

EDUKASI BAHAYA SMARTPHONE TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK DI DUSUN GESING DESA RANDU PITU

Majida Noviyanti¹, Khusnul Khotimah², Dina Fahma Sari³

Correspondensi e-mail: majida.noviyanti11@itbyadika.ac.id

^{1,2}Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Yadika Pasuruan

³Program Studi Akuntansi, Institut Teknologi dan Bisnis Yadika Pasuruan

ABSTRACT

The use of smartphones has become a daily necessity for people in today's technological era. The numerous features on smartphones support the work of many people. It is undeniable that smartphone use has also become a part of the lives of teenagers and even children. With features that present educational content such as letter recognition, reading skills, as well as entertainment and games, children are often exposed to smartphones. In fact, children are still in their developmental stage. Excessive smartphone use can interfere with children's physical, motor, cognitive, social, and emotional development. The negative impacts of smartphones need to be understood by children from an early age as a preventive measure. The activities in this report were carried out by providing education about the dangers of smartphone use for children. The method used was socialization through video screenings and material explanations. Evaluation was conducted after the material presentation was completed. From the evaluation results, it was found that all the children participants in Gesing, Randu Pitu Village, understood and were aware of the dangers of excessive smartphone use.

ABSTRAK

Penggunaan smartphone menjadi kebutuhan masyarakat sehari-hari dalam era teknologi seperti sekarang ini. Banyaknya fitur pada smartphone mendukung pekerjaan sebagian besar masyarakat. Penggunaan smartphone tidak dapat dipungkiri juga sudah menjadi bagian dari kehidupan remaja bahkan anak-anak. Dengan fitur yang menampilkan konten edukasi seperti pengenalan huruf, cara membaca, hingga hiburan dan permainan, anak-anak seringkali disuguhkan dengan smartphone. Padahal, anak-anak masih berada dalam usia perkembangan. Penggunaan smartphone secara berlebihan dapat mengganggu perkembangan fisik, motorik, kognitif, sosial, dan emosional anak. Dampak negatif smartphone perlu difahami oleh anak sejak usia dini sebagai langkah pencegahan. Kegiatan dalam laporan ini dilakukan dengan memberikan edukasi tentang bahaya penggunaan smartphone bagi anak. Metode yang digunakan adalah sosialisasi dengan cara pemutaran video dan penjelasan materi. Evaluasi dilakukan setelah pemaparan materi selesai. Dari hasil evaluasi, diketahui bahwa keseluruhan peserta anak-anak di Dusun Gesing Desa Randu Pitu memahami dan sadar tentang bahaya penggunaan smartphone secara berlebihan.

ARTICLE INFO

Submitted: 7 January 2026

Revised: 14 January 2026

Accepted: 1 March 2026

Keywords:

Technology; Smartphone;
Children's Development

DOI: 10.55080/jim.v5i1.1793

Kata kunci:

Teknologi; Smartphone;
Perkembangan Anak

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menjadikan *smartphone* sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan saat ini. Perangkat ini awalnya digunakan oleh orang dewasa untuk memudahkan kebutuhan. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa teknologi diciptakan untuk memudahkan urusan manusia (Subarkah, 2019). Akan tetapi, teknologi termasuk *smartphone* juga sudah banyak digunakan oleh anak-anak untuk permainan dan hiburan. Kemudahan akses, fitur aplikasi, komunikasi, dan hiburan sering menjadi alasan orang tua memperkenalkan *smartphone* kepada anak sejak usia dini. Berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik (BPS, 2023), diketahui bahwa lebih dari 33% anak usia dini di Indonesia merupakan pengguna aktif *gadget*, yang sebagian besarnya menghabiskan waktu layar melampaui batas satu jam per hari yang ditetapkan oleh *World Health Organization* (WHO, 2020).

Sesuatu yang berhubungan dengan hal baru pasti memiliki aspek positif dan negatif (Khaira, 2021). Apabila *smartphone* digunakan untuk hal yang bermanfaat, misalnya untuk akses belajar, dan digunakan dalam jangka waktu yang sesuai, maka *smartphone* dikatakan memberikan manfaat. Sebab, tidak bisa dipungkiri bahwa dalam lima tahun terakhir, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang melalui penggunaan *gadget* (Musdalifa, Deby, Ahmad, 2022). Pada *smartphone* tersedia beberapa program digital seperti pengenalan huruf untuk mengajarkan menulis dan cerita pendek untuk mengajarkan membaca (Dewi, Yulianingsih, Hayati, 2019).

Namun, di balik berbagai manfaatnya, penggunaan *smartphone* tanpa pengawasan dan batasan yang jelas dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan anak, baik secara fisik, psikologis, maupun sosial. Anak-anak yang waktunya digunakan terlalu banyak dengan *smartphone* sering tidak dapat melakukan aktivitas fisik lain. Keadaan ini bisa menghambat perkembangan kemampuan motorik kasar dan motorik halus anak-anak. Anak yang adiktif terhadap *smartphone* akan terbiasa duduk diam, memegang, dan fokus pada *smartphone*, sehingga menghambat perkembangan keterampilan normal seperti memegang benda, menulis, menggambar, berjalan, berlari, melompat, mengatur benda, dan keterampilan lainnya.

Oleh karena itu, aktivitas fisik motorik anak-anak perlu adanya pengawasan (Oktaviani, Fungku, 2023). Aktivitas fisik anak-anak bisa menurun jika terlalu sering menggunakan *smartphone*. Kekuatan anak akan dipusatkan pada tangannya saja. Agar anak bisa beraktivitas secara lebih aktif secara fisik, maka bagian tubuh yang lainnya juga harus digunakan dan dikordinasikan dengan baik serta mendapat stimulus dari lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil penelitian oleh Cahyani, Tansil, Azizah (2024), disebutkan bahwa dampak negatif *smartphone* terhadap kondisi psiko-sosial anak antara lain: (1) gangguan mental (peningkatan cemas dan stres), (2) ketergantungan (kecanduan dan aktivitas tidak seimbang, dan (3) gangguan konsentrasi belajar dan kinerja akademis. Anak-anak yang terbiasa menghabiskan waktu lama dengan *smartphone* cenderung mengalami tingkat kecemasan dan depresi ketika dibatasi menggunakan *smartphone* oleh orang tuanya. Reaksi emosional ini termasuk kemarahan, kecemasan, kegelisahan, dan menangis ketika orang tuanya menyita dan membatasi mereka dalam penggunaan *smartphone*. Anak-anak yang mengalami adiktif *smartphone* cenderung menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain di aplikasi permainan dan menonton tayangan di internet, sehingga anak-anak menarik diri dari interaksi sosial dengan lingkungannya diakibatkan fokus pada *smartphone* mereka. Anak-anak yang menghabiskan waktu untuk bermain di aplikasi *smartphone* juga seringkali mengabaikan tugas sekolah yang diberikan oleh guru dan kurang bisa fokus saat pembelajaran di kelas. Kondisi ini dapat menjadi penyebab terhambatnya perkembangan intelektual anak.

Anak-anak berada pada fase penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Perkembangan sosial dan emosional dipahami sebagai krisis yang terjadi dalam tumbuh kembang anak (Paggama et al, 2023). Perkembangan sosial emosional anak mencakup mengenali perasaan dan emosi yang dialaminya, kemampuan sosial bersama teman sebaya di lingkungan sekitarnya, mengenali emosi diri sendiri dan orang lain, serta mengembangkan cara agar anak dapat mengelola emosi tersebut secara efektif. Oleh karena itu, pada fase ini anak-anak membutuhkan interaksi langsung, permainan aktif, dan stimulasi lingkungan yang seimbang.

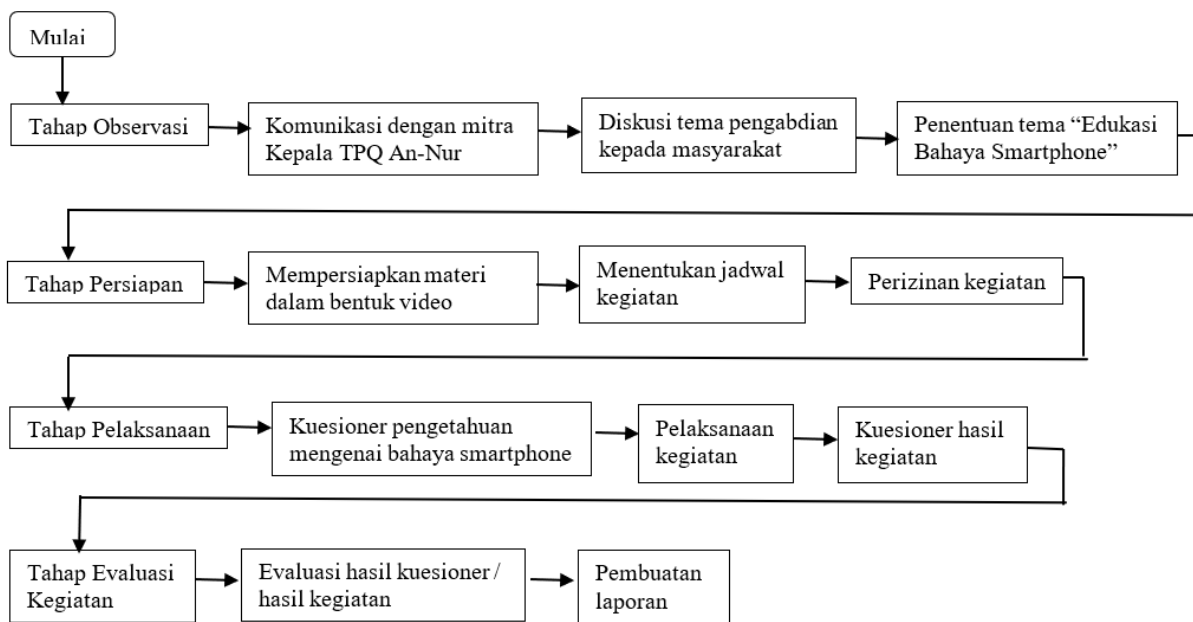
Ketergantungan pada *smartphone* dapat menghambat berbagai aspek perkembangan tersebut. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* berlebihan dapat mempengaruhi kemampuan konsentrasi, kualitas tidur, perkembangan bahasa, hingga perilaku sosial anak. Selain itu, paparan konten yang tidak sesuai usia dan risiko adiksi digital semakin memperkuat kekhawatiran akan dampak buruk teknologi ini.

Pada kondisi di lapangan, yakni di TPQ An-Nur Dusun Gesing Desa Randu Pitu Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan, ditemukan laporan beberapa wali siswa yang mengatakan bahwa anak mereka sering bermain ponsel. Aktivitas menggunakan ponsel ini pun beragam, mulai dari menonton video anak-anak di YouTube, belajar membaca, hingga mencoba beberapa permainan. Studi lapangan pun dilakukan dengan bertanya kepada siswa di kelas dan ditemukan bahwa hampir seluruh siswa menggunakan ponsel setiap harinya. Sebanyak 81% siswa menjawab suka menonton video di ponsel, baik itu pada YouTube ataupun TikTok, sebanyak 77% siswa menjawab sering bermain *game* di ponsel, dan 32% menjawab menggunakan ponsel untuk belajar membaca.

Dengan semakin meningkatnya angka penggunaan *smartphone* di kalangan anak-anak, penting bagi masyarakat, terutama orang tua dan pendidik, untuk memahami bahaya yang mungkin terjadi serta menemukan strategi tepat dalam mengatur penggunaan perangkat digital ini. Lebih lanjut lagi, dengan memperhatikan kondisi pada siswa di TPQ An-Nur Dusun Gesing Desa Randu Pitu mengenai aktivitas penggunaan ponsel, maka tim memutuskan bahwa perlu diadakan edukasi mengenai bahaya penggunaan *smartphone* berlebihan pada anak-anak. Oleh karena itu, artikel ini membahas berbagai bahaya *smartphone* terhadap perkembangan anak sebagai upaya memberikan pemahaman dan kesadaran dalam menciptakan lingkungan digital yang lebih sehat bagi generasi muda.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan pada anak-anak siswa TPQ An-Nur di Dusun Gesing Desa Randu Pitu Kecamatan Gempol. Satu kelas terdiri dari 31 orang siswa dengan rincian 6 siswa berusia 5 tahun, 11 siswa berusia 6 tahun, 6 siswa berusia 7 tahun, dan 8 siswa berusia 8 tahun. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahapan observasi, kemudian tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Tahap-tahapan pelaksanaan kegiatan digambarkan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan Proses Kegiatan

JURNAL INDONESIA MENGABDI

<http://tahtamedia.co.id/index.php/jim>

Tahapan observasi dilakukan pada kegiatan awal. Tahapan observasi bertujuan untuk melakukan identifikasi kebutuhan mitra dan materi yang diperlukan pada mitra yaitu anak-anak. Tim pengabdian memberi masukan mengenai materi yang disampaikan yaitu mengenai edukasi bahaya *smartphone* pada anak-anak.

Tahapan persiapan merupakan tahap yang dilakukan untuk mempersiapkan materi yang akan disampaikan. Tahapan persiapan juga mencakup mencari literatur dan video yang interaktif dalam penyampaian materi. Penyampaian materi harus dilaksanakan secara interaktif dan dalam suasana yang rileks. Kondisi ini dilakukan karena peserta adalah anak-anak sehingga dengan contoh video dan pemutaran film yang berkaitan dengan bahaya *smartphone* bagi pertumbuhan dan perkembangan anak dapat diterima dan dipahami oleh anak-anak.

Tahap pelaksanaan diawali dengan memberikan kuesioner mengenai pengetahuan anak-anak tentang dengan bahaya *smartphone* bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Isi kuesioner diantaranya, apakah anak-anak sudah mengetahui bahaya *smartphone* bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, kegiatan apa yang dilakukan anak-anak dengan *smartphone*, dan berapa lama menggunakan *smartphone* dalam satu hari. Kuesioner tahap awal pelaksanaan dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kuesioner Awal Pelaksanaan Kegiatan

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1	Apakah kamu sudah tahu bahaya ketika menggunakan ponsel terlalu lama?	A. Tahu B. Tidak Tahu
2	Apa saja yang kamu lakukan ketika menggunakan ponsel?	A. Menonton Video B. Bermain Game C. Belajar D. Lainnya
3	Berapa lama kamu menggunakan ponsel dalam satu hari?	A. 1 jam B. 1 – 2 jam C. 2 – 3 jam D. Lebih dari 3 jam

Evaluasi hasil manfaat pelaksanaan pengabdian pada masyarakat dilakukan dengan memberikan kuesioner pada akhir pelaksanaan. Isi kuesioner akhir diantaranya, apa yang terjadi jika bermain *smartphone* terlalu lama, berapa lama waktu yang baik untuk bermain *smartphone* dalam sehari, mengapa penggunaan *smartphone* harus diawasi orang tua, apa yang terjadi jika bermain *smartphone* sebelum tidur, apa manfaat lebih banyak bermain di luar (*outdoor*) dibandingkan bermain *smartphone*, mengapa terlalu lama melihat layar tidak baik untuk kesehatan, jika sudah mulai lelah saat bermain *smartphone* apa yang sebaiknya dilakukan, apakah anak-anak tahu bahwa *smartphone* bisa membuat lupa waktu, apakah anak-anak tahu bahwa terlalu sering bermain *game* tidak baik, dan apakah anak-anak tahu aturan penggunaan *smartphone* di rumah mereka. Kuesioner evaluasi hasil pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kuesioner Hasil Pelaksanaan Kegiatan

No.	Item Kuesioner	Pilihan Jawaban
1	Menurut kamu, apa yang terjadi jika bermain <i>smartphone</i> terlalu lama?	a. Mata jadi lebih sehat b. Mata bisa lelah c. Tidak terjadi apa-apa
2	Berapa lama waktu yang baik untuk bermain <i>smartphone</i> dalam sehari?	a. Sepanjang hari b. Waktu tertentu dan tidak terlalu lama c. Tidak tahu
3	Mengapa penggunaan <i>smartphone</i> harus diawasi orang tua?	a. Agar anak aman dari konten berbahaya b. Agar HP cepat habis baterai c. Agar tidak rebutan HP
4	Apa yang terjadi jika kamu bermain HP sebelum tidur?	a. Tidur lebih nyenyak b. Tidur jadi susah c. Tidak ada pengaruhnya

No.	Item Kuesioner	Pilihan Jawaban
5	Apa manfaat lebih banyak bermain di luar (<i>outdoor</i>) dibandingkan bermain HP?	a. Tubuh lebih sehat & bisa bertemu teman b. Lebih cepat bosan c. Tidak ada manfaatnya
6	Mengapa terlalu lama melihat layar tidak baik untuk kesehatan?	a. Karena membuat mata cepat lelah b. Karena membuat makanan cepat habis c. Karena membuat HP jadi panas
7	Jika sudah mulai capek saat main HP, apa yang sebaiknya kamu lakukan?	a. Tetap main b. Istirahat sebentar atau berhenti c. Mengganti game lain
8	Saya tahu bahwa HP bisa membuat saya lupa waktu.	a. Ya b. Tidak
9	Saya tahu bahwa terlalu sering bermain <i>game</i> tidak baik.	a. Ya b. Tidak
10	Saya tahu aturan penggunaan <i>smartphone</i> di rumah saya.	a. Ya b. Tidak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyampaian Materi

Kegiatan dilaksanakan selama satu hari dalam durasi waktu 90 – 120 menit dengan dihadiri oleh 31 peserta anak-anak usia TK dan SD. Materi disampaikan secara interaktif dengan grafis visual yang sesuai dengan usia anak-anak sehingga menjadi lebih menarik. Dengan tujuan agar anak-anak dapat memahami bahaya penggunaan *smartphone*, maka kegiatan dikemas dengan aktivitas permainan berupa kuis dan pemutaran video yang membahas bahaya *smartphone* untuk anak-anak. Peserta sangat antusias dalam kegiatan ini dengan adanya kuis berhadiah serta penyampaian materi melalui video. Materi yang disampaikan diantaranya, penggunaan *smartphone* berlebih dapat menimbulkan dampak negatif di antaranya: (1) Penurunan perkembangan otak, (2) Mengganggu saraf motorik anak, (3) Terpapar bahaya radiasi, (4) Merusak penglihatan, (5) Mempengaruhi pola bicara, (6) Menghambat perkembangan interaksi sosial, (7) Menjadi lebih temperamental, (8) Cenderung kecanduan, (9) Terpengaruh berita *hoax*, dan (10) Lebih rentan obesitas karena tidak ada kegiatan aktif untuk membakar kalori. Lebih dari itu, penggunaan *smartphone* ini harus dilihat dengan pandangan yang bijak, yakni bukan mencari kesalahan, namun mencari penyebabnya, serta bukan sekedar merampas, melainkan menemukan solusi. Cara mengatasi penggunaan *smartphone* di antaranya: (1) Batasi waktu penggunaan, (2) Lebih banyak mengisi waktu bermain tanpa *smartphone*, dan (3) Cari tahu bahaya *smartphone*.

Pemutaran Video

Pemutaran video merupakan salah satu metode penyampaian edukasi bahaya penggunaan *smartphone*. Cara pertama yang dilakukan yaitu dengan memilih video yang sesuai dan menarik untuk usia anak-anak yakni video *graphic motion* dengan ilustrasi dan warna-warna cerah yang mencolok. Pertimbangan video *graphic motion* dengan ilustrasi dan warna cerah disesuaikan dengan perkembangan otak anak yang lebih mudah memahami melalui gambar dan warna cerah. Selain itu, anak-anak yang biasanya mudah bosan akan mampu untuk meningkatkan fokus dan perhatian dengan adanya ilustrasi dan warna cerah. Video memperlihatkan grafis ilustrasi bahaya penggunaan *smartphone* secara berlebihan untuk anak-anak. Saat video ditayangkan, terjadi kegiatan interaktif pemateri dengan anak-anak sehingga suasana lebih menyenangkan. Gambar 2 dan 3 berikut menunjukkan video edukasi bahaya penggunaan *smartphone* dan pemutaran video.

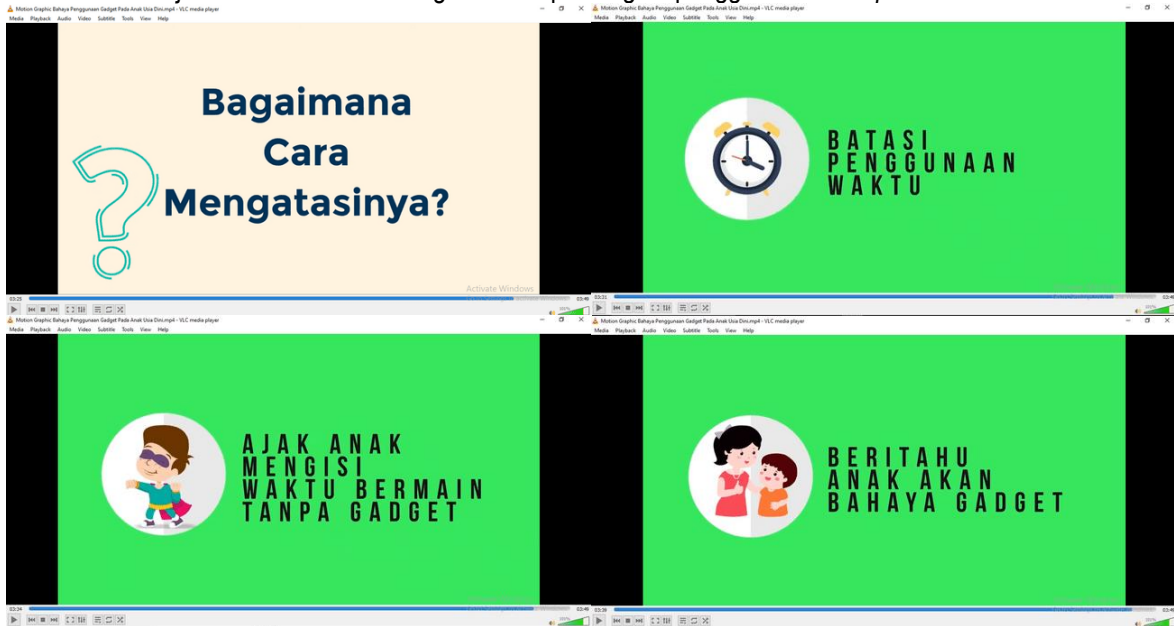


Gambar 2. Video Edukasi Bahaya Penggunaan Smartphone



Gambar 3. Kegiatan Pemutaran Video dan Penyampaian Materi

Selain menampilkan video *motion graphic* bahaya penggunaan *smartphone*, video lain yang ditampilkan yaitu tentang solusi agar anak-anak tidak terjangkiti dampak negatif *smartphone*. Setelah anak-anak diberikan edukasi bahaya *smartphone*, anak-anak juga diajak memikirkan apa yang harus dilakukan agar dampak negatif tersebut tidak sampai dialami oleh anak-anak. Dalam video menunjukkan beberapa cara yang dapat dilakukan. Gambar 4 menunjukkan solusi untuk mengatasi dampak negatif penggunaan *smartphone* untuk anak-anak.



Gambar 4. Solusi untuk Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Smartphone

Evaluasi Kegiatan

Tahap evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui keberhasilan dari kegiatan edukasi yang sudah dilakukan. Bentuk evaluasi yang dilakukan adalah dengan membandingkan jawaban peserta pada saat sebelum dan sesudah dilakukan edukasi. Kegiatan edukasi dikatakan berhasil jika terdapat perbedaan positif yang ditunjukkan oleh peserta setelah kegiatan edukasi dilakukan. Gambar 5 berikut menunjukkan kondisi peserta sebelum dilakukan edukasi.



Gambar 5. Kondisi Pemahaman Awal Peserta Sebelum Penyampaian Materi

Pada pertanyaan kedua mengenai apa saja yang dilakukan ketika menggunakan *smartphone*, peserta diperbolehkan memilih lebih dari satu jawaban. Hasilnya, sebanyak 81% siswa menjawab untuk menonton video, sebanyak 77% siswa menjawab untuk bermain *game*, dan 32% menjawab menggunakan ponsel untuk belajar membaca. Jawaban ini mendukung hasil pertanyaan berikutnya mengenai durasi penggunaan *smartphone* dalam sehari. Sebanyak 90% menjawab 2 – 3 jam per hari dan 10% menjawab lebih dari 3 jam per hari.

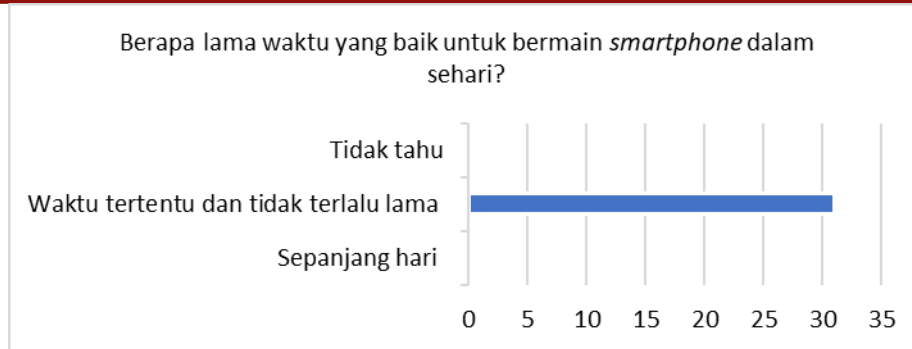
Setelah dilakukan kegiatan edukasi tentang bahaya penggunaan *smartphone* untuk perkembangan anak, dilakukan evaluasi dengan hasil yang ditunjukkan sebagai berikut:

- Menurut kamu, apa yang terjadi jika bermain *smartphone* terlalu lama? Peserta yang menjawab pilihan A yaitu mata lebih sehat sebanyak 2 orang, pilihan B (Mata jadi lelah) sebanyak 29 anak, dan tidak ada yang menjawab pilihan C (Tidak terjadi apa-apa). Pemateri lalu menjelaskan bahwa terlalu lama menggunakan HP akan membuat radiasi ke mata lebih banyak sehingga mata bisa cepat lelah. Hasil pertanyaan pertama ditunjukkan pada Gambar 6 berikut.



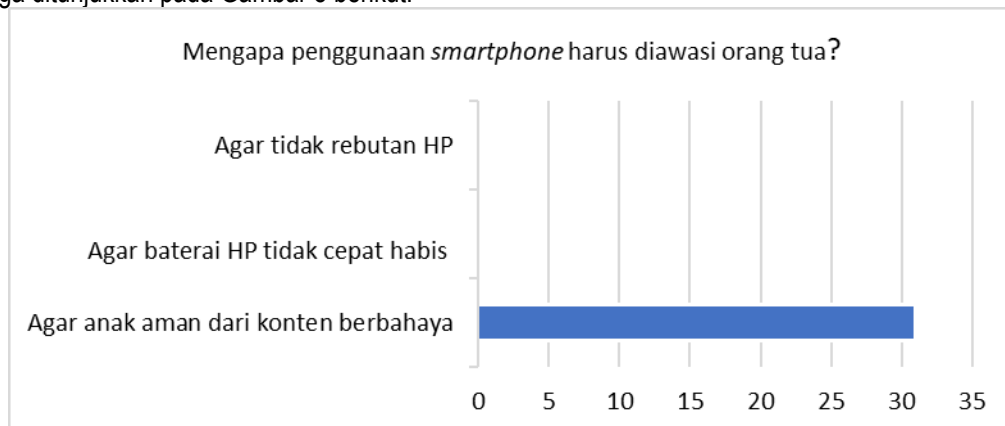
Gambar 6. Hasil Kusioner Pertanyaan Pertama

- Berapa lama waktu yang baik untuk bermain *smartphone* dalam sehari? Seluruh peserta menjawab pilihan B yaitu pada waktu tertentu dan tidak terlalu lama. Tidak ada yang menjawab pilihan A dan C. Hasil pertanyaan kedua ditunjukkan pada Gambar 7 berikut.



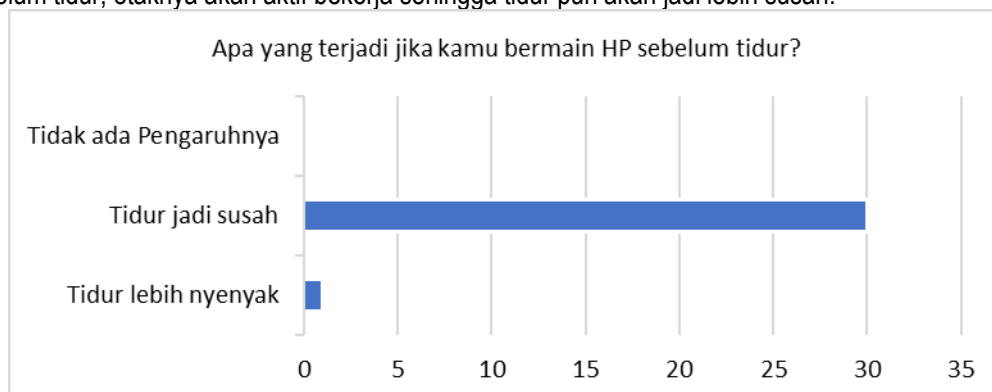
Gambar 7. Hasil Kusioner Pertanyaan Kedua

- c. Mengapa penggunaan *smartphone* harus diawasi orang tua? Seluruh peserta menjawab pilihan A yaitu agar anak aman dari konten berbahaya. Tidak ada yang menjawab pilihan B dan C. Hasil pertanyaan ketiga ditunjukkan pada Gambar 8 berikut.



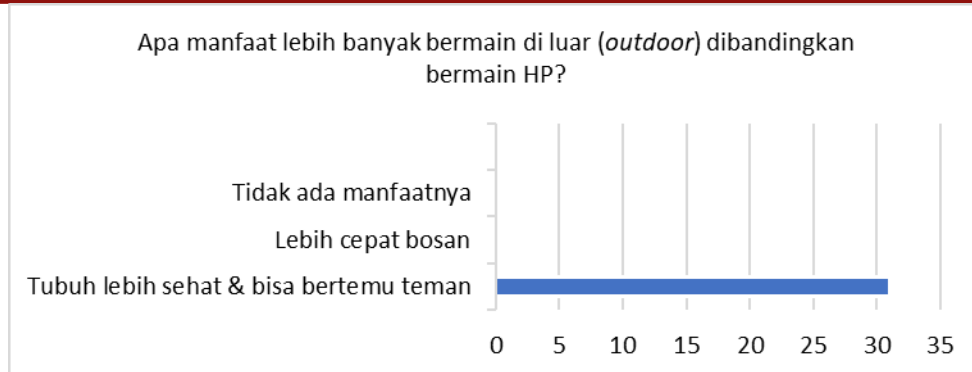
Gambar 8. Hasil Kusioner Pertanyaan Ketiga

- d. Apa yang terjadi jika kamu bermain HP sebelum tidur? Sebanyak 30 anak menjawab pilihan B yaitu tidur menjadi susah, 1 anak menjawab pilihan A (tidur lebih nyenyak), dan tidak ada yang menjawab pilihan C (tidak ada pengaruhnya). Pemateri kemudian memberikan penjelasan bahwa ketika anak bermain HP sebelum tidur, otaknya akan aktif bekerja sehingga tidur pun akan jadi lebih susah.



Gambar 9. Hasil Kusioner Pertanyaan Keempat

- e. Apa manfaat lebih banyak bermain di luar (*outdoor*) dibandingkan bermain HP? Semua peserta menjawab pilihan A yaitu bermain di luar (*outdoor*) bisa membuat tubuh lebih sehat dan bisa bertemu dengan teman-teman.



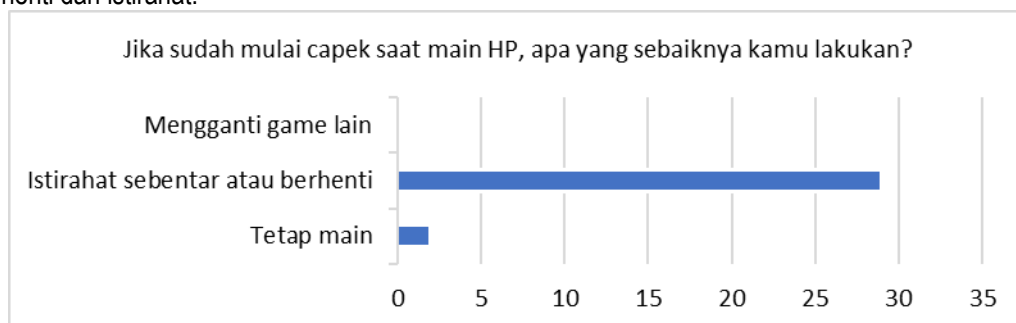
Gambar 10. Hasil Kusioner Pertanyaan Kelima

- f. Mengapa terlalu lama melihat layar tidak baik untuk kesehatan? Seluruh peserta menjawab pilihan A yaitu membuat mata cepat lelah dan tidak ada yang menjawab pilihan B dan C.



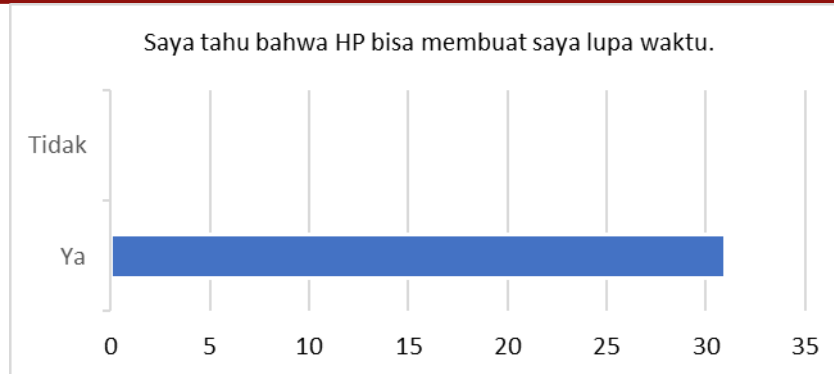
Gambar 11. Hasil Kusioner Pertanyaan Keenam

- g. Jika sudah mulai capek saat main HP, apa yang sebaiknya kamu lakukan? Sebanyak 2 anak menjawab pilihan A yaitu tetap bermain, 29 anak menjawab pilihan B yaitu istirahat sebentar atau berhenti, dan tidak ada anak yang menjawab pilihan C (mengganti *game* lain). Pemateri kemudian memberikan penjelasan bahwa lelah saat main HP merupakan sinyal yang diberikan oleh tubuh bahwa mata mulai lelah dan kering, nyeri leher dan tulang belakang, serta sakit kepala. Oleh karena itu, yang harus dilakukan adalah berhenti dan istirahat.



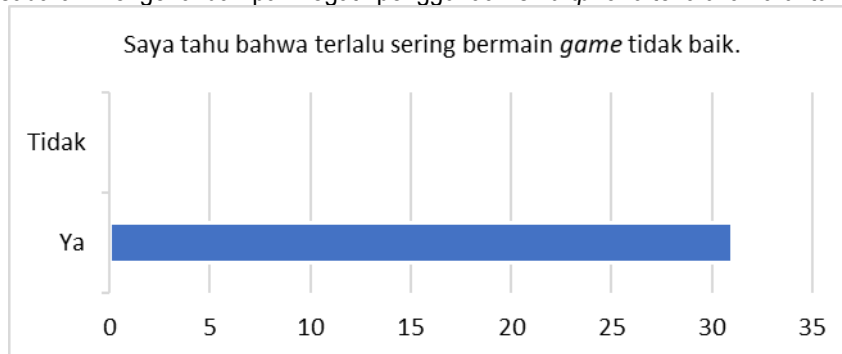
Gambar 12. Hasil Kusioner Pertanyaan Ketujuh

- h. Saya tahu bahwa HP bisa membuat saya lupa waktu. Untuk pernyataan ini, seluruh peserta menjawab bahwa mereka tahu. Dengan demikian, mereka sadar bahwa penggunaan HP yang terlalu sering bisa membuat mereka lupa waktu.



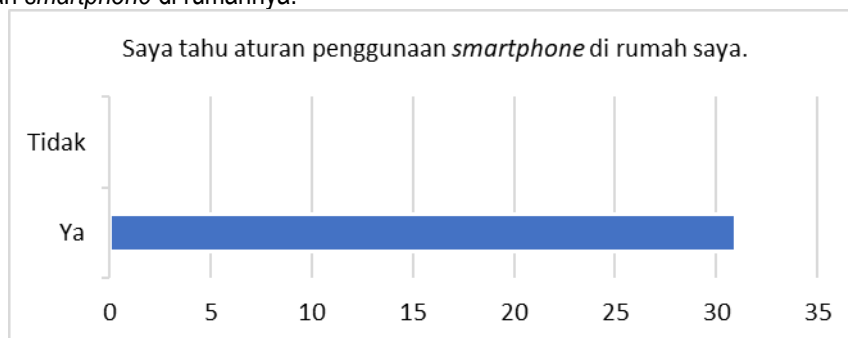
Gambar 13. Hasil Kuesioner Pertanyaan Kedelapan

- i. Saya tahu bahwa terlalu sering bermain *game* tidak baik. Pada pernyataan ini, seluruh peserta menjawab setuju bahwa terlalu sering bermain *game* merupakan aktivitas yang tidak baik. Seluruh peserta sudah memiliki kesadaran mengenai dampak negatif penggunaan *smartphone* terlalu lama untuk bermain *game*.



Gambar 14. Hasil Kuesioner Pertanyaan Kesembilan

- j. Saya tahu aturan penggunaan *smartphone* di rumah saya. Seluruh peserta menjawab sudah tahu aturan penggunaan *smartphone* di rumahnya.



Gambar 15. Hasil Kuesioner Pertanyaan Kesepuluh

Indikator keberhasilan utama dari kegiatan ini adalah meningkatnya pemahaman peserta mengenai bahaya penggunaan *smartphone* terlalu lama bagi perkembangan anak. Oleh karena itu, evaluasi pemahaman peserta dilakukan melalui kuesioner sebelum dan sesudah kegiatan. Hasil kuesioner yang dilakukan menunjukkan bahwa anak-anak yang mengikuti kegiatan edukasi bahaya penggunaan *smartphone* memahami materi yang disampaikan. Pada awal sebelum dilakukan edukasi, kuesioner dengan pertanyaan apakah sudah mengetahui dampak negatif dari penggunaan *smartphone*, 87% anak-anak menjawab belum mengetahui dan setelah kegiatan dengan pertanyaan yang sama 100% anak-anak menjawab sudah mengetahui. Selain itu, dengan melihat jawaban pada setiap item kuesioner evaluasi hasil kegiatan yang dilakukan setelah

penyampaian materi, dapat disimpulkan bahwa anak-anak di Dusun Gesing Desa Randu Pitu sudah mengetahui dan memiliki kesadaran mengenai dampak negatif penggunaan *smartphone*.

KESIMPULAN

Pengetahuan mengenai bahaya penggunaan *smartphone* secara berlebihan bagi anak-anak sudah semestinya difahami dan disadari oleh semua pihak terutama anak-anak. Paparan *smartphone* secara berlebihan berpotensi menyebabkan gangguan konsentrasi, keterlambatan perkembangan bahasa, menurunnya kemampuan interaksi sosial, serta masalah kesehatan seperti gangguan tidur dan penglihatan. Oleh karena itu, kegiatan edukasi bahaya penggunaan *smartphone* secara berlebihan perlu dilakukan.

Edukasi mengenai bahaya penggunaan *smartphone* bagi anak-anak menjadi langkah penting dalam upaya pencegahan dampak negatif *smartphone*. Sebagai pendidik yang memiliki kepedulian terhadap perkembangan anak, penulis mengambil peran sebagai pemateri dalam kegiatan edukasi ini. Dari hasil kuesioner yang diberikan setelah pemaparan materi, diketahui bahwa hampir semua anak di Dusun Gesing Desa Randu Pitu yang menjadi peserta kegiatan ini memahami dan sadar mengenai bahaya penggunaan *smartphone* yang terlalu lama. Dengan kegiatan edukasi ini, diharapkan anak dapat menggunakan teknologi secara bijak dan seimbang, sehingga manfaat *smartphone* dapat diperoleh tanpa mengorbankan proses tumbuh kembang anak secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Anak Usia Dini di Indonesia*. BPS RI.
- World Health Organization. (2020). *Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behavior and Sleep for Children under 5 Years of Age*. WHO Press.
- Khaira, M. (2021). *The Effectiveness of Crossword Puzzle in Improving Mufradat Skills*. Tanwir Arabiyyah: Arabic as Foreign Language Journal, 1(2), 55 – 62. <https://doi.org/10.31869/afli.v1i2.2864>
- Oktaviani, Fungku., D. (2023). *Analisis Dampak Radiasi Gadget Terhadap Perkembangan Motorik dan Kognitif Anak*. Jurnal Golden Age, 7(1), 74 – 80. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v7i1.17459>
- Cahyani, Tanzil, Azizah, LN. (2024). *Dampak Penggunaan Smartphone pada Kondisi Psikososial Anak (Studi di SD Negeri Limbo Kecamatan Taliabu Barat)*. Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial WELVAART Vol 5 No 2 hlm 75 – 83. <https://doi.org/10.52423/welvaart.v5i2.21>
- Paggama, A. A., Rezky Nurhidaya, Sadaruddin. (2023). *Literature Review Implementasi Bermain Peran untuk Perkembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak di TK: Literature Review Implementation of Role Playing for the Development of Children's Social Emotional Ability in Kindergarten*. Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini, 5(2), 223 – 231. <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2139>
- Subarkah, MA. (2019). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak*. Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan, 15(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Dewi, AK., Yulianingsih, Y., Hayati, T. (2019). *Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. (JAPRA) Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal, 2(1), 83 – 92, <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5315>
- Musdalifa, Deby Habja, Ahmad L. (2022). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya*. Jurnal Eduscience, 9(2), 350 – 367.