

DAMPAK KECANDUAN *SMARTPHONE* TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK

Winda Alfiyyah Syifaa H.

Drs. Wagiman, M.Pd.

Anita Dewi Astuti, M.Pd.

*Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan
IKIP PGRI Wates*

ABSTRAK

Smartphone memang memiliki banyak manfaat, namun penggunaan smartphone secara berlebihan juga dapat menimbulkan dampak negatif yaitu kecanduan (addiction). Kecanduan smartphone adalah ketergantungan individu dalam menggunakan smartphone untuk mengakses internet secara terus menerus tanpa menghiraukan dampak negatif dari smartphone itu sendiri. Karakter merupakan perilaku yang ditunjukkan oleh seseorang dalam kehidupan sehari-hari yang mempunyai kecenderungan kearah positif maupun negatif. Karakter menjadi ciri khas seseorang yang membedakannya dengan orang lain. Penggunaan smartphone yang berasal dari kalangan anak-anak yang belum mengerti mengenai penggunaan smartphone yang baik dan benar. Penggunaan smartphone pada anak sangat intensif yang mengakibatkan adanya perubahan karakter pada anak. Penggunaan smartphone yang berlebihan perlahan membentuk suatu pola kebiasaan yang individualistik dan oportunistik. Pendampingan oleh orangtua pada anak saat menggunakan smartphone tentunya akan membawa dampak yang positif bagi anak. Sehingga mampu menghindarkan anak dari dampak kecanduan smartphone.

Kata Kunci: *kecanduan smartphone, pembentukan karakter anak*

PENDAHULUAN

Pada era teknologi dan globalisasi seperti saat ini, perkembangan teknologi semakin canggih dan pesat khususnya *smartphone*, yang ditandai dengan munculnya berbagai jenis *smartphone* dan berbagai kecanggihan fitur-fitur yang dirancang, sehingga dapat memberikan kepuasan bagi penggunanya. *Smartphone* adalah sebuah generasi baru dari telepon seluler dengan papan tombol minimalis bukan hanya berfungsi sebagai telepon lagi namun sudah memiliki fungsi yang sangat kompleks seperti yang ada pada komputer yang dapat mengakses *email*, *office programs* dan fitur multimedia seperti kamera, dll (Sitorus, 2022, p. 58).

Smartphone memang memiliki banyak manfaat, namun penggunaan *smartphone* juga dapat menimbulkan dampak negatif yaitu kecanduan (*addiction*). Kecanduan terhadap *smartphone* dapat terjadi karena penggunaan *smartphone* secara berlebihan (Irnawaty & Agustang, 2019, p. 42). Kecanduan *smartphone* (*smartphone addiction*) adalah ketergantungan individu dalam menggunakan *smartphone* untuk mengakses internet secara terus menerus tanpa menghiraukan dampak negatif dari *smartphone* itu sendiri (Khoiriyah et al., 2022, p. 23).

Karakter merupakan perilaku yang ditunjukkan oleh seseorang dalam kehidupan sehari-hari yang mempunyai kecenderungan kearah positif maupun negatif. Karakter menjadi ciri khas seseorang, yang membedakannya dengan orang lain. Freud (Pantu dan Luneto, 2014) menjelaskan karakter sebagai kumpulan tata nilai yang terwujud dalam suatu sistem daya juang, yang melandasi pemikiran, sikap dan perilaku. Sementara menurut Soedarsono (Pantu dan Luneto, 2014), karakter merupakan nilai-nilai moral yang terpatri dalam diri seseorang melalui pendidikan, pengalaman, percobaan, pengorbanan dan pengaruh lingkungan, menjadi nilai intrinsik yang terwujud dalam sistem daya dorong/juang, yang melandasi pemikiran sikap dan perilaku kita. Setiap orang memiliki karakter yang berbeda-beda. Perbedaan itu disebabkan oleh berbagai faktor. Selain faktor genetika/keturunan, perkembangan karakter seseorang juga dipengaruhi pengalaman individu serta lingkungan sosialnya, termasuk di dalamnya keluarga, lingkungan pergaulan sehari-hari, serta lingkungan pendidikan seseorang.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis tertarik untuk menulis makalah dengan judul "Dampak Kecanduan *Smartphone* Terhadap Pembentukan Karakter Anak".

PEMBAHASAN

Kecanduan *Smartphone*

Kecanduan *smartphone* (*smartphone addiction*) merupakan jenis ketergantungan perilaku yang ditandai oleh masalah kontrol impuls terhadap barang (*smartphone*) yang dimiliki (Syafira & Kusdiyati, 2019, p. 852). Menurut Khoiriyah, dkk. (2022, p. 23), kecanduan *smartphone* adalah ketergantungan individu dalam menggunakan *smartphone* untuk mengakses internet secara terus menerus tanpa menghiraukan dampak negatif dari *smartphone* itu sendiri. Sitorus (2022, p. 58) menambahkan bahwa, kecanduan *smartphone* ialah suatu perilaku kecanduan atau memiliki keterikatan terhadap *smartphone* yang memungkinkan terjadinya masalah sosial seperti menarik diri dan mengalami kesulitan dalam aktivitas sehari-hari (*daily-life disturbance*) yang mengganggu kehidupan dalam kegiatan sehari-hari.

Menurut Kwon, dkk. (2013, p. 5), kecanduan *smartphone* memiliki enam aspek, yaitu *daily-life disturbance* (gangguan kehidupan sehari-hari), *withdrawal* (penarikan diri), *cyberspace-oriented relationship* (hubungan yang berorientasi pada internet), *overuse* (penggunaan yang berlebihan), *tolerance* (toleransi), dan *positive anticipation* (antisipasi positif). Menurut Yuwanto (dalam Irnawari & Agustang, 2019, p. 44) mengemukakan bahwa faktor penyebab terjadinya kecanduan *smartphone* terbagi atas empat faktor, yaitu: faktor internal, situasional, sosial, dan eksternal. Faktor internal meliputi *sensation-seeking* tinggi, *self-esteem* rendah, dan kontrol diri rendah. Faktor situasional terdiri atas penyebab penggunaan *smartphone*. Faktor sosial yakni *mandatory behavior* dan *connected presence* yang tinggi. Sedangkan faktor eksternal terkait dengan tingginya paparan media tentang *smartphone*.

Zimic dalam Muflih (2017, hlm 16) menyatakan bahwa "remaja menghabiskan waktu 2.5 jam setiap hari untuk *browsing internet* dan bermain *game online*, dan menghabiskan waktu 1,5-3 jam setiap hari hanya untuk bermain sosial media seperti *facebook, twitter, path, instagram*". Noviana dalam Andriani (2019, hlm. 108) dari hasil

penelitiannya bahwa "51,1% remaja menggunakan *smartphone* 2-5 jam dalam sehari, dan 22,2% remaja lebih dari 6 jam durasi waktu menggunakan *smartphone*.

Penggunaan *smartphone* secara terus menerus tentunya memiliki dampak yang negatif, terutama bagi perkembangan anak, yaitu anak menjadi ketergantungan terhadap *smartphone*, sehingga dalam menjalankan segala aktivitas hidupnya anak tidak bisa terlepas dari *smartphone*, selain itu anak juga menjadi sulit untuk berkonsentrasi pada dunia nyata, anak menjadi lebih suka bermain dengan *smartphone* nya daripada bermain dengan teman-temannya, dan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Banyak anak-anak yang mulai kecanduan *smartphone* dan lupa untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak pada psikologi terutama krisis percaya diri, juga perkembangan fisik anak. (Yumarni. 2022: 109).

Pembentukan Karakter Anak

Menurut Samani (2013: 43) karakter dapat dimaknai sebagai nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan, yang membedakannya dengan orang lain serta diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Karakter merupakan kualitas atau kekuatan mental atau moral, akhlak atau budi pekerti individu yang merupakan kepribadian khusus yang menjadi pendorong dan penggerak serta membedakannya dengan individu lain (Hidayatullah, 2013: 26). Sedangkan menurut Alwisol (2009:6) karakter adalah penggambaran tingkah laku dengan menonjolkan nilai (benar-salah) baik secara implisit dan eksplisit.

Menurut Gunawan (2014: 20), faktor-faktor pembentukan karakter dibedakan menjadi dua yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

Faktor Intern

Terdapat 5 hal yang termasuk dalam faktor intern yang dapat mempengaruhi karakter, yaitu: a) insting atau naluri, b) adat atau kebiasaan, c) kehendak atau kemauan, d) suara batin, e) keturunan.

Faktor Ekstern

Ada dua hal yang termasuk dalam faktor ekstern yang dapat mempengaruhi karakter, yaitu: a) pendidikan, b) lingkungan.

Menurut Megawangi (2007: 68), Pembentukan karakter hakekatnya merupakan hasil dari pemahaman dari hubungan yang dialami oleh setiap manusia, yaitu hubungan dengan diri sendiri, dengan lingkungan, dan dengan Tuhan. Setiap hasil hubungan tersebut akan memberikan suatu pemahaman yang pada akhirnya akan menjadi nilai dan keyakinan anak. Cara anak memahami bentuk hubungan tersebut akan menentukan cara anak memperlakukan dunianya. Pemahaman yang negatif akan berimbas pada pelakuan yang negatif dan pemahaman yang positif akan berimbas pada pelakuan yang positif terhadap dunianya.

Unsur penting dalam pembentukan karakter adalah pikiran, karena pikiran merupakan pelopor segalanya, didalamnya terdapat seluruh program yang terbentuk dari pengalaman hidupnya. Menurut Koesoema (2010: 80), ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membentuk karakter anak, yaitu pembiasaan tingkah laku sopan,

kesadaran terhadap kebersihan, kerapian, dan ketertiban, serta pembiasaan untuk berlaku jujur dan bersikap disiplin.

Dampak Kecanduan *Smartphone* Terhadap Pembentukan Karakter Anak

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan perlahan membentuk suatu pola kebiasaan yang individualistik dan oportunistik. Ketika kepribadian siswa banyak dipengaruhi oleh sumber informasi yang memiliki nilai negatif, maka perkembangan mindset siswa kemungkinan besar juga akan mengarah kepada nilai yang negatif, begitu juga sebaliknya. Pola pikir manusia pada dasarnya dipengaruhi oleh karakternya. Selanjutnya pola pikir manusia akan bermetamorfosis menjadi tindakan, lalu dengan adanya tindakan akan menjadi sebuah kebiasaan, dengan kebiasaan inilah kepribadian terbentuk.

Menurut Romo (2013), bermain *smartphone* dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Ini terjadi karena anak-anak tidak diperkenalkan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Selain itu juga berpotensi mendorong anak untuk menjalin relasi secara dangkal. Waktu untuk bercengkrama secara langsung berkurang karena waktu tersita untuk menikmati semuanya dalam kesendirian.

Sosok yang paling berpengaruh dalam mencegah maupun mengatasi dampak negatif dari *smartphone* adalah orang tua. Maka orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar penggunaan *smartphone* tidak memberikan dampak negatif bagi anak. Menurut Trinika (2015), ada cara-cara yang mampu dilakukan oleh orang tua untuk mencegah anak kecanduan *smartphone* ialah sebagai berikut:

Pilih Sesuai Usia

Dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan *smartphone* bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah 5 tahun, pemberian *smartphone* sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk dan suara.

Batasi Waktu

Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberikan *smartphone*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaian.

Hindari Kecanduan

Kasus kecanduan atau penyalahgunaan *smartphone* biasanya terjadi karena orangtua tidak mengontrol penggunaannya sejak anak masih kecil. Sehingga saat sudah remaja pun anak akan melakukan cara pembelajaran yang sama. Akan susah mengubahnya karena kebiasaan ini sudah terbentuk.

Beradaptasi Dengan Zaman

Salah satu dampak positif *smartphone* adalah akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman.

KESIMPULAN

1. *Smartphone* adalah sebuah generasi baru dari telepon seluler dengan papan minimalis bukan hanya berfungsi sebagai telepon lagi namun sudah memiliki fungsi

yang sangat kompleks seperti yang ada pada komputer yang dapat mengakses email, office programs dan fitur minimalis seperti kamera, kalender dll. Kecanduan *smartphone* merupakan jenis ketergantungan perilaku yang ditandai oleh masalah kontrol impulsif terhadap barang yang dimiliki.

2. Karakter merupakan suatu karakteristik seseorang yang membedakannya dengan orang lain yang terwujud dalam tingkah laku dan terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun lingkungan. Pembentukan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh orang tua untuk mempengaruhi karakter anak.
3. Dampak kecanduan *smartphone* terhadap pembentukan karakter anak itu berasal dari pengaruh lingkungan maupun keluarga. Lingkungan tempat anak itu berada, juga mendukung anak tersebut untuk menggunakan *smartphone* secara berlebihan. Kecanduan *smartphone* menyebabkan anak akan menghabiskan banyak waktu untuk bermain dengan *smartphone* nya daripada bermain dengan teman-temannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. (2009). Psikologi Kepribadian. *Malang: UMM Press.*
- Irnowaty, & Agustang, A. (2019). *Smartphone* Addiction pada Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian Dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 6(2), 41–46.
- Khoiriyah, L., Asri, D. N., & Kadafi, A. (2022). Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Siswa yang Mengalami Kecanduan *Smartphone*. *Prosiding SNBK (Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling)*, 6(1), 22–27.
- Kwon, M., Lee, J. Y., Won, W. Y., Park, J. W., Min, J. A., Hahn, C., Gu, X., Choi, J. H., & Kim, D. J. (2013). Development and Validation of a *Smartphone* Addiction Scale (SAS). *PLoS ONE*, 8(2), 1–7. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0056936>
- Kemdiknas. (2010). *Pedoman Pengembangan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Tahun 2010*. Jakarta: Direktorat TK dan SD. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Laurintia. (2019). Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget* Dengan Kualitas Tidur Pada siswa Megawangi, Ratna. (2002). Semua Berakar Pada Karakter. Jakarta ; Lembaga Penerbit FE UI
- Muchlas Samani dan Hariyanto. (2012). Konsep dan Model Pendidikan Karakter. *Bandung: PT Remaja Rosda Karya.*
- Muchlas Samani, Pendidikan Karakter: Konsep Dan Metode, Bandung, Remaja Rosda Karya, 2013
- Muh F. (2013). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak usia dini. Surabaya: Teknik Informatika, Universitas Brawijaya PTIIK
- Pantu, A & Luneto, B. (2014). Pendidikan Karakter dan Bahasa. *Al-Ulum*. (Vol 14, No 1), 153-170
- Paramita, T., & Hidayati, F. (2017). *SMARTPHONE* ADDICTION DITINJAU DARI ALIENASI PADA SISWA SMAN 2 MAJALENGKA. *Jurnal EMPATI*, 5(4), 858–862. <https://doi.org/10.14710/empati.2016.15456>

- Rahmalah. (2019). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini.
- Romo. (2013). Pengaruh Gadget. Di Unduh Pada 12 Juli 2024 dari <http://mynewblogaddressw.blogspot.co.id/2016/01/artikel-tentang-pengaruh-gadget.html>
- Sitorus, T. R. (2022). Hubungan *Smartphone* Addiction dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Jakarta Barat. *Wacana: Jurnal Psikologi*, 14(1), 57–70.
- Sopian, S. (2022). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar.
- Syafira, S., & Kusdiyati, S. (2019). Prokrastinasi Akademik pada Siswa SMP di Kota Bandung yang Mengalami Kecanduan *Smartphone*. *Jurnal Psikologi*, 5(2), 851–856.