

## Pengaruh Smartphone Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Sekolah Dasar dalam Pelajaran Matematika

**Novelia Rahmi**

Universitas Riau, Pekanbaru

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Email: [novelia.rahmi0951@student.unri.ac.id](mailto:novelia.rahmi0951@student.unri.ac.id)

---

**Abstract:** *The use of smartphones has now become a necessity for every level of society. In this era of increasingly sophisticated technology, everything is made quickly and very easily accessible via smartphone. Smartphones among students are more widely used as a means of entertainment and learning, especially to improve their mathematical knowledge. Many students think that mathematics is a scourge in learning activities at school. It cannot be denied that mathematics will always be related to our lives forever, as simple as counting. This research aims to analyze students' responses to the influence of smartphones on elementary school students' numeracy skills. The type of method in this research is qualitative research. The method used is descriptive-qualitative using instruments in the form of questionnaires. The data analysis technique in this research uses 4 Likert scale categories, namely (SS) strongly agree, (S) agree, (TS) disagree, (STS) strongly disagree. Each answer to the statement is grouped into 2 positive and negative responses. The Likert scale data obtained was then analyzed using Microsoft Excel. Based on the research results, 37 students in class VB at SDN 111 Pekanbaru were included in the good category regarding the influence of smartphones on elementary school students' numeracy skills. The categories obtained show that the influence of smartphones is not that bad in influencing elementary school students' numeracy skills.*

**Keywords:** *The influence of smartphones, numeracy skills, elementary school.*

---

**Abstrak:** Penggunaan *smartphone* pada saat ini sudah menjadi kebutuhan bagi setiap kalangan masyarakat. Di era teknologi yang semakin canggih, membuat segala sesuatu dengan cepat dan sangat mudah di akses melalui *smartphone*. *Smartphone* di kalangan pelajar lebih banyak digunakan sebagai sarana hiburan dan belajar, terutama dalam meningkatkan pengetahuan matematis mereka. Banyak pendapat dari siswa menganggap matematika merupakan momok dalam aktifitas belajar di sekolah, tidak dapat dipungkiri bahwa matematika akan selalu berhubungan dengan kehidupan kita sampai kapanpun, sederhananya seperti berhitung. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis respon peserta didik terhadap pengaruh *smartphone* terhadap kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. Jenis metode dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode yang digunakan adalah deskriptif-kualitatif dengan menggunakan instrumen berupa angket/kuesioner. Teknis analisis data dalam penelitian ini menggunakan 4 kategori skala likert, yaitu (SS) sangat setuju, (S) setuju,

(TS) tidak setuju, (STS) sangat tidak setuju. Setiap jawaban dari pernyataan dikelompokkan menjadi 2 respon positif dan negatif. Data skala likert yang diperoleh, kemudian dianalisis menggunakan *Microsoft Excel*. Berdasarkan hasil penelitian 37 orang peserta didik kelas VB SDN 111 Pekanbaru termasuk dalam kategori baik mengenai pengaruh *smartphone* terhadap kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. Kategori yang di dapatkan tersebut menunjukkan bahwa pengaruh *smartphone* tidak begitu buruk dalam mempengaruhi kemampuan berhitung siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Pengaruh *smartphone*, kemampuan berhitung, sekolah dasar.

## 1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, penggunaan *smartphone* sudah menjadi sesuatu yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari, baik dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa. *Smartphone* merupakan sebuah alat yang pada saat ini sudah menjadi kebutuhan bagi manusia, baik itu untuk komunikasi, hiburan, membaca buku/berita dan banyak lagi hal lainnya yang bisa di akses melalui *smartphone*. Penggunaan *smartphone* dikalangan anak-anak atau peserta didik memiliki berbagai dampak yang positif dan negatif. Salah satu dampak positif dari penggunaan *smartphone* dikalangan peserta didik yaitu dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, dengan *smartphone* peserta didik dapat menggali informasi materi dari pelajaran mereka. Dampak negatif penggunaan *smartphone* dikalangan peserta didik salah satunya juga dapat menurunkan prestasi belajar peserta didik dikarenakan kebanyakan peserta didik lebih tertarik menggunakan *smartphone* mereka untuk bermain game dari pada belajar, sehingga mereka menjadi lupa waktu.

Pelajaran matematika merupakan pelajaran yang memberikan pengalaman belajar bagi siswa dengan melalui berbagai tahapan yang terencana hingga siswa menghasilkan pemahaman tentang konsep matematika yang mereka pelajari. Banyak pendapat dari siswa menganggap matematika merupakan momok dalam aktifitas belajar di sekolah, tidak dapat dipungkiri bahwa matematika akan selalu berhubungan dengan kehidupan kita sampai kapanpun. Ada banyak sekali ilmu yang menggunakan dan mengandalkan matematika (Alim et al., 2021). Sederhananya seperti berhitung. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan menerapkan konsep dan keterampilan bilangan operasi hitung dalam kehidupan sehari-hari, misalnya di rumah, bekerja dalam kehidupan bermasyarakat, dan kemampuan menjelaskan informasi yang terdapat di sekitar kita.

Penggunaan *smartphone* sebagian memberikan dampak yang positif terhadap kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. Materi yang tidak mereka pahami bisa dilihat video tutorial pengerjaannya melalui youtube, namun *smartphone* juga memberi pengaruh yang tidak baik terhadap kemampuan berhitung siswa, siswa lebih senang menggunakan *smartphone* milik mereka untuk menentukan hasil dari soal matematika mereka tanpa mencoba menghitung secara manual terlebih dahulu. Hal tersebut membuat siswa menjadi ketergantungan karena hasilnya lebih cepat diperoleh dibandingkan berhitung secara manual menggunakan tata cara yang ada dibuku atau penjelasan dari guru.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SDN 111 Pekanbaru ternyata penggunaan *smartphone* dikalangan peserta didik tidak terlalu memberi pengaruh buruk terhadap kemampuan berhitung peserta didik. Para peserta didik lebih senang berhitung secara manual karena dengan cara tersebut mereka dapat memahami konsep matematika yang mereka pelajari dengan lebih baik.

## 2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode yang digunakan adalah deskriptif-kualitatif untuk menganalisis respon para peserta didik tentang pengaruh smartphone terhadap kemampuan berhitung siswa sekola dasar. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VB SDN 111 Pekanbaru, Riau yang berjumlah 37 orang siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket/kuesioner. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membagikan kertas angket secara langsung kepada siswa VB SDN 111 Pekanbaru. Hal tersebut juga dapat mempermudah siswa bertanya secara langsung tentang apa yang kurang mereka pahami terkait isi dari angket tersebut. Adapun teknis analisis data dalam penelitian ini menggunakan 4 kategori skala likert, yaitu (SS) sangat setuju, (S) setuju, (TS) tidak setuju, (STS) sangat tidak setuju. Setiap jawaban dari pernyataan dikelompokkan menjadi 2 respon positif dan negatif. Data skala likert yang diperoleh, kemudian dianalisis menggunakan *Microsoft Excel*.

Tabel 2.1 Kriteria Respon Peserta Didik

Persentase (%)	Kategori
$81,25 < x < 100$	Sangat Baik
$62,5 < x < 81,25$	Baik
$43,75 < x < 62,5$	Kurang

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Penelitian

Dari angket/kuesioner yang dibagikan kepada siswa kelas VB SDN 111 Pekanbaru, maka didapatkan hasil kuesioner sebagai berikut.

Tabel 3.1 Data Peserta Didik

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	KELAS
1	FAZILA	PEREMPUAN	VB
2	HARYA	LAKI-LAKI	VB
3	HAFIZ	LAKI-LAKI	VB
4	ALINNI	PEREMPUAN	VB
5	LILI	PEREMPUAN	VB
6	ADITIA	LAKI-LAKI	VB
7	NAYRA	PEREMPUAN	VB
8	REFKI	LAKI-LAKI	VB
9	YOGA	LAKI-LAKI	VB
10	HALIMAH	PEREMPUAN	VB
11	NATASYA	PEREMPUAN	VB
12	RAFAEL	LAKI-LAKI	VB
13	KHAIRIL	LAKI-LAKI	VB
14	JULIA	PEREMPUAN	VB
15	SHYFA	PEREMPUAN	VB
16	DELA	PEREMPUAN	VB
17	ABDUL	LAKI-LAKI	VB
18	RAHMAN	LAKI-LAKI	VB
19	AKMAL	LAKI-LAKI	VB
20	NADIF	LAKI-LAKI	VB
21	ZASKIA	PEREMPUAN	VB
22	FITRI	PEREMPUAN	VB
23	WAHYU	LAKI-LAKI	VB
24	ZIMRAAN	LAKI-LAKI	VB
25	SABRI	LAKI-LAKI	VB
26	TOMI	LAKI-LAKI	VB
27	ARCEL	PEREMPUAN	VB
28	KAIRUL	LAKI-LAKI	VB
29	VIRGINIA	PEREMPUAN	VB
30	PITA	PEREMPUAN	VB
31	SAYID	LAKI-LAKI	VB
32	DUTA	LAKI-LAKI	VB
33	ALFATTAH	LAKI-LAKI	VB
34	ALFATIH	LAKI-LAKI	VB
35	NUR	PEREMPUAN	VB

36	ELMA	PEREMPUAN	VB
37	DANI	LAKI-LAKI	VB

Tabel 3.2 Data Angket Respon Peserta Didik

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Saya langsung bermain <i>smartphone</i> ketika pulang sekolah	4	12	18	3
2	Saya merasa kesal ketika orangtua menyuruh saya belajar ketika saya sedang bermain game di <i>smartphone</i> saya	3	2	18	14
3	Saya hanya belajar ketika disekolah saja	6	8	12	11
4	Sejak ada <i>smartphone</i> saya lebih tertarik dengan <i>smartphone</i> saya dari pada membaca buku	2	7	15	13
5	Saya merasa kesulitan dalam berhitung jika tidak ada kalkulator	4	9	14	10
6	Ketika ada PR saya lebih suka meminta bantuan orangtua atau orang sekitar saya	13	11	7	6
7	Saya lebih suka berhitung manual dari pada berhitung dengan kalkulator yang ada di <i>smartphone</i> saya	16	8	10	3
8	Menghitung secara manual membantu saya memahami konsep matematika lebih baik	23	9	3	2
9	<i>Smartphone</i> membuat semangat belajar saya meningkat	8	10	14	5
10	Saya lebih memilih buku dari pada <i>smartphone</i>	20	13	2	2

## Pembahasan

Berdasarkan tabel diatas, pernyataan nomor 1-5 merupakan pernyataan negatif, yang mana jawaban (TS) tidak setuju dan (STS) sangat tidak setuju merupakan respon jawaban yang positif dan jawaban (SS) sangat setuju dan (S) setuju merupakan respon yang negatif. Pernyataan nomor 6-10 pada tabel diatas merupakan pernyataan positif yang mana jawaban

(SS) sangat setuju dan (S) setuju merupakan respon yang positif dan jawaban (TS) tidak setuju dan (STS) sangat tidak setuju merupakan respon jawaban yang negatif.

Pada pernyataan pertama, sebanyak 4 orang menjawab sangat setuju, 12 orang menjawab setuju, 18 orang menjawab tidak setuju dan 3 orang menjawab sangat setuju. Dari jawaban respon siswa tersebut dapat kita ketahui masih banyak siswa yang langsung bermain *smartphone* ketika mereka pulang sekolah.

pada pernyataan kedua, sebanyak 3 orang memilih sangat setuju, 2 orang memilih setuju, 18 orang memilih tidak setuju dan 14 orang memilih sangat tidak setuju bahwa mereka akan kesal ketika orangtua mereka menyuruh belajar ketika sedang bermain *smartphone*.

Pada pernyataan ketiga, sebanyak 6 orang memilih sangat setuju, 8 orang memilih setuju, 12 orang memilih tidak setuju dan 11 orang memilih sangat tidak setuju bahwa mereka hanya belajar ketika di sekolah saja.

Pada pernyataan keempat, sebanyak 2 orang memilih sangat setuju, 7 orang memilih setuju, 15 orang memilih tidak setuju dan 13 orang memilih sangat tidak setuju bahwa mereka lebih tertarik terhadap *smartphone* dari pada membaca buku.

Pada pernyataan kelima, sebanyak 4 orang memilih sangat setuju, 9 orang memilih setuju, 14 orang memilih tidak setuju dan 10 orang memilih sangat tidak setuju bahwa mereka merasa kesulitan dalam berhitung jika tidak menggunakan kalkulator.

Pada pernyataan keenam, sebanyak 13 orang memilih sangat setuju, 11 orang memilih setuju, 7 orang memilih tidak setuju dan 6 orang memilih sangat tidak setuju bahwa ketika ada PR mereka meminta bantuan orangtua atau orang sekitarnya.

Pada pernyataan ketujuh, sebanyak 16 orang memilih sangat setuju, 8 orang memilih setuju, 10 orang memilih tidak setuju dan 3 orang memilih sangat tidak setuju berhitung secara manual dari pada berhitung dengan kalkulator yang ada di *smartphone* mereka.

Pada pernyataan kedelapan, sebanyak 23 orang memilih sangat setuju, 9 orang memilih setuju, 3 orang memilih tidak setuju dan 2 orang memilih sangat tidak setuju menghitung secara manual dapat membantu untuk memahami konsep matematika dengan lebih baik.

Pada pernyataan kesembilan, sebanyak 8 orang memilih sangat setuju, 10 orang memilih setuju, 14 orang memilih tidak setuju dan 5 orang memilih sangat tidak setuju bahwa *smartphone* membuat semangat belajar menjadi meningkat.

Pada pernyataan kesepuluh, sebanyak 20 orang memilih sangat setuju, 13 orang memilih setuju, 2 orang memilih tidak setuju dan 2 orang memilih sangat tidak setuju memilih buku dari pada *smartphone*.

Tabel 3.2 Data Persentase di *Microsoft Excel*.

no	NEGATIF					POSITIF					skor	skor maks	%	rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1/FAZILA	4	2	3	2	4	3	3	3	4	1	29	40	72,5	73,17567568
2/HARYA	1	3	2	1	3	4	3	3	4	4	28	40	70	
3/HAFIZ	3	3	3	3	3	2	2	4	2	2	27	40	67,5	
4/ALINNI	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	31	40	77,5	
5/LILI	3	3	4	2	2	4	4	4	2	3	31	40	77,5	
6/ADITIA	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	29	40	72,5	
7/NAYRA	2	4	1	4	4	3	3	2	1	3	27	40	67,5	
8/REFKI	4	4	1	2	3	1	1	4	4	3	27	40	67,5	
9/YOGA	3	1	3	3	3	3	2	4	2	4	28	40	70	
0/HALIMA	2	3	4	3	3	3	3	4	2	3	30	40	75	
1/NATASYA	3	3	3	3	3	2	2	2	2	4	27	40	67,5	
12/RAFAEL	2	3	1	3	4	4	4	3	4	4	32	40	80	
13/KHAIRIN	3	4	3	4	2	1	4	4	1	4	30	40	75	
14/JULIA	2	4	1	1	1	4	3	4	4	4	28	40	70	
15/SHYFA	2	4	2	4	2	1	2	3	4	4	28	40	70	
16/DELA	2	3	3	4	3	3	3	4	1	3	29	40	72,5	
17/ABDUL	3	3	3	4	2	2	4	4	3	1	29	40	72,5	
8/RAHMA	2	4	4	4	2	3	1	3	3	3	29	40	72,5	
19/AKMAL	3	3	3	3	3	2	4	4	2	4	31	40	77,5	
20/NADIF	1	2	2	2	1	3	3	4	3	3	24	40	60	
21/ZASKIA	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	36	40	90	
22/FITRI	3	3	3	3	3	4	2	3	2	4	30	40	75	
23/wahyu	3	3	2	3	2	4	4	4	4	4	33	40	82,5	
24/zimraan	3	3	2	3	2	2	4	4	3	3	29	40	72,5	
25/sabri	1	4	4	4	4	4	4	4	2	3	34	40	85	
26/TOMI	2	4	1	4	3	4	4	3	2	4	31	40	77,5	
27/ARCEL	2	2	4	2	2	3	4	4	2	4	29	40	72,5	
28/KAIRUL	2	3	2	2	1	2	4	4	2	4	26	40	65	
9/VIRGINI	2	3	3	2	4	1	4	4	1	3	27	40	67,5	
30/PITA	3	4	4	3	4	1	1	1	2	1	24	40	60	
31/SAYID	1	1	3	1	4	4	2	2	4	4	26	40	65	
32/DUTA	4	4	4	4	4	1	4	4	1	4	34	40	85	
3/ALFATTA	3	4	3	4	4	2	4	4	2	4	34	40	85	
4/ALFATHI	3	1	3	3	4	4	4	4	2	4	32	40	80	
35/NUR	4	3	1	3	1	4	2	1	1	2	22	40	55	
36/ELMA	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	35	40	87,5	
37/DANI	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	27	40	67,5	
jumlah	96	115	102	109	106	102	113	127	93	120	1083			
skor maks	148	148	148	148	148	148	148	148	148	148				
%	64,86486	77,7027	68,91892	73,64865	71,62162	68,91892	76,35135	85,81081	62,83784	81,08108				
					73,17567568									

Berdasarkan tabel *Microsoft Excel* diatas, di dapatkan persentase rata-rata respon peserta didik terhadap pengaruh *smartphone* terhadap kemampuan berhitung di SDN 111 Pekanbaru sebesar 73,17%. Angka tersebut termasuk ke dalam kriteria baik sesuai dengan tabel 2.1.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

##### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diuraikan diatas, 37 orang peserta didik kelas VB SDN 111 Pekanbaru termasuk dalam kategori baik mengenai pengaruh *smartphone* terhadap kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. Kategori yang di dapatkan tersebut menunjukkan bahwa pengaruh *smartphone* tidak begitu buruk dalam mempengaruhi kemampuan berhitung siswa sekolah dasar.

##### Saran

Meski penelitian termasuk kedalam kategori baik, namun perlu ditingkatkan kembali sehingga bisa mencapai kategori sangat baik. Diharapkan kepada para peserta didik untuk mempertahankan dan meningkatkan kualitas berhitung mereka dengan membiasakan diri untuk berhitung secara manual sehingga konsep matematika yang mereka pelajari dapat dimengerti secara maksimal dan diharapkan kepada peserta didik untuk menggunakan *smartphone* dengan bijak atau dengan sebaik-baiknya sehingga penggunaan *smartphone* tersebut memberi dampak yang positif terhadap kemampuan mereka terutama dalam kemampuan berhitung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alim, J. A., Hermita, N., Alim, M. L., Wijaya, T. T., & Pereira, J. (2021). Developing a Math Textbook using realistic Mathematics Education Approach to increase elementary students' learning motivation. *Jurnal Prima Edukasia*, 9(2).
- Alim, J. A., Jalinus, & Sari, P. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Manik-Manik dalam Tatanan Pendekatan Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 034 Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 3(1), 48–56.
- Jalinus, & Alim, J. A. (2018a). Development of Interactive Computer Based Media for Learning Mathematics on Greatest Common Divisor (GCD) and Least Common Multiple (LCM) Topics. *Proceeding of the 2nd URICES, 2018, Pekanbaru, Indonesia*, 630–638.
- Jalinus, J., & Alim, J. A. (2018b). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer pada Topik Bilangan Bulat untuk Siswa SD Pendidikan Matematika FKIP UNRI. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 1(1), 14.
- Nainggolan, R., & Alim, J. A. (2015). Hubungan Persepsi Siswa Dengan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 163 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 1–11.
- Rachmawati, N. H. (2022). Pengaruh Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 4(2), 79–85.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533.