



Dampak *smartphone* pada anak dengan hambatan intelektual ringan-sedang

Neti Asmiati *, Muhammad Iftikar Maureza

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Jl. Ciwaru Raya, Kota Serang, Banten 42117, Indonesia

* Corresponding Author. Email: netiasmiati@untirta.ac.id

Abstrak: Dewasa ini, *smartphone* atau gadget menjadi kebutuhan pokok dari setiap individu di masyarakat. Mulai dari proses administrasi di sekolah maupun di beberapa lembaga, hingga untuk KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) Salah satu manfaat *smartphone* adalah memudahkan serta dapat mempercepat proses administrasi. Canggihnya *smartphone* saat ini membuat beberapa individu kecanduan memainkannya, sehingga lupa waktu, sampai dapat mempengaruhi mental seseorang terutama dalam aspek sosialnya. Anak dengan hambatan intelektual merupakan salah satu individu yang rentan terhadap dampak negatif dari penggunaan *smartphone* karena mereka tidak bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan *smartphone* pada aspek sosial dan akademik anak dengan hambatan intelektual ringan-sedang di SLB Negeri Tanjung Pandan. Penelitian ini menggunakan merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peneliti menemukan adanya dampak pada aspek sosial yaitu anak menjadi kecanduan, munculnya perilaku khusus yang ditirunya dari internet. Sedangkan dampak pada aspek akademik yaitu anak menjadi terbiasa tidur larut malam sehingga pada pagi hari atau waktu sekolah anak mengantuk dan dapat mempengaruhi prestasi anak.

Kata Kunci: *smartphone*, *gadget*, tunagrahita, dampak, anak dengan hambatan intelektual.

Abstract: Today, *smartphones* or *gadgets* are a basic need of every individual in society. Starting from the administrative process at schools and in several institutions, to KBM (Teaching and Learning Activities). One of the benefits of *smartphones* is that it makes it easier and can speed up the administrative process. The sophistication of *smartphones* today makes some individuals addicted to playing them, so they forget the time, so that they can affect a person's mentality, especially in the social aspect. Children with intellectual disabilities are individuals who are vulnerable to the negative impacts of using *smartphones* because they cannot distinguish between good and bad. The purpose of this study was to determine the impact of *smartphones* on the social and academic aspects of children with mild-moderate intellectual disabilities at SLB Tanjung Pandan. This study uses a descriptive qualitative research. The results showed that researchers found an impact on social aspects, namely children becoming addicted, the emergence of special behaviors that were imitated from the internet. While the impact on the academic aspect is that children become accustomed to sleeping late at night so that in the morning or at school the child is sleepy and can affect the child's achievement.

Keywords: *smartphones*, *gadgets*, mental retardation, impact, children with intellectual disabilities.

How to Cite: Asmiati, N., & Maureza, M. (2021). Dampak *smartphone* pada anak dengan hambatan intelektual ringan-sedang. *Jurnal Unik: Pendidikan Luar Biasa*, 6(1), 42-45. doi:<http://dx.doi.org/10.30870/unik.v6i1.11874>

PENDAHULUAN

Hadirnya *gadget/gawai* dan internet dapat mempermudah dan sekaligus mempercepat hampir segala urusan pada masa sekarang ini. *Smartphone* atau ponsel pintar yang saat ini mulai beralih fungsi dari kebutuhan sekunder menjadi kebutuhan primer karena kecanggihannya, terutama saat pandemi COVID-19 yang sedang terjadi di Indonesia yang mana hampir seluruh sekolah di Indonesia menerapkan pembelajaran dalam jaringan (daring) melalui aplikasi *Zoom*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *whatsapp* dan aplikasi penunjang pembelajaran daring lainnya. Fungsi utama sekaligus umum dari *smartphone* adalah untuk berkomunikasi dan untuk media informasi. Sebagaimana manfaat *smartphone* adalah mempermudah komunikasi (Maryanto, 2019; Yuniati, 2015).

Smartphone merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi. Membangun kreatifitas anak (*Smartphone* memberikan beragam



informasi yang juga bisa mendorong anak menjadi lebih kreatif). Anak akan lebih mudah dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan olehnya, terutama dalam hal belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar.

Dalam usia ini, anak memang masih berada di dalam masa yang mengasyikan untuk bermain. Namun tak melepaskan diri dari sebuah proses pembelajaran yang juga harus dilakukan” Namun terlepas dari kecanggihannya dan kelengkapannya tersebut, terkadang *smartphone* disalahgunakan dan rata-rata masyarakat Indonesia menggunakan *smartphone* melebihi batas wajar. Menurut riset yang telah dilakukan oleh platform media sosial yang berasal dari Kanada, *Hootsuite*, yang bekerja sama dengan *We Are Social* yang berasal dari Inggris, pada Januari 2020 ada 175,4 juta jiwa dari total 272,1 juta penduduk yang menggunakan internet. Namun ada hal menarik dibalik jumlah pengguna internet ini.

Jumlah *smartphone* yang terkoneksi mencapai 338,2 juta unit, yang berarti rata-rata masyarakat Indonesia mempunyai lebih dari satu *smartphone*. Sedangkan untuk jumlah pengguna media sosial berjumlah 160 juta jiwa dan rata-rata lama penggunaan hingga 3 jam 26 menit, mirisnya 13,3 persen dari jumlah pengguna media sosial merupakan anak dengan rentang umur 13-17 tahun. 85 persen menggunakan *smartphone* nya untuk bermain game untuk rentang umur 16-64 tahun.

Dari data tersebut, bisa disimpulkan bahwa Indonesia saat ini membutuhkan edukasi terkait penggunaan *smartphone* dan internet mengingat besarnya angka pengguna *smartphone* di Indonesia. Selain itu pengamanan konten-konten negatif harus lebih diperketat penjangkungannya mengingat banyaknya anak-anak yang menggunakan *smartphone*. Pengawasan dan peran orangtua juga harus di benahi kembali agar anak tidak melihat konten yang seharusnya tidak boleh dilihat oleh anak-anak.

Berdasarkan lingkungan disekitar penulis, saat ini orangtua menggunakan *smartphone* sebagai media asuh, yaitu untuk membuat anak tidak rewel atau mengganggu orangtua. Fenomena ini sangat disayangkan karena anak bisa saja melihat dan mencontoh konten negatif yang ada di internet melalui *smartphone* nya, termasuk anak berkebutuhan khusus khususnya anak dengan hambatan intelektual apabila konten negatif tersebut dilihatnya berulang-ulang kali. Menurut Yosiani (2014), Anak tunagrahita adalah anak yang mengalami hambatan dalam perkembangan mental dan intelektual sehingga berdampak pada perkembangan kognitif dan perilaku adaptifnya, seperti tidak mampu memusatkan pikiran, emosinya tidak stabil, suka menyendiri dan pendiam, peka terhadap cahaya, dan lain-lain.”

Ketidak-stabilan emosi yang dimiliki oleh anak dengan hambatan intelektual (tunagrahita) menjadi penyebabnya tantrum apabila tidak dituruti kemauannya, termasuk jika tidak diberikan *smartphone*. Hal ini seharusnya dihindari sedini mungkin mengingat *smartphone* dapat membuat kecanduan penggunaannya termasuk anak berkebutuhan khusus.

Berdasarkan penjabaran terkait penggunaan *smartphone* sebagai kebutuhan dalam pembelajaran saat pandemi serta penyalahgunaan *smartphone* sebagai media asuh terutama pada anak berkebutuhan khusus, menarik perhatian penulis terkait dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan *smartphone* pada anak dengan hambatan intelektual dalam penelitian ini.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Jenis penelitian deskriptif metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian dalam bentuk deskripsi dan tidak untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Dalam setiap penelitian diperlukan sumber data yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian.

Terdapat dua sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer merupakan sumber data yang memberikan data langsung kepada peneliti sebagai pengumpul data. Adapun sumber data primer yang digunakan dalam penelitian ini berupa wawancara, pendapat dari individu atau kelompok, maupun observasi. Informan dalam wawancara pada penelitian ini adalah orangtua peserta didik serta guru anak dengan hambatan intelektual ringan-sedang di SLB Negeri Tanjung Pandan. Sedangkan sumber data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen dan melalui media perantara (diperoleh dan dicatat pihak lain). Adapun sumber data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti

menggunakan dokumen seperti dokumentasi yang mendukung penelitian ini. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian dimana peneliti mengamati secara langsung ke lapangan untuk mengambil data yang diperlukan dalam penelitian. Dalam penelitian ini peneliti akan terjun langsung ke lapangan dan mengamati langsung subjek yang akan diteliti mengenai dampak *smartphone* pada anak dengan hambatan intelektual ringan-sedang yang bertempat di SLB Negeri Tanjung Pandan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan tiga subjek yang merupakan anak dengan hambatan intelektual ringan-sedang yang bersekolah di SLB Negeri Tanjung Pandan.

Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dimana peneliti akan mengajukan pertanyaan sesuai pedoman wawancara kepada informan yang berkaitan dengan dampak *smartphone* pada anak dengan hambatan intelektual ringan-sedang di SLB Negeri Tanjung Pandan.

Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sekumpulan data yang berupa dokumen tertulis, gambar, video, atau rekaman suara yang berkaitan dengan subjek penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi berupa merekam, mencatat, dan menganalisis data tertulis seperti arsip data yang telah dikumpulkan oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan *smartphone* bagi anak dengan hambatan intelektual tentunya memberikan berbagai macam dampak baik positif maupun negatif. Namun pada dasarnya *smartphone* memberikan kemudahan bagi anak dari berbagai aspek terutama komunikasi karena umumnya fungsi utama *smartphone* merupakan untuk sara berkomunikasi dan sarana mencari informasi. Selain sarana berkomunikasi dan mencari informasi, *smartphone* juga menjadi sarana untuk menghibur diri melalui beberapa layanan yang disediakan baik game, musik, video, dan lain sebagainya. Hal tersebut merupakan salah satu kemudahan yang diberikan oleh *smartphone*. Namun walaupun begitu, berdasarkan data yang peneliti temukan, ternyata *smartphone* tidak mengganggu aktivitas sosial mereka. Mereka tetap bermain dengan temannya, bersosialisasi dengan temannya bahkan mereka tidak pernah meninggalkan tugas sekolah yang diberikan oleh gurunya.

Tabel 1. Dampak *Smartphone* Bagi Anak dengan Hambatan Intelektual

Dampak <i>Smartphone</i> pada Anak dengan Hambatan Intelektual di SLB Negeri Tanjung Pandan	
Aspek Sosial	Aspek Akademik
Berdasarkan data yang ditemukan, tidak ada dampak aspek sosial yang begitu berarti. Mereka tetap bersosialisasi dan bermain dengan temannya.	Tidak berdampak pada prestasi anak dengan hambatan intelektual khususnya subjek.
Anak bisa menanyakan tugas bahkan menanyakan kabargurunya. Hal ini termasuk bersosialisasi.	Tugas sekolah yang diberikan oleh guru tetap dikerjakan oleh subjek.
Munculnya perilaku khusus, baik perbuatan maupun perkataan yang ditirunya dari internet.	Subjek dapat bertanya terkait pembelajaran pada gurunya melalui <i>smartphone</i>
Subjek kecanduan dan terus-terusan bermain hp sehingga lupa waktu dan tidak peduli sekitar, apabila di cegah mereka akan marah/mengamuk.	Subjek terkadang tidurlarut malam sehingga pada waktu pagi (sekolah) mereka mengantuk yang dimana dapat mengganggu proses transfer materi oleh guru.

Selain itu secara logika, dengan adanya *smartphone* tugas sekolah menjadi lebih mudah dikerjakan karena *smartphone* merupakan gudangnya informasi dari seluruh dunia di dalam genggamannya. Pada anak dengan hambatan intelektual khususnya subjek penelitian ini tidak mempunyai masalah dalam aspek akademik nya walaupun mereka suka atau kecanduan *smartphone*. Walau begitu, dua dari tiga subjek mengalami masalah kurang tidur dan dapat sewaktu-waktu mengganggu proses pembelajaran dikelas dan mempengaruhi prestasinya. Kecanduan *smartphone* merupakan hal yang sangat

diantisipasi oleh orangtua pada anaknya pada saat ini. Pada penelitian ini, dua dari tiga subyek marah atau mengamuk ketika *smartphon*nya di ambil. Hal ini seharusnya menjadi perhatian orangtua dan seharusnya tidak dibiarkan begitu saja.

Perhatian keluarga seharusnya lebih intens terutama pada anak dengan hambatan intelektual. Jangan biarkan *smartphone* menjadi media asuh bagi orangtua pada anaknya agar tidak memberikan dampak buruk pada anak dengan hambatan intelektual. Karena pada dasarnya anak dengan hambatan intelektual tidak bisa membedakan mana yang baik dan benar, sehingga orangtua seharusnya menjadi dinding pembatas antara dampak positif dan negatif yang di timbulkan oleh *smartphone*.

Maka dari itu untuk membantu orangtua dalam mendidik anaknya terkait *smartphone*, berdasarkan hasil penelitian maka peneliti paparkan dampak *smartphone* bagi anak dengan hambatan intelektual dalam bentuk Tabel 1.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian di atas tentang Dampak *Smartphone* Pada Anak dengan Hambatan Intelektual Ringan-Sedang di SLB Negeri Tanjung Pandan yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan: Dampak penggunaan *smartphone* pada anak dengan hambatan intelektual dari aspek sosial tidak menimbulkan dampak yang begitu besar namun perilaku khusus yang subjek tiru dari internet serta kecanduan *smartphone* sebaiknya dihindari. Subjek tetap masih suka bermain keluar bersama teman-temannya dan bersosialisasi dengan temannya. Dari aspek akademik, subjek anak dengan hambatan intelektual tidak mengalami gangguan prestasi sama sekali. tugas yang diberikan oleh guru tetap mereka kerjakan. Namun yang menjadi perhatian adalah mereka tidur larut malam karena bermain *smartphone* sehingga saat pagi atau saat sekolah mereka mengantuk

DAFTAR PUSTAKA

- Maryanto, A. (2019). *Dampak smartphone terhadap perkembangan sosial dan keagamaan anak usia baligh di Desa Bandu Agung Kecamatan Kaur Utara Kabupaten Kaur* (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).
- Videa. (2016). *Advertising Terminology: A Primer for the Uninitiated or Confused*.
- Yosiani, N. (2014). Relasi karakteristik anak tunagrahita dengan pola tata ruang belajar di sekolah luar biasa. *E-Journal Graduate Unpar*, 1(2), 111-124.
- Yuniati, Y., Yuningsih, A., & Nurahmawati, N. (2015). Konsep diri remaja dalam komunikasi sosial melalui "Smartphone". *MIMBAR: Jurnal Sosial dan Pembangunan*, 31(2), 439-450.