

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Metode penelitian merujuk pada pendekatan atau teknik yang digunakan untuk menghimpun data dan menganalisis informasi dalam suatu penelitian [29]. Dengan memahami metode penelitian, peneliti dapat merancang strategi yang sesuai untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi data dengan cermat.

#### **3.1. Metode Penelitian**

##### **3.1.1. Jenis Pendekatan**

Penelitian ini akan menggunakan jenis pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang menekankan pada pencarian makna, konsep, pengertian, karakteristik, simbol, gejala, maupun deskripsi tentang suatu fenomena [29]. Metode penelitian kualitatif bertujuan untuk menemukan jawaban tentang suatu fenomena maupun pertanyaan melalui prosedur ilmiah secara sistematis.

##### **3.1.2. Objek Penelitian**

Menurut Sugiono, objek penelitian merujuk pada subjek atau topik tertentu yang menjadi fokus studi ilmiah yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang objektif, valid, dan dapat diandalkan terkait dengan variabel spesifik untuk mencapai tujuan penelitian tertentu [29]. Objek penelitian adalah fokus utama dalam suatu penelitian, karena objek penelitian merupakan sasaran atau tujuan yang ingin dicapai guna mendapatkan suatu solusi atau jawaban dari permasalahan atau fenomena yang terjadi. Adapun objek dari

penelitian ini adalah penggunaan *smartphone* pada anak kelas 4-6 SD.

### **3.1.3. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian merujuk pada objek, peristiwa, atau individu di mana data terkait variabel penelitian melekat, dan yang dipermasalahkan [29]. Dalam penelitian kualitatif, istilah "informan" digunakan untuk merujuk kepada subjek penelitian, yang merupakan individu yang memberikan informasi yang relevan dengan data yang dibutuhkan oleh peneliti, terkait dengan topik penelitian yang sedang dilakukan. Adapun subjek dari penelitian ini ialah orang tua, guru, serta Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas.

### **3.1.4. Jenis Data**

#### **a. Data Primer**

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama, seperti observasi maupun wawancara yang dilakukan secara langsung terhadap informan [29]. Data primer yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah data wawancara dan observasi. Wawancara akan dilakukan kepada orang tua yang mempunyai anak kelas 4-6 SD dan guru SD serta Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas sebagai data pelengkap.

#### **b. Data Sekunder**

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung berhadapan dengan informan. Data sekunder merupakan data yang didapatkan dari sumber lain, yang bertujuan untuk mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Data sekunder dapat berupa literatur, buku, pustaka, penelitian terdahulu, dan sebagainya [29]. Adapun data sekunder dari penelitian ini adalah studi literatur dengan sumber jurnal, buku dan sumber sumber lain yang relevan terhadap penelitian ini.

### **3.1.5. Teknik Pengumpulan Data**

#### **a. Wawancara**

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dalam penelitian yang melibatkan pengajuan pertanyaan langsung kepada subjek penelitian untuk mendapatkan informasi mendalam tentang pandangan, sikap, keyakinan, dan pengalaman terkait dengan topik penelitian, baik secara tatap muka, telepon, email, atau media sosial [29]. Dalam pengumpulan data ini peneliti akan melakukan wawancara terstruktur kepada orang tua yang memiliki anak kelas 4-6 SD, guru SD dan Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas.

#### **b. Observasi**

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung di lokasi penelitian untuk memahami kondisi yang sedang terjadi atau membuktikan kebenaran dari penelitian yang tengah berlangsung [29]. Dengan melakukan observasi, peneliti akan menghimpun data berupa catatan mengenai subjek penelitian, yang dalam hal ini adalah siswa kelas 4-6 SD.

#### **c. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data melalui pemanfaatan berbagai dokumen seperti data administrasi, catatan-catatan, foto, dan video, dengan peneliti sebagai alat utama [29]. Dokumentasi yang akan dilakukan peneliti adalah melakukan pengambilan foto menggunakan kamera dan dokumentasi saat prosesi wawancara dengan informan berlangsung.

#### **d. Studi Literatur**

Studi literatur merupakan teknik pengumpulan data melalui penelusuran informasi dari sumber-sumber tertulis seperti jurnal, buku, laporan, atau dokumen lain yang relevan dengan topik penelitian [29]. Pada penelitian ini peneliti akan mencari sumber

literatur yang dapat dipercaya dan relevan dengan tujuan penelitian.

### **3.1.6. Metode Analisis Data**

Analisis data merupakan proses penyusunan data secara sistematis dari sumber-sumber seperti wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, yang melibatkan kategorisasi, sintesis, identifikasi pola, seleksi informasi penting, dan penyusunan kesimpulan agar dapat dipahami dengan mudah oleh peneliti dan pihak lainnya [29]. Adapun metode analisis data yang akan dipakai dalam penelitian ini ialah metode 5W+1H yakni dengan mengajukan pertanyaan *what* (apa), *who* (siapa), *where* (di mana), *when* (kapan), *why* (mengapa), dan *how* (bagaimana). Metode 5W+1H merupakan pendekatan yang digunakan untuk mendapatkan pemahaman rinci tentang suatu permasalahan [30]. Analisis 5W 1H membantu untuk memastikan bahwa perancangan video *series* efektif dan efisien dalam mencapai tujuannya. Analisis ini membantu untuk menentukan target audiens yang tepat, strategi penyebaran yang tepat, dan konten yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan target audiens.

## **3.2. Identifikasi Data**

### **3.2.1. Wawancara**

Peneliti melakukan wawancara terhadap orang tua yang mempunyai anak kelas 4-6 SD, guru SD N 3 Berkoh, dan Kasi Kurikulum Sekolah Dasar Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas.

#### **3.2.1.1. Wawancara orang tua**

Wawancara terhadap orang tua yang mempunyai anak kelas 4-6 SD, peneliti melakukan wawancara kepada ibu Siti Maemunah dan bapak Muchamad Ismail yang mempunyai anak perempuan bernama Tsani Harum Zahira kelas 4 SD (umur 10 tahun) pada 8

desember 2023, wawancara kepada ibu Siti Soimah yang mempunyai anak laki-laki bernama Yusuf Akbar Nugroho kelas 5 SD (umur 11 tahun) pada 5 desember 2023, dan wawancara kepada bapak Heru Setiyono yang mempunyai anak perempuan bernama Ovelia Nur Azizah kelas 6 SD (umur 12 tahun) pada 5 desember 2023.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada orang tua, peneliti mendapatkan informasi mengenai bagaimana penggunaan *smartphone* pada anak. Informasi tersebut diantaranya seperti, anak-anak mulai menggunakan *smartphone* sejak pandemi *Covid-19* di tahun 2020. Orang tua awalnya memberikan *smartphone* untuk pembelajaran via daring namun seiring berjalannya waktu anak-anak mulai mengenal aplikasi-aplikasi hiburan sehingga *smartphone* bukan hanya untuk belajar, melainkan untuk hiburan seperti bermain *game*, bersosial media, dan menonton video. Aplikasi yang sering dibuka oleh anak untuk media hiburan diantaranya seperti Tiktok, Youtube, *game* Free Fire, dan *game* lainnya. Durasi penggunaan *smartphone* 5 jam per hari, di hari libur durasinya akan bertambah menjadi lebih dari 5 jam namun untuk Ovelia Nur Azizah hanya bisa menggunakan *smartphone* selama 1 jam per hari, hal ini karena Ovelia tidak memiliki *smartphone* sendiri, *smartphone* orang tuanya digunakan untuk usaha makanan online. Oleh karena itu, orang tua Ovelia membatasi penggunaan *smartphone* Ovelia hanya 1 jam per hari.

Dampak positif penggunaan *smartphone* bagi anak, meningkatkan literasi teknologi, bisa berkomunikasi dengan teman atau kerabat yang jauh, menambah wawasan anak, anak menjadi mengerti bahasa inggris, dapat membantu mengerjakan PR dan tugas-tugas sekolah, *Smartphone* dapat memberikan kesenangan bagi anak. Dampak negatif penggunaan *smartphone* bagi anak, terlalu fokus bersama *smartphone* menjadikan anak jarang bermain

di luar bersama teman sebaya, lupa waktu, susah disuruh, meniru hal negatif yang dia lihat di *smartphone*, dan mata kering.

Orang tua merasa khawatir ketika anak-anak mengalami perubahan sifat akibat terus-terusan menggunakan *smartphone*, anak-anak menjadi suka menunda tugas, malas bergerak, malas mandi, meniru adegan dan perkataan yang tidak seharusnya ditiru, lebih suka mencari jawaban lewat Google dibandingkan membaca buku materi, gampang marah, turunnya motivasi belajar, dan khawatir perubahan postur tubuh akibat penggunaan *smartphone* yang berlebihan.

Orang tua juga sudah melakukan upaya guna mengurangi dampak negatif dan kecanduan anak terhadap *smartphone*, seperti mengawasi secara langsung dan tidak langsung, di batasi penggunaannya, di suruh untuk melakukan sesuatu, disuruh main keluar, di ambil paksa, mengontrol waktu penggunaan yang ketika waktunya sudah lewat maka *smartphone* akan mati otomatis, sibukan dengan bersosialisasi dengan teman sebaya atau keluarga, memelihara hewan di rumah, matikan *wifi/hotspot* agar anak tidak bisa mengakses internet.

### **3.2.1.2. Wawancara guru SD N 3 Berkoh**

Peneliti melakukan wawancara kepada guru-guru di SD N 3 Berkoh, yang di wawancara diantaranya ibu Titi selaku wali kelas 4 pada 28 November 2023, ibu Ika Pusriyani guru wali kelas 5 pada 5 Desember 2023, dan ibu Diah guru wali kelas 6 pada 27 November 2023. Dari hasil wawancara tersebut peneliti mendapatkan informasi mengenai penggunaan *smartphone* dari sudut pandang guru, dari sudut pandang guru *smartphone* merupakan telepon pintar yang dapat digunakan untuk komunikasi, mencari informasi serta merupakan perangkat yang memiliki banyak fitur pendukung untuk membantu kehidupan sehari-hari.

Dampak positif dan negatif dari penggunaan *smartphone*, dampak positif penggunaan *smartphone* seperti mempermudah komunikasi, memudahkan untuk mendapatkan informasi, memiliki banyak fitur atau aplikasi yang bermanfaat, serta meningkatkan wawasan anak. Dampak negatif dari penggunaan *smartphone* lupa waktu, tidak fokus, dapat menyebabkan kecanduan, anak-anak berpotensi terpapar konten dan berita negatif seperti pornografi dan *hoax*, penggunaan yang berlebihan dapat mempengaruhi kesehatan fisik dan mental anak.

Penggunaan sosial media dan *smartphone* yang bijak menurut guru-guru SD N 3 berkoh, penggunaan sosial media yang bijak merujuk pada kemampuan memilah informasi yang positif, menjaga kesopanan dalam berkomentar, serta tidak mudah termakan dan menyebarkan berita *hoax*, dan memberi edukasi pada anak mengenai hal-hal yang patut dan tidak patut untuk ditonton atau dicontoh oleh anak. Selain itu, penggunaan *smartphone* yang bijak menurut guru-guru SD N 3 berkoh adalah menggunakan *smartphone* sesuai dengan keperluan (tidak berlebihan), menggunakannya untuk hal-hal positif, dan membatasi penggunaannya supaya tidak menimbulkan kecanduan.

Guru-guru SD N 3 Berkoh juga sudah melakukan upaya untuk meningkatkan pengetahuan anak mengenai penggunaan *smartphone* yang baik diantaranya seperti, menunjukkan kepada anak fitur atau aplikasi yang bisa mendukung belajar mandiri contohnya seperti aplikasi membaca *ebook*, aplikasi belajar *online*, aplikasi *game* edukasi, dan cara menggunakan mesin pencarian Google untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas.

Dari hasil wawancara kepada guru-guru SD N 3 Berkoh, peneliti juga mendapatkan informasi mengenai bagaimana mengidentifikasi konten yang tidak aman jika ditonton oleh anak kelas 4-6 SD seperti, konten yang mengandung unsur pornografi,

mengandung ujaran kebencian, konten *hoax*, dan konten-konten yang menggunakan kata-kata kasar.

Upaya pengawasan dan pembimbingan penggunaan *smartphone* pada anak yang dapat dilakukan oleh orang tua di rumah di antaranya seperti, pengawasan secara langsung dan tidak langsung, memberi batas waktu penggunaan *smartphone*, serta edukasi mengenai fitur dan aplikasi apa saja yang boleh digunakan anak.

### **3.2.1.3. Wawancara Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas**

Pada 23 November 2023, peneliti melakukan wawancara kepada bapak Muhamad Robani selaku Kasi Kurikulum SD di Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas. Dari hasil wawancara tersebut peneliti mendapatkan informasi mengenai definisi *smartphone* dan kegunaannya. definisi *smartphone* menurut bapak Robani, *smartphone* merupakan perangkat canggih yang bisa digunakan untuk berkomunikasi, serta memperoleh informasi. Dalam jangkauan yang lebih luas, *smartphone* merupakan alat serbaguna yang dapat mempermudah hidup manusia melalui aplikasi atau fitur yang ada di dalamnya. Kegunaannya sendiri mencakup sebagai alat komunikasi, sebagai mesin pencari informasi, dan perangkat hiburan.

Dampak positif dan negatif penggunaan *smartphone*, dampak positif penggunaan *smartphone* bagi anak yaitu menambah pengetahuan, keterampilan, dan belajar mandiri melalui website dan video edukasi, sifat ingin penasarannya yang positif. Dampak negatif penggunaan *smartphone* yakni kecanduan, lupa waktu, malas bergerak, malas bersosialisasi, malas mandi, pendiam, memiliki sifat tidak peduli, individualistis, tidak responsif ketika dipanggil, emosi tidak stabil dan memburuknya kesehatan mata.

Dalam wawancara tersebut juga menjelaskan bagaimana penggunaan sosial media dan *smartphone* yang bijak untuk anak kelas 4-6 SD. Bijak bersosial media menurut bapak Robani, saring sebelum *sharing* yaitu memikirkan apa manfaat serta potensi dampak positif dan negatifnya ketika akan mengunggah sesuatu di sosial media. Tidak sembarangan mengunggah sesuatu, sopan santun dalam bersosial media dengan menjaga ucapan dan ketikan, memilah konten-konten yang layak untuk ditonton.

Bijak menggunakan *smartphone* adalah adab atau etika ketika menggunakan *smartphone*. Berikut tips bijak menggunakan *smartphone* menurut pak Robani, gunakan aplikasi yang menunjang aktivitas, menghapus aplikasi-aplikasi yang tidak penting, gunakan ketika membutuhkan, boleh digunakan saat waktu senggang sebagai hiburan dengan tetap memperhatikan batas waktu, jauhkan *smartphone* dari tempat tidur, tidak menggunakan *smartphone* 30 menit sebelum tidur, dan tidak menggunakan *smartphone* saat sedang di *charger*.

Peran orang tua sangat penting, karena kontrol dan tanggung jawab utama penggunaan *smartphone* pada anak ada di tangan orang tua, berikut upaya yang dapat orang tua lakukan untuk mengontrol penggunaan *smartphone* pada anak, mengawasi, mengontrol, memanfaatkan sesuai dengan usianya, memberikan edukasi bagaimana penggunaan *smartphone* dengan bijak, tidak menjadikan *smartphone* sebagai pengasuh anak, membatasi waktu penggunaan *smartphone*, suruh anak untuk bermain dan bersosialisasi dengan teman sebaya, membantu orang tua, melakukan sesuatu dan diberikan pemahaman mengenai konten-konten apa saja yang boleh di tonton untuk anak. Saran durasi penggunaan *smartphone* menurut bapak Robani, cukup 1-2 jam per hari, dan jika lebih dari 2 jam maka sudah termasuk kecanduan *smartphone*.

Baik buruknya *smartphone* tergantung bagaimana cara penggunaannya, jika digunakan secara bijak maka akan mendapatkan manfaat dan kemudahan bagi penggunanya. Akan tetapi jika *smartphone* tidak digunakan secara bijak maka akan menimbulkan dampak negatif yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Di akhir wawancara peneliti meminta izin untuk menjadikan Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas sebagai media partner. Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas bersedia menjadi media partner untuk membantu menyebarluaskan *series motion graphic* ke sosial media dan ke SD-SD di Banyumas.

### 3.2.2. Observasi

Peneliti melakukan observasi terhadap Tsani Harum Zahira anak kelas 4 SD, Yusuf Akbar Nugroho anak kelas 5 SD, dan Observasi Ovelia Nur Azizah anak kelas 6 SD. Observasi dilakukan dengan cara membiarkan anak menggunakan *smartphone* selama peneliti melakukan wawancara kepada orang tua, selama observasi Tsani membuka aplikasi Tiktok tanpa berpindah aplikasi lain, begitu juga dengan Akbar dan Ovelia, Akbar membuka aplikasi *game* dan Ovelia menonton Youtube. Dari observasi tersebut peneliti mendapatkan informasi seperti, anak tidak suka atau tidak nyaman ketika diawasi secara langsung saat mereka sedang menggunakan *smartphone*, suka menunda atau tidak responsif ketika disuruh, postur membungkuk ketika menggunakan *smartphone*.

Anak-anak cenderung menggunakan *smartphone* untuk mengakses konten-konten hiburan, seperti menonton video, bermain *game*, dan media sosial. Postur membungkuk saat menggunakan *smartphone* dapat menyebabkan gangguan kesehatan, seperti nyeri leher, punggung, dan penglihatan. Kecanduan *smartphone* dapat berdampak negatif terhadap perkembangan anak. Anak yang

kecanduan *smartphone* cenderung tidak suka atau tidak nyaman saat diawasi, menunda atau tidak responsif ketika di suruh, serta sulit fokus dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan kesehatan, seperti gangguan penglihatan dan postur tubuh.

### 3.2.3. Studi Literatur

#### a. Definisi *Smartphone* Dan Kegunaanya

Sridati mengatakan *smartphone* merupakan telepon yang mempunyai fitur-fitur yang canggih dan bukan sekedar perangkat untuk membuat panggilan telepon. *Smartphone* umumnya merujuk kepada ponsel seluler dan bukan telepon rumah [31].

Dalam konteks perkembangan teknologi telekomunikasi *smartphone* telah menjadi suatu fenomena yang mencakup lebih dari sekedar fungsi telepon. Dengan menyebutkan bahwa istilah "*smartphone*" lebih merujuk pada ponsel seluler daripada telepon rumah, memberikan pemahaman yang jelas tentang ruang lingkup dan peran utama *smartphone* dalam era digital saat ini.

Sedangkan menurut Sabon *smartphone* bukan hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga untuk berbagai keperluan lain, seperti menjelajahi internet, membaca e-book, berbelanja online, mentransfer uang, bermain *game*, dan menyediakan berbagai fitur lain yang dapat memudahkan berbagai aktivitas manusia [31].

*Smartphone* merupakan *telepon* seluler yang fungsinya bukan hanya melakukan panggilan atau mengirim pesan, *smartphone* merupakan perangkat serbaguna, yang fungsinya berubah-ubah tergantung aplikasi atau fitur apa yang dibuka. Misalkan membuka aplikasi kamera, maka saat itu *smartphone* berfungsi sebagai kamera yang dapat untuk memotret atau

merekam suatu kejadian, misal membuka aplikasi kalkulator maka *smartphone* saat itu *smartphone* berfungsi sebagai mesin penghitung. Pada umumnya *smartphone* memiliki fitur-fitur canggih seperti akses internet, kemampuan komputasi, serta kemampuan multimedia seperti kamera, pemutar musik, dan video. Memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai aktivitas, seperti menjelajahi internet, mengelola email, bermain *game*, mengakses media sosial, dan melakukan berbagai tugas produktivitas. Selain itu, *smartphone* juga dapat digunakan untuk tujuan hiburan, edukasi, dan berbagai kegiatan sehari-hari lainnya.

#### **b. Perkembangan *Smartphone***

berdasarkan buku "*Cellular: An Economic and Business History of the International Mobile-Phone Industry*" yang di tulis oleh Swartz dan Kelly [32] perkembangan telepon genggam dimulai Pada tahun 1973 oleh Martin Cooper dan resmi dikomersialkan pada tahun 1983. Telepon awal ini berukuran besar dan berat, dengan fungsi terbatas hanya untuk menelepon dan menyimpan hingga 30 kontak. Memasuki era 1990-an, telepon genggam mulai dilengkapi dengan layanan pesan singkat (SMS), yang menjadi sangat populer di kalangan pengguna meskipun menelepon tetap menjadi fitur utama. Pada era 2000-an, terjadi perkembangan signifikan dengan penambahan kamera pada ponsel serta dukungan untuk internet dan *e-mail*, membuka jalan bagi penggunaan aplikasi yang lebih luas dan meningkatkan interaksi pengguna dengan internet melalui perangkat seluler.

Periode 2007 dan 2008 menjadi revolusioner dengan diperkenalkannya iPhone oleh Apple dan sistem operasi Android oleh Google. Inovasi ini mengubah cara hidup dan bekerja manusia, menjadikan *smartphone* sebagai perangkat multifungsi yang esensial. Sejak tahun 2009 hingga sekarang, *smartphone* terus

berkembang pesat dengan peningkatan performa, fitur, dan desain. *Smartphone* modern kini dilengkapi kamera berkualitas tinggi, layar lebih besar, serta fitur canggih seperti sensor sidik jari, pengenalan wajah, dan konektivitas 5G. Teknologi kecerdasan buatan (*AI*) dan *Internet of Things (IoT)* semakin meningkatkan kecanggihan dan integrasi *smartphone* dengan lingkungan sekitar.

Telepon seluler telah berevolusi secara signifikan sejak diperkenalkan oleh Martin Cooper pada tahun 1973. Dari perangkat besar yang hanya bisa menelepon, kini menjadi *smartphone* multifungsi dengan kamera, internet, dan aplikasi. Inovasi besar oleh Apple dan Google pada akhir 2000-an mempercepat transformasi ini. Sejak 2009, kemajuan dalam teknologi kecerdasan buatan (*AI*) dan *Internet of Things (IoT)* telah membuat *smartphone* semakin canggih dan esensial dalam kehidupan sehari-hari.

### c. Dampak Positif Dan Negatif *Smartphone*

Penggunaan *smartphone* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, dan seperti halnya dua sisi mata uang, *smartphone* memiliki dampak positif dan negatif yang perlu diperhatikan.

Dampak positif penggunaan *smartphone* bervariasi tergantung pada cara pengguna memanfaatkannya. Dampak positif *smartphone* menurut Ivon [33]:

1. Memungkinkan akses terhadap video edukasi dan pencarian informasi.
2. Memberikan akses ke berbagai informasi yang bermanfaat.
3. Memudahkan anak-anak dalam menyelesaikan tugas sekolah.
4. Membantu melatih kemampuan berbahasa Inggris.
5. Menyediakan platform belajar melalui aplikasi Google.
6. Meningkatkan rasa percaya diri dan memperluas wawasan anak-anak.

7. Memungkinkan edukasi lebih interaktif melalui platform Youtube.
8. Meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap teknologi.
9. Menambah pengetahuan anak-anak.

Dampak positif penggunaan *smartphone* untuk anak yakni, bisa meningkatkan wawasan dari segi informasi, sebagai media edukasi, dan dalam *smartphone* terdapat permainan edukatif [34].

*Smartphone* memiliki dampak positif dalam meningkatkan wawasan dan sebagai media edukasi. Dengan fokus pada aspek positif, *smartphone* dapat berperan sebagai alat pendidikan yang bermanfaat bagi anak-anak.

Penggunaan *smartphone* pada anak-anak membawa dampak negatif dalam beberapa aspek, seperti yang dijabarkan oleh widiya dalam kutipan Ivon [33]:

1. Perkembangan Kognitif

Dalam aspek perkembangan kognitif, penggunaan *smartphone* dapat mengakibatkan gangguan dalam proses belajar, termasuk penurunan tingkat konsentrasi dan kurangnya pemahaman terhadap materi pelajaran.

2. Perkembangan Fisik

Dalam segi perkembangan fisik, penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada anak-anak dapat menimbulkan dampak negatif pada tubuh, seperti paparan radiasi, gangguan anatomi yang menyebabkan nyeri pada punggung dan leher, serta potensi gangguan pada penglihatan.

3. Perkembangan Sosial

Dalam aspek perkembangan sosial, anak memiliki kecenderungan malas bergaul (pasif) pada lingkungan sosial, yang dapat berdampak pada kemampuan anak untuk berinteraksi seperti kerja sama dengan teman sebaya atau kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Pada situasi ini, anak-

anak cenderung lebih tertarik untuk menggunakan *smartphone* mereka daripada terlibat dalam interaksi sosial.

#### 4. Perkembangan Emosi

Dalam konteks perkembangan emosional, anak-anak yang sulit untuk dipisahkan dari *smartphone* cenderung mengalami kesulitan dalam mengontrol emosi, seperti menangis atau berteriak ketika *smartphone* mereka diambil. Dalam hal ini, perilaku tersebut menunjukkan bahwa dampak dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menghasilkan reaksi emosional yang berlebihan. Seiring berjalannya waktu, perilaku agresif atau bahkan kekerasan dapat terjadi sebagai respons ketika *smartphone* diambil atau disita.

Dampak negatif *smartphone* menurut, Ivon [33]:

1. Menyebabkan kecanduan dan kurangnya minat untuk berinteraksi dengan keluarga dan teman.
2. Mengakibatkan gangguan pola tidur, ketidakfokusan, susah untuk diajak berbicara saat mereka sedang bermain *game*, dan ketergantungan.
3. Malas untuk membantu pekerjaan rumah.
4. Anak cenderung sulit untuk diatur dan kurangnya motivasi untuk belajar.
5. Menyebabkan kelalaian dalam mengatur waktu belajar.
6. Menyebabkan lamanya waktu makan karena saat makan anak sambil menggunakan *smartphone* untuk menemani waktu makannya.
7. Menyebabkan keterbatasan fokus pada aktivitas selain menggunakan *smartphone*.
8. Mendorong kecanduan bermain *game* dan kecenderungan begadang.
9. Menunjukkan perilaku pura-pura tidak mendengar ketika diminta melakukan sesuatu.

Penggunaan *smartphone* pada anak-anak memiliki dampak negatif, termasuk penurunan konsentrasi dan pemahaman materi pelajaran, risiko nyeri fisik, gangguan sosial, dan kesulitan kontrol emosional.

#### **d. Bijak Bersosial Media**

Menurut Prahitaningtyas media sosial seperti pisau bermata dua, media sosial memiliki efek baik dan buruk bagi penggunanya. Banyak konten yang memberikan informasi positif, memicu kreativitas, dan menyajikan hiburan untuk menambah pengetahuan. Namun, di sisi lain, terdapat pula konten negatif yang dapat menimbulkan kecemasan, rasa takut, amarah, kebencian, dan bahkan niat jahat. Bijak dalam menggunakan sosial media menurut Prahitaningtyas [35]:

1. Memilih teman dengan bijak di platform media sosial sangat penting.

Penting untuk memastikan bahwa kita benar-benar mengenali individu yang ingin kita tambahkan sebagai teman. Jangan terburu-buru menerima permintaan pertemanan, karena terdapat risiko bahwa akun tersebut dapat dioperasikan oleh orang-orang dengan niat tidak baik, seperti menyebarkan hoaks atau terlibat dalam penipuan serta kejahatan siber lainnya.

2. Tidak menyebarkan data pribadi

sangat disarankan untuk tidak mengungkapkan informasi pribadi, baik itu milik kita sendiri maupun orang lain. Nomor telepon, alamat rumah, nomor KTP, dan detail pribadi lainnya dapat disalahgunakan untuk melakukan tindakan penipuan atau kejahatan siber lainnya. Perlu juga berhati-hati saat membuat konten, seperti menulis status atau membuat gambar dan video, karena tanpa disadari konten tersebut bisa mengungkapkan informasi pribadi.

### 3. Jaga etika dalam berkomentar

Menjaga etika dalam berkomentar sangat penting, Hindari terlibat dalam perdebatan di dunia maya dan jauhi perilaku sebagai *keyboard warrior*. Dengan demikian, kita dapat menjaga kedamaian hati sendiri dan menghindari kekacauan di dunia media sosial. Lebih baik menjadi warganet yang santun, saling menghargai, dan menghormati satu sama lain.

### 4. *Scroll and move on*

Apabila menemui konten yang tidak disukai, bijaklah dengan mengabaikannya. Hindari memberikan komentar yang dapat memicu perdebatan. Namun, jika yakin bahwa konten tersebut melanggar aturan komunitas media sosial, sebaiknya laporkan konten tersebut ke pusat pengelolaan platform yang bersangkutan.

Tips dalam bermedia sosial yang baik agar tidak menumbulkan dampak negatif menurut Tumanggor [36]:

1. Hindari curhat permasalahan pribadi di media sosial.
2. Tidak memancing dan memulai konflik dengan siapapun.
3. Menghindari memberi komentar yang mencela dan menjelekkkan orang lain.
4. Tidak bersikap terlalu ekstrem dalam menanggapi apapun di media sosial.
5. Bijak berbagi status mengenai apa yang sedang dilakukan dan dirasakan.
6. Memilah dan memikirkan sebelum memposting, khususnya bila berbagi foto dan video.
7. Memeriksa kembali berita dan sumber berita untuk menyaring kebenaran dan menghindari hoaks sebelum menyebarkannya.
8. Menjaga identitas dan keamanan akun pribadi.

9. Berhati-hati dan bijak ketika melakukan transaksi atau belanja online berdasarkan iklan dan penawaran barang di media sosial.
10. Ingat bahwa apa yang diposting online sulit untuk dihapus, jadi gunakan media sosial untuk hal-hal positif dan bermanfaat.

Perhatikan etika penggunaan media sosial sesuai dengan aturan dan batasan bermedia sosial yang telah ditetapkan oleh undang-undang ITE. Bijak dalam bersosial media ialah menggunakan suatu platform dengan pertimbangan dan kehati-hatian. Yang mencakup penggunaan bahasa yang sopan, evaluasi yang cermat terhadap informasi yang dibagikan, dan paham akan dampak negatif yang akan terjadi akibat sebuah tindakan. Sikap bijak juga melibatkan pengendalian emosi, respons yang tenang, serta kesadaran terhadap privasi dan kebijakan platform. Bersikap bijak di media sosial bertujuan menciptakan lingkungan digital yang positif dan sesuai dengan etika.

#### **3.2.4. Data konten**

##### **1. Definisi *smartphone* dan kegunaannya**

Apa itu *smartphone*?

*Smartphone* adalah telepon pintar yang memiliki fitur-fitur yang canggih, seperti akses internet, kemampuan komputasi, serta kemampuan multimedia seperti kamera, pemutar musik, dan video. *Smartphone* tidak hanya dapat digunakan untuk berkomunikasi, seperti menelepon dan mengirim pesan, tetapi juga untuk berbagai keperluan lain, seperti menjelajahi internet, membaca e-book, berbelanja online, mentransfer uang, bermain *game*, dan menyediakan berbagai fitur lain yang dapat memudahkan berbagai aktivitas manusia.

Apa saja kegunaan *smartphone*?

- a) Berkomunikasi, *Smartphone* dapat digunakan untuk menelepon, mengirim pesan, dan *video call* ke teman dan keluarga.
- b) Mencari informasi, *Smartphone* dapat digunakan untuk menjelajahi internet, mencari informasi, dan membaca berita. Dengan *smartphone*, anak dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan, baik untuk tugas sekolah, maupun untuk menambah pengetahuan.
- c) Belajar, *Smartphone* dapat digunakan untuk mengakses informasi dan materi pelajaran, seperti buku elektronik, video tutorial, dan aplikasi belajar.
- d) Hiburan, *Smartphone* dapat digunakan untuk bermain *game*, menonton video, mendengarkan musik, dan membaca komik.
- e) Kegiatan sehari-hari, *Smartphone* dapat digunakan untuk membantu anak-anak dalam berbagai kegiatan sehari-hari, seperti mengabadikan peristiwa melalui aplikasi kamera, mengatur alarm, melihat jadwal, dan membuat catatan.

## **2. Perkembangan *smartphone***

Berdasarkan buku *cellular* yang di tulis oleh Swartz dan Kelly, telepon genggam Generasi Pertama dibuat oleh martin cooper pada 1973. Dan resmi dikomersialkan pada tahun 1983. Dengan Ukurannya yang besar dan berat, *telepon* genggam ini hanya bisa digunakan untuk menelepon dan menyimpan 30 kontak.

Periode 1990an, Pada era ini penggunaan layanan pesan singkat (SMS) menjadi populer, tetapi *telepon* tetap menjadi fitur utama. Periode 2000an, ponsel mulai memiliki kamera serta mendukung internet dan email secara lebih luas. Periode 2007-2008, diperkenalkannya *iphone* oleh Apple pada 2007 dan

Android oleh Google pada 2008, *smartphone* menjadi perangkat multifungsi yang mengubah cara hidup dan bekerja manusia.

Periode 2009 sampai Sekarang, Sejak tahun 2009, *smartphone* mengalami perkembangan pesat dengan peningkatan performa, fitur, dan desain. *Smartphone* menjadi semakin canggih dengan kamera yang lebih baik, layar yang lebih besar, dan fitur-fitur seperti sensor sidik jari, pengenalan wajah, dan konektivitas 5G.

### **3. Dampak Positif dan Negatif *smartphone***

Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Smartphone*

*Smartphone* adalah perangkat elektronik yang memiliki banyak kegunaan, termasuk untuk berkomunikasi, mengakses informasi, dan hiburan. Penggunaan *smartphone* pada anak-anak memiliki dampak positif dan negatif.

Dampak positif penggunaan *smartphone*

- a) Peningkatan wawasan dan pengetahuan, *Smartphone* dapat digunakan untuk mengakses informasi dari berbagai sumber, termasuk buku, artikel, video, dan situs web. Hal ini dapat membantu anak-anak untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan mereka tentang berbagai hal.
- b) Mempermudah proses belajar, *Smartphone* dapat digunakan untuk mencari informasi, mengerjakan tugas, dan mengikuti kursus online. Hal ini dapat membantu anak-anak untuk mempermudah proses belajar mereka.
- c) Peningkatan keterampilan sosial, *Smartphone* dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan teman dan keluarga. Hal ini dapat membantu anak-anak untuk meningkatkan keterampilan sosial mereka.

### Dampak negatif penggunaan *smartphone*

- a) Kecanduan, Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan. Hal ini dapat mengganggu proses belajar dan perkembangan anak.
- b) Gangguan konsentrasi dan belajar, Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi anak dalam belajar. Anak akan lebih sulit untuk fokus pada pelajaran jika mereka terus-menerus teralihkan oleh *smartphone*.
- c) Gangguan kesehatan, Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan kesehatan, seperti mata lelah, sakit leher, dan gangguan tidur.
- d) Potensi risiko negatif, Penggunaan *smartphone* dapat meningkatkan potensi risiko negatif, seperti paparan konten yang tidak sesuai usia, penipuan, dan pelecehan.

Kesimpulan, Penggunaan *smartphone* pada anak-anak memiliki dampak positif dan negatif yang perlu diperhatikan. Dampak positif dapat diperoleh jika *smartphone* digunakan secara bijak dan tepat, sedangkan dampak negatif dapat terjadi jika penggunaan *smartphone* berlebihan atau tidak tepat.

#### **4. Tips Bijak Bersosial Media**

Media sosial adalah platform atau sarana yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi, berbagi informasi, dan berinteraksi dengan orang lain secara online. Media sosial dapat berupa situs web, aplikasi, atau layanan lainnya yang memungkinkan pengguna untuk membuat profil, mengikuti orang lain, dan berbagi konten.

Manfaat media sosial, Media sosial memiliki banyak manfaat, antara lain:

- a) Komunikasi. Media sosial memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dengan orang lain dari mana saja di dunia.
- b) Berbagi informasi. Media sosial memungkinkan pengguna untuk berbagi informasi dengan cepat dan mudah.
- c) Hiburan. Media sosial dapat digunakan untuk mencari hiburan, seperti menonton video, mendengarkan musik, atau bermain *game*.
- d) Pembelajaran. Media sosial dapat digunakan untuk belajar hal-hal baru, seperti mengikuti kursus online atau membaca artikel.
- e) Komunitas. Media sosial dapat digunakan untuk bergabung dengan komunitas yang memiliki minat yang sama.

Bahaya media sosial, Media sosial juga memiliki beberapa bahaya, antara lain:

- a) Penyebaran hoaks. Media sosial dapat menjadi sarana penyebaran hoaks yang dapat menyesatkan masyarakat.
- b) Penipuan. Media sosial dapat menjadi sarana penipuan, seperti penipuan online atau penipuan identitas.
- c) Bullying. Media sosial dapat menjadi sarana bullying, yaitu tindakan menyakiti atau menyinggung orang lain secara online.
- d) Adiksi. Media sosial dapat menyebabkan adiksi, yaitu ketergantungan pada media sosial yang dapat mengganggu kehidupan sehari-hari.
- e) Gangguan kesehatan mental. Media sosial dapat menyebabkan gangguan kesehatan mental, seperti depresi, kecemasan, dan gangguan makan.

Oleh karena itu, penting bagi anak untuk menggunakan media sosial dengan bijak. Berikut adalah beberapa tipsnya:

- a) Pilih teman dengan bijak. Hanya berteman dengan orang yang kamu kenal dan percayai. Hindari menerima permintaan pertemanan dari orang yang tidak kamu kenal.

- b) Jangan sebarkan data pribadi. Data pribadi, seperti nomor telepon, alamat rumah, dan tanggal lahir, sebaiknya tidak disebar di media sosial. Data pribadi bisa disalahgunakan oleh orang lain untuk melakukan kejahatan.
- c) Jaga etika dalam berkomentar. Hindari berkomentar yang menyakiti atau menyinggung orang lain. Jika kamu tidak setuju dengan pendapat seseorang, sampaikan dengan sopan. Agar tidak menyakiti perasaan orang lain.
- d) Abaikan konten negatif. Jika kamu menemukan konten yang tidak kamu sukai, abaikan saja. Agar tidak terpengaruh oleh konten negatif tersebut.
- e) Jangan terlalu banyak menghabiskan waktu di media sosial. Batasi waktu penggunaan media sosial agar tidak mengganggu kegiatan belajar dan bermainmu.
- f) Berhati-hatilah dengan informasi yang kamu lihat di media sosial. Jangan percaya semua informasi yang kamu lihat di media sosial. Jangan membagikan informasi yang tidak kamu yakin kebenarannya.
- g) Jangan curhat masalah pribadi di media sosial. Masalah pribadi sebaiknya dibicarakan dengan orang yang kamu percayai, seperti orang tua, guru, atau teman dekat.
- h) Gunakan media sosial untuk hal-hal positif. Media sosial bisa digunakan untuk belajar, mencari informasi, atau bersenang-senang. Hindari menggunakan media sosial untuk hal-hal negatif, seperti menyebarkan hoaks atau bullying.

## **5. Bijak Dalam Penggunaan *Smartphone***

Penggunaan *smartphone* yang bijak merujuk pada pemanfaatan perangkat tersebut dengan kesadaran dan tanggung jawab penuh, guna menghindari perilaku yang berpotensi merugikan diri sendiri atau orang lain. dengan

mempertimbangkan dampaknya terhadap kesehatan fisik dan mental, hubungan sosial, dan produktivitas.

Bijak menggunakan *smartphone* adalah adab atau etika ketika menggunakan *smartphone*. Memanfaatkan *smartphone* secara positif dan menghindari dampak negatif yang mungkin ditimbulkannya.

Berikut adalah tips bijak menggunakan *smartphone*:

- a) Gunakan aplikasi yang menunjang aktivitas belajar. Ada banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu belajar, seperti aplikasi pembelajaran, aplikasi latihan soal, dan aplikasi buku digital. Pilihlah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan usia anak.
- b) Gunakan *smartphone* untuk hal-hal yang bermanfaat. Jangan gunakan *smartphone* hanya untuk bersenang-senang atau menghabiskan waktu. Gunakan *smartphone* untuk belajar, mencari informasi, atau berkomunikasi dengan orang lain.
- c) Batasilah waktu penggunaan *smartphone*. Jangan gunakan *smartphone* terlalu lama. Batasi waktu penggunaan *smartphone* selama 1-2 jam per hari.
- d) Hindari menggunakan *smartphone* di tempat tidur. Sinar biru dari layar *smartphone* dapat mengganggu kualitas tidur.
- e) Hapus aplikasi-aplikasi yang tidak penting. Aplikasi yang tidak penting dapat mengganggu fokus anak saat belajar. Hapuslah aplikasi yang tidak penting agar anak tidak tergoda untuk menggunakannya.
- f) Gunakan ketika membutuhkan. Jangan gunakan *smartphone* hanya untuk menghabiskan waktu. Gunakan *smartphone* ketika memang membutuhkannya, misalnya untuk komunikasi, mencari informasi atau mengerjakan tugas.
- g) Boleh digunakan saat waktu senggang sebagai hiburan dengan tetap memperhatikan batas waktu. Anak-anak juga perlu waktu

senggang untuk bersantai. Namun, batasi waktu penggunaan *smartphone* saat waktu senggang agar tidak mengganggu waktu belajar.

- h) Jauhkan *smartphone* dari tempat tidur. Sinar biru dari layar *smartphone* dapat mengganggu kualitas tidur. Jauhkan *smartphone* dari tempat tidur agar anak dapat tidur nyenyak.
- i) Tidak menggunakan *smartphone* 30 menit sebelum tidur. Sinar biru dari layar *smartphone* dapat membuat otak tetap aktif, sehingga sulit untuk tidur. Usahakan untuk tidak menggunakan *smartphone* 30 menit sebelum tidur.
- j) Tidak menggunakan *smartphone* saat sedang di *charger*. Menggunakan *smartphone* saat sedang di *charger* dapat menyebabkan *overheat* dan kerusakan pada baterai. Hindari menggunakan *smartphone* saat sedang di *charger*.
- k) Hindari menggunakan *smartphone* saat sedang belajar atau mengerjakan tugas. *Smartphone* dapat mengganggu konsentrasi dan menurunkan produktivitas.
- l) Jaga privasi diri sendiri dan orang lain. Jangan merekam atau memposting video atau foto orang lain tanpa izin.

Apa saja manfaat penggunaan *smartphone* secara bijak?. Penggunaan *smartphone* secara bijak dapat memberikan banyak manfaat, antara lain:

- a) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. *Smartphone* dapat digunakan untuk mencari informasi, belajar, dan mengembangkan keterampilan.
- b) Mempermudah komunikasi. *Smartphone* dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain dari mana saja.
- c) Meningkatkan kreativitas. *Smartphone* dapat digunakan untuk membuat karya seni, musik, atau film.

- d) Meningkatkan produktivitas. *Smartphone* dapat digunakan untuk mengerjakan tugas, mengatur jadwal, dan mengelola keuangan.

Tips tambahan untuk anak

- a) Minta izin orang tua sebelum menggunakan *smartphone*.
- b) Jangan gunakan *smartphone* saat orang tua melarang.
- c) Jangan gunakan *smartphone* untuk bermain *game* atau menonton video terlalu lama.
- d) Gunakan *smartphone* untuk belajar dan mengerjakan tugas.
- e) Jangan meminjamkan *smartphone* kepada orang lain tanpa izin.
- f) Berkonsultasilah dengan orang tua atau guru jika ada yang tidak dimengerti.
- g) Jangan mudah terpengaruh oleh konten negatif yang ada di internet.
- h) Bermainlah dengan teman sebaya secara langsung, jangan hanya di media sosial.
- i) Luangkan waktu untuk beristirahat dari *smartphone*, misalnya dengan membaca buku atau bermain di luar ruangan.

### 3.2.5. Studi komparasi

#### 1) Video - mengenal dampak *gadget* pada anak: bersama tania dan pak tyo



Mengenal Dampak Gadget pada Anak:  
Bersama Tania dan Pak Tyo - Part 1 - ...

107 x ditonton • 4 tahun yang lalu

Gambar 3. 1 : Video - mengenal dampak *gadget* pada anak: bersama tania dan pak tyo  
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Video bersama Tania dan Pak Tyo dibagi menjadi 3 *part*, membahas dampak *gadget* pada anak secara psikologis, fisik, serta solusinya. Dampak psikologis meliputi kelainan mental, perilaku agresif, sulit berkonsentrasi, dan kecanduan *gadget*. Dampak fisik mencakup gangguan perkembangan otak, tumbuh kembang lambat, kurang tidur, dan risiko emisi radiasi. Dan solusi yang dibahas antara lain tidak memberikan *gadget* pada anak di bawah 3 tahun, membatasi waktu penggunaan, mengawasi penggunaan *gadget*, dan solusi lainnya.

video "Mengenal Dampak *Gadget* pada Anak: Bersama Tania dan Pak Tyo" dan Penelitian ini sama-sama membahas dampak *smartphone* dan menggunakan media *motion graphics*. Perbedaannya, video tersebut ditujukan untuk orang tua dan terdiri dari 3 *part* atau video, sedangkan penelitian ini ditujukan untuk anak kelas 4-6 SD dan akan terdiri dari 5 video.

## 2) Video - Bahaya/Dampak Negatif Gadget Pada Anak



Bahaya/Dampak Negatif Gadget Pada Anak

68 rb x ditonton • 6 tahun yang lalu **90x**

Gambar 3. 2 : Bahaya/Dampak Negatif Gadget Pada Anak  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Video "Bahaya/Dampak Negatif *Gadget* Pada Anak" membahas dampak fisik, mental, dan radiasi elektromagnetik yang menyebabkan gangguan fungsi otak, sulit konsentrasi, dan gangguan mata. Solusi yang disarankan meliputi membatasi waktu penggunaan *gadget*, menyibukkan anak dengan kegiatan lain, dan mendiskusikan bahaya *gadget*.

Video ini dan penelitian yang akan dibuat sama-sama membahas dampak penggunaan *gadget* pada anak dan solusinya. Namun, perbedaannya terletak pada fokus pembahasan dan target audiens. Video ini hanya menyoroti dampak negatif dan cara mengatasinya, dengan target audiens orang tua. Sementara penelitian yang akan dilakukan pembahasannya akan mencakup perkembangan *smartphone*, dampak baik dan buruk *smartphone*, penggunaan bijak bermedia sosial, serta bijak dalam penggunaan *smartphone*, dengan target audiens anak kelas 4-6 SD.

### 3) Video - Dampak Dan Penggunaan *Smartphone* Dengan Bijak Bagi Peserta Didik



#### Dampak dan Penggunaan Smartphone dengan Bijak

Gambar 3.3 : Dampak Dan Penggunaan *Smartphone* Dengan Bijak Bagi Peserta Didik  
(Sumber: <https://youtu.be/lyWTPk2MISA>)

Video dampak dan penggunaan *smartphone* bagi peserta didik kelas 2 SMP Negeri 2 Tangerang Selatan berdurasi 6 menit. Video membahas topik-topik seperti penggunaan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari, akses aplikasi, dampak positif dan negatif, serta saran untuk menggunakan *smartphone* secara bijak.

Persamaan video ini dengan perancangan peneliti adalah sama-sama membahas dampak *smartphone* dan bagaimana menggunakan *smartphone* dengan bijak. Perbedaannya adalah video ini hanya menggunakan narator dan gambar, sedangkan perancangan peneliti menggunakan motion graphics. Video ini membahas semua topik dalam satu video berdurasi 6 menit, sedangkan perancangan peneliti akan membahas topik-topik secara terpisah dengan durasi maksimal 4 menit.

### 3.3. Analisis Data

#### a. Analisis 5W+1H

**1. What : (Apa tujuan utama dari perancangan video series ini dan apa saja topik yang akan dibahas di dalamnya?)**

Tujuan utama dari perancangan video *series* ini adalah untuk mengedukasi anak mengenai bagaimana penggunaan *smartphone* yang bijak, supaya tidak menimbulkan dampak negatif yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Adapun topik yang akan dibahas dalam perancangan video *series* ini adalah:

**Episode 1 : “Pengantar Series Bijak Ber-Smartphone”** berisi video pengantar yang menjelaskan mengenai topik apa saja yang akan di bahas dalam *series* Bijak Ber-Smartphone.

**Episode 2 : “Ayo, Kenalan dengan Smartphone!”** bagaimana perkembangan *smartphone* dan apa saja kegunaanya

**Episode 3 : “Yuk pahami Dampak Positif dan Negatif penggunaan smartphone”** dampak positif penggunaan *smartphone* serta dampak negatif yang dapat terjadi jika *smartphone* digunakan secara tidak bijak

**Episode 4 : “Tips bermedia sosial yang aman”** apa saja yang perlu diperhatikan ketika menggunakan sosial media agar tidak menimbulkan dampak negatif.

**Episode 5 : “Yuk gunakan smartphone dengan baik”** apa saja yang perlu diperhatikan ketika menggunakan *smartphone* agar tidak menimbulkan dampak negatif.

**2. Who : (Siapa yang menjadi target audiens utama dari perancangan ini ?)**

Anak kelas 4-6 SD

**Who : (Siapa yang menjadi *target market* dari perancangan ini ?)**

orang tua yang mempunyai Anak kelas 4-6 SD, guru SD.

**Who : (Siapa yang menjadi mitra untuk perancangan ini ?)**

Dinas Pendidikan kabupaten Banyumas.

**Who : Siapa yang akan terlibat dalam perancangan, produksi, dan penyampaian video ini kepada anak-anak SD?**

dalam fase perancangan ide video *series*, yang akan terlibat antara lain Anak kelas 4-6 SD, orang tua, guru SD dan Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas sebagai informan, serta peneliti sebagai orang yang merancang ide konten. Di fase produksi yang terlibat hanya peneliti saja sebagai animator serta pengisi *voiceover*. Dalam penyampaian, video *series* akan tayang *channel* Youtube yang nantinya akan dibuat oleh peneliti, serta dinas pendidikan kabupaten banyumas sebagai media *partner* yang nantinya akan membantu dalam penyebaran video *series* "Bijak ber-*smartphone*" ke SD-SD yang ada di kabupaten banyumas.

**3. Where : Dimana video *series Motion graphics* "Bijak Ber-*Smartphone*" akan tersedia dan dapat diakses oleh anak-anak kelas 4-6 SD?**

Video *series* ini nantinya akan tersedia di Youtube, serta potongan-potongan video *series* akan di unggah di Youtube short dan Tiktok.

**4. When : Kapan waktu peluncuran pertama dari video *series* "Bijak Ber-*Smartphone*" direncanakan?**

Setelah semua video *series* telah selesai dibuat, Video *series* pertama akan segera di unggah di Youtube. Kemudian

pengunggahan video-video selanjutnya akan diberikan jarak interval 1 hari antar video.

**5. Why : Mengapa anak kelas 4-6 SD menjadi target audiens utama dari perancangan ini ?**

Perancangan video *series Motion graphics* "Bijak Ber-*Smartphone*" ditujukan untuk anak kelas 4-6 SD karena mereka telah mulai menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari, terutama untuk menonton video dan bermain *game*. Namun, pada saat yang sama, mereka masih berada dalam tahap perkembangan kepribadian yang rentan, mereka masih belajar bagaimana mengendalikan diri, mengambil keputusan, dan berinteraksi dengan orang lain. Pada tahap ini, anak-anak juga sangat rentan terhadap pengaruh dari lingkungannya, termasuk pengaruh dari media sosial dan internet. sehingga penting untuk memberikan pemahaman yang tepat mengenai penggunaan *smartphone* yang bijak sejak dini.

**Why : Mengapa penting untuk memberikan edukasi tentang penggunaan *smartphone* yang bijak kepada anak kelas 4-6 SD dan apa saja dampak negatif yang mungkin terjadi jika hal ini diabaikan?**

Memberikan edukasi tentang penggunaan *smartphone* yang bijak kepada anak-anak kelas 4-6 SD sangatlah penting karena *smartphone* saat ini telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak pada rentang usia ini masih dalam tahap perkembangan yang rentan, baik secara fisik maupun mental.

Jika tidak diberikan pemahaman yang tepat, penggunaan *smartphone* yang tidak bijak dapat menimbulkan dampak negatif, dampak negatif yang mungkin akan terjadi antara lain seperti kecanduan terhadap *smartphone*, paparan konten tidak sesuai usia sehingga dapat mempengaruhi pola pikir dan perilaku mereka, dan resiko menurunnya kesehatan fisik dan mental.

**6. How : Bagaimana penggunaan *smartphone* yang bijak?**

Penggunaan *smartphone* yang bijak merujuk pada pemanfaatan perangkat tersebut dengan kesadaran dan tanggung jawab penuh, guna menghindari perilaku yang berpotensi merugikan diri sendiri atau orang lain. dengan mempertimbangkan dampaknya terhadap kesehatan fisik dan mental, hubungan sosial, dan produktivitas.

**How : Bagaimana tahapan perancangan video series *Motion graphics* “Bijak Ber-*Smartphone*” dilakukan untuk memastikan konten sesuai dengan pemahaman anak kelas 4-6 SD?**

Adapun tahapan perancangan video series *Motion graphics* "Bijak Ber-*Smartphone*" yang dilakukan untuk memastikan konten sesuai dengan pemahaman anak kelas 4-6 SD adalah:

**1) Penentuan Tujuan:**

Mengidentifikasi tujuan utama dari perancangan video series ini, yaitu memberikan edukasi kepada anak kelas 4-6 SD tentang penggunaan *smartphone* yang bijak.

**2) Riset dan Analisis Target Audiens:**

Melakukan penelitian mendalam mengenai karakteristik dan pemahaman anak kelas 4-6 SD terhadap penggunaan *smartphone*, serta menganalisis kebutuhan dan harapan mereka terhadap video series ini.

**3) Pengembangan Konten:**

Merancang konten dengan topik-topik yang relevan dan mudah dipahami oleh anak-anak, seperti pengenalan *smartphone*, dampak positif dan negatif penggunaan *smartphone*, penggunaan sosial media yang aman, dan prinsip-prinsip penggunaan *smartphone* yang bijak.

**4) Gaya Ilustrasi dan Tipografi:**

Menggunakan gaya ilustrasi *flat design* dengan warna pastel yang menarik dan sesuai dengan selera anak-anak. Selain itu, Gaya tipografi sans serif dipilih karena

kemudahan baca dan kesederhanaannya. Bentuk huruf yang sederhana dan jelas pada tipografi sans serif meminimalkan kebingungan visual, memungkinkan anak-anak fokus pada bacaan tanpa distraksi.

**5) Penyusunan *Storyboard*:**

*Storyboard* adalah gambaran visual yang digunakan sebagai panduan untuk merencanakan dan menceritakan suatu cerita atau skenario secara berurutan dalam bentuk ilustrasi atau gambar.

**6) Produksi *Video Series*:**

Memulai tahap pembuatan video *series Motion graphics* dengan fokus pada pengembangan grafis yang menarik, serta memastikan konten disampaikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Dengan memperhatikan tahapan-tahapan ini, perancangan video *series Motion graphics* "Bijak Ber-Smartphone" dapat memastikan kontennya sesuai dengan pemahaman dan kebutuhan anak kelas 4-6 SD.

**b. USP**

media edukasi yang efektif dan menarik bagi anak karena menggabungkan gaya belajar visual dan auditorial. Format video *series* juga memberikan kontinuitas dalam penyampaian materi edukatif, sehingga anak-anak dapat mengikuti materi edukasi secara bertahap. Selain itu, video *series motion graphics* dapat digunakan untuk menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang mudah dipahami oleh anak-anak.

**c. *Positioning***

Sumber edukasi *discovery learning* berupa video *series motion graphics* yang membantu anak-anak memahami penggunaan

*smartphone* dengan bijak secara komprehensif dan menarik bagi anak-anak.

### **3.4. Target audience dan target *market***

#### **Target *audience***

##### **1. Demografis**

- a. Usia: Anak-anak kelas 4-6 SD (sekitar usia 9-12 tahun).
- b. Jenis Kelamin: laki-laki dan perempuan.
- c. Kelas: Kelas 4-6 SD.

##### **2. Geografis**

ditujukan untuk anak-anak di daerah Kabupaten Banyumas (karena melibatkan Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas sebagai media *partner*). Namun, video ini dapat diakses secara online oleh anak-anak di seluruh wilayah yang memiliki akses internet.

##### **3. Psikografis**

Anak-anak yang menggunakan *smarphone* dalam kehidupan sehari-hari, menghabiskan banyak waktu untuk menonton video dan bermain *game*, sudah mengenal sosial media, kepribadian yang masih dalam tahap perkembangan.

#### **Target *market***

##### **a. Orang tua yang mempunyai anak kelas 4-6 SD**

###### **1. Demografis**

- a. Usia: 25-45 tahun
- b. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan
- c. Pekerjaan: Bekerja, baik sebagai pegawai swasta, PNS, maupun wiraswasta

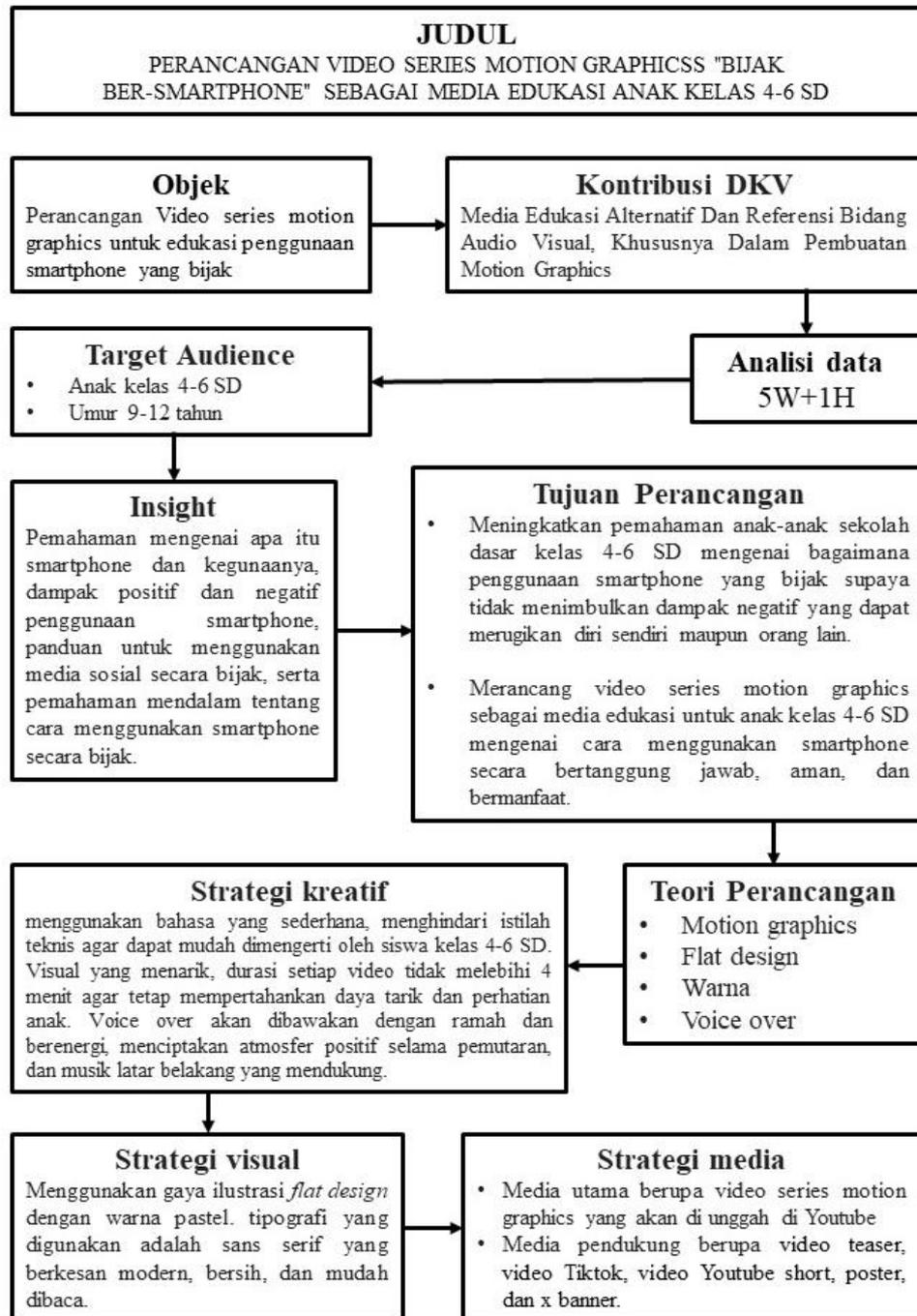
## **2. Geografis**

- a. Kabupaten Banyumas
- b. Wilayah Indonesia yang memiliki akses internet

## **3. Psikografis**

- a. Memiliki anak usia kelas 4-6 SD
- b. Peduli dengan pendidikan dan perkembangan anak
- c. Menginginkan anak yang bijak dalam menggunakan *smartphone*
- d. Memiliki akses internet

### 3.5. Kerangka Penelitian



Gambar 3.4 : Kerangka Penelitian

### 3.6. Jadwal Penelitian

NO	kegiatan	2023-2024									
		Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1	Pencarian topik dan fenomena	■									
2	Penentuan judul penelitian	■									
3	Pengumpulan data	■	■	■	■						
4	Analisi data		■	■	■						
5	Penyusunan proposal		■	■	■						
6	Pengajuan seminar proposal				■						
7	Seminar Proposal (TA 1)				■						
8	Revisi proposal				■	■					
9	Perancangan karya					■	■	■	■	■	
10	Sidang TA 2										■

Tabel 3. 1 jadwal Penelitian