Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)
Volume 5 Nomor 3 Mei 2021 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i3.8365

THE IMPACT OF THE INTENSITY OF USING MOBILE PHONES AMONG ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN IN UMBULHARJO DISTRICTS YOGYAKARTA

Sriwiyata

Universitas Widya Dharma Klaten, Indonesia
sriwiyata107@gmail.com

ABSTRACT

This research was supported by the assumption that elementary school children did not use mobile phones for doing assignments but they used mobile phones for entertainment activities. The research was conducted by distributing questionnaires and conducting interviews with respondents in 3 areas, namely Desa Semaki, Warungboto, and Mujamuju in Yogyakarta. Based on the results of this research,it turned out that the use of handphones among elementary school children in Kecamatan Umbulharjo, Yogyakarta was still good or reasonable. The children used mobile phones to do the school assignments everyday. When they felt bored in doing their assignments, they switched to use the mobile phone for entertainment activities, such as playing games with their friends. The results of the research in the field revealed that the samples were 30 students taken from 1724 respondents. Thus, the intensity of using mobile phones among elementary school children were high in order to improve their achievement. This was proven by the results of data analysis which obtained a percentage of 57.8% .

Keywords: intensity of using handphones, elementary school children

DAMPAK INTENSITAS PENGGUNAAN HAND PHONES PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN UMBULHARJO KOTA YOGYAKARTA

ABSTRAK

Penelitian ini dilatr belakangi dengan adanya dugaan bahwa penggunaan *Hand Phone* pada anak Sekolah Dasar tidak untuk mengerjakan tugas tetapi hanya untuk kegiatan hiburan semata Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Seberapa besarkah intensitas pengunaan Handphone anak Sekolah Dasar di Kecamatan Umbulharjo Kota Yogyakarta. Penelitian dilakukan dengan menggunakan angket dan wawancara kepada para responden di 3 wilayah antara lain Kelurahan Semaki, Kelurahan Warungboto dan Kelurahan Mujamuju di Kota Yogyakarta. Berdasarkan data yang diperoleh serta hasil wawancara yang telah dilakukan kepada para responden. Ternyata Penggunaan *Hand Phone* yang digunakan oleh anak Sekolah Dasar di Wilayah Kecamatan Umbulharjo Yogyakarta masih dapat dikatakan baik atau wajar. Penggunaan *Hand Phone* bagi anak Sekolah Dasar setiap harinya digunakan untuk mengerjakan tugas tugas sekolah. Apabila anak sudah mengalami kejenuhan dalam mengerjakan tugas mereka beralih menggunakan *Hand Phone* untuk hiburan yaitu bermain game dengan teman-temannya. Dari hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa sampel yang digunakan adalah sebanyak 30 orang siswa dengan jumlah responden 1724. Oleh karena itu intensitas penggunaan *Hand Phone* bagi anak Sekolah Dasar mempunyai intensitas yang tinggi dalam meningkatkan prestasi, hal ini dapat dikategorikan wajar. Hal ini didukung dengan responden yang menyatakan baik sebesar 57,8%

Kata Kunci: ***intensitas penggunaan HP, anak SD***

Submitted	Accepted	Published
06 Maret 2020	11 Mei 2021	25 Mei 2021

Citation	**:**	Sriwiyata, S. (2021). The Impact of the Intensity of Using Mobile Phones among Elementary School Children in Umbulharjo Districts Yogyakarta. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran), 5*(3), 812-819. DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i3.8365.

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi sekarang ini teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari- hari dalam menjalankan aktifitas kehidupan. Penggunaan handphone dan internet sudah bukan menjadi hal aneh ataupun baru lagi. Teknologi Informasi sebenarnya sudah ada sejak dahulu. Dulu manusia menciptakan teknologi karena dorongan akan hidup lebih baik. Sehingga mendorong manusia untuk membuat sebuah teknologi yang dapat membantu mereka dalam hal

Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)
Volume 5 Nomor 3 April 2021 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i3.8365

pekerjaan. Sehingga munculnya teknologi hingga sekarang. Sejak 1992, *handphone* hanya berfungsi untuk mengirimkan pesan singkat (SMS) dan menelpon tetapi sekarang ini,smartphone mulai tertancap di dunia seluler. Sejak itu, perkembangan dunia seluler pun makin cepat. *Handphone* tak lagi sekadar untuk menelepon atau mengirim pesan singkat. Sejumlah fitur canggih pun mulai disiapkan.

Smartphone telah berevolusi berkali-kali. Kemudahan yang dinikmati hari ini tentu tidak terlepas dari perkembangan smartphone bertahun-tahun yang lalu hingga kemunculan sistem operasi Android. Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang dikembangkan oleh Android Imc dan dibeli Google pada tahun 2005. Awalnya Android dikembangkan sebagai sistem operasi kamera digital, namun segera dialihkan ke *smartphone* setelah mempertimbangkan pangsa pasar yang lebih luas. Setelah kemunculan Android pengguna hamdphone dapat mengoperasikan aplikasi-aplikasi yang didapatkan di Playstore. Mulai dari penggunaan aplikasi WA, BBM, Instagram, Line, Facebook atau Game-game online. perkembangan handphone dari masa ke masa dimulai dari perangkat yang bernama HP (*Handphone*). HP perkembangan dari pesawat elektronik telephone. Bedanya, telephone masih menggunakan kabel untuk berkomukasi sementara HP tanpa perlu menggunakan kabel dan bersifat portable (praktis bisa dibawa kemana-mana).

Hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki handphone atau smartphone. Tentu saja hal ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena daya konsumsi dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda dibandingkan beberapa dekade ke belakang. Kini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting bagi semua kalangan masyarakat, di tambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan dari penyedia jasa layanan dari produsen smartphone itu sendiri dan berbagai provider pendukung. *Handphone* memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Seperti contoh kasus di Desa Nglinggi ada seorang anak kecil yang matanya terkena radiasi cahaya pada *handphone.* Karena setiap hari melihat semua orang dirumah memainkan handphoe sehingga anak tersebut ingin memainkan juga. Karena kecanduan akan permain di *handphone* dan tanpa ada pengawasan dari orang tua sehingga merusak mata anak karena radiasi cahaya handphone.

Handphone merupakan perangkat teknologi informasi yang sangat terkait dengan kebutuhan manusia. Berdasarkan paparan data Consumer Lab Ericsson, selain sebagai alat komunikasi, handphone memiliki fungsi lain. Riset tahun 2009, terdapat lima fungsi handphone yang ada di masyarakat. Handphone yang dulunya hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, kini pun telah berubah. Berikut persentase 5 fungsi handphone bagi masyarakat Indonesia

Pembatasan waktu penggunaan *handphone* di hari sekolah hanya 1-2 jam sepulang sekolah dilanjut untuk belajar dan hanya saat hari libur saja boleh bermain *handphone* sampai sore. Pembatasan kuota internet hanya pada waktu penggunaan *handphone* saja setelah itu data dimatikan untuk menghemat kuota. Orang tua selalu mengawasi setiap anak bermain handphone dan selalu mengecek akses apa saja yang dibuka oleh anak

KAJIAN TEORITIS

Hand Phone

Handphone merupakan alat telekomunikasi elektronik dua arah yang bisa dibawa kemana-mana dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan pesan berupa suara maupun pesan singkat atau bisa disebut dengan (short message service, SMS).

Smartphone atau “telepon pintar” mempunyai kemampuan seperti komputer yang dijalankan oleh sistem operasi yang mengontrol sistem dan kinerja barang elektronik. Dengan adanya smartphone sebagai perangkat yang fleksibel (mobile) memungkinkan para penggunanya untuk selalu terhubung melalui fasilitas telepon maupun data/internet secara bersamaan, Ini yang sangat membedakannya dengan telepon biasa. Fenomena smartphone ini adalah hasil dari perkembangan teknologi dan informatika yang semakin ke depan semakin

Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)
Volume 5 Nomor 3 April 2021 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i3.8365

mutakhir. Sebuah teknologi diciptakan tentunya memiliki fungsi dan dampaknya masing-masing.

Intensitas Penggunaan Handphone

1. **Pengertian Intensitas Penggunaan Handphone**

Ajzen (2005: 130) mengatakan bahwa "intensitas adalah suatu bentuk tindakan yang dilakukan individu untuk mencapai tujuan yang ingin di capai". Ajzen membagi intensitas menjadi empat aspek, yaitu:

1) Perhatian atau daya konsentrasi
2) Penghayatan atau pemahaman
3) Durasi atau kualitas
4) Frekuensi atau tingkatan

Abdul Aziz (2016: 126) Telepon genggam, telepon seluler atau handphone adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana (portabel atau mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel wireless).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan handphone adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensnya penggunaan perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, yang dapat dibawa ke mana-mana (portabel atau mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel wireless).

a. Sejarah handphone

Penemu sistem telepon genggam yang pertama adalah Martin Cooper, seorang karyawan Motorola pada tanggal 03 April 1973, walaupun banyak disebut-sebut penemu telepon genggam adalah sebuah tim dari salah satu divisi Motorola (divisi tempat Cooper bekerja) dengan model pertama adalah DynaTAC. Ide yang dicetuskan oleh Cooper adalah sebuah alat komunikasi yang kecil dan mudah dibawa bepergian secara fleksibel.

Cooper bersama timnya menghadapi tantangan bagaimana memasukkan semua material elektronik ke dalam alat yang berukuran kecil tersebut untuk pertama kalinya. Namun akhirnya sebuah telepon genggam pertama berhasil diselesaikan dengan total bobot seberat dua kilogram.

Santyaputra (2016:4) fitur-fitur pada handphone (smartphone) berdasar kelompok yaitu : 1) Aplikasi Browser Browser merupakan program atau aplikasi yang dirancang untuk menampilkan teks, gambar, dan juga dapat digunakan untuk berbagai macam interaksi internet untuk mengakses beragam informasi misalnya mengenai pendidikan, kesehatan, berita terkin, bahkan memberikan informasi mengenai letak suatu lokasi. Contoh aplikasinya yaitu: Google, Chrome, Firefox, Operamini 2) Aplikasi Sosial media dan komunikasi Aplikasi sosial media adalah aplikasi yang tidak hanya untuk menjalin komunikasi, sosial media juga menjadi sumber berita dan menjadi sarana untuk bertukar data. Contoh aplikasi sosial media dan komunikasi adalah: Facebook, Twitter Instagram ,Whatsapp, Sms, Telepon 3) Aplikasi office / Document Reader Merupakan aplikasi yang bisa membantu untuk membuka file dimana saja dan kapan saja, file dalam format doc, presentasi,excel,hingga pdf. Contoh aplikasinya adalah: Microsoft Office Mobile,Quick office,Polaris Office 4) Aplikasi Penjadwalan Aplikasi ini dapat membuat sebuah daftar panjang kegiatan yang ingin atau harus dilakukan, dan fitur ini akan mengingatkan penggunanya. Contoh apikasinya adalah: Kalender, Jam, Note, Evonote, Memo. 5) Aplikasi Penghitung Aplikasi ini adalah aplikasi untung menghitung angka-angka baik dalam jumlah yang sedikit maupun dalam jumlah yang banyak. Contoh aplikasinya seperti kalkulator. 6) Aplikasi Penyimpanan Data Merupakan aplikasi untuk menyimpan data penting, dan fitur kontak dan galeri yang berfungsi untuk menyimpan gambar dan nomer telepon. Contoh aplikasinya adalah : Kontak, Galeri, Dropbox,Google Drive.

2. Dampak Positif Penggunaan Handphone

Berikut disebutkan dampak positif dari smartphone : 1) Hubungan Antar Manusia Penggunaan ponsel dapat mempermudah komunikasi jarak dekat ataupun jarak jauh, dan mengurangi jumlah waktu di mana kita sulit berkomunikasi dengan orang lain. 2)

Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)
Volume 5 Nomor 3 April 2021 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i3.8365

Dunia Kerja dan Bisnis Pebisnis menggunakan ponsel mereka dengan tujuan bisnis disaat sedang liburan, mengaburkan batas antara kehidupan kerja dan kehidupan pribadi. Pengguna smartphone dapat dengan mudah mencari lowongan pekerjaan tanpa harus ke jobfair. 3) Dampak Demografis, Dapat mengurangi rasa terisolasi dan tidak terlalu bergantung dengan orang lain disaat ingin berhubungan dengan dunia lua. 4) Jenis Komunikasi, Pengguna dapat mengakses media sosial melalui ponsel, menambah variansi metoda atau cara-cara yang tepat untuk digunakan berkomunikasi.

3. Dampak Negatif Penggunaan Handphone

Berikut pula disebutkan dampak negatif -nya:

1). Kepribadian

Perubahan yang paling kentara yaitu tingkah laku. Selalu menggunakan ponsel setiap saat dapat membuat pengguna tidak terlalu peka terhadap lingkungan.

2). Kesehatan

Penggunaan ponsel yang berlebih akan menyebabkan gangguan tidur pada malam hari. Hal ini berdampak pada tingkat kelelahan dan stress yang tinggi. Selain itu radiasi sinyal dapat meningkatkan potensi penyakit kanker, terutama pada wanita dan anak-anak.

3). Korban Bullying

Menghina atau melakukan tindakan serangan sosial (cyber bullying) dalam berbagaibentuk dengan memanfaatkan internet atau teknologi digital lainnya sebagai media penyalurnya.

4). Dampak Kultural

Ponsel, tidak hanya mempunyai fungsi sebagai alat komunikasi yang canggih namun bisa juga mencerminkan ikatan batin (emosional) dan budaya yang melambangkan status sosial manusia sehingga manusia akan selalu menengok alat komunikasi ini sebagai ukuran status sosialnya, dan mereka akan selalu berlomba untuk mendapatkan yang terbaik agar tidak dipandang rendah dalam masyarakat. Selain itu, penggunaan smartphone melunturkan nilai moral dan sopan santun dalam masyarakat, bahkan sampai terjadi kejahatan dan penipuan melalui media sosial

Kebudayaan merupakan hasil karya buatan manusia. Kebudayaan ini memiliki beberapa bidang antara lain seni, adat, keyakinan, dan lain- lain. Adanya kebudayaan mampu memberi pengaruh terhadap kehidupan manusia. Di kehidupan manusia terutama yang menyangkut tentang teknologi. Oleh karena itu, di era sekarang banyak sekali dampak tentang masukknya teknologi di Indonesia

Salah satu dampak masukknya smarthpone di Indonesia adalah lunturnya kebudayaan daerah. Apabila dampak tersebut dibiarkan terus-menerus dapat mengikis lapisan kebudayaan yang telah dibangun lama sejak jaman nenek moyang. Salah satu kebutuhan agar dampak tidak meluas adalah dengan adanya program pengembangan kebudayaan didaerah. kualitas perkembangan kesadaran beragam bagi anak sangat bergantung pada kualitas prilaku atau pribadi orang dewasa atau warga masyarakat.

Pemanfaatan handphone dikalangan siswa banyak yang disalah gunakan, banyak siswa yang menggunakan handphone tidak untuk memperluas wawasan pengetahuan melainkan untuk hal-hal yang lain,misalnya untuk membuka facebook, intenet, kamera, permainan (game). Hal tersebut akan mempengaruhi perkembangan perilaku anak, sehingga di jumpai para siswa membawa handphone saat pergi ke sekolah

Pemerintah Kota Jogyakarta sangat mendukung sekali dalam memenuhi kebutuhan masyarakat di bidang teknologi. Hal ini terbukti Pemda Kota Yogyakarta memfasilitasi program internet gratis ke semua wilayah di Kota Jogyakarta dengan menggunakan jaringan kabel. Hal ini akan mendorong masyarakat dalam menggunakan internet di berbagai daerah di Kota Jogyakarta.

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan suatu kegiatan tentunya adanya faktor-faktor atau komponen-komponen yang akan mempengaruhi tercapainya tujuan yang kita kehendaki. Begitu pula dalam penelitian ini, ada komponen yang tidak boleh ditinggalkan yitu metode. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif.

Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)
Volume 5 Nomor 3 April 2021 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i3.8365

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena tidak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Dan dideskripsikan secara deduksi yang berangkat dari teori-teori umum, lalu dengan observasi untuk menguji validitas keberlakuan teori tersebut ditariklah kesimpulan. Kemudian di jabarkan secara deskriptif, karena hasilnya akan kami arahkan untuk mendiskripsikan data yang diperoleh dan untuk menjawab rumusan.

Variabel dalam penelitian ini adalah merupakan variabel tunggal yaitu pengawasan orang tua terhadap penggunaan handphone pada anak SD di Kecamatan Umbulharjo Kota Jogyakarta. Dalam penelitian ini peneliti mengambil 7 Sekolah Dasar di wilayah Kecamatan Umbulharjo Kota Jogyakarta.

Teknik Pengumpulan Data dengan menggunakan Wawancara dan dokumentasi. Dalam melaksanakan pengumpulan tentang dampak penggunaan gadget di wilayah kecamatan Umbulharjo kota Jogyakarta memiliki 7 SD Negeri dan 13 SD Swasta. Peneliti untuk mengumpulkan informasi tersbut karena luasnya wilayah dan jumlah siswa Sekolah Dasar yang banyak maka peneliti menetapkan quota dengan 2 Sekolah Dasar, yaitu 1 SD Negeri dan 1 SD Swasta dengan pertimbangan bahwa di Wilayah Kacamatan Umbulharjo mempunyai wilayah mempunyai wilayah yang paling luas dibandingkan dengan kecamatan lain di Kota Yogyakarta. Dalam pengumpulan informasi tersebut peneliti memandang bahwa kedudukan Sekolah Dasar baik negeri maupun swasta mempunyai kesetaraan dan kedudukan yang sama dan dilihat dari sisi umur anak Sekolah dasar mempunyai umur yang relatif sama. Dengan pertimbangan tersebut di atas peneliti cukup mengambil 2 sampel Sekolah Dasar yaitu SD Negeri dan SD Swasta yang berada di wilayah kecamatan Umbulharjo Kota Yogyakarta.

Penelitian ini di lakukan di Kecamatan Umbulharjo Kota Jogyakarta. Bahwa wilayah ini masuk kodya Yogyakarta yang mempunyai tingkat perkembangan teknilogi yang relatif tinggi. Hampir semua anak Sekolah Dasar mempunyai Hand Phone semua yang selalu dibawa baik dalam sekolah maupun dalam kehidupan sehari hari. Dengan banyaknya siswa SD yang membawa dan menggunakan *Handphone* , maka peneliti cenderung untuk meneliti wilayah ini, walaupun wilayah lain yang mempunyai kondisi yang relatif sama.

Suharsimi Arikunto, (2013:174) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yan diteliti. Dinamakan penelitian sampel apabila peneliti bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel. Jumlah sampel yang digunakan yairtu 30 orang jika hanya akan meneliti sebagian dari pupulasi maka penelitian tersebut dinamakan penelitian pupulasi. Penelitian ini menggunakan pendekan sampel karena hanya meneliti sebagian dari populasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Angket yang telah disebarkan pada siswa yaitu sebanyak 30 angket yang telah dipilih secara acak. Kemudian data yang telah diperoleh dari angket tersebut diolah dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang dilengkapi dengan

rumus: S% = SR/SI x 100%

Keterangan:
S% : Persentase
SR : Frekuensi
SI : Number of cases

Tabel 1. Daftar Nama Sampel Wilayah Umbulharjo

No		Nama Wilayah
1	E	Kel. Muja muju
2	K	Kel. Muja muju
3	R	Kel. Muja muju
4	L	Kel. Muja muju

Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)
Volume 5 Nomor 3 April 2021 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i3.8365

5	I	Kel. Muja muju
6	A	Kel. Muja muju
7	A	Kel. Muja muju
8	A	Kel. Muja muju
9	H	Kel. Muja muju
10	Z	Kel. Muja muju
11	N	Kel. Semaki
12	D	Kel. Semaki
13	I	Kel. Semaki
14	N	Kel. Semaki
15	N	Kel. Semaki
16	D	Kel. Semaki
17	E	Kel. Semaki
18	S	Kel. Semaki
19	A	Kel. Semaki
20	R	Kel. Semaki
21	I	Kel. Warungboto
22	E	Kel. Warungboto
23	H	Kel. Warungboto
24	A	Kel. Warungboto
25	K	Kel. Warungboto
26	A	Kel. Warungboto
27	D	Kel. Warungboto
28	S	Kel. Warungboto
29	M	Kel. Warungboto
30	A	Kel. Warungboto

Tabel 2. Hasil Perhitungan Angket tentang Intensitas Penggunaan *Handphone*

No	Nama	Item/ Butir Pernyataan (Hiburan)																			Jml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	E	2	3	2	2	2	3	3	2	4	3	3	2	3	4	2	2	3	4	3	3	55
2	K	3	2	1	2	3	3	2	3	4	3	2	2	2	3	4	3	2	3	4	2	53
3	R	2	1	3	2	2	1	1	2	2	1	2	3	2	3	2	1	1	2	3	2	38
4	L	3	4	4	3	3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	3	4	2	4	3	3	66
5	I	4	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	1	1	3	3	2	2	2	2	48
6	A	2	3	2	3	3	2	4	3	2	3	4	3	2	3	4	3	3	4	4	3	60
7	A	3	3	4	3	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	3	4	3	2	3	3	47
8	A	3	2	4	3	2	3	3	4	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	51
9	H	3	2	3	4	2	3	4	2	1	2	3	3	3	4	4	3	2	3	4	2	57
10	Z	2	2	2	3	1	2	1	2	3	3	2	3	1	3	2	4	3	4	3	3	49
11	N	4	3	2	1	1	3	2	2	5	3	4	3	4	5	5	3	3	2	2	2	59
12	D	3	2	4	3	5	3	2	1	1	3	4	3	2	4	2	2	3	2	4	1	54
13	I	3	2	4	1	2	2	2	2	3	4	2	4	4	4	2	3	1	3	3	3	54
14	N	5	3	3	2	2	2	2	5	3	2	1	2	2	3	4	2	3	5	5	3	59
15	N	4	3	2	4	3	2	3	4	5	1	1	2	3	3	2	3	3	2	3	3	56
16	D	1	2	2	2	2	4	1	4	3	2	3	3	4	2	2	4	3	3	3	3	53
17	E	3	4	3	2	3	3	3	2	4	3	2	3	2	4	3	2	4	3	3	2	58

Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)
Volume 5 Nomor 3 April 2021 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i3.8365

18	S	3	4	5	4	3	2	5	4	2	1	1	3	3	2	3	3	3	2	1	2	56
19	A	2	3	2	2	1	3	2	3	4	2	3	4	4	4	3	2	4	3	2	4	57
20	R	2	1	4	3	4	3	3	3	1	1	1	3	4	3	3	3	2	3	4	1	52
21	I	3	4	5	2	3	1	1	2	1	3	2	1	3	4	5	2	3	1	3	4	53
22	E	3	4	2	1	1	2	4	5	3	3	2	4	5	4	3	4	5	3	2	2	62
23	H	3	4	2	3	4	3	2	3	4	3	2	5	2	5	3	2	3	4	5	2	64
24	A	4	5	3	2	4	5	2	1	4	5	2	3	5	4	2	5	2	5	3	2	68
25	K	1	5	4	3	4	4	3	3	1	3	4	3	4	4	5	4	4	4	4	3	70
26	A	2	5	2	3	4	4	2	2	2	3	3	5	2	5	5	4	4	4	4	3	68
27	D	4	3	5	2	1	4	5	3	4	5	2	3	4	5	2	5	2	4	2	4	69
28	S	3	4	5	2	4	2	4	3	2	5	4	3	2	4	5	2	3	5	3	2	67
29	M	4	3	5	2	3	1	4	2	3	1	4	5	4	2	4	3	2	4	2	4	62
30	A	3	4	5	2	1	4	3	2	5	2	1	3	5	2	5	1	3	2	4	2	59
	Jumlah	87	93	97	73	78	81	80	81	87	80	73	91	89	87	97	89	83	94	93	77	1724

Dalam penelitian ini peneliti disamping menggunakan metode wawancara dan pengamatan, maka dapat peneliti laporkan data-data penelitian yang diambil pada dari beberapa daerah di wilayah Umbulharjo Jogyakarta data sampel siswa yang ada di Umbulharjo peneliti mengambil sampel sebanyak 30 anak siswa Sekolah Dasar yang diambil di tiga wilayah yaitu wilayah semaki, wilayah Warung boto dan Wilayah Muja Muju. Masing-masing wilayah diambil 10 anak untuk mewakili populasi yang mencerminkan Kecamatan Umbul Harjo.

Untuk kelompok indikator mengenai intensitas penggunaan handphone pada anak Sekolah dasar di Kecamatan Umbulharjo Jogyakarta

Pembahasan

Berdasarkan analisa data yang telah diperoleh dan telah dicocokan dengan hasil wawancara ternyata ada kesesuaian analisa data dengan hasil wawancara. Kesimpulan umum yang dapat diambil adalah para siswa Sekolah dasar mempunyai intenseitas yang normal dalam penggunaan hand Phone dalam melaksanakan aktivitas keseharian di rumah pada masa pandemic ini. Dari keterangan yang diperoleh oleh peneliti anak dalam menggunakan Hand phone selain untuk mengerjakan tugas tugas yang diberikan oleh guru dan sebagian waktu setelah tugas selesai atau mengalami kejenuhan, maka banyak siswa Sekolah Dasar menggunakan waktunya untuk bermain game dengan teman temanya. Dengan demikian dapat di inalisis bahwa intensitas penggunaan Smarphone sangat tinggi terhadap anak Sekolah Dasar terutama dalam penggunaan Smarphone yang pembelajaran dan sebagian untyuk dipakai untuk bermain.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini, sebagai berikut: Dalam penelitian mengenai Intensitas Penggunaan Handphone pada anak Sekolah Dasar adalah penggunaan handphone untuk peningkatan prestasi belajar mendapat presentase tertinggi yaitu baik, disusul penggunaan handphone untuk interaksi sosial dan yang terendah adalah penggunaan handphone untuk hiburan yaitu cukup baik. Hal ini terbukti dari hasil analisis yaitu: 1. Mengetahui Data Penggunaan Handphone yang meliputi: a. Dalam intensitas penggunaan handphone anak Sekolah Dasar mempunyai intensitas yang tinggi dalam meningkatkan prestasi hal ini dapat dikategorikan masih wajar. Hal ini didukung dengan perolehan persentase 57.8% dari responden yang menyatakan baik; b.Dalam intensitas penggunaan handphone anak Sekolah Dasar memang sangat tinggi dalam mengejakan tugas tugas sekolah sedang penggunaan untuk hiburan yang memang ada

Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)
Volume 5 Nomor 3 April 2021 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i3.8365

tetapi setelah mengalami kejenuhan, untuk menghilangkan kejenuhan yang dihadapi oleh anak adalah dengan bermain game dengan teman temanya.c.Dalam intensitas penggunaan handphone anak Sekolah Dasar , ternyata tidak berdampak dalam kegiatan negative lainnya, sehingga sangat didukung bahwa intensitas penggunaan Hand Phone anak Sekolah Dasar dapat digunakan sebaik baiknya untuk peningkatan prestasi belajar; 2. Mengetahui Respon Penggunaan Handphone

Dari hasil penelitian intensitas penggunaan handphone anak Sekolah dasar di kecamatan Umbulharjo Jogyakarta masih dalam kondisi baik sesuai dengan anjuran orang tua dan bapak ibu guru di Sekolah. Memang untuk menghilangkan kejenuhan siswa Sekolah Dasar menggunakan Hand Phone untuk kegiatan Game dengan teman temanya.

Berdasarkan kesimpulan penelitian penulis memberikan rekomendasi sebagai berikut: 1) Bagi Guru, hendaknya lebih memberikan poengawasan/ pemantauan kepada para pengguna HandPhone terutama orang tua persta didik dalam memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang ada pada handphone untuk keperluan kegiatan belajar dan pembelajaran mengingat sedikit sekali yang menggunakan e-learning di dalam kelas. 2) Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian serupa hendaknya dapat melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul, A. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Pemahaman Komputer Multimedia. *JKPM*, 3(1), 12-20.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

Hadiwidjodjo. (2014) Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak. Di unduh dari http://www.satuharapan.com/life/8-dampak-positifpenggunaan-gadget-bagi-anak

Henderson, A. T., & Mapp, K. L. (2002). A New Wave of Evidence: The Impact of School, Family and Community Connections on Student Achievement. Austin, TX: Southwest Educational Development Laboratory.

Hurlock (1956). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Jakarta

Irianto. (2015). Pencabulan Anak SD di pringsewu. Di unduh dari http://www.saibumi.com/artikel-62176-bd-pencabul-anak-sd-dipringsewu-tidak-ditahan.html

Loree, P. (1970). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Jakarta

Noegroho, A. (2011). *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Satyaputra, A., Aritonang, E. M., & Kom, S. (2016). Lets Build Your Android Apps with Android Studio. Elex Media Komputindo.

Setyani, N. & Ika, (2013). Penggunaan Media Sosial Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas. Jurnal Komunikasi Universitas Sebelas Maret,(Online),(http://digilib.uns.ac.id/penggguna.php?mn=detail&d_id=31514. Diakses pada hari Sabtu, 6 Maret 2020)