

Sosialisasi Dampak Penggunaan *Smartphone* terhadap Disiplin Waktu Belajar Anak di Desa Mendalo Darat

Socialization of the Impact of Smartphone Use on Children's Learning Time Discipline in Mendalo Darat Village

Adang Ridwan^{1*}, Ria Karmila²

¹Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Pendidikan dan Keguruan Universitas Islam Batanghari, Indonesia

²Sastra Inggris, Fakultas Adab and Humanities Faculty UIN STS Jambi, Indonesia
Email : adangridwan903@gmail.com^{1*}, riakarmila66@gmail.com²

Korespondensi penulis : adangridwan903@gmail.com

Article History:

Received: Desember 11, 2024

Revised: Desember 25, 2024

Accepted: Januari 11, 2025

Published: Januari 14, 2025

Keywords: *Impact, usage, smartphone*

Abstract: *The purpose of this service is to reveal the socialization of the impact of smartphone use in managing (managing) study time. This research method uses a qualitative descriptive method, the implementation is carried out with observation, providing socialization, the first activity is showing videos, the second activity is providing material in power point, the impact of smartphone use. The results of this study indicate that the socialization of the positive impact of smartphone use has provided knowledge for students that wrong smartphone users can have a negative impact on child development, but if the use of smartphones is in accordance with learning needs and is supervised in its use, it will have a good impact on children. These children are very important considering that there are still many people, especially housewives, who do not realize the lack of control over excessive smartphone use by children is very dangerous and dangerous to use.*

Abstrak

Tujuan pengabdian ini yaitu untuk mengungkapkan sosialisasi dampak penggunaan *smartphone* dalam mengatur (manajemen) waktu belajar. Metode penelitian ini yaitu menggunakan metode kualitatif jenis deskriptif, pelaksanaan dilakukan dengan observasi, pemberian sosialisasi, kegiatan pertama menampilkan video, kegiatan kedua memberikan materi di power point, dampak penggunaan *smartphone*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sosialisasi dampak positif penggunaan *smartphone* telah memberikan pengetahuan bagi siswa bahwa pengguna *smartphone* yang keliru dapat berdampak buruk pada perkembangan anak, melainkan bila penggunaan *smartphone* sesuai dengan kebutuhan belajar dan diawasi dalam penggunaannya akan berdampak baik bagi anak. Anak-anak ini sangat penting mengingat masih banyak masyarakat khususnya ibu rumah tangga yang belum menyadari kurangnya kontrol terhadap penggunaan *smartphone* yang berlebihan oleh anak-anak sangat berbahaya dan berbahaya untuk digunakan.

Kata Kunci: Dampak, penggunaan, *smartphone*

1. PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan, pendidikan diartikan sebagai “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar mengajar agar anak secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta

keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.” Pendidikan dapat dipandang sebagai suatu metode untuk mengubah etika dan perilaku individu atau masyarakat melalui pendidikan, pembelajaran, pembinaan, dan bimbingan, yang bertujuan untuk membentuk pribadi yang mandiri dan dewasa (Rahmad, 2022).

Jelas terlihat bahwa seiring dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi juga mengalami percepatan yang mengagumkan. Hal ini dibuktikan dengan munculnya berbagai teknologi yang sangat canggih, khususnya di bidang komunikasi. Di era yang sudah maju ini, teknologi komunikasi memberikan layanan pertukaran informasi yang cepat dan akurat, tanpa dibatasi oleh waktu, lokasi, maupun jarak. Penyatuan berbagai teknologi komunikasi ke dalam satu perangkat, seperti telepon pintar, telah sangat meningkatkan pertukaran informasi.

Saat ini Indonesia berada di peringkat keempat secara global dalam hal jumlah pengguna telepon pintar. Teknologi, khususnya dalam bentuk telepon seluler, dapat dengan mudah menarik minat dan perhatian anak-anak. Pesatnya kemajuan teknologi merupakan faktor signifikan yang berkontribusi terhadap meningkatnya jumlah anak-anak yang menggunakan telepon pintar. Persentase penggunaan *smartphone* di Indonesia pada tahun 2022, persentase pengguna telepon genggam di Indonesia mencapai 67,88%. Angka ini meningkat 2,01% poin dibandingkan pada tahun sebelumnya yang sebanyak 65,87% dan pada tahun 2023 mencapai 92,5%. Artinya, lebih dari 9 dari 10 orang Indonesia telah memiliki *smartphone* (Kelvin Fesly & Nazwa, 2024).

Kemunculan *smartphone* ini tentu akan membawa lebih dari sekedar dampak positif. Dapat dikatakan bahwa *smartphone* memberikan dampak yang sangat negatif bagi anak-anak. Menurut pernyataan tersebut, “Penggunaan ponsel pintar yang berlebihan oleh anak terkadang dapat menimbulkan masalah belajar.” Anak-anak yang masih aktif bersekolah seringkali lebih fokus bermain ponsel dibandingkan belajar (Pradana, 2020). Banyak anak-anak ketika ada kegiatan belajar di kelas terlihat kehilangan fokus, bahkan tertidur di sekolah karena sering bermain *smartphone* di rumah. Hal ini sering dilakukan oleh anak-anak, karena waktu belajar seringkali dihabiskan dengan bermain *smartphone*.

Penggunaan *smartphone* memiliki dua dampak bagi penggunanya, yaitu positif dan negatif. Dampak positif dari penggunaan *smartphone* yaitu dapat mengirim email di *smartphone* tanpa harus pergi ke warnet terdekat, *smartphone* dapat mencari informasi penting dari mana saja di dunia (Maknuni, 2020). Kemudian pengguna tidak perlu repot-repot melihat peta di *smartphone*, karena *smartphone* digunakan sebagai alat navigasi dan dapat berkomunikasi secara global atau lebih jauh. Banyak remaja yang menyimpan hal-hal

yang berbau pornografi sehingga mereka kehilangan fokus dalam belajar, hal ini sangat mempengaruhi pola pikir dan perilaku remaja serta membuang-buang uang untuk kuota internet dan pulsa.

Penggunaan *smartphone* di kalangan pelajar juga mengalami kesulitan dalam mengatur disiplin waktu belajarnya. Hal ini juga dialami oleh anak-anak di Desa Mendalo Darat, para pelajar tidak disiplin dalam mengatur waktu belajar mereka dan lebih memilih bermain *smartphone* di rumah. Banyak anak yang kesulitan dan sering menggunakan *smartphone* hanya untuk hal-hal yang kurang bermanfaat dalam menunjang proses belajar dan menurunnya kesadaran dalam melakukan aktivitas di luar ruangan seperti membantu orang tua, bermain dengan teman dan berolahraga (Dianti, 2023).

Smartphone memiliki dampak yang signifikan terhadap tingkat ketergantungan dan fokus anak di jenjang sekolah dasar. Disiplin waktu yang efektif merupakan cara terbaik untuk menghentikan kebiasaan tersebut dan memastikan anak memahami nilai *smartphone* lebih dari sekadar hiburan. Disiplin waktu sangat penting bagi anak, khususnya mereka yang duduk di bangku Sekolah Menengah Atas, karena pada tahap awal pendidikan inilah yang akan menentukan keberhasilan anak di masa mendatang.

Kualitas pembelajaran anak di kelas akan dipengaruhi oleh disiplin waktu pembelajaran yang efektif (Crishandova et al., 2024) Kemampuan mengelola waktu secara efektif dan efisien dalam berbagai kegiatan dikenal dengan istilah disiplin waktu. Banyak orang yang masih mengalami kesulitan dalam mengelola waktu dengan baik untuk berbagai kegiatan. Lebih jauh, disiplin waktu juga dapat berdampak pada perilaku anak di kelas. Meskipun anak harus tepat waktu, namun masih ada anak yang datang terlambat, tidak menyelesaikan pekerjaan rumah, membolos, dan mengikuti kegiatan kelompok.

Anak juga akan mengalami kesulitan untuk fokus dan cenderung belajar secara pasif. Kemampuan untuk mengatur, menjadwalkan, dan mengerjakan tugas sehari-hari disebut dengan disiplin waktu. Anak akan memperoleh hasil yang maksimal apabila dapat mengatur waktu belajarnya secara efektif dan efisien (Abidin et al., 2023). Kemampuan anak dalam memilih kegiatan dan menjadwalkan waktu belajar dipengaruhi oleh disiplin waktu. Proses pengorganisasian yang dapat mengubah perilakunya sebagai hasil dari pengalaman disebut dengan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses mengubah atau menguatkan perilaku melalui pengalaman (Kelvin Fesly & Nazwa, 2024). Berdasarkan berbagai definisi pembelajaran yang telah dijelaskan di atas, pembelajaran merupakan suatu proses yang dilalui oleh setiap orang untuk mengubah perilakunya. Setelah belajar, perilaku anak akan berubah.

Salah satu alasan mengapa anak-anak lebih sering menggunakan ponsel pintar adalah karena mereka menggunakannya dalam jangka waktu yang lama. Anak-anak tidak bisa menyimpan *smartphone* pribadinya dan lebih memilih bermain dengan *smartphone* dibandingkan melakukan aktivitas lainnya, sehingga seringkali mereka mengabaikan waktu belajar dan waktu luangnya demi bermain dengan *smartphone* (Maknuni, 2020). Dampak negatif penggunaan *smartphone* di rumah adalah seringnya bermain-main sehingga mengurangi waktu belajar. Hal ini dikarenakan anak-anak di Desa Mendalodarat sudah mulai memasuki usia remaja dan rasa penasaran mereka terhadap penggunaan *smartphone* semakin hari semakin meningkat.

Akibatnya, mayoritas anak yang sering bermain dengan *smartphone* akan berdampak signifikan terhadap proses belajar mengajar di kelas. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di Desa Mendalo Darat, ditemukan bahwa mayoritas anak pada saat pembelajaran lambat dalam menerima pembelajaran (kurang konsentrasi), lebih suka bermain daripada mendengarkan penjelasan guru, anak juga kurang aktif pada saat pembelajaran, terbukti dengan pertanyaan yang diberikan guru masih belum terjawab oleh anak. Selain itu, banyak anak yang tidak disiplin dalam mengerjakan pekerjaan rumah. Mereka masih menyalin tugas teman-temannya untuk dikumpulkan di sekolah. Hal ini dikarenakan anak-anak tidak memiliki cukup waktu untuk belajar di rumah karena lebih suka bermain dengan *smartphone* daripada mengerjakan tugas.

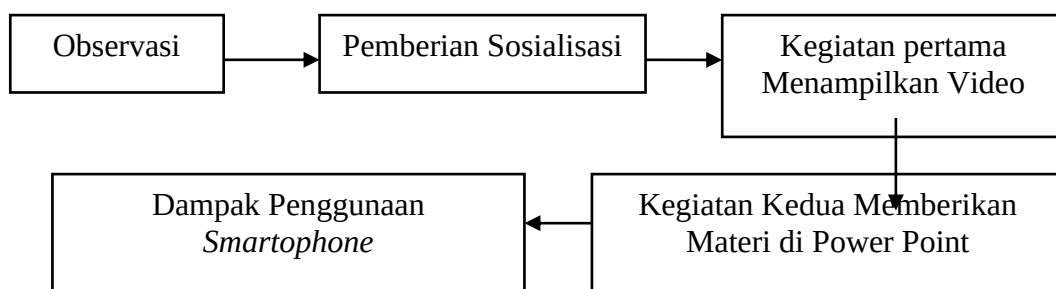
Selain itu, peneliti menemukan bahwa hampir setiap anak di Desa Mendalo Darat menggunakan *smartphone* di rumah. Dari jumlah tersebut, sepuluh anak sebenarnya memiliki *smartphone*, tetapi mereka masih kesulitan mengatur waktu belajar di rumah. Hal ini terlihat dari aktivitas mereka sehari-hari. Anak-anak bermain dengan *smartphone* selama satu hingga tiga jam setiap hari sepulang sekolah. Banyak anak yang mengabaikan pekerjaan sekolah atau mengerjakannya asal-asalan. Untuk mengatasi hal tersebut, guru-guru di anak di Desa Mendalo Darat selalu memberikan nasihat kepada anak didiknya agar dapat membagi waktu antara belajar dan bermain dengan *smartphone*.

Mereka juga memberikan arahan kepada orang tua untuk selalu mengawasi anak-anaknya saat menggunakan *smartphone* di rumah. Peneliti juga mengamati sejumlah orang tua anak-anak di Desa Mendalo Darat. Disebutkan bahwa setiap orang tua menggunakan strategi yang berbeda-beda agar anak-anaknya tidak terlalu banyak bermain dengan *smartphone*. Dengan membantu orang tua, mendorong anak untuk bermain dengan teman

sebayu, dan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, misalnya. Ketika anak-anak dilarang menggunakan *smartphone*, reaksi mereka pun beragam; ada yang patuh dan memperhatikan perkataan orang tuanya, ada pula yang mudah tersinggung dan marah. Semua orang tua anak yang diobservasi sepakat bahwa anak yang tidak memiliki kecenderungan menggunakan telepon pintar dan anak yang memiliki kecenderungan menggunakan telepon pintar memiliki cara yang berbeda dalam mengatur waktu belajar.

2. METODE

Adanya pengabdian masyarakat yang dilakukan melalui sosialisasi untuk itu perlu dikembangkan dalam sebuah alur pengabdian sehingga dapat mengatasi masalah yang dihadapi. Tentunya pengabdian ini berpedoman pada situasi dan observasi selama dilakukannya pengabdian masyarakat ini. Kegiatan Observasi dilakukan dengan menentukan objek anak yang dalam hal ini berada pada tingkat Sekolah Menengah Pertama, selanjutnya seluruh tim pengabdian melihat situasi dan kondisi yang terjadi pada sekolah tersebut. Pengarahan dan pemberian solusi setelah melakukan observasi dilakukan dengan cara diskusi kepada seluruh guru MTs Nurul Huda Mendalo Darat Kabupaten Muaro Jambi Provinsi Jambi bahwa diberikan sosialisasi sebagai solusi dari permasalahan penggunaan *smartphone* pada anak di sekolah, serta dilakukan penunjukkan kelas siswa percontohan yang akan diberikan sosialisasi. Kegiatan pertama adalah sosialisasi, dimana dilaksanakan dengan menggunakan media foto dan video yang ditampilkan melalui *projector* terkait dampak penggunaan *smartphone*. Kegiatan kedua, dimana diperuntukkan kepada guru MTs Nurul Huda dengan menggunakan slide presentasi tentang bagaimana sikap guru dalam menggunakan *smartphone* di sekolah, serta tingkat bahayanya bagi seorang guru yang menggunakan *smartphone* pada saat sedang belajar berlangsung. Kegiatan akhir, dilakukan dengan menganalisa hasil dari sosialisasi yang dilakukan pada objek, dengan melakukan observasi.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

3. HASIL

Pelaksanaan sosialisasi dengan tujuan untuk memberikan pemahaman kepada seluruh pelajar akan bahaya penggunaan *smartphone*, apalagi jika penggunaan dalam jangka panjang dapat menimbulkan dampak buruk bagi pelajar itu sendiri, yaitu menampilkan perilaku agresif yang dapat merugikan orang lain dan keluarganya. Hal ini juga berdampak pada siswa itu sendiri, yang kurang tidur dan dapat membahayakan kesehatan mata sejak dini. Ketidakmampuan beradaptasi terhadap lingkungan juga dapat berdampak negatif pada anak yang akhirnya menjadi takut berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Dengan diberikannya kegiatan sosial seperti ini, hasilnya adalah anak-anak menjadi tanggap dan sangat antusias untuk mengikuti kegiatan sosial semacam ini.

Hasil sosialisasi yang diberikan pada siswa bisa menjadikan pemahaman pada siswa dapat memahami bahaya dalam penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Maka dari itu hasil yang dicapai dari program sosialisasi bahaya *smartphone* pada siswa MTs Nurul Huda Mendalo Darat anak-anak sudah dapat mengurangi aktivitas bermain *smartphone*, bahkan berdasarkan hasil questioner serta observasi terhadap lingkungan sekitar sekolah banyak dari anak-anak sekarang lebih mengikuti kegiatan TPA di masjid, dimana pada saat melakukan observasi pun terlibat dalam membantu melaksanakan kegiatan yang positif dan dapat bersosialisasi.

Kegiatan sosialisasi ini diawali dengan sambutan oleh Bapak Adang Ridwan. Setelah sambutan dan pembukaan dilakukan, berikutnya sosialisasi pun dimulai dengan penyampaian materi oleh Bapak Adang Ridwan, SS., M. Pd dan Ibu Ria Karmila, SS serta dimoderatori bapak Ibu Selly, S.Pd. Kegiatan Sosialisasi dilaksanakan pada Kamis, 5 Desember 2024 dari pukul 10.00 sd 12.00 wib di MTs Nurul Huda Mendalo Darat. Khalayak yang menjadi sasaran dalam kegiatan pengabdian siswa kelas VII MTs Nurul Huda Mendalo Darat yang berjumlah 20 orang peserta. Program sosialisasi ini dilaksanakan di MTs Nurul Huda Mendalo Darat, seperti pada gambar 2 berikut ini



Gambar 2

Pemilihan MTs Nurul Huda Mendalo Darat sebagai lokasi program pengabdian masyarakat ini karena di lokasi tersebut terdapat berbagai fasilitas pendukung seperti laptop, LCD, Wireless Presenter, Sound System, dan Kamera dokumentasi. Dengan didukung oleh fasilitas tersebut, hal ini dapat membantu peserta dalam mengkap materi yang diberikan oleh narasumber. Dengan demikian, pelaksanaan program pengabdian masyarakat dalam bentuk sosialisasi ini dapat berjalan dengan baik, selain itu memudahkan peserta sosialisai menerima dan memahami materi yang diberikan oleh Narasumber. Materi yang disampaikan dalam “Sosialisasi Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Anak” ini terkait informasi mengenai pentingnya pengawasan terhadap anak dalam penggunaan *smartphone*, bahaya penggunaan *smartphone* tanpa pendampingan, tips-tips bagaimana membangun keterbukaan anak agar mau didampingi. Hal ini sebagaimana pada gambar 3 berikut ini:



Gambar 3

Dalam foto dokumen tersebut, terlihat presenter sedang menyampaikan materi sosial. Untuk memudahkan peserta memahami materi, pemateri mencoba menyampaikan materi dengan bahasa yang sederhana dan sehari-hari. Selain itu, pembicara juga memberikan ilustrasi yang kaya melalui presentasi PPT sehingga mudah dipahami oleh peserta. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa materi sosial lebih melekat dalam ingatan peserta. Seusai acara sosial, peserta juga mendapatkan materi dalam format PPT untuk membantu peserta mengingat dan mengaplikasikan materi di rumah masing-masing. Ucapan pembicara tersebut memang diterima dengan baik oleh para hadirin, selain itu pembicara juga banyak mendapat pertanyaan dari para hadirin. Setelah pemateri menyampaikan materiselanjutnya para peserta diberikan kesempatan untuk berdiskusi serta menyampaikan pendapat atau pertanyaan kepada pembicara terkait berbagai masalah dan kesulitan para ibu rumah tangga dalam mengawasi anak ketika menggunakan *smartphone*. Setelah diskusi dan tanya jawab selesai, kemudian para peserta dilatih untuk mensimulasikan bagaimana mendampingi anak ketika menggunakan *smartphone*. Hal ini sebagaimana pada gambar 4 berikut ini:



Gambar 4

Terlihat dari foto file, pembawa acara juga memberikan bimbingan kepada siswa yang menyimak materi dengan seksama. Selain itu, kami juga melihat beberapa peserta mencatat poin-poin penting materi dan menyiapkan pertanyaan untuk sesi diskusi. Terlihat dari visualisasi tersebut, motivasi peserta cukup tinggi mengingat saat ini banyak anak-anak yang sudah terlalu kecanduan menggunakan *smartphone* dan para peserta sadar bahwa pengawasan mereka sebagai orang tua masih kurang terkait akses anaknya melalui *smartphone* masing-masing. kegiatan. Dalam sesi diskusi dan tanya jawab, para

peserta berinteraksi, saling belajar, dan belajar dari berbagai pengalaman masing-masing. Selain itu, pemateri juga menjelaskan cara terbaik mendampingi anak dalam menggunakan *smartphone*

Penerapan sosialisasi dalam program pengabdian masyarakat ini yaitu bertujuan untuk memberikan pengetahuan yang berhubungan dengan nilai dan norma yang harus dipelajari terkait bagaimana orang tua mengawasi anak dalam menggunakan *smartphone*.

Tujuan sosialisasi yaitu untuk mewariskan nilai dan norma kepada generasi penerus, serta membantu individu agar mampu mengenal serta beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Selain itu sosialisasi juga merupakan upaya untuk memberikan pengetahuan terkait nilai dan norma yang ada di lingkungannya, sehingga individu akan mampu menjaga hubungan sosial dan menjadi bagian dari masyarakat, serta dapat mencegah terjadinya perilaku menyimpang yang akan dilakukan oleh seseorang. Dengan demikian maka sosialisasi ini dapat mencegah terjadinya perilaku menyimpang yang akan dilakukan oleh anak yang belum memiliki kemampuan untuk menyaring informasi yang diperoleh melalui *smartphone*. Disinilah pentingnya sosialisasi ini agar masyarakat, khususnya para orang tua memiliki kesadaran dan pengetahuan terkait pentingnya pengawasan dan pendampingan terhadap anak dalam mengakses *smartphone*.

Remaja yang terlalu sering menggunakan *smartphone* mempunyai dunianya sendiri, sehingga seringkali terlihat sibuk menggunakan *smartphone* atau bahkan mengabaikan orang-orang disekitarnya. Negatif lainnya adalah pengguna jarang berinteraksi dengan orang disekitarnya. Kemudahan menggunakan *smartphone* untuk bersosialisasi ternyata bisa membuat Anda terlihat antisosial di kehidupan nyata. Sekelompok remaja mungkin berkumpul, namun lebih jarang berinteraksi karena fokus pada ponsel pintarnya masing-masing. Hal ini dapat menyebabkan masalah interaksi sosial

Dalam konteks program sosialisasi ini, anak akan mempelajari norma-norma tentang apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan saat menggunakan ponsel pintar. Secara umum, sosialisasi dapat dijelaskan sebagai proses dimana seorang individu belajar mengenali dan menghargai norma-norma dan nilai-nilai sosial, sehingga membentuk sikap dan perilaku yang sesuai dengan kebutuhan sosial. Menariknya pada sosialisasi tersebut peserta diajak untuk mensimulasikan bagaimana cara berkomunikasi yang baik, sehingga anak tidak merasa sedang diawasi tetapi merasa diperhatikan sebagai teman.

4. DISKUSI

Hasil diskusi dalam forum sosialisasi menyoroti masalah yang signifikan: para peserta mengakui bahwa mereka terus menggunakan bahasa perintah, yang kurang meyakinkan. Gaya komunikasi ini memengaruhi perilaku anak-anak, yang memungkinkan mereka mengakses telepon pintar tanpa kesadaran orang tua tentang konten yang mereka gunakan. Selama sosialisasi ini, para peserta memperoleh wawasan tentang cara membangun komunikasi yang persuasif dengan anak-anak, sehingga memudahkan orang tua untuk mendampingi mereka tanpa merasa diawasi secara berlebihan. Tujuan dari proses sosialisasi ini adalah untuk menanamkan batasan bagi anak-anak saat menggunakan telepon pintar, memastikan mereka tetap terhubung dengan interaksi sosial dalam komunitas mereka. Hasilnya, para remaja tidak akan terlalu asyik dengan perangkat mereka sehingga mereka mengabaikan orang-orang di sekitar mereka, karena mereka akan belajar menggunakan telepon pintar dengan bijak.

Kemudahan dalam menggunakan *smartphone* untuk bersosialisasi justru membuat Anda terlihat antisosial di kehidupan nyata, hal tersebut tentu saja tidak benar, sehingga sosialisasi ini akan memberikan pemahaman bahwa mempererat persahabatan atau jaringan harus ada keseimbangan antara dunia maya dan dunia nyata. Melalui sosialisasi ini diharapkan peserta memperoleh pengetahuan dan pemahaman tentang dampak penggunaan *smartphone*, peserta diharapkan memperoleh pengetahuan dan pemahaman tentang pentingnya mendampingi dan mengawasi penggunaan *smartphone* pada anak, dan yang terakhir peserta diharapkan memperoleh informasi tentang Pengetahuan dan pemahaman tentang cara mendampingi dan mengawasi anak dalam penggunaan *smartphone* yang benar. Dengan menggunakan ponsel pintar untuk interaksi sosial yang cerdas, anak-anak akan mendapatkan banyak manfaat, salah satunya adalah peningkatan penglihatan

Beberapa jenis permainan aksi disebut-sebut dapat merangsang penglihatan anak menjadi lebih tajam. Kedua, memotivasi anak untuk beradaptasi dengan teknologi terkini. Ketiga, mendukung aspek akademik, karena teknologi *smartphone* dapat menunjang prestasi akademik anak. Jika anak-anak dapat melakukan browsing menggunakan *smartphone*, maka mereka dapat dengan mudah menemukan informasi tentang apa yang dipelajarinya di sekolah. Sehingga ia tidak perlu repot-repot pergi ke perpustakaan dan mencari katalog buku untuk mencari informasi terkait ilmu pengetahuan. Keempat, dapat meningkatkan kemampuan berbahasa. Pasalnya, banyak ponsel pintar dan game berbahasa asing

Berbagai bentuk kegiatan publisitas yang memberikan pengetahuan kepada masyarakat harus terus dikembangkan dan ditingkatkan. Sebab, perguruan tinggi mempunyai kewajiban etis untuk memenuhi ketiga undang-undang pendidikan tinggi, salah satunya adalah menyelenggarakan proyek pengabdian kepada masyarakat. Di luar itu, program ini merupakan sarana dimana universitas dapat memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat. Oleh karena itu, hasil-hasil penelitian dapat dikomunikasikan kepada masyarakat dengan cara yang mudah dipahami, dipadukan dengan permasalahan masyarakat sehari-hari, sehingga masyarakat dapat langsung merasakan manfaat dari penelitian akademis.

5. KESIMPULAN

Penggunaan *smartphone* yang keliru dapat berdampak buruk pada perkembangan anak, melainkan bila penggunaan *smartphone* sesuai dengan kebutuhan belajar dan diawasi dalam penggunaannya akan berdampak baik bagi anak. Anak-anak ini sangat penting mengingat masih banyak masyarakat khususnya ibu rumah tangga yang belum menyadari kurangnya kontrol terhadap penggunaan *smartphone* yang berlebihan oleh anak-anak sangat berbahaya dan berbahaya untuk digunakan. Hal ini terlihat dari hasil diskusi interaktif pada acara sosial ini. Oleh karena itu, berbagai hasil penelitian akademis diharapkan dapat dikomunikasikan kepada masyarakat, baik melalui pelatihan, seminar, sosialisasi, dan lain-lain. Dengan demikian, penelitian ilmiah dapat dilaksanakan untuk mengedukasi masyarakat, sehingga meminimalkan berbagai dampak teknologi informasi dan memungkinkan masyarakat untuk benar-benar memanfaatkannya untuk melakukan hal-hal yang lebih konstruktif.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terimakasih kepada kepala sekolah beserta para guru MTs Nurul Huda Mendalo yang sudah mengizinkan untuk melakukan kegiatan PKM di sekolah. Terimakasih juga kepada seluruh siswa MTs Nurul Huda Mendalo yang telah menjadi panitia dan mempersiapkan serta memandu jalannya kegiatan pelatihan media pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Abidin, A. A., Cantona, E. Z., Wicaksana, M. A., Annastasya, S., & Sukmana, T. (2023). Dampak penggunaan smartphone pada proses pembelajaran. *EDUCATION: Scientific Journal of Education*, 1(2), 124–132. <https://journal.csspublishing/index.php/education>
- Crishandova, E., Dyah Anggorowati, K., Melawi Jl RSUD Melawi Km, S., & Pinoh Kab Melawi Kalimantan Barat, N. (2024). Analisis dampak penggunaan handphone terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 12 Engkurai. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 41–49.
- Dianti, I. (2023). Dampak penggunaan smartphone terhadap tingkat fokus belajar siswa (Studi kasus siswa kelas VI SD Negeri 9 Mataram). *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 364–368. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5303>
- Fesly, K., & Sulis, N. F. (2024). Dampak penggunaan smartphone terhadap karakter peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan*, 1(1), 69–81. <https://doi.org/10.62951/prosemnasipi.v1i1.9>
- Maknuni, J. (2020). Pengaruh media belajar smartphone terhadap belajar siswa di era pandemi COVID-19. *Indonesian Educational Administration and Leadership Journal*, 2(2), 94–106. <https://online-journal.unja.ac.id/index.php/IDEAL>
- Pradana, H. B. (2020). Dampak penggunaan smartphone terhadap ketahanan belajar siswa kelas V SD Negeri Jenang 06 Majenang. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, IX(2), 206–219. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiftp/article/view/17518>
- Rahmad, R. (2022). Dampak penggunaan smartphone terhadap perilaku sosial siswa. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 154–160. <https://doi.org/10.26740/eds.v6n2.p154-160>