usia dini tidak bisa dilepaskan dari tokoh psikologi terkemuka yaitu Jean Piaget (1896-1980). Salah satu teori Piaget menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui kegiatan atau aktivitas pembelajaran (Edora & Zy, 2022; Sawitri et al., 2019). Khusus pada anak usia dini, Piaget menyatakan bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui eksplorasi, manipulasi, dan konstruksi secara elaboratif. Lebih dari itu, Piaget juga menjelaskan bahwa karakteristik aktivitas anak berdasarkan pada tendensi biologis yang terdapat pada semua organisme. Tendensi tersebut mencakup tiga hal, yaitu asimilasi, akomodasi, dan organisasi.

Dengan maraknya media massa dan semakin canggihnya teknologi, stimulasi pada anak memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan pola pikir dan logika anak. Film dan aplikasi games pendidikan marak bermunculan dengan kemasan menarik sehingga mampu menstimulasi pola pikir anak menjadi lebih baik. Hal ini tentu akan berbanding terbalik pada anak yang bermain aplikasi atau games non-edukasi. Anak menjadi terlena dan enggan untuk belajar.

Pelaksanaan Penyuluhan

Pelaksanaan penyuluhan dilaksanakan pada Hari Rabu, Tanggal 12 Juli 2023, yang berlokasi di Aula Desa Mulyasari yang di hadiri oleh Perwakilan Guru-Guru Sekolah Dasar, dan beberapa orang tua, pada Pukul 10.00 s/d Selesai WIB. Dilakukan dengan metode ceramah atau penyuluhan yang dilakukan oleh Dosen Pembimbing Lapangan dan 16 Mahasiswa Peserta KKN di Desa Mulyasari, dengan menyampaikan materi tentang "Efek Negatif Penggunaan Smartphone yang Berlebihan pada Anak Usia Dini".



Gambar 3. Pelaksanaan Penyuluhan Efek Negatif Penggunaan Smartphone yang Berlebihan pada Anak Usia Dini

Dalam pemaparan kegiatan tersebut bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada anak usia dini dapat memberikan sejumlah efek negatif yang signifikan terhadap perkembangan anak. Pertama-tama, aspek kesehatan fisik dapat terpengaruh karena penggunaan *smartphone* cenderung disertai dengan sikap duduk yang buruk dan kebiasaan menghabiskan waktu yang lama dengan posisi yang tidak ergonomis. Hal ini, dapat menyebabkan masalah tulang belakang,

gangguan postur, dan bahkan gangguan penglihatan akibat paparan layar yang terlalu lama. Selain itu, penggunaan *smartphone* yang berlebihan juga dapat berdampak negatif pada aspek kesehatan mental anak, seperti peningkatan tingkat stres, kecemasan, dan kesulitan tidur. Anak usia dini yang terlalu sering terpaku pada layar *smartphone* cenderung kurang berpartisipasi dalam kegiatan fisik dan sosial, mengurangi peluang anak untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar. Pada tingkat pendidikan, penggunaan *smartphone* yang tidak terkontrol dapat mengganggu konsentrasi dan fokus anak dalam belajar, menghambat perkembangan keterampilan sosial, dan bahkan mempengaruhi kemampuan bahasa karena kurangnya interaksi verbal yang memadai. Oleh karena itu, pemantauan dan pengaturan yang bijaksana terhadap penggunaan *smartphone* pada anak usia dini menjadi krusial guna mencegah efek negatif yang dapat memengaruhi kesejahteraan dalam perkembangan pertumbuhan si anak secara keseluruhan.

Beberapa faktor atau hambatan yang dapat dihadapi oleh orang tua dan guru dalam upaya mengurangi efek negatif penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada anak usia dini melibatkan tantangan sehari-hari dan dinamika lingkungan. Pertama, terdapat ketidakpahaman atau kurangnya kesadaran tentang dampak negatif penggunaan *smartphone* pada perkembangan anak. Banyak orang tua dan guru mungkin tidak sepenuhnya menyadari risiko kesehatan dan psikososial yang dapat timbul dari paparan berlebihan terhadap teknologi.

Kedua, adanya tekanan sosial dan budaya dapat menjadi hambatan. Peningkatan penggunaan *smartphone* pada anak usia dini bisa terjadi karena tekanan dari teman sebaya atau budaya yang mendukung konsep bahwa penggunaan teknologi adalah tanda kemajuan atau status. Orang tua dan guru mungkin merasa sulit untuk menahan anak-anak dari penggunaan *smartphone* karena takut anak akan merasa terasing atau tertinggal dari teman-temannya.

Ketiga, kurangnya pengetahuan atau keterampilan teknologi pada pihak orang tua atau guru juga dapat menjadi faktor penghambat. Orang tua atau guru mungkin kesulitan dalam mengawasi dan mengelola penggunaan *smartphone* anak-anak jika orang tua atau guru sendiri tidak akrab dengan teknologi tersebut.

Keempat, ketersediaan dan aksesibilitas teknologi di lingkungan sekitar juga bisa menjadi faktor penghambat. Jika anak-anak memiliki akses yang mudah dan tanpa pengawasan terhadap *smartphone*, upaya pengendalian dari orang tua dan guru menjadi lebih sulit.

Kelima, peran model orang tua dan guru dalam menggunakan *smartphone* juga dapat mempengaruhi perilaku anak. Jika orang tua atau guru sering menggunakan *smartphone* secara berlebihan, anak-anak mungkin meniru perilaku tersebut dan sulit untuk diarahkan ke kebiasaan yang lebih sehat. Oleh karena itu, menyadarkan orang tua dan guru akan pentingnya menjadi model yang baik dalam penggunaan teknologi dapat menjadi langkah awal yang penting dalam mengurangi efek negatif penggunaan *smartphone* pada anak usia dini.

Adapun saran-saran yang diberikan kepada orang tua dan guru untuk mengawasi anak dalam penggunaan *smartphone*, yaitu:

1. Batasan Waktu Penggunaan: Pilih waktu-waktu tertentu untuk aktivitas *smartphone*, seperti setelah mengerjakan pekerjaan rumah atau ketika waktu luang, sehingga anak tetap terlibat dalam kegiatan lainnya.
2. Pilih Konten yang Edukatif: Memilih konten yang edukatif dan mendidik ketika memberikan akses kepada anak-anak pada *smartphone*. Aplikasi dan game yang mendukung pembelajaran positif dan kreativitas dapat menjadi pilihan yang baik.

3. Keterlibatan Orang Tua: untuk aktif terlibat dalam kegiatan digital anak. Bersama-sama mengeksplorasi konten yang digunakan, bermain bersama, dan melakukan kegiatan offline yang mendukung pengembangan anak.
4. Buat Aturan Khusus di Sekolah: menciptakan aturan khusus di lingkungan sekolah yang membatasi penggunaan smartphone selama jam pelajaran atau kegiatan edukatif tertentu. Hal ini dapat membantu menjaga fokus dan konsentrasi anak di sekolah.
5. Pendidikan Digital: memberikan pendidikan digital kepada anak-anak, termasuk etika penggunaan teknologi, perlindungan privasi, dan pentingnya waktu layar yang seimbang.
6. Monitoring Aktivitas Online: untuk memantau aktivitas online anak dengan cara yang positif dan mendukung. Diskusikan pengalaman online anak, dan buatlah ruang terbuka untuk pertanyaan atau kekhawatiran yang mungkin timbul.
7. Waktu Keluarga Tanpa Layar: untuk menyediakan waktu keluarga tanpa layar, di mana semua anggota keluarga dapat berinteraksi secara langsung tanpa distraksi dari teknologi. Hal ini dapat menciptakan hubungan yang lebih erat dan menguatkan ikatan keluarga.

Dengan demikian, orang tua dan guru dapat membantu menciptakan lingkungan yang sehat dan mendukung perkembangan optimal anak usia dini dalam era teknologi.

Hasil Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan oleh orang tua dan guru dalam mengawasi anak agar tidak berlebihan menggunakan smartphone sangat penting untuk memastikan penggunaan teknologi tersebut memberikan dampak positif dan tidak merugikan perkembangan anak. Beberapa aspek evaluasi yang dapat dilakukan meliputi:

1. Waktu Penggunaan:
 - a. Menilai jumlah waktu yang dihabiskan anak untuk menggunakan smartphone setiap harinya.
 - b. Mengidentifikasi apakah waktu yang dihabiskan untuk kegiatan produktif, edukatif, atau bermain game.
2. Konten yang Diakses:
 - a. Memeriksa jenis konten yang diakses oleh anak melalui smartphone.
 - b. Memastikan bahwa konten tersebut sesuai dengan usia anak dan tidak mengandung materi yang tidak pantas.
3. Interaksi Sosial:
 - a. Mengevaluasi sejauh mana penggunaan smartphone memengaruhi interaksi sosial anak dengan teman sebaya, keluarga, dan guru.
 - b. Mengamati apakah anak masih aktif berpartisipasi dalam kegiatan sosial di dunia nyata.
4. Kesehatan Fisik:
 - a. Memastikan bahwa anak tidak mengalami dampak kesehatan fisik negatif, seperti masalah postur atau gangguan tidur, akibat penggunaan smartphone yang berlebihan.
 - b. Memberikan perhatian khusus terhadap jarak pandang dan posisi tubuh saat menggunakan smartphone.
5. Kemajuan Pendidikan:
 - a. Menilai apakah penggunaan smartphone mendukung atau menghambat kemajuan pendidikan anak.

- b. Mengamati apakah anak masih dapat memprioritaskan tugas-tugas sekolah dan belajar.
6. Keterlibatan Orang Tua dan Guru:
 - a. Menilai sejauh mana orang tua dan guru terlibat dalam pengawasan dan pembatasan penggunaan smartphone anak.
 - b. Mengadakan pertemuan atau komunikasi reguler antara orang tua dan guru untuk berbagi pengalaman dan strategi.
7. Kemampuan Penyelesaian Masalah:
 - a. Memastikan bahwa anak dapat mengatasi masalah atau konflik tanpa mengandalkan smartphone sebagai satu-satunya solusi.
 - b. Mengamati apakah anak dapat menyelesaikan tugas-tugas dan tantangan tanpa ketergantungan pada teknologi.

Evaluasi ini sebaiknya dilakukan secara berkala dan bersifat terbuka, melibatkan komunikasi yang efektif antara orang tua, guru, dan anak. Tujuan utamanya adalah menciptakan lingkungan yang seimbang, di mana penggunaan smartphone oleh anak mendukung perkembangan positif mereka tanpa mengorbankan aspek-aspek penting lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

D. PENUTUP

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya penggunaan smartphone, telah memberikan dampak signifikan pada anak usia dini di Desa Mulyasari. Secara umum, penggunaan smartphone pada anak-anak ini memberikan dampak negatif terutama pada aspek kesehatan fisik, kesehatan mental, interaksi sosial, dan kemajuan pendidikan.

Dalam menghadapi fenomena ini, orang tua dan guru dihadapkan pada sejumlah hambatan, termasuk kurangnya kesadaran akan dampak negatif, tekanan sosial, kurangnya pengetahuan atau keterampilan teknologi, ketersediaan teknologi yang mudah diakses, dan peran model dari orang tua dan guru sendiri. Dalam mengatasi tantangan ini, saran-saran yang dapat diberikan mencakup pembatasan waktu penggunaan, pemilihan konten yang edukatif, keterlibatan aktif orang tua, dan penciptaan aturan di lingkungan sekolah.

Hasil evaluasi oleh orang tua dan guru menunjukkan perlunya pemantauan dan pengawasan yang bijaksana terhadap penggunaan smartphone anak. Evaluasi tersebut mencakup waktu penggunaan, konten yang diakses, interaksi sosial, kesehatan fisik, kemajuan pendidikan, keterlibatan orang tua dan guru, serta kemampuan penyelesaian masalah anak. Evaluasi ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan seimbang dan mendukung perkembangan optimal anak usia dini dalam menghadapi era teknologi yang semakin canggih.

Pelaksanaan penyuluhan sebagai tindak lanjut dari hasil evaluasi menggambarkan upaya konkret dalam memberikan pemahaman kepada orang tua, guru, dan masyarakat umum tentang dampak negatif penggunaan smartphone pada anak usia dini. Dengan demikian, artikel ini memberikan kontribusi penting dalam menggambarkan realitas kompleks di Desa Mulyasari dan memberikan pandangan serta solusi yang dapat diimplementasikan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Astria, N. (2019). Essay Kajian Kronologis dan Dampak Penggunaan Dan Perkembangan Teknologi Informasi. *Jurnal Inovasi*, 19(1), 1–10. <https://doi.org/10.33557/jurnalinovasi.v13i1.606>
- Daulay, R. S., Pulungan, H., Noviana, A., & Hurhaliza, S. (2020). Manfaat Teknologi Smartphone dalam kegiatan Pembelajaran Pendidikan Islam Di Masa

- Pandemi Corona-19. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 29–43.
<https://doi.org/10.56114/al-ulum.v1i1.7>
- Edora, & Zy, A. T. (2022). Dampak Game Terhadap Anak Usia Dini Impact of Games on Early Childhood. *Prosiding SAINTEK: Sains Dan Teknologi*, 1(1), 91–95.
- Hidayati, R. (2020). Peran Orang Tua : Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal Dampak Gadget Pada Masa Golden Age. *SOURCE : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.35308/source.v5i2.1396>
- Juliansyah, M. A., & Purba, V. (2020). Makna dan Alasan Dibalik Orang Tua Memberikan Fasilitas Gadget Kepada Anak Usia Dini. *JPRMEDCOM: Journalism, Public Relation and Media Communication Studies Journal*, 2(2), 20–34.
- Kartiyani, T., Dhiyah Dwi Kusumawati, & Budiarti, T. (2020). Upaya Peningkatan Pengetahuan Tentang Dampak Negatif Penggunaan Gadget Dan Deteksi Dini Gangguan Sensomotorik Serta Perubahan Postural Pada Anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Al-Irsyad (JPMA)*, 2(1), 86–92.
<https://doi.org/10.36760/jpma.v2i1.85>
- Maria, H. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Psikologi Anak Remaja. *Ra'ah: Journal of Pasoral Counseling*, 2(2), 74–82.
<https://doi.org/https://doi.org/10.52960/r.v2i2.163>
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management and Administration Review*, 4(1), 179–185.
<http://www.yourdictionary.com/library/reference/word-definitions/definition-of-technology.html>.
- Oktavia, N., & Mulabbiyah, M. (2019). Gawai Dan Kompetensi Sikap Sosial Siswa Mi (Studi Kasus Pada Siswa Kelas V Min 2 Kota Mataram). *El Midad: Jurnal PGMI*, 11(1), 19–40. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i1.1903>
- Sawitri, Y., Yannaty, I. A., Widyastika, S. I., Harumsih, T. D., & Musyarofah, H. F. (2019). Dampak penggunaan smartphone terhadap perkembangan anak usia dini. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat IV Tahun 2019“Pengembangan Sumberdaya Menuju Masyarakat Madani Berkearifan Lokal,”* 691–697.
<https://seminaslppm.ump.ac.id/index.php/seminaslppm/article/view/108>
- Sejati, Y. G., & Nurlaili, U. (2020). Meminimalisir Penggunaan Gadget Yang Menghambat Perkembangan Motorik Anak Usia Dini. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 1(1), 1–7.
<https://doi.org/10.30587/jieec.v1i1.1597>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139.
<https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>