

PENGARUH GADGET (HP) TERHADAP ANAK USIA DI BAWAH 10 TAHUN PADA MASA PANDEMI COVID 19

**Oleh : Zakiiyatul Fakhroh
Pembimbing : Hanny Millaty, S.Pd**

Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Jepara

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh HP terhadap anak usia dibawah 10 tahun dan juga kendala apa saja yang dihadapi anak selama menggunakan HP untuk pembelajaran. Metode penelitian menggunakan metode survei dan wawancara dengan mengajukan 4 pertanyaan terhadap 10 responden. Berdasarkan data, ditemukan 60% sedang tidak terlalu sering tidak terlalu jarang menggunakan HP, 30% sering menggunakan HP, dan 10% jarang menggunakan HP.

kata kunci : Daring, HP, Anak, Masa covid 19

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Handphone adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap tetapi dapat dibawa kemana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel.

Pada masa pandemi covid seperti ini, handphone banyak digunakan pelajar untuk media pembelajaran daring sebagai ganti dari pembelajaran tatap muka di sekolah. Media pembelajaran daring ini

digunakan dari SD sampai kuliah. Jika anak SD yang berumur kurang dari 10 tahun bermain HP dalam jangka waktu panjang, maka anak akan kecanduan bermain HP. dampak negatifnya adalah kesehatan mata akan terganggu jika terlalu lama menatap layar HP.

Di samping dari dampak negatif tersebut, ada juga dampak positifnya yaitu: kreativitas anak akan meningkat, anak akan menggunakan teknologi HP sesuai dengan kemampuan ide dari pikiran masing-masing. Anak juga akan cenderung lebih bisa menyesuaikan

perkembangan zaman yang semakin maju.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Apa pengaruh HP terhadap anak usia dibawah 10 tahun?
2. Kendala apa saja yang dihadapi anak selama menggunakan HP untuk pembelajaran?

C. Tujuan

1. Untuk mengetahui pengaruh HP terhadap anak usia dibawah 10 tahun
2. Untuk mengetahui solusi dari kendala yang dihadapi anak selama menggunakan HP untuk pembelajaran.

Pembahasan

A. Metode Penelitian

1. Jenis dan pendekatan penelitian

Penelitian pada dasarnya merupakan suatu pencarian, menghimpun data, mengadakan pengukuran, analisis, sintesis, membandingkan, mencari hubungan, menafsirkan hal-hal yang bersifat teka-teki. Pendekatan dalam penelitian ini adalah kualitatif bersifat non eksperimental dengan metode korelasional.

2. Populasi dan sampel penelitian

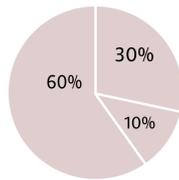
Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sedangkan yang dimaksud dengan sampel adalah sejumlah kecil individu-individu serupa yang ada dan mungkin pernah ada. Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia di bawah 10 tahun di Desa Senenan yang berjumlah 100 anak, dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 10 anak.

B. Pembahasan

Pengaruh HP terhadap anak usia di bawah 10 tahun termasuk banyak, di antaranya ada pengaruh positif dan pengaruh negatif. Anak jika terlalu sering memegang HP untuk kepentingan lain akan mendapat pengaruh negatif, jam jika anak hanya memegang HP untuk kepentingan belajar adalah hal yang positif.

Berdasarkan hasil wawancara di sekitar, anak yang menjawab sering menggunakan HP adalah 30%, dan 60% sisanya menjawab sedang dan 10% jarang menggunakan HP. Artinya, HP tidak selalu digunakan oleh anak kecuali untuk pembelajaran.

dapat dilihat pada Gambar 1. berikut.



Gambar 1. 60% menjawab sedang
30% menjawab sering
10% menjawab jarang

Anak saat menggunakan HP, sudah pasti mereka membuka laman aplikasi tertentu. Aplikasi WhatsApp dijawab oleh sebagian orang, karena digunakan untuk mengumpulkan tugas dan juga komunikasi. Sisanya anak menggunakan aplikasi YouTube dan pencarian Google, YouTube mungkin digunakan anak menonton video kartun atau lainnya untuk refreshing agar tidak jenuh belajar, sedangkan google digunakan untuk mencari materi dan mencari jawaban yang kurang lengkap di buku.

Di saat mulai pandemi covid, pemerintah melarang pembelajaran tatap muka untuk sementara sampai keadaan membaik, maka pengajar harus melakukan pembelajaran jarak jauh. Namun, seiring berjalannya waktu covid semakin menurun dan sebagian sekolah-sekolah sudah dibuka dengan tatap muka di sekolah.

Kendala-kendala yang datang saat pembelajaran jarak jauh merupakan sinyal atau koneksi internet yang tidak stabil, kuota data, dan materi pembelajaran kurang dimengerti oleh anak. Solusi dari

Kendala di atas contohnya: kuota data, sekarang bisa didapat dari pemerintah, dan untuk kendala dengan kurang pahami materi bisa dengan Googling mencari materi tambahan jika kurang lengkap di buku, atau juga bisa mencari referensi dengan menonton video di YouTube yang menerangkan materi.

Simpulan

Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilakukan, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil observasi, pengaruh HP terhadap anak usia di bawah 10 tahun masa pandemi adalah anak dalam kategori "sedang" artinya anak menggunakan hp-nya untuk pembelajaran daring
2. Kendala yang dialami anak dalam pembelajaran daring adalah koneksi internet yang tidak stabil serta materi yang masih sulit dimengerti oleh anak

Daftar Pustaka

Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya: 2010)

Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006)

InternetArchiveBot. (2021). *Pengertian Gawai*. Diakses tanggal 23 Maret 2021 dari <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Gawai>

Sofyanalsyarif. (2021). *Pengertian Telepon Genggam*. Diakses tanggal 23 Maret 2021 dari

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Telepon_genggam

Nisa, Mutia Sari. (2019). *Dampak Negatif Ponsel Bagi Kesehatan Anak*. Diakses tanggal 28 April 2021 dari <https://m.liputan6.com/hot/read/4129938/5>