

Pendampingan Pemanfaatan *Smartphone* Bagi Usia Dini di Lingkungan Perumahan XYZ

Ridha Sefina Samosir¹⁾, Lufty Abdillah²⁾, Jullend Gatc³⁾

Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Desain Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis
Jalan Pulomas Selatan Kavling 22, Jakarta Timur 13210

¹⁾Email: ridha.samosir@kalbis.ac.id

²⁾Email: lufty.abdillah@kalbis.ac.id

³⁾Email: jullend.gatc@kalbis.ac.id

Abstract: *Mobile phones or smartphones are no longer an expensive item today. These devices are important and needed including for early childhood. The frequency of using smartphones for children has increased during the COVID-19 pandemic, because these devices are needed to support the online learning process. For parents it is important to implement regulations for their children in using smartphones, one of which is setting applications that can be accessed by children. Assistance for early childhood cannot be done just once. So that they can really be wise in utilizing their smartphone devices. So that assistance is carried out through briefings several times for them. Assistance is also to help familiarize children with understanding time limits, visibility, and so on when they use smartphones.*

Keywords: *application, assistance, early childhood, online, Smartphone*

Abstrak: *Telefon genggam atau smartphone bukan lagi menjadi barang mahal bagi masyarakat bahkan perangkat ini menjadi kebutuhan penting termasuk bagi anak usia dini. Frekuensi penggunaan smartphone bagi anak usia semakin meningkat ketika pandemic COVID-19, karena perangkat ini dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran secara online. Bagi orang tua adalah penting untuk menerapkan regulasi bagi anak mereka dalam pemanfaatan smartphone salah satunya adalah pengaturan aplikasi-aplikasi yang dapat diakses oleh anak-anak. Pendampingan bagi anak usia dini tidak dapat dilakukan sekali saja. Agar mereka benar-benar dapat menjadi bijak dalam memanfaatkan perangkat smartphone mereka. Sehingga dilakukan pendampingan melalui pengarahan beberapa kali bagi mereka. Pendampingan juga untuk membantu membiasakan anak-anak agar memahami batasan waktu, jarak pandang, dan lainnya ketika mereka memanfaatkan smartphone.*

Kata kunci: *anak usia dini, aplikasi, pendampingan, online, Smartphone*

I. PENDAHULUAN

Secara etimologi kata dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), anak usia dini diartikan sebagai anak dengan rentang waktu usia antara 0 tahun sampai dengan 6 tahun. Demikian juga menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003. Anak usia dini masih berada pada fase pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat (Presiden Republik Indonesia, 2003). Bahkan ketika mereka pada usia kurang dari 5 tahun dikenal sebagai masa keemasan mereka (golden age) sehingga orang tua perlu untuk mengarahkan anak-anak pada masa saat ini dengan benar dan tepat. Termasuk

mengarahkan anak-anak dalam hal pemanfaatan *smartphone*.

Smartphone merupakan perangkat telepon seperti computer yang menawarkan banyak fitur-fitur canggih serta komponen pendukung lainnya seperti koneksi internet dan lainnya (Alia & Irwansyah, 2018).

Berdasarkan data tahun 2022 dari sumber www.bps.go.id menunjukkan bahwa pengguna *smartphone* usia 0-4 tahun sekitar 25.5%, dan usia 5-6 tahun sejumlah 52.76% (BPS, 2022). Kondisi ini juga dipicu dengan adanya pandemic COVID-19 dimana anak-anak menggunakan perangkat *smart phone* untuk proses pembelajaran secara online.

Selain itu karena adalah regulasi mengurangi kerumunan massa sehingga pada periode tertentu 2-3 tahun belakangan, anak-anak jarang keluar rumah untuk bermain sehingga *smartphone* menjadi salah satu pilihan orang tua untuk memudahkan pekerjaan mereka dalam proses pengasuhan.

Pemanfaatan perangkat *smartphone* bagi anak usia dini yang tidak bijak atau tidak beraturan akan membahayakan anak-anak baik dari sisi kesehatan (Hamrat et al., 2019) maupun dari sisi pengetahuan/intelektual mereka. Dari sisi kesehatan akan berdampak secara langsung bagi kesehatan mata (Ganie et al., 2018) maupun tulang mengingat posisi duduk yang bertahan lama selama menggunakan *smartphone* mereka. Sedangkan terkait sisi intelektual (Gustilawati et al., 2020) berdampak karena mereka disajikan berbagai macam aplikasi, iklan, permainan (*game*), dan lainnya melalui perangkat *smartphone* tersebut. Apabila semua akses tersebut dapat diarahkan penggunaannya (Iskandar et al., 2022) maka sebenarnya ada banyak manfaat positif yang dapat diperoleh anak-anak antara lain kemampuan berbahasa asing meningkat, pengetahuan atau wawasan umum meningkat, dan lainnya. Tetapi persoalan yang terjadi adalah bahwa banyak pemanfaatan *smartphone* oleh anak usia dini yang tanpa pendampingan atau pengarahan secara intensif oleh orangtua/wali sehingga lebih banyak dampak negatif yang diperoleh anak-anak (Alia & Irwansyah, 2018).

Pada PkM ini, pendampingan akan dilakukan di salah satu RT di sebuah lingkungan perumahan di Kabupatn Bogor. Data warga di RT ini adalah sejumlah 60 kepala keluarga dengan jumlah anak usia dini adalah 40 anak dengan distribusi 25 berusia 5-6 tahun dan 15 berusia 2-4 tahun. sekitar 87.5% telah memasuki dunia pendidikan di taman kanak-kanak (TK).

II. METODE PELAKSANAAN

Smartphone merupakan perangkat telepon genggam cerdas karena fungsinya yang telah berkembang sangat pesat, tidak lagi hanya untuk memanggil atau menerima panggilan serta memberi pesan singkat melalui fitur SMS (*short message service*). Tetapi fitur yang dapat diakses bervariasi sesuai fungsi maupun manfaat dari fitur tersebut. Sedangkan anak usia dini secara definitive diartikan

sebagai anak yang berada pada usia 0 sampai dengan 6 tahun.

Pemanfaatan perangkat *smartphone* bagi anak usia dini perlu menjadi perhatian bagi orang tua maupun pihak-pihak terkait. Anak usia dini perlu pendampingan dari orangtua/wali ketika mengakses aplikasi atau fitur yang ditawarkan oleh setiap perangkat *smartphone*.

A. Kronologi Pelaksanaan PkM

Pelaksanaan PkM dimulai dengan pertemuan awal antara ketua tim pelaksana PkM dengan mitra pada saat pertemuan bulanan mitra di lingkungan perumahan RT X. Dari pertemuan tersebut, terdapat permasalahan yang dirasakan sebegini besar oleh mitra yaitu para orangtua/wali yang masih memiliki anak usia dini. Permasalahan yang tergalil adalah bagaimana melatih agar anak-anak dapat menggunakan perangkat *smartphone* mereka dengan bijaksana.

Tahap selanjutnya adalah melakukan observasi lanjutan kepada beberapa kelompok kecil bermain anak usia dini di lingkungan perumahan XYZ untuk mengetahui/identifikasi pola/perilaku anak-anak ketika mengakses perangkat mereka.

Berdasarkan hasil analisis permasalahan, analisis kebutuhan mitra, dan analisis situasi terhadap mitra maka tahap berikutnya adalah menyusun rencana pelaksanaan PkM oleh tim pelaksana termasuk perencanaan waktu, pembagian tim, penyusunan materi pendampingan, dan perencanaan lainnya. Usulan yang disusun oleh tim pelaksana kemudian didiskusikan kembali kepada mitra untuk mendapatkan masukan atau update.

Usulan final yang telah disepakati oleh mitra kemudian dieksekusi dalam bentuk pendampingan selama 1 (satu) bulan yang dibagi dalam 4 (empat) kegiatan dengan materi yang berbeda-beda dan metode yang berebeda-beda juga.

Pelaksanaan PkM adalah pada bulan Februari tahun 2023 dari tanggal 04 Februari 2023 sampai dengan 25 Februari 2023 yang dilaksanakan secara langsung melalui tatap muka dengan peserta yaitu sekitar 30-40 anak usia dini setiap sesi.

Pada saat pelaksanaan setiap minggu, tim pelaksana memberikan sebuah *pretest* sederhana sesuai dengan target peserta. Lalu setiap akhir pertemuan setiap minggu juga diberikan *posttest* sederhana juga yang mudah diikuti oleh anak usia dini.

Tahap akhir adalah tim pelaksana melakukan evaluasi dari kegiatan yang diberikan secara keseluruhan terkait materi metode yang diberikan. Lalu menyajikan hasil evaluasi dalam bentuk laporan PkM.

1. Desain PkM

Desain PkM ini menggambarkan bagaimana pelaksanaan PkM. Tabel 1 adalah desain pelaksanaan PkM dengan metode pedampingan yang telah dilaksanakan oleh tim PkM.

Tabel 1: Desain PkM

| Minggu | Topik | Metode |
|--------|--|--|
| I | Smartphone bisa apa saja | Cerita bergambar |
| II | Mengenal Aplikasi Aman | Film Animasi |
| III | Cara pakai, durasi (Nurningtyas & Ayriza, 2021), jarak pandang | Permainan Edukasi (Pratama et al., 2019) |
| IV | Dampak +/- (Ula, 2021) | Bermain Peran |

2. Prosedur PkM

Prosedur yang dilakukan dalam kegiatan PkM ini adalah dengan bentuk pendampingan melalui 4 (empat) kali pertemuan. Evaluasi dilakukan 2 (dua) kali yaitu setiap minggu pertemuan di awal dan diakhir sesi serta evaluasi di bagian akhir semua kegiatan. Prosedur PkM ini dipilih karena peserta dari pedampingan merupakan anak usia dini sehingga perlu pedampingan yang berbeda. Perbedaan yang dilakukan adalah metode pada setiap sesi. Sesuai penjelasan sebelumnya, bahwa metode pada setiap sesi menggunakan alat bantu yang familiar dengan anak-anak seperti film animasi, permainan, dan cerita bergambar.

Setiap sesi akan disajikan oleh 1 pelaksana dan pelakasana lainnya membantu mendampingi. demikian juga pada sesi 2, 3 dan 4. Setiap sesi diisi dengan durasi 30-45 menit dari mulai pembukaan sampai sesi evaluasi.

B. Metode Pelaksanaan PkM

Pelaksanaan PkM akan dilaksanakan melalui metode pedampingan berupa beberapa kali kegiatan dalam 1 bulan bersama dengan target peserta dalam berbagai bentuk kegiatan. Kegiatan perminggu dilakukan berdasarkan target setiap tahap yang ingin dicapai dari hasil pelaksanaan PkM. Berikut adalah rincian pelaksanaan PkM berupa pendampingan kepada anak usia dini dalam memanfaatkan perangkat *smartphone*.

1. Tahap pertama: Pedampingan melalui cerita bergambar untuk pengenalan perangkat *smartphone*
2. Tahap kedua: Pedampingan melalui kegiatan menonton bersama film animasi tentang aplikasi-aplikasi aman bagi anak usia dini
3. Tahap ketiga: Pedampingan melalui permainan secara sederhana untuk menyampaikan cara memanfaatkan, durasi pemakaian, dan jarak pandang.
4. Tahap keempat: Pedampingan melalui kegiatan permainan peran/profesi untuk mengajarkan dampak + (positif) maupun – (negative) dari perangkat *smartphone*

C. Evaluasi Pelaksanaan PkM

Evaluasi pelaksanaan PkM dilakukan dengan dua tahap yaitu evaluasi terkait materi pedampingan serta evaluasi terhadap metode pelaksanaan PkM oleh tim.

Hasil evaluasi terkait materi pedampingan diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* di setiap sesi. Untuk evaluasi ini, tim pelaksana PkM melakukan secara verbal kepada anak usia dini. Jadi tim menanyakan secara langsung sesuai topik per sesi kepada seluruh peserta baik untuk *pretest* maupun *posttest*.

Sedangkan evaluasi lainnya dilakukan diakhir sesi secara keseluruhan. Evaluasi ini untuk melihat tingkat kepuasan peserta terhadap materi, metode, dan tim pelaksana PkM. Dengan pertimbangan bahwa peserta merupakan anak usia dini maka jumlah pernyataan dalam kuesioner hanya ada 5 (lima) untuk mengetahui tingkat kepuasan terhadap materi, metode penyajian, bentuk penyajian, peralatan yang digunakan, dan penyaji. Evaluasi dilakukan secara langsung melalui *G-form* yang diakse secara langsung melalui *smartphone* peserta sehingga peserta hanya

tinggal klik atau pilih skala (1 sampai 4) melalui perangkat *smartphone* mereka.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan rencana, pelaksanaan PkM dilakukan sejumlah 4 (empat) kali dengan metode penyajian materi yang berbeda-beda. Pada sesi 1, penyaji memberikan berbagai fitur dari *smartphone* melalui cerita bergambar. Sambil sesekali penyaji melibatkan kontribusi anak terkait gambar yang ditunjukkan. Gambar 1 merupakan dokumentasi pada sesi pertama. Pada akhir sesi I, anak-anak diberikan kesempatan juga untuk menggambar.



Gambar 1 Proses Akhir Sesi I

Lalu pada sesi kedua di minggu berikutnya, penyaji akan mereview kembali cerita di sesi I dengan menunjukkan gambar-gambar pada minggu sebelumnya. Lalu penyaji mulai menanyakan beberapa film animasi yang menceritakan beberapa aplikasi yang aman bagi anak-anak. Setiap penanyangan, peserta akan diminta keaktifannya juga sehingga dapat diidentifikasi apakah film animasi tersebut mereka fahami atau tidak.

Demikian juga pada sesi ketiga dan keempat baik melalui beberapa permainan edukasi pada sesi tiga dan permainan peran di sesi keempat. Pada permainan peran di sesi keempat, anak-anak akan diminta memainkan peran sebagai dokter, sebagai guru, dan beberapa profesi yang berkaitan dengan dampak positif maupun negative dari perangkat *smartphone*.

Berdasarkan pengamatan terhadap pelaksanaan PkM dari sesi pertama sampai dengan berakhir menunjukkan antusias peserta (anak usia dini) untuk mendengarkan pemateri dan mengikuti seluruh kegiatan. Peserta juga tidak ragu untuk menanyakan atau bercerita kepada pemateri terkait materi yang disajikan atau yang mereka dengarkan. Pada saat sesi

permainan sederhana maupun permainan peran, peserta mengikuti dan melakukan perannya dengan sangat baik. Peserta menunjukkan tingkat pemahaman yang lebih baik setelah implementasi berbagai metode penyampaian materi.



Gambar 2 Salah Satu Aplikasi Aman untuk Anak Usia Dini

Hal ini sejalan dengan kemampuan anak usia dini yang lebih cepat memahami ketika ikut terlibat dalam proses. Selain itu, anak usia dini juga lebih dapat tetap fokus ke satu informasi secara lebih lama ketika metode yang digunakan dibuat sederhana.



Gambar 3 Pengenalan Game Edukasi

Lalu berdasarkan hasil evaluasi pada setiap sesi juga menunjukkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* telah menunjukkan perbedaan yang cukup signifikan. Berikut adalah hasil evaluasi melalui *pretest* dan *posttest* pada setiap sesi.

Tabel 2 Hasil Evaluasi Setiap Sesi

| Minggu | Hasil <i>Pretest</i> | Hasil <i>Posttest</i> |
|--------|---|---|
| I | Seluruh peserta menjawab 2-3 aplikasi yang mereka kenal saja | Seluruh peserta telah mengenal lebih dari 5 aplikasi yang ada pada perangkat mereka |
| II | Peserta mengenal hanya 1 aplikasi aman | Peserta telah mengenal lebih dari 3 aplikasi aman |
| III | Peserta tidak mengetahui jarak, durasi, dan cara mengakses yang benar | Peserta dapat mempraktekkan dan menunjukkan cara, jarak, dan durasi yang benar |

| | | |
|----|--|--|
| IV | Peserta hanya mengetahui dampak negative pada mata | Peserta dapat menunjukkan dan menceritakan dampak + maupun – perangkat <i>smartphone</i> |
|----|--|--|

Lalu terkait evaluasi tingkat kepuasan peserta terhadap materi, metode, serta tim pelaksana PkM yang dilakukan pada akhir sesi menunjukkan bahwa dari 36 peserta terdapat 87% peserta sangat senang, dan 13% senang.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan seluruh rangkaian pelaksanaan PkM dari pertemuan awal, observasi, analisis permasalahan/kebutuhan/situasi mitra sampai evaluasi kegiatan maka kesimpulan dari kegiatan ini adalah bahwa anak-anak usia dini dapat mengikuti seluruh sesi dengan bahagia, bersemangat dan fokus. Hal ini dilihat dari peserta yang hadir setiap sesi adalah stabil 30-40 peserta. Mereka juga antusias menanyakan dan menceritakan hal-hal yang relevan dengan topik per sesi. Anak-anak perlu untuk diarahkan secara berulang juga terkait durasi penggunaan, jarak pandang, serta intensitas penggunaan.

Selain itu, anak-anak tetap membutuhkan pengawasan dari orang tua/wali setiap mereka mengakses perangkat *smartphone* mereka.

Materi dan metode pelaksanaan PkM berjalan sesuai dengan perencanaan tim. Demikian juga berdasarkan hasil evaluasi menunjukkan bahwa anak usia dini sebagian besar menggunakan *youtube* maupun aplikasi *game* ketika bermain dengan perangkat *smartphone* mereka.

Hasil evaluasi pada akhir sesi menunjukkan peserta puas dengan pelaksanaan PkM oleh tim.

V. DAFTAR RUJUKAN

- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture and Education*, 14(1), 65–78.
- BPS. (2022). *Pengguna Telepon Seluler dan Internet Anak Usia Dini*. www.bps.go.id.
- Ganie, M. A., Himayani, R., & Kurniawan, B. (2018). Hubungan Jarak dan Durasi Pemakaian Smartphone dengan Keluhan Kelelahan Mata pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung The Correlation of Viewing Distance and Duration of Using Smartphone with Eyestrain on Medical Student of Lampung Universit. *Medical Journal of Lampung University*, 8(1), 136–140.
- Gustilawati, B., Utami, D., & Farich, A. (2020). The Level of Smartphone Addiction and Self Efficacy with Student Achievements in the Faculty of. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 9(1), 109–115. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i2.230>
- Hamrat, N., Hidayat, D. R., & Sumantri, M. S. (2019). Dampak stres akademik dan cyberloafing terhadap kecanduan smartphone. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1), 13. <https://doi.org/10.29210/120192324>
- Iskandar, B., Syaodih, E., & Mariyana, R. (2022). Pendampingan Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini dalam Menggunakan Media Digital. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4192–4201. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2781>
- Nurningtyas, F., & Ayriza, Y. (2021). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Intensitas Penggunaan Smartphone Pada Remaja. *Acta Psychologia*, 3(1), 14–20. <https://doi.org/10.21831/ap.v3i1.40040>
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39–50. <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i1.64>
- Presiden Republik Indonesia. (2003). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL*.
- Ula, W. R. R. (2021). Dampak kecanduan smartphone terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 3(1), 290–298.