

Dampak Penggunaan Handphone terhadap Aktivitas Belajar Siswa Siswi Sekolah Menengah Pertama di Kota Medan

Ayu Andini , Dian Novitri²,
DiniLestari³

Ayuandini890@gmail.com, diannovitri11@gmail.com, Dinilestarihasibuan@gmail.com

¹ Mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

² Mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

³ Dosen Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

ABSTRACT

The rapid advancement of data and communication technology affects every aspect of human life. The world of education is no exception. For communication purposes, cell phones or cell phones can have a positive and negative influence on student learning activities. The purpose of this study was to identify the impact of mobile phone use on the learning activities of junior high school students in Medan City. This research uses quantitative methods. Where the information collection method used in this study is a questionnaire. This study provides information that the use of mobile phones affects the learning activities of students in high school. But cell phones also have bad consequences. These include disturbing eye health, making students forget when to study, and viewing inappropriate photos for students to see. Reality reports that 100% of students are dependent on cell phones.

Keywords: Cellphones, Learning Activities, Use of Mobile Phones

ABSTRAK

Kemajuan teknologi data serta komunikasi yang sangat pesatengaruhi tiap aspek kehidupan manusia. Tidak terkecuali dunia pembelajaran. Buat keperluan komunikasi, hp ataupun hp bisa membagikan pengaruh positif serta negatif terhadap aktivitas belajar siswa. Tujuan dari riset ini merupakan buat mengenali akibat pemakaian hp terhadap kegiatan belajar siswa SMP di Kota Medan. Riset ini memakai tata cara kuantitatif. Dimana metode pengumpulan informasi yang digunakan dalam riset ini merupakan kuesioner. Riset ini menciptakan informasi kalau pemakaian hp mempengaruhi terhadap kegiatan belajar siswa di SMA. Tetapi ponsel pula mempunyai akibat kurang baik. Antara lain, mengusik kesehatan mata, membuat siswa kurang ingat waktu buat belajar, serta memandang foto yang tidak pantas buat dilihat siswa. Kenyataan melaporkan kalau 100% siswa tergantung pada ponsel.

Kata Kunci: Handphone, Aktivitas Belajar, Penggunaan Handphone

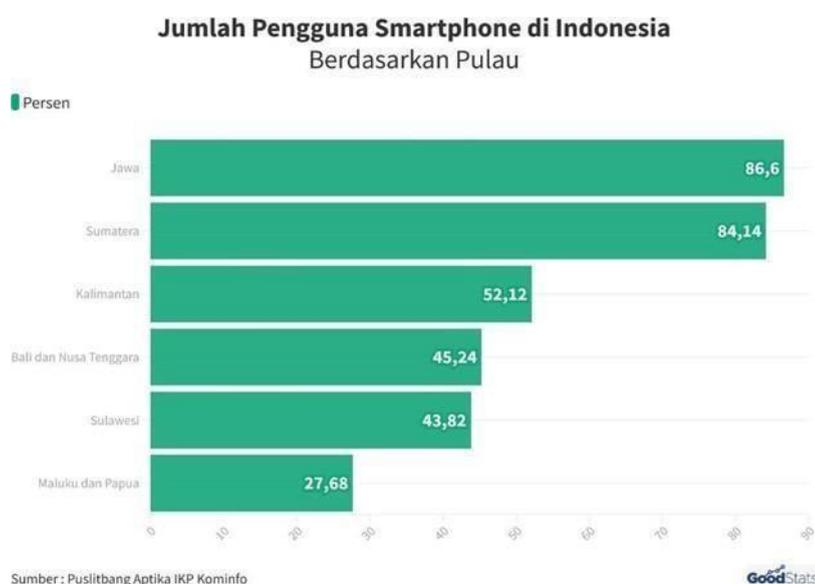
PENDAHULUAN

Pertumbuhan teknologi saat ini ini sangat pesat. Di masa modern ini, teknologi terus menjadi tumbuh serta menjadikan teknologi selaku bagian berarti dalam kehidupan manusia. Kemajuan teknologi tersebut sudah menimbulkan begitu banyak pergantian dalam aspek kehidupan manusia, salah satunya

merupakan aspek komunikasi. Komunikasi yang dahulu memerlukan waktu lama buat tersampaikan, saat ini dengan teknologi seluruhnya jadi sangat dekat serta tanpa jarak.

Apalagi, pemakaian internet di Indonesia bertambah dalam 5 tahun terakhir. Dimana persentase lonjakannya menggapai 54, 25 persen, nampak dari pemakaian internet pada tahun 2018 sebanyak 132, 7 juta pengguna. Laporan dari hasil survey Indonesiabaik. id menampilkan kalau dari aspek sosial budaya warga Indonesia menampilkan kalau kebanyakan warga Indonesia telah mempunyai smartphone. Dimana pengguna smartphone di Indonesia menampilkan nyaris menggapai 2/ 3 dari total penduduk Indonesia ataupun dapat dikatakan 2 kali lipat dari jumlah mereka yang tidak mempunyai smartphone.

Hasil laporan yang bersumber dari Puslitbang Aptika IKP Kominfo menampilkan beberapa pembagian penggunaan smartphone dari segi daerah, usia, dan jenis kelamin sebagai berikut.



Dari informasi tersebut nampak, bersumber pada pulau menampilkan kalau proporsi kepemilikan smartphone di Indonesia sebagian besar terletak di pulau Jawa ialah sebesar 86, 60 persen. Perihal ini diakibatkan akses internet lewat smartphone, akses telekomunikasi yang lumayan baik serta harga fitur smartphone yang terjangkau di Pulau Jawa. Disusul Sumatera, pemakaian smartphone sebesar 84, 14 persen. Setelah itu Pulau Kalimantan sebesar 43, 82 persen.

Ponsel pintar ialah teknologi yang tumbuh begitu pesat, jadi media komunikasi yang mutakhir serta tanpa batasan. Pemberian smart phone orang tua kepada anaknya buat media komunikasi mempermudah orang tua buat berbicara dengan anaknya kala di rumah ataupun di luar rumah, tidak hanya buat memudahkan modul pendidikan sehingga bisa tingkatkan prestasi belajarnya, serta pula supaya anak tidak tidak ketahui apa- apa(Sulaiman, 2020). Hasil riset Fitri(2022) berkata kalau rata- rata siswa telah difasilitasi oleh orang tuanya buat mempunyai smartphone android dengan tujuan buat mempermudah siswa dalam belajar. Tidak hanya akibat positifnya, smartphone pula mempunyai akibat negatif yang tidak kalah besarnya dengan akibat positifnya. Terdapat yang memakai smartphone buat menaikkan nilai pelajaran sekolah, belajar dengan apa yang terdapat di smartphone. Tetapi di sisi lain terdapat pula yang

Hal ini sesuai dengan temuan awal siswa SMP di kota Medan menggunakan handphone Android secara berlebihan dan menyebabkan terganggunya pembelajaran siswa. Dari hasil observasi awal ini, penggunaan handphone Android yang berlebihan di kalangan siswa SMP di kota Medan menyebabkan siswa kurang mendapatkan materi di sekolah. Siswa menganggap kesenangan dan kesenangan yang berlebihan dalam menggunakan ponsel Android membuatnya memiliki banyak fitur hiburan, dan dapat menjadi alat untuk membantu siswa menghilangkan kebosanan. Selain itu, di bagian tentang pengaruh penggunaan ponsel Android ini, kami menemukan bahwa siswa lebih cenderung menggunakan ponsel Android dengan teman mereka daripada belajar di rumah. Misalnya bermain game, chatting online atau menonton video lucu di TikTok. Dan mereka melakukannya setiap hari sepulang sekolah hingga larut malam. Efek dari handphone Android ini adalah siswa sangat sulit bangun pagi untuk melakukan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Selain itu, dampak negatif yang dihadapi siswa jika terlalu sering menggunakan ponsel Android adalah sebagai berikut, penglihatan kabur, masalah tidur, masalah konsentrasi selama jam sekolah, kecanduan terus-menerus pada ponsel Android dan sakit kepala.

Hal ini menunjukkan bagaimana penggunaan handphone mempengaruhi pembelajaran siswa SMP di kota Medan. Ada yang menggunakannya sebagai pencari informasi atau untuk menambah wawasan, ada pula yang menggunakannya sebagai aplikasi hiburan. Informasi tentang nama sepuluh siswa SMP di Kota Medan yang menggunakan smartphone. Alasan kami menyebutkan hal tersebut dalam judul penelitian ini adalah karena kami tertarik dengan pengaruh handphone Android ini terhadap pembelajaran siswa khususnya siswa SMP di kota Medan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tergerak untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMA Di Kota Medan”. Dengan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi, peneliti ingin mengetahui apa pengaruh handphone Android terhadap siswa dan apakah siswa dapat memanfaatkan teknologi yang ada dengan teknologi yang lebih maju, atau sebaliknya. Keberadaan smartphone mempengaruhi siswa baik secara positif maupun negatif. Salah satu dampak positifnya adalah penggunaan smartphone dalam pembelajaran untuk memudahkan akses siswa terhadap konten pembelajaran, namun di sisi lain hal ini juga berdampak negatif bagi siswa karena beberapa siswa menyalahgunakan smartphone dan salah satunya mengganggu siswa. . kegiatan belajar di rumah.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Kuantitatif, penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode survei. Penelitian kuantitatif jenis survei merupakan penelitian kuantitatif menggunakan kusioner sebagai instrumen. Kusioner merupakan lembaran yang berisikan daftar pertanyaan atau pernyataan dengan struktur yang ditentukan berdasarkan variabel-variabel yang ada (M.Mangundap, 2019).

kepada responden (Sugiyono, 2013). Dan dokumentasi, dokumentasi adalah sejumlah besar fakta dan informasi yang terekam dalam bahan berupa dokumen. Sebagian besar informasi yang tersedia adalah surat, buku harian, cinderamata, foto, dan lainnya (Septyawan, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil Pengambilan Data

Usia	Jenis Kelamin	Sekolah	Lama Waktu Menggunakan Hp dlm Sehari (jam)	Lama Waktu Belajar Menggunakan Hp (jam)	Aplikasi yg Digunakan
13	Pr	A	9	2	WA, IG, Game OL
15	Lk	A	6	<1	WA,Ytb,Game OL
13	Lk	B	3-9	4	Tiktok,IG,Game OL
13	Pr	B	3	1-2	IG,WA,YTB,TIKTOK
13	Pr	C	6	2	WA,TIKTOK,YTB
16	Pr	C	3-5	2	GCR,SOSMED
13	Pr	D	3-5	1-2	YTB,IG,TIKTOK
15	Pr	D	3-5	1-2	WA, IG, YTB
13	Pr	E	7-10	1-3	WA,Game OL,IG
14	Lk	E	8	1-2	Ytb,Tiktok

Frekuensi Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa



Dalam penelitian ini data diambil dengan menggunakan Google Form, peneliti mengidentifikasi frekuensi seberapa sering siswa siswi Sekolah Menengah Pertama dalam menggunakan Handphone sebagai media pembelajaran.

Dampak Positif Penggunaan Handphone bagi Siswa

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan handphone berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar (Rahayuningsih & Zede, 2019). Begitu pula dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa handphone mempengaruhi kinerja siswa karena pengaruh konsentrasi belajar (Nurmalasari & Wulandari, 2018).

Media sosial telah menjadi alat yang berguna untuk belajar dan mengajar karena fungsinya terkait dengan berbagi informasi, seperti dokumen, komunikasi virtual, dan pembangkitan pengetahuan (Hosen et al., 2021). Berdasarkan hasil wawancara dengan para partisipan, hampir setiap orang memiliki aplikasi media sosial. Aplikasi yang banyak digunakan oleh para remaja saat ini antara lain media sosial seperti facebook, instagram, tiktok dan lainnya. Meskipun dalam praktiknya media sosial sangat sedikit digunakan untuk mendukung pembelajaran. Beberapa program tersebut lebih sering digunakan untuk pertemuan sosial dan sebagai sarana berkomunikasi dengan masyarakat. Media sosial dapat didefinisikan secara luas sebagai kumpulan aplikasi berbasis web yang memungkinkan koneksi virtual pengguna dengan minat yang sama untuk bertukar informasi atau ide, video dan gambar dalam komunikasi dan jaringan virtual (Junco et al., 2011; Mastrodicasa & Metellus) . , 2013). Fenomena sosial lain yang ada di manamana muncul dari

secara keseluruhan (Gunter, 2019b). Peneliti sebelumnya telah menemukan bahwa penggunaan ponsel siswa mempengaruhi kegiatan belajar siswa di sekolah dan bahkan di rumah (Daliani, 2020). Menggunakan ponsel memudahkan siswa untuk belajar kapan dan di mana mereka inginkan. Ini juga memfasilitasi pembelajaran "just-in-time", di mana pelajar sering dapat memanfaatkan waktu henti yang tidak terduga karena mereka sering membawa perangkat mereka (Ferreira et al., 2015). Ponsel mendukung pembelajaran offline dan online. Berkat penggunaan offline, pengguna seluler dapat menyimpan semua jenis materi pembelajaran seperti PDF, Powerpoint, Word, Excel, gambar, dan animasi (Darko-Adjei, 2019). Akses internet menuntut siswa untuk mengunjungi website untuk memenuhi kebutuhan informasinya. Mobile mapping telah mengubah dinamika kegiatan belajar siswa.

Dampak Negatif Penggunaan Handphone bagi Siswa

Ponsel adalah topik yang sangat penting bagi orang-orang di era globalisasi. Ponsel adalah barang yang berguna jika digunakan dengan benar, tetapi jika ponsel tidak digunakan dengan benar, itu memiliki efek negatif. Banyak guru khawatir bahwa siswa akan menggunakan perangkat seluler mereka untuk mengirim pesan teks, bermain game, memeriksa Facebook, atau aktivitas lain yang tersedia bagi mereka di media digital yang berkembang pesat (Kuznekoff & Titsworth, 2013). Wawancara kami dengan para peserta mengungkapkan bahwa para siswa menyimpan buku di samping ponsel mereka saat belajar di rumah. Saat belajar, siswa memasang musik atau file MP3 untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, namun ketika telepon atau SMS berdering, siswa mengangkat telepon genggamnya. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa siswa yang sering menggunakan gawai di luar batas menyebabkan masalah dalam pembelajarannya (Kurniawati, 2020). Sementara itu, akibat negatif lain dari penggunaan handphone adalah kurangnya fokus dalam kegiatan belajar. Fokus berarti fokus pada sesuatu. Dalam belajar, itu berarti pemikiran yang mendalam. Perhatian siswa terpusat pada penjelasan atau instruksi guru. Fokus yang kurang baik pada anak dapat berpengaruh negatif terhadap perkembangan dan kemajuan anak, seperti anak menjadi sulit diajak bicara, orang tua tidak tanggap, dan siswa pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Sanjiwani et al.2020). Bermain game dan media sosial tidak dilarang dalam dosis normal. Namun penggunaan yang berlebihan dapat membuat anak malas beraktivitas, mempengaruhi konsentrasi saat belajar dan mempengaruhi kesehatan fisiknya (Hasanah & Saputra, 2022). Hasil penelitian sebelumnya menemukan bahwa anak-anak yang banyak menggunakan handphone cenderung malas dan ketika menghadapi masalah, mereka menginginkan cara yang mudah untuk menyelesaikan masalah tersebut. Kondisi ini tercermin dari nilai hasil belajar dan tren buku yang dibelinya. Selain itu, menggunakan ponsel lebih dari tiga jam sehari biasanya membuat anak kurang mau belajar dan kurang fokus di kelas, sehingga wajar jika nilai citra anak menjadi rendah (Satrianawati, 2017). Internet telah menjadi faktor penting yang mendukung setiap proses pembelajaran. Gambar dan video seksual tersedia untuk konsumen dalam jumlah dan variasi yang belum pernah terjadi sebelumnya, seringkali gratis dan untuk tontonan pribadi (Yar, 2020), yang tentunya menjadi perhatian besar. Fakta ini

manfaat positif dan negatif. Menurut Laka Mendelson (2018), penggunaan ponsel dapat berdampak baik dan buruk bagi siswa. Ada manfaat yang baik ketika siswa menggunakan handphone sesuai dengan kemampuannya, misalnya untuk mengirim pesan ke teman atau mencari informasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru (Laka Mendelson, 2018). Sejalan dengan penelitian lain yang menyatakan bahwa telepon seluler terkoneksi dengan internet dan telepon seluler memiliki beberapa aplikasi, alat ini menawarkan manfaat positif bagi siswa terutama sebagai sarana komunikasi yang efektif dalam hubungan jarak jauh atau langsung online, serta data. Tengah. ruang yang dapat digunakan. Siswa sesuai dengan kebutuhannya dan ingat untuk mendukung sekolah (Taopan et al., 2019). Studi lain juga menemukan bahwa 70 persen ponsel digunakan sebagai media unggulan untuk pembelajaran sejarah dan mereka menggunakan ponsel untuk pembelajaran sejarah untuk mencapai kinerja yang lebih baik. Memang, hingga 10% siswa tidak memahami penggunaan ponsel untuk mengambil informasi tentang suatu mata pelajaran karena mereka tidak memahami fungsi ponsel (Alifzal et al., 2018).

SIMPULAN

Kesimpulan : Penggunaan handphone di lingkungan siswa sangat berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa. Penggunaan ponsel oleh siswa memiliki efek positif dan negatif tergantung pada penggunaan. Terlepas dari kelebihan, smartphone dipandang sebagai pedang bermata dua karena sebagian besar aplikasi seperti WhatsApp, Facebook, dan game berdampak negatif pada siswa karena kecanduan. Efek negatif dari ponsel pasti dapat menghambat belajar. Siswa sering terganggu oleh ponselnya bahkan kehilangan waktu sehingga kegiatan belajarnya terganggu oleh kegiatan lain seperti media sosial. Banyak faktor yang membuat belajar menjadi sulit, namun handphone hampir pasti menjadi salah satu variabel yang dapat mengganggu belajar siswa baik di rumah maupun di sekolah. Data menunjukkan bahwa 100% siswa yang memiliki ponsel sangat bergantung pada ponselnya.

REFERENSI

Arsyad, M., & Pahri, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMA. *Al-Ahya*, 8(2), 88-99.

Hudaya, A. (2018). Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2).

Putra, A. A., & Wahyuni, I. W. (2021). Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Siswa Sekolah Dasar. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 79-89.

Taopan, Y. F., Oedjoe, M. R., & Sogen, A. N. (2019). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap perilaku moral remaja di SMA negeri 3 kota Kupang. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan*

Pembelajaran, 5(1), 61-74.

Wahyudi, H. S., & Sukmasari, M. P. (2018). Teknologi dan kehidupan masyarakat. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1), 13-24.