

DAMPAK KECANDUAN *SMARTPHONE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA

Wahyu Rikha Rofikhatul Ula¹

¹SD 5 Gondangmanis

[1wahyurikharofikhatulula@gmail.com](mailto:wahyurikharofikhatulula@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to determine the impact of smartphone addiction on the learning achievement of elementary school students. The research method used in this study is a qualitative research method. This qualitative research was conducted on the impact of nomophobia on elementary school age children in Gondangmanis Village, Bae District, Kudus Regency. Data collection techniques in this study were observation, interviews and documentation. The research subjects in this study were 3 elementary school age children, namely AS, NAD, and RAW and their parents. Sources of data in this study consisted of primary data and secondary data. The validity of the data in this study is the triangulation of sources, researchers, theories, and methods. The data analysis technique in this study consisted of data collection, data reduction, data display, and verification.

The results of this study are smartphone addiction has an impact on student achievement. AS, NAD, and RAW cannot be separated from their smartphones, this makes their learning achievement decline because they are lazy in doing assignments, feel they always want to finish assignments quickly so that they can quickly play smartphones again, in doing assignments as long as they are finished they never think carefully. really, and he admitted that he was often annoyed because every day he got assignments so that it reduced his time to play smartphones. This has an impact on students' low learning achievement after getting to know smartphones.

Keywords: Addiction, Learning Achievement, Smartphone

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari kecanduan *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif ini dilakukan mengenai dampak *nomophobia* terhadap anak-anak usia sekolah dasar di Desa Gondangmanis, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah 3 anak usia sekolah dasar yaitu AS, NAD, dan RAW beserta orangtuanya. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Keabsahan data dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber, peneliti, teori, dan metode. Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari pengumpulan data reduksi data, display data, dan verifikasi.

Hasil dari penelitian ini adalah kecanduan *smartphone* berdampak pada prestasi belajar siswa. AS, NAD, dan RAW tidak bisa terlepas dari *smartphone* nya, hal ini menjadikan ia prestasi belajar mereka menurun karena malas dalam mengerjakan tugas, merasa selalu ingin cepat-cepat menyelesaikan tugas supaya cepat bermain *smartphone* lagi, dalam mengerjakan tugas asal selesai tidak pernah dipikirkan dengan sungguh-sungguh, serta ia mengaku seing kesal karena setiap hari mendapatkan tugas sehingga mengurangi waktunya untuk bermain *smartphone*. Hal ini berdampak pada prestasi belajar siswa yang rendah setelah mengenal *smartphone*.

Kata Kunci: Kecanduan, Prestasi Belajar, Smartphone

Pendahuluan

Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudah salah satunya *smartphone*. Penggunaan *smartphone* yang canggih menimbulkan dampak positif antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak (Novitasari & Khotimah, 2016). Namun jika dalam penggunaannya berlebihan dan di gunakan untuk mengakses hal yang negatif maka penggunaan *smartphone* dapat berdampak negatif. Menurut Irfai dan Arsyad (2020) menyatakan bahwa salah satu dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yaitu mampu menyebabkan perilaku anak kurang baik, apabila dalam penggunaannya tidak ada pengawasan yang tepat dari orang tua.

Mandias (2017), Jocom (2013), Timbowo (2016), dan Irnawaty (2019) mengemukakan bahwa *smartphone* adalah sebuah device yang memungkinkan untuk melakukan komunikasi juga didalamnya terdapat fungsi PDA (*Personal Digital Assistant*) dan berkemampuan seperti layaknya komputer. Penggunaan *smartphone* yang canggih menimbulkan dampak positif antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak (Novitasari & Khotimah, 2016). Namun jika dalam penggunaannya berlebihan dan di gunakan untuk mengakses hal yang negatif maka penggunaan *smartphone* dapat berdampak negatif. Menurut Ramadhani, Irfai, dan Arsyad (2020) menyatakan bahwa salah satu dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yaitu mampu menyebabkan perilaku anak kurang baik, apabila dalam penggunaannya tidak ada pengawasan yang tepat dari orang tua. Penggunaan yang berlebihan dalam penggunaan *smartphone* yang dilakukan anak-anak biasanya dipergunakan untuk bermain. Penelitian yang dilakukan Pratiwi *et al* (2020) menyatakan bahwa seorang anak yang suka bermain game menggunakan ponsel harus berhati-hati, karena ia khawatir akan mengalami kecanduan bermain *smartphone*.

Adanya perkembangan teknologi komunikasi yang menjadi jembatan ilmu salah satunya adalah dengan dimanfaatkannya perangkat teknologi seperti *smartphone* yang didalamnya sebagai media informasi misalnya internet. Ismanto, dkk (2017) berpendapat bahwa pemanfaatan *smartphone* dalam program

pendidikan menjadikan perangkat ini sebagai salah satu bentuk perangkat yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam pengembangan media. Penggunaan *smartphone* dalam Pendidikan dikenal sebagai teknologi *mobile learning (m-Learning)*. Selanjutnya, dengan menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan belajar yang lebih mendalam bagi siswa karena dengan menggunakan *smartphone* siswa dapat mengembangkan pembelajaran melalui penelusuran informasi dari internet, serta melatih keterampilan mereka dalam melaksanakan praktikum karena prinsip mobilitas yang dimiliki oleh *smartphone*.

Berdasarkan hasil observasi awal, didapatkan bahwa keseluruhan siswa mengaku bahwa mereka sudah diberikan *smartphone* oleh orangtuanya. Hasil wawancara terhadap 3 anak sekolah dasar yang mengalami kecanduan *smartphone* yang tidak disadari oleh orang tua dan bahkan oleh anak-anak itu sendiri. Kecanduan *smartphone* tersebut tentu membawa berbagai dampak terhadap aktivitas anak-anak tersebut dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam kegiatan belajar siswa sekolah dasar. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil observasi dan wawancara awal kepada siswa, orang tua siswa dan saudara siswa yang merasa bahwa siswa terlalu sering memainkan *smartphone* yang cenderung mengalami kecanduan dimana memang berdampak pada prestasi belajar siswa.

Prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat (Nasution, 1996). Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai dari hasil latihan, pengalaman yang didukung oleh kesadaran (Wirawan, 2002). Prestasi belajar meliputi perubahan psikomotorik, sehingga prestasi belajar adalah kemampuan siswa yang berupa penguasaan pengetahuan, sikap dan ketrampilan yang dicapai dalam belajar setelah ia melakukan kegiatan belajar (Suryabrata, 2005).

Penelitian mengenai dampak penggunaan handphone pada anak SD oleh Salman (2012) menyimpulkan dampak negatif yang ditimbulkan antara lain mengganggu perkembangan anak, menurunkan prestasi belajar siswa, rawan terhadap tindak kejahatan, berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku siswa dan siswa akan lebih boros. Nikmah (2011) juga dalam penelitiannya mengatakan adanya hubungan yang sangat kuat antara pengaruh penggunaan handphone

terhadap prestasi siswa. Siswa harus bisa meminimalkan waktu penggunaan handphone yang kurang penting dan mengalihkannya untuk membaca buku atau hal lain yang positif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari kecanduan *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. Manfaat dari penelitian ini digunakan sebagai referensi guna mengetahui dampak dari kecanduan *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa. Selain itu, bermanfaat pula untuk mengantisipasi anak dan juga orangtua untuk senantiasa melakukan pengawasan dan kontrol terhadap kebiasaan anak bermain *smartphone* supaya tidak menghambat prestasi belajar anak.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif ini dilakukan mengenai dampak *nomophobia* terhadap anak-anak usia sekolah dasar di Desa Gondangmanis, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah 3 anak usia sekolah dasar yaitu AS, NAD, dan RAW beserta orangtuanya. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diambil dari observasi dan wawancara langsung terhadap anak yang mengalami kecanduan *smartphone*, sedangkan data sekunder diambil dari teori-teori yang berasal dari jurnal. Keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah; 1) Triangulasi sumber; 2) Triangulasi peneliti; 3) Triangulasi teori; dan 4) Triangulasi metode. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi; 1) pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi guna mengetahui dampak kecanduan *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar; 2) reduksi data yang dilakukan dengan cara berdiskusi dengan teman sejawat sehingga didapatkan wawasan yang luas guna menelusuri data-data yang dianggap penting dan relevan dengan penelitian yang dilakukan; 3) display data, yang dilakukan dengan penggambaran dari apa yang telah didapatkan. Hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi digambarkan secara detail supaya mudah terbaca oleh orang lain; dan 4) verifikasi atau penarikan kesimpulan yang dilakukan dengan cara menyimpulkan hasil dari penelitian dalam bentuk laporan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Berikut ini adalah data dari subyek penelitian dampak kecanduan *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa.

Tabel 1 Hasil Penelitian

No	Subyek	Kondisi Kecanduan	Prestasi Belajar	Dampak Kecanduan Smartphone	Hasil
1	AS	<ul style="list-style-type: none"> - Gelisah dan merasa kesepian ketika tidak bermain smaertphone - Tetap memainkan <i>smartphone</i> meskipun sambil mengisi daya - Tidak bisa terlepas dari <i>smartphone</i> 	<p>Perasaan AS ketika diberikan tugas oleh wali kelas adalah merasa kesal, karena ia tidak suka belajar. Hari-harinya dihabiskan untuk bermain <i>smartphone</i>. Prestasi belajar AS mnenurun dengan diperolehnya nilai yang rendah Hal tersebut menunjukkan bahwa AS mengalami gangguan pada prestasi belajarnya karena sering bermain <i>smartphone</i>. Ia merasa tidak</p>	<p>Kecanduan AS terhadap <i>smartphone</i> memang sudah mempengaruhi prestasi belajarnya, ia tidak menyukai tugas sekolah yang diberikan oleh gurunya dan lebih senang bermain <i>smartphone</i> dibandingkan dengan belajar sehingga prestasi belajarnya menurun</p>	<p>AS mengalami kecanduan <i>smartphone</i> dan berdampak pada prestasi belajarnya yang menjadi rendah karena nilainya menurun semenjak sering bermain <i>smartphone</i></p>
2	NAD	<ul style="list-style-type: none"> - Merasa kesepian ketika tidak bermain <i>smartphone</i> - Dalam sehari bisa bermain <i>smartphone</i> selama berjam-jam - Jika tidak diberikan <i>smartphone</i> maka ia akan menangis dan mengamuk 	<p>NAD selalu kesal ketika diberikan tugas dari wali kelasnya. Perasaan kesal itu berpengaruh terhadap kesediaannya belajar sehingga prestasi belajarnya rendah, hal ini mengindikasikan bahwa prestasi belajar NAD rendah.</p>	<p>Ketika menghadapi tugas yang diberikan guru ia menunjukkan ketidaktertarikan-nya serta merasa malas dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain itu, prestasi belajarnya rendah karena nilainya menurun semenjak sering bermain <i>smartphone</i></p>	<p>NAD semenjak mengenal <i>smartphone</i> menjadi jelek nilainya, ia terkena kecanduan <i>smartphone</i> karena dalam sehari bisa berjam-jam memainkan <i>smartphone</i></p>

No	Subyek	Kondisi Kecanduan	Prestasi Belajar	Dampak Kecanduan Smartphone	Hasil
3	RAW	<ul style="list-style-type: none"> - Sedih ketika tidak bermain smartphone - Merasa kesepian ketika tidak bermain smartphone - Jika tidak bermain smartphone, seringkali ia menangis dan mengamuk 	RAW menjadi malas dalam belajar karena terlalu sering bermain <i>smartphone</i> . Ia juga kadang menggunakan <i>smartphone</i> untuk mencari jawaban dari soal yang diberikan oleh gurunya. Sehingga ketika pada lain waktu ditanya tentang apa yang sudah ia pelajari, ia tidak bisa menjawab karena tidak belajar dengan sungguh-sungguh	RAW nampak nilainya menurun dibandingkan pada kelas sebelumnya karena seringnya bermain <i>smartphone</i> .	RAW kecanduan <i>smartphone</i> karena ia menunjukkan perasaan yang gelisah dan sedih ketika tidak bermain <i>smartphone</i> , prestasi belajarnya menjadi rendah setelah ia mengenal <i>smartphone</i>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap AS, kecanduannya terhadap *smartphone* memang sudah mempengaruhi prestasi belajarnya, nilai yang ia peroleh cenderung menurun. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan *smartphone* memberikan dampak negatif terhadap prestasi belajar AS. Selanjutnya, hasil wawancara yang dilakukan dengan orang tua AS, didapatkan informasi bahwa AS memang memiliki prestasi belajar yang rendah dikarenakan sudah kecanduan terhadap *smartphone*. Hal ini ditunjukkan dengan sikap AS menurut pengakuan orang tuanya bahwa ketika menghadapi tugas seringkali ia mengeluh dan menyerah tidak mau mengerjakan lagi, ada perasaan cemas dan ingin cepat-cepat menyelesaikan tugas yang diberikan agar secepatnya bisa membuka *smartphone*-nya kembali.

Selanjutnya, subyek NAD dapat dilihat bahwa ia juga memiliki prestasi belajar yang rendah akibat dampak dari kecanduan bermain *smartphone*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan NAD, dapat disimpulkan bahwa ia memperoleh dampak negatif dari kecanduan ponsel. Hal ini nampak dari prestasi belajarnya yang rendah dan lebih senang bermain dengan ponselnya. Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua NAD, didapatkan informasi bahwa NAD memang memiliki prestasi belajar yang rendah setelah sering bermain *smartphone*, hal ini nampak dari sikap NAD yang tidak mau belajar, dia merasa kesal ketika harus mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya dan lebih senang bermain ponsel dibandingkan dengan belajar.

Subyek RAW menunjukkan ia memiliki prestasi belajar yang rendah akibat dari kecanduan *smartphone*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan RAW, didapatkan informasi bahwa prestasi belajarnya masih bagus meskipun ia sering bermain *smartphone*. Ia juga tidak merasa cemas dan gelisah ketika tiba-tiba daya baterai *smartphone* nya habis. Ia selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya meskipun menghadapi kesulitan tetap ia kerjakan tugas tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan orangtua NAD, didapatkan informasi yang berbeda dengan pengakuan NAD. Menurut orangtua niali NAD sekarang menjadi menurun setelah sering bermain *smartphone*.

Pembahasan

Dampak kecanduan *smartphone* yang dialami oleh ketiga subyek penelitian adalah merasa gelisah, kesepian, dan bingung ketika tidak bermain *smartphone*. AS, NAD, dan RAW sudah kecanduan bermain *smartphone* karena jika diajak bicara, mereka sering tidak menghiraukan dan tetap fokus pada *smartphone* nya serta ketika *smartphone* diambil, mereka akan marah. Sedangkan prestasi belajarnya menurun tiap hari yang ia pegang dan mainkan adalah *smartphone*. AS, NAD, dan RAW merupakan siswa yang telah kecanduan bermain *smartphone*, setiap hari selalu bermain *smartphone*. Dahulu ketika belum mengenal *smartphone*, masih mau belajar namun sekarang sangat susah ketika diminta untuk belajar dan mengerjakan tugas. Hal ini nampak bahwa *smartphone* memberikan dampak yang negatif terhadap prestasi belajar ketiga subyek penelitian. Hal yang dialami oleh subyek penelitian sejalan dengan hasil penelitian Mendoza, Pody, Lee, Kim & McDonough (2018) bahwa penggunaan ponsel atau *smartphone* yang berlebihan mempengaruhi perhatian terhadap pembelajaran di kelas. Mengingat bahwa perhatian menurun sehingga terdapat kecenderungan dalam penurunan motivasi siswa dalam belajar. Sejalan juga dengan pendapat bahwa penderita dengan gangguan kecemasan mengeluh gugup, cemas, berkeringat dan gemetar terhadap sesuatu yang berkaitan dengan kebutuhan untuk memiliki perangkat tertentu dalam genggamannya seperti *smartphone* (Yildis: 2018).

Menurut Shirinkam, dkk (2016) menyatakan bahwa skor kecanduan *smartphone* yang tinggi dapat menyebabkan gangguan fungsi konteks otak yang dapat menghambat kognitif dan mekanisme kontrol korteks otak, sehingga kontrol

diri yang tinggi memiliki potensi untuk mengurangi terjadinya kecanduan *smartphone* pada individu. Menurut Anandio, dkk (2018) Penggunaan *smartphone* bagi pelajar sebagai sarana untuk mencari tugas sekolah dan mencari teman di media sosial, atau bahkan untuk menghilangkan kebosanan. *Smartphone* bukanlah hal baru lagi bagi pelajar yang ada di sekolah. Para pelajar masa kini sudah mahir dalam menggunakan *smartphone*.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah AS, NAD, dan RAW tidak bisa terlepas dari *smartphone* nya, hal ini menjadikan ia prestasi belajar mereka menurun karena malas dalam mengerjakan tugas, merasa selalu ingin cepat-cepat menyelesaikan tugas supaya cepat bermain *smartphone* lagi, dalam mengerjakan tugas asal selesai tidak pernah dipikirkan dengan sungguh-sungguh, serta ia mengaku seing kesal karena setiap hari mendapatkan tugas sehingga mengurangi waktunya untuk bermain *smartphone*. Hal ini berdampak pada prestasi belajar siswa yang rendah setelah mengenal *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anandio, dkk. 2018. Program Studi Bimbingan dan Konseling. Kecanduan Gadget dan Interaksi Sosial siswa di Smk Muhammadiyah 2 Pekanbaru, Jom FKIP Volume 5 2018
- Ismanto. 2017. Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru. Pekanbaru. *Jurnal Untukmu Negeri Vol. 1 No 1*
- Irnawaty. 2019. Smartphone Addiction pada Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi. 2 (1): 41-46.*
- Jocom, N. 2013. Peran Smartphone dalam Menunjang Kinerja Karyawan Bank Prisma Dana. *Journal Acta Diurna. 1 (1): 1-24.*
- Mandias, G. 2017. Analisis Pengaruh Pemanfaatan Smartphone terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klatat. *Cogito Smart Journal. 3 (1): 83-90.*
- Mendoza, Jessica., Pody, Benjamin., Lee, Seungyeon., Kim, Minsung., MmcDonough. 2018. The Effect of Cellphones on Attantion anad Learning: The Influences of time, distraction and nomophobia. *Computers in Human Behavior: 52-60.*
- Nasution, S. 1996. Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Bumi

Aksara.

- Nikmah, Astin. 2010. Dampak Penggunaan Handphone terhadap Prestasi Siswa. E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya; Volume 4.
- Novitasari & Khotimah. 2016. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5 (3): 182-186.
- Pratiwi I A, et al. 2020. Identification of Nomophobia in Primary School Age Children and its Consequences for Friendly Character Behavior. *ICONECT*, 2 (22): 1-11.
- Ramadhani, IR, Faturrohman, I & Fardani,MA.. 2020. Efek Penggunaan *Smartphone* Berkelanjutan pada Masa Pandemi *Covid-19* terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Amal Pendidikan*, 1 (2): 96-105.
- Salman, Nofri. 2012. Dampak Penggunaan Handphone pada Anak Sekolah Dasar Negeri 006 Langgung Bangkinang Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar.
- Wirawan. 2002. Profesi dan Standar Evaluasi. Jakarta: Yayasan & UNHAMKA PRESS
- Yildiz, D. 2018. What Would You do Without Your Smartphone? Adolescents Social Media Usage, Locus of Control, and Loneliness as a Predictor of Nomophobia. *The Turkish Journal on Addictions*. 5 (3): 1-16.