



Intensitas Anak Menggunakan *Smartphone* di Masa Pandemi Terhadap Perilaku Anak Sekolah Dasar

Deni Ardiani^{1*}, Dwi Prasetyawati DH², Singgih Adhi Prasetyo³

¹PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: deniardiani21@gmail.com

²PAUD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: dwiprasetyowati@upgris.ac.id

³PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: singgihadhiprasetyo@gmail.com

Abstract. *The purpose of the study was to find out how the behavior development of elementary school children in Puguh Village, Boja District, used smartphones with high intensity during the pandemic. This type of research is qualitative research. The method used is the interview method, and the questionnaire method (questionnaire). The data analysis technique used is to analyze research data, with qualitative analysis to determine the development of children's behavior using smartphones with high intensity during the pandemic. The results showed that the behavioral development of elementary school children in Puguh Village, Boja District who used smartphones with high intensity during the pandemic period was not good, as well as the moral development of children because children had poor manners when talking to older people. In the development of religion, children often delay worship activities. Social development, children spend a lot of time at home playing with smartphones so that their interaction with the community is reduced. Emotional development, children become irritable and emotional. Based on the results of the research and discussion, it was concluded that the use of smartphones with high intensity during the pandemic had a negative impact on the behavioral development of elementary school children.*

Keywords: *Children; Intensity; Smartphones.*

Abstrak. *Tujuan dari penelitian untuk mengetahui bagaimana perkembangan perilaku anak sekolah dasar di Desa Puguh Kecamatan Boja yang menggunakan smartphone dengan intensitas tinggi di masa pandemi. Jenis penelitian ini penelitian kualitatif. Metode yang digunakan adalah metode wawancara, dan metode kuesioner (angket). Sumber data pada penelitian ini adalah anak sekolah dasar dan orang tua di Desa Puguh Kecamatan Boja. Teknik analisis data yang digunakan yaitu menganalisis data penelitian, dengan analisis secara kualitatif untuk mengetahui perkembangan perilaku anak yang menggunakan smartphone dengan intensitas tinggi di masa pandemi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan perilaku anak sekolah dasar di Desa Puguh Kecamatan Boja yang menggunakan smartphone dengan intensitas tinggi di masa pandemi menjadi kurang baik, seperti halnya perkembangan moral anak karena anak memiliki sopan santun yang kurang ketika berbicara dengan orang yang lebih tua dan sering membantah perkataan orang tua. Perkembangan sikap beragama, anak sering menunda kegiatan ibadah bahkan sampai mengabaikan. Perkembangan sosial, anak banyak menghabiskan waktunya di rumah dengan bermain smartphone sehingga interaksi mereka dengan masyarakat menjadi berkurang. Yang terakhir perkembangan emosi, anak menjadi mudah marah dan emosi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa penggunaan smartphone dengan intensitas tinggi di masa pandemi memberikan dampak negatif terhadap perkembangan perilaku anak sekolah dasar.*

Kata kunci: *Anak; Intensitas; Smartphone.*

PENDAHULUAN

Saat ini jumlah penduduk Indonesia yang mencapai ± 270 juta jiwa adalah jumlah yang sangat besar. Wahyudi (2017) menyebutkan pengguna *smartphone* di Indonesia pada tahun 2017 mencapai 86.600.000 dan lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia akan mencapai lebih dari 100.000.000 orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika. Dari data tersebut menunjukkan bahwa *smartphone* menjadi kebutuhan yang umum bagi masyarakat dan di era sekarang *smartphone* menjadi lebih canggih dengan dilengkapi berbagai fitur sehingga memudahkan orang untuk mengakses berbagai keperluan dan hiburan, sehingga *smartphone* dapat membuat seseorang menjadi kecanduan.

Sekarang ini pengguna *smartphone* tidak hanya dari kalangan orang tua saja, namun anak-anak juga pandai dalam menggunakan *smartphone*. Tetapi apakah orang tua sadar akan dampak yang terjadi apabila orang tua memberikan *smartphone* kepada anak mereka, saat dimana bermain dengan teman sebaya mereka adalah hal yang paling menyenangkan daripada bermain *smartphone*. Tetapi kebanyakan dari anak jaman sekarang lebih memilih bermain *smartphone* dari pada bermain dengan teman sebaya mereka (Khasanah, 2017 : 17). Penggunaan *smartphone* apabila dimanfaatkan secara efektif akan menimbulkan dampak positif. Dampak positif antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak (Novitasari & Khotimah, 2016). Adanya aplikasi yang mengedukasi seperti aplikasi mewarnai, aplikasi berhitung, aplikasi belajar membaca dan menulis huruf tentunya akan memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Tetapi penggunaan *smartphone* yang berlebihan juga akan menimbulkan dampak negatif.

Di masa pandemi saat ini kegiatan anak di luar rumah dibatasi. Kegiatan belajar mengajar pun dilakukan secara daring, dengan begitu anak akan lebih banyak menghabiskan waktunya dengan menggunakan *smartphone*. Orang tua sering mengeluhkan penyimpangan penggunaan *smartphone* terhadap perilaku anak, karena digunakan tidak dalam waktu yang tepat. Kaitannya dengan hasil observasi ini, terdapat kesamaan dengan temuan peneliti lain yang ditemukan oleh (Ramadhani, dkk, 2020) yang menjelaskan bahwa Salah satu dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yaitu mampu menyebabkan perilaku anak kurang baik, apabila dalam penggunaannya tidak ada pengawasan yang tepat dari orang tua. Anak-anak yang sering menggunakan *smartphone* secara berlebihan, maka akan menimbulkan pengaruh yang tidak baik bagi anak. Di masa pandemi seperti ini anak akan menghabiskan waktunya untuk bermain *smartphone* dibandingkan untuk belajar. (Syifa, dkk, 2019) menjelaskan Pada kenyataannya, ketika anak telah terlalu asik dengan dunia *smartphone* nya, mereka akan lupa akan kebutuhan pokok anak yaitu belajar dan bersosialisasi dengan benar di kehidupan. Anak-anak sangat menikmati keenakan dalam menggunakan *smartphone* dalam kegiatan anak sehari-hari baik itu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati *smartphone* yang dimilikinya. Bahkan anak-anak lebih asik dengan *smartphone* dari pada mendengarkan perintah orang tua.

Selain itu, perilaku anak juga berubah karena ia sudah kecanduan dalam menggunakan *smartphone* tersebut. Mereka menjadi sensitif, mudah emosional dan dapat juga mengganggu kesehatannya. Dalam pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan *smartphone* menjadi mudah marah, suka membangkang, serta menirukan tingkah laku dalam *smartphone*. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain *smartphone*. Begitu pula dengan temuan peneliti lain oleh (Chusna, 2017) yang menunjukkan bahwa hasil dari penelitian ini banyak memiliki dampak negatif yang akan muncul diantaranya : akan sulit bersosialisasi, lamban dalam perkembangan motorik dan perubahan perilaku yang signifikan. Sehingga sangat penting peran orang tua untuk mengawasi, mengontrol dan memperhatikan segala aktivitas anak.

Berdasarkan pra survei yang dilakukan peneliti di Kabupaten Kendal khususnya Desa Puguh, Kecamatan Boja terlihat banyak anak-anak yang menggunakan *smartphone* dan banyak orang tua yang

mengeluhkan mengenai perilaku anak yang berubah. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu orang tua anak usia sekolah dasar di Desa Puguh Kecamatan Boja. Peneliti mendapatkan informasi mengenai perubahan perilaku anak yang terlalu sering bermain *smartphone* di masa pandemi ini, karena di masa pandemi pembelajaran menggunakan *smartphone* jadi anak lebih sering menggunakan *smartphone*. Perubahan perilaku yang terjadi yaitu anak menjadi pembangkang, anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan *smartphone*, anak menyepelekan perintah orang tua ketika disuruh orang tua membantu pekerjaan rumah atau membantu dalam hal lain, dan anak menjadi malas untuk melakukan kegiatan dan asik berdiam diri dengan bermain *smartphone*. Selain itu, sejak sudah kenal dengan *smartphone* anak suka senyum dan tertawa sendiri.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Andi Maryanto (2019) bahwa dampak negatif penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan keagamaan anak usia baligh memiliki dampak yang kurang baik seperti mereka lebih malas ketika disuruh mengaji, mereka lupa waktu sholat, tetap bermain *smartphone* saat dalam masjid, bermain *smartphone* ketika azan sholat. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan keagamaan anak di Desa Bandu Agung masih kurang, hal ini butuh pengawasan dari orang tua mereka dalam anak menggunakan *smartphone*. Dan juga kesehatan itu juga berpengaruh bagi perkembangan anak usia baligh, jasmani dan rohani itu sangat dipentingkan untuk perkembangan keagamaan anak usia baligh mengingat bahwa fisik sangat dipentingkan untuk kita beribadah. Berdasarkan hasil penelitian relevan diatas dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* yang tinggi pada anak sangat mempengaruhi perkembangan perilaku anak, seperti perkembangan moral, perkembangan, sosial, perkembangan sikap beragama dan perkembangan emosi pada anak. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu terletak pada kondisi, penelitian diatas dilakukan sebelum adanya pandemi sedangkan penelitian ini dilaksanakan ketika adanya pandemi.

METODE

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini. Moelong (2017: 6) menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain sebagainya, secara holistik yang dideskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa dalam konteks alamiah secara khusus serta dengan memanfaatkan metode ilmiah. Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian deskriptif, karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku anak sekolah dasar yang menggunakan *smartphone* dengan intensitas tinggi di masa pandemi di Desa Puguh Kecamatan Boja.

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Puguh Kecamatan Boja. Dengan subjek penelitian adalah seluruh anak sekolah dasar di Desa Puguh Kecamatan Boja dan orang tua anak di Desa Puguh Kecamatan Boja. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah hasil angket yang telah diberikan peneliti kepada orang tua anak dan wawancara yang telah dilakukan dengan orang tua dan anak sekolah dasar di Desa Puguh Kecamatan Boja. Kemudian untuk data sekunder dari penelitian ini diperoleh dari sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, bisa lewat orang lain atau lewat dokumen. Data sekunder ini diperoleh dari dokumen-dokumen, jurnal dan data lain yang ada hubungannya dengan penelitian ini. Prosedur pengumpulan data adalah langkah yang utama dalam melakukan penelitian, karena tujuan dari sebuah penelitian adalah mendapatkan data. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan cara (1) Metode Kuesioner (Angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2015:142). Angket telah dipersiapkan oleh peneliti untuk orang tua anak sekolah dasar di Desa Puguh Kecamatan Boja. Dimana dalam angket tersebut orang tua diinstruksikan untuk memberikan jawaban menggunakan tanda centang dalam menjawabnya. (2) Metode Wawancara, menurut Esterberg dalam Sugiyono (2010: 231) wawancara merupakan pertemuan-pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam satu topik tertentu.

Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan dari awal sampai akhir penelitian. Teknik analisis data yang digunakan yaitu: (1) Menganalisis data penelitian, dimana data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa pengamatan hasil, hasil angket dan hasil wawancara, dengan analisis secara kualitatif untuk mengetahui perkembangan perilaku anak yang menggunakan *smartphone* dengan intensitas tinggi. (2) Penyusunan hasil penelitian, dalam penyusunan proposal ini berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yang kemudian dikonsultasikan kepada pembimbing agar penyusunan laporan dapat terstruktur dan terprogram secara rapi serta mendapat persetujuan. (3) Penarikan kesimpulan, penarikan kesimpulan memiliki tujuan untuk memperoleh makna dari kegiatan penelitian serta dapat menjawab pertanyaan yang sesuai dengan rumusan masalah yang telah peneliti susun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana intensitas anak menggunakan *smartphone* di masa pandemi terhadap perilaku anak sekolah dasar. Angket yang dibagikan kepada orang tua untuk diisi agar peneliti mengetahui bagaimana perilaku anak dirumah selama penggunaan *smartphone* di masa pandemi ini. Angket yang diberikan terdapat 20 butir pertanyaan untuk orang tua. Angket yang diberikan terdapat 4 kategori jawaban pada setiap pernyataan yang disajikan tentang tinggi rendahnya penggunaan *smartphone* pada anak terhadap perilaku anak. Pilihan jawaban tersebut terdiri dari no. 4 untuk kategori selalu, no. 3 untuk kategori sering, no. 2 untuk kategori kadang-kadang, dan no. 1 untuk kategori tidak pernah.

Tabel 4.1 Kategori jawaban pernyataan angket.

Pilihan Jawaban	Kategori Jawaban
4	Selalu
3	Sering
2	Kadang- kadang
1	Tidak pernah

Dari hasil angket yang didapat, peneliti mengkategorikan hasil angket tersebut dengan persentase sebagai berikut yang dinyatakan oleh Sudijono (2015). Anak yang dikategorikan memiliki intensitas penggunaan *smartphone* sangat tinggi dapat dinyatakan dari hasil angket dengan persentase 85% - 100%. Anak dengan kategori intensitas penggunaan *smartphone* tinggi dapat dinyatakan dari hasil angket dengan persentase 70% - 84%. Anak dengan kategori intensitas penggunaan *smartphone* cukup dapat dinyatakan dari hasil angket dengan persentase 60%-69%. Anak dengan kategori intensitas penggunaan *smartphone* rendah dapat dinyatakan dari hasil angket dengan persentase 51% - 59%. Sedangkan Anak dengan kategori intensitas penggunaan *smartphone* sangat rendah dapat dinyatakan dari hasil angket dengan persentase 0% - 59%.

Hasil angket yang diberikan kepada orang tua dapat dipaparkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Angket Intensitas Anak Menggunakan *Smartphone*.

Kategori Intensitas Penggunaan <i>Smartphone</i>	Jumlah Anak	Presentase
Sangat Tinggi	2 anak	85% - 100%
Tinggi	18 anak	70% - 84%
Cukup	21 anak	60% - 69%
Rendah	10 anak	51% - 59%
Sangat Rendah	12 anak	0% - 59%

Dari data hasil angket ada dua anak yang dikategorikan memiliki intensitas penggunaan *smartphone* sangat tinggi dan ada delapan belas anak yang dikategorikan memiliki intensitas penggunaan *smartphone* tinggi. Tingginya intensitas penggunaan *smartphone* pada anak ini dibuktikan dengan hasil angket dan pengamatan peneliti yang menyatakan bahwa selama pandemi anak menghabiskan waktunya dengan bermain *smartphone*, anak bermain *smartphone* sampai berjam-jam apalagi di masa pembelajaran online seperti ini anak banyak menggunakan *smartphone*, mereka menggunakan *smartphone* tidak hanya untuk belajar saja. Mereka mencari hiburan dengan bermain *smartphone*, beberapa dari mereka adalah anak yang tertutup dan jarang bermain di luar rumah. Selain itu faktor lingkungan juga mempengaruhi karena dalam lingkungan tersebut hampir sebagian anak ketika bermain bersama, mereka menggunakan *smartphone*. Anak-anak dengan intensitas penggunaan *smartphone* tinggi adalah anak yang sudah memiliki *smartphone* sendiri. Selain itu, di pengaruhi oleh faktor orang tua yang tidak bisa mengawasi anak setiap saat.

Sedangkan anak dengan intensitas penggunaan *smartphone* cukup-sangat rendah ada sejumlah 43 anak. Kategori intensitas tersebut dibuktikan dengan hasil angket dan pengamatan peneliti yang menyatakan bahwa di masa pandemi anak tidak hanya menghabiskan waktunya dengan bermain *smartphone* saja, mereka menggunakan *smartphone* di waktu tertentu saja. Anak dengan kategori pengguna *smartphone* cukup-sangat rendah ini adalah anak yang tidak memiliki *smartphone* sendiri. Mereka menggunakan *smartphone* bergabung dengan orang tua. Selain itu rata-rata dari mereka adalah ibu nya tidak bekerja sehingga dapat mengawasi anak setiap saat. Dalam kategori ini faktor lingkungan juga mempengaruhi. Anak dengan intensitas penggunaan *smartphone* cukup-sedang memiliki lingkungan yang hampir semua anak-anak tidak menggunakan *smartphone* ketika bermain bersama. Mereka lebih asyik dengan permainan-permainan yang mereka lakukan seperti bersepeda, mencari ikan di sungai, berenang di sungai, bermain petak umpet, dan lain-lain.

Jadi dari hasil angket di atas peneliti mengambil sampel sebanyak 20 anak sekolah dasar yang dikategorikan sebagai anak dengan intensitas penggunaan *smartphone* sangat tinggi dan tinggi. Peneliti mengambil sampel sebanyak 20 orang tersebut karena peneliti ingin mengetahui bagaimana intensitas anak yang menggunakan *smartphone* sangat tinggi dan tinggi di masa pandemi ini terhadap perkembangan perilaku anak sekolah dasar. Dengan melakukan wawancara pada orang tua anak sekolah dasar di Desa Puguh Kecamatan Boja dan anak sekolah dasar di Desa Puguh Kecamatan Boja. Data akan disajikan dalam bentuk tabel yang memiliki fokus penelitian berupa bagaimana perkembangan perilaku anak sekolah dasar yang menggunakan *smartphone* dengan intensitas tinggi di Desa Puguh Kecamatan Boja.

Tabel 4.3 Hasil wawancara orang tua dan anak sekolah dasar Desa Puguh Kecamatan Boja

Sumber Data	Hasil Data
Orang tua anak sekolah dasar di Desa Puguh Kecamatan Boja	Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan orang tua anak yang menjadi sampel, intensitas penggunaan <i>smartphone</i> yang tinggi di masa pandemi ini mempengaruhi perilaku anak. Perubahan perilaku anak ini lebih ke perilaku negatif. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara dengan orang tua dan hasil pengamatan peneliti yang menyatakan bahwa anak-anak dengan intensitas penggunaan <i>smartphone</i> tinggi di masa pandemi sering marah apabila di suruh berhenti bermain <i>smartphone</i> , apalagi kalau sedang asik-asiknya bermain game. Anak juga menjadi malas apabila disuruh membantu orang tua. Selain itu anak juga menjadi malas belajar dan beraktivitas. Hal ini membuat orang tua merasa resah karena takut anak-anak menjadi kecanduan bermain <i>smartphone</i> dan meniru sesuatu yang tidak baik. Orang tua pun cemas dengan perilaku anak yang menjadi susah diatur, mudah emosi, lupa waktu, membangkang, dan malas. Beberapa orang tua menyatakan bahwa anak yang sering bermain <i>smartphone</i> menjadi anak yang kurang bergaul dengan masyarakat dan lebih senang bermain <i>smartphone</i> dirumah. Namun beberapa orang tua juga menyatakan bahwa anak senang

Sumber Data	Hasil Data
	bermain dengan teman-temannya, tetapi ketika bermain, anak tetap membawa <i>smartphone</i> . Orang tua juga menyatakan apabila anak terlalu sering bermain <i>smartphone</i> mereka menunda ketika disuruh sholat atau mengaji bahkan menjadi lupa ibadah. Bahkan dari pengamatan peneliti sopan santun anak juga kurang karena ketika peneliti mengamati interaksi anak dengan orang yang lebih tua mereka tidak bisa menggunakan bahasa yang santun dan cara berbicaranya kurang sopan. Jadi terdapat perbedaan perilaku anak sebelum dan sesudah mengenal <i>smartphone</i> . Sebelum mengenal <i>smartphone</i> anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain bersama teman-teman tanpa membawa <i>smartphone</i> , anak juga lebih mudah diatur dan tidak membangkang. Namun setelah mengenal <i>smartphone</i> anak menjadi malas beraktivitas di luar rumah, menjadi susah diatur, mudah emosi dan menunda kegiatan ibadah.
Anak sekolah dasar di Desa Puguh kecamatan Boja	Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan anak Desa Puguh Kecamatan Boja yang menjadi sampel menyatakan bahwa selama pandemi kegiatan anak dirumah yaitu belajar, makan, tidur, dan bermain <i>smartphone</i> . Anak bermain <i>smartphone</i> bisa lebih dari 5 jam dalam satu hari. Mereka merasa bosan dan sedih ketika tidak diperbolehkan bermain <i>smartphone</i> Mereka menyatakan senang bermain <i>smartphone</i> karena asik dan banyak aplikasi menarik seperti aplikasi game online (mobile legend dan free fire), tik tok, aplikasi edit video, youtube dan whatsapp. Beberapa anak juga menyatakan bahwa lebih senang bermain <i>smartphone</i> dari pada bermain dengan teman-teman. Tetapi beberapa anak juga berpendapat bahwa bermain <i>smartphone</i> ataupun bermain dengan teman sama-sama asiknya. Bahkan anak-anak rela menyisihkan uang sakunya untuk membeli paket data agar tetap bisa bermain <i>smartphone</i> . Anak juga berpendapat orang tua sering marah ketika mereka bermain <i>smartphone</i> tidak mengenal waktu atau ketika disuruh melakukan sesuatu tetapi anak menunda. Anak-anak sudah paham sikap dan perilaku yang boleh dicontoh dan tidak boleh dicontoh di <i>smartphone</i> . Selama pandemi ini mengharuskan mereka belajar menggunakan <i>smartphone</i> , sehingga beberapa dari mereka merasa bosan karena tidak bisa berjumpa dengan teman-teman dan bahkan ada anak yang merasa menjadi tidak paham materi pembelajaran.

Kesimpulan dari wawancara yang dilakukan bersama orang tua dan anak sekolah dasar Desa Puguh Kecamatan Boja yaitu anak-anak yang menggunakan *smartphone* dengan intensitas tinggi di masa pandemi ini mempengaruhi perilaku anak. Perubahan perilaku anak ini lebih ke perilaku negatif.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan peneliti sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa dari hasil angket terdapat dua puluh anak yang memiliki intensitas penggunaan *smartphone* tinggi. Tingginya intensitas penggunaan *smartphone* pada anak dikarenakan pembatasan kegiatan di masa pandemi, seperti belajar dirumah dan bermain di rumah. Dari wawancara yang dilakukan peneliti kepada orang tua dan anak sekolah dasar di Desa Puguh Kecamatan Boja, orang tua dan anak menjelaskan bahwa selain belajar secara online dari rumah, anak juga mengisi waktu luang dengan bermain *smartphone*. Dengan bermain *smartphone* anak dapat menghilangkan kebosanan atau kejenuhan di rumah. Selain itu anak juga merasa terhibur. Namun hal ini menyebabkan anak kehilangan kontrol dalam bermain *smartphone*, bahkan anak bisa berjam-jam menghabiskan waktunya untuk bermain *smartphone* dan hal ini berdampak pada perkembangan perilaku anak.

Perkembangan Moral, dari penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak sekolah dasar di Desa Puguh Kecamatan Boja memiliki moral cukup baik, setiap anak berkata kasar dan berperilaku tidak sopan, maka orang tua langsung mengingatkan bahwa hal tersebut tidak baik. Namun dari pengamatan peneliti banyak dari mereka belum bisa berbicara dengan bahasa yang santun seperti bahasa Jawa krama ketika berbicara terhadap orang yang lebih tua. Bahkan banyak dari mereka yang sopan santun nya terhadap orang tuanya sendiri kurang. Selain itu anak menjadi malas dan kurang disiplin. Hal ini menjadi peringatan untuk para orang tua agar mengajarkan anak-anaknya bahasa yang santun, dan etika yang baik agar anak dapat berbicara dengan baik terhadap orang yang lebih tua. Perkembangan Sikap Beragama, dari penelitian ini menunjukkan bahwa anak sekolah dasar di Desa Puguh Kecamatan Boja yang memiliki sering menggunakan *smartphone* di masa pandemi cenderung abai dalam hal agama, seperti contohnya anak menunda-nunda kegiatan ibadah karena terlalu asik bermain *smartphone*. Anak lebih mementingkan *smartphone* dari pada kegiatan ibadah. Sehingga orang tua harus selalu mengingatkan dan menyuruh anak agar berhenti bermain *smartphone* dan menjalankan kegiatan ibadah. Namun ada beberapa anak yang tetap menjalankan ibadahnya meskipun sedang asik bermain *smartphone*. Kedua hal tersebut selain dipengaruhi oleh faktor *smartphone* tentunya juga sangat dipengaruhi oleh bagaimana orang tua dalam menanamkan sikap beragama terhadap anak sekolah dasar. Perkembangan Sosial, dalam penelitian ini menunjukkan bahwa anak sekolah dasar di Desa Puguh Kecamatan Boja dengan intensitas penggunaan *smartphone* tinggi di masa pandemi ini sangat mempengaruhi perkembangan sosial anak.

Anak dengan intensitas penggunaan *smartphone* tinggi di masa pandemi cenderung menjadi anak yang kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Anak lebih asyik dengan *smartphone* dari pada bermain dan berinteraksi dengan keluarga atau lingkungan sekitar. Hal ini membuat perkembangan sosial yang tidak baik untuk anak, karena anak akan tumbuh menjadi anak yang individual, kurang peka terhadap lingkungan, dan lebih senang berdiam diri. Perkembangan Emosi, perkembangan emosi anak sekolah dasar di Desa Puguh Kecamatan Boja yaitu anak-anak cenderung tidak bisa mengontrol emosinya. Seperti contohnya di rumah seorang anak bermain dengan *smartphone* nya dan orang tua memanggil anaknya namun anak tersebut tidak menghiraukan dan bahkan tidak peduli dengan orang-orang dan kejadian di sekitarnya ketika telah asik bermain dengan *smartphone* maka akan berdampak terhadap sosial emosional anak dengan orang tua nya sendiri. Hal ini menjadi pengaruh perkembangan emosi yang kurang baik pada anak sekolah dasar di Desa Puguh Kecamatan Boja. Selain itu anak yang sering menggunakan *smartphone* juga lebih mudah marah atau emosi ketika orang tua menyuruh mereka untuk berhenti bermain *smartphone*.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan peneliti sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan perilaku anak sekolah dasar di Desa Puguh Kecamatan Boja yang menggunakan *smartphone* dengan intensitas tinggi di masa pandemi menjadi kurang baik, seperti halnya perkembangan moral anak karena anak memiliki sopan santun yang kurang ketika berbicara dengan orang yang lebih tua, anak tidak bisa menggunakan bahasa yang santun dan etikanya terhadap orang tua sendiri kurang karena sering membantah perkataan orang tua. Selanjutnya perkembangan sikap beragama, anak sering menunda kegiatan ibadah bahkan sampai mengabaikan. Selanjutnya perkembangan sosial, anak banyak menghabiskan waktunya di rumah dengan bermain *smartphone* sehingga interaksi mereka dengan masyarakat di sekitar menjadi berkurang, dan yang terakhir perkembangan emosi, anak menjadi mudah marah dan emosi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* dengan intensitas tinggi di masa pandemi memberikan dampak negatif terhadap perkembangan perilaku anak sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.

- Istifadah, R. (2018). Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Peserta Didik Di Sma Piri Kecamatan Jatiagung Kabupaten Lampung Selatan (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Jaipul L. Roopnarine, James E. Johnson. 2015. Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Berbagai Pendekatan. Jakarta: Prenamedia Group.
- Khasanah, U. (2017). Pengaruh Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia 7-9 Tahun Terhadap Keberfungsian Sosial Di Srunggan Karang Tengah Imogiri Bantul. *Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*.
- Kurniawan, D. (2018). Komunikasi Model Laswell Dan Stimulus-Organism Response Dalam Mewujudkan Pembelajaran Menyenangkan. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(1), 60-68. Marliani. (2015). Psikologi Industri Dan Organisasi Bandung. Pustaka Setia
- Moelong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdaka.
- Mokalu, J. V., Mewengkang, N. N., & Tangkudung, J. P. (2016). Dampak Teknologi Smartphone Terhadap Perilaku Orang Tua Di Desa Touure Kecamatan Tompasso. *Acta Diurna Komunikasi*, 5(1).
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Paud Teratai*, 5(3).
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Paud Teratai*, 5(3).
- Paul, Suparno. 2001. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. Yogyakarta: Kanisius.
- Prabandari, A. I., & Rahmiaji, L. R. (2019). Komunikasi Keluarga Dan Penggunaan Smartphone Oleh Anak. *Interaksi Online*, 7(3), 224-237. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksionline/article/view/24147>
- Ramadhani, I. R., Fathurohman, I., & Fardani, M. A. Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Amal Pendidikan*, 1(2), 96-105.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta Cv.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- 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.
- Wahyudi, A. (2017) Indonesia, Raksasa Teknologi Digital Asia. [Online]. 2017. Katadata. Co.Id. Available From: <https://katadata.co.id/opini/2015/09/29/Indo-Nesia-RaksasaTeknologi-Digital-Asia>.
- Wau, J. C. J. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak Di Sd Swasta Assisi Medan Selayang Tahun 2019.