



## Pengaruh Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Halmahera Utara

Flora Sumendap

Guru SMA Negeri 5 Halmahera Utara

Received: 19 Juni 2022  
Revised: 27 Juni 2022  
Accepted: 4 Juli 2022

### Abstract

*This study aims to determine the effect of smartphone use on student achievement in class X SMA Negeri 5 Halmahera Utara and increase student achievement when using smartphones. The results showed that in class X SMA Negeri 5 Halmahera Utara there were 23 students. And as many as 22 students have smartphones, there are even 11 students who have more than 1 smartphone. The use of smartphones on students has more negative effects than positive effects, the negative effects of smartphone use on fifth grade students include: (1) Many students who have smartphones have their free time taken up to play games, the internet (not to study). (2) When the learning process in the classroom, many students are not disciplined in learning, they do not pay attention to the teacher when explaining. (3) When given an assignment, they are not responsible for their duties. (4) Students rarely joke with their friends but are busy with games on their smartphones. (5) Some students often do not do their assignments on time.*

**Keywords:** *Smartphone, Learning Achievement.*

(\*) Corresponding Author: [ricksamad23@gmail.com](mailto:ricksamad23@gmail.com)

**How to Cite:** Sumendap, F. (2022). Pengaruh Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Halmahera Utara. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(10), 390-395. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6990517>

## PENDAHULUAN

Perkembangan kemajuan teknologi komunikasi pada abad 21, berlangsung sedemikian pesatnya, sehingga para ahli menyebut gejala ini sebagai suatu revolusi dalam bidang teknologi. Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai bagian dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi (Kementerian Negara Riset dan Teknologi:2006)

Arti dari teknologi sendiri berasal dari kata “*tekhne*” dan “*logia*” (dalam bahasa Yunani). **Tekhne** yang berarti seni atau keahlian, sedangkan *logia* berarti ilmu tentang seni dan keahlian. Kata teknologi juga berasal dari bahasa latin yaitu *texere* yang berarti membangun atau mendirikan. Dengan adanya teknologi diharapkan dapat mempermudah pekerjaan sehari-hari. Perkembangan teknologi yang saat ini sangat cepat adalah teknologi komunikasi, salah satunya adalah *telephone seluler* yang biasa disebut dengan *smartphone*. Kehadiran *telepone seluler* atau *smartphone* dalam kehidupan sekarang ini merupakan suatu lompatan besar dalam sejarah komunikasi manusia. Teknologi seluler adalah teknologi komunikasi yang paling modern dan paling menjanjikan baik dari segi kualitas, efisiensi dan ekonomi. Salah satu kelebihan *smartphone* adalah dapat memberikan keleluasaan bagi para penggunanya untuk berkomunikasi dimanapun dan kapanpun, bahkan sambil bergerak sekalipun.

Pada hakikatnya, kemajuan teknologi dan pengaruhnya dalam kehidupan adalah hal yang tidak dapat kita hindari, dikarenakan saat ini dapat kita lihat betapa kemajuan teknologi yang telah mempengaruhi gaya hidup dan perilaku masyarakat, memang pengaruh kemajuan teknologi zaman dahulu dan di zaman sekarang berbeda, pada zaman dahulu teknologi belum secanggih di zaman sekarang. Bukan hanya kalangan masyarakat, akan tetapi pada saat ini di dalam dunia pendidikan *handphone* dan *smartphone* telah marak digunakan oleh kalangan peserta didik, baik digunakan sebagai media informasi maupun sebagai media pembelajaran.

Penggunaan *smartphone* bagi peserta didik menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya, kini dengan *smartphone* segalanya menjadi sangat cepat dan seakan tanpa jarak. Di zaman yang serba praktis dan modern sekarang ini banyak peserta didik yang menggunakan *smartphone* dalam kegiatan sehari-hari, baik peserta didik SD, SMP maupun SMA telah diperbolehkan membawa *smartphone* ke sekolah.

Seperti yang saya temui di kelas X SMA Negeri 5 Halmahera Utara, tidak ada aturan tertulis yang melarang siswa-siswi untuk membawa *smartphone* ke sekolah jadi ada banyak siswa-siswi di kelas X SMA Negeri 5 Halmahera Utara yang membawa *smartphone* ke sekolah. Peserta didik dapat menggunakan teknologi *smartphone* ini secara positif ataupun negatif tergantung pada setiap individu. Namun, ada beberapa hal yang perlu dikhawatirkan dalam pemanfaatan *smartphone* oleh peserta didik seperti penggunaan tidak sesuai kondisi. Misalnya menggunakan *smartphone* dalam proses pembelajaran untuk sms-an dengan teman atau untuk bermain game.

Di SMA Negeri 5 Halmahera Utara *smartphone* sudah banyak dimiliki oleh peserta didik. Penggunaan *smartphone* oleh peserta didik tersebut tentunya tidak terlepas dari dampak positif maupun dampak negatifnya. Peserta didik yang membawa *smartphone* cenderung bersikap individualisme, mereka bergaul atau bercakap – cakap bukan dengan teman di sampingnya, melainkan orang yang di luar lingkungan belajarnya dengan sarana SMS, game online melalui *smartphonanya*. Ada juga yang sampai lupa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, karena terlalu asik bermain game di *smartphone*. Perilaku seperti ini jika berlangsung terus menerus maka mulai muncul sikap – sikap egois, sikap bosan untuk belajar ataupun mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru. Dampak tersebut selain dapat berpengaruh terhadap sikap dan perilaku peserta didik, tentunya akan berpengaruh terhadap prestasi belajar mereka.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif. Sebagaimana didefinisikan oleh Sukmadinata (2005:18) bahwa data kualitatif adalah data dalam bentuk gambar, kalimat atau kata. Lebih tegas lagi Strauss dan Corbin (1997) memaparkan , yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat di capai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran).

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian studi kasus. Studi kasus merupakan suatu penelitian yang dilakukan secara intensif, terinci, dan mendalam terhadap organisasi, lembaga, aktivitas, peristiwa, program, atau sekelompok individu (Creswell, 2012:45).

*Smartphone* merupakan pembaruan dari telephone kabel menjadi telephone canggih yang bisa di bawa kemanapun kita pergi.

Pada zaman sekarang sudah tidak bisa dipungkiri lagi, bahwa tidak hanya kaum menengah ke atas saja yang bisa membeli *smartphone*, tetapi kaum menengah ke bawah pun mampu membelinya. Dengan banyaknya aplikasi yang tersedia, semua orang dapat dengan mudah dapat memilih dan menginstalnya pada *smartphone* masing-masing. Tidak hanya orang dewasa, anak-anak pun suka menggunakan *smartphone*.

*Smartphone* dapat memberikan pengaruh negatif maupun positif pada siswa tergantung dari si pengguna. *Smartphone* dapat berpengaruh positif pada prestasi belajar siswa asalkan *smartphone* di gunakan sebagai media pembelajaran. *Smartphone* bisa dijadikan sebagai media pembelajaran, asalkan *smartphone* memiliki *fitur-fitur* atau aplikasi-aplikasi yang mendukung. Aplikasi-aplikasi yang harus ada pada *smartphone* untuk menjadikan *smartphone* sebagai media pembelajaran adalah aplikasi *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*, *Power Point*, dan Aplikasi Ruang Guru. Contoh dengan aplikasi ruang guru siswa akan lebih tertarik untuk belajar, siswa akan lebih mudah mengerti tentang pelajaran yang diajarkan. Karena didalam aplikasi ini materi-materinya dibuat semenarik mungkin sehingga membuat siswa senang belajar dan menjadikan *smartphone* sebagai media pembelajaran.

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh . Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang langsung diperoleh dari sumber. Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari data yang kita butuhkan. Data primer diperoleh dari data angket yang telah diisi oleh siswa kelas X dan hasil wawancara, sedangkan data sekunder diperoleh dari nilai UAS semester ganjil siswa X SMA Negeri 5 Halmahera Utara.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada konsep Milles dan Huberman (Sugiyono, 2014: 246) yaitu model interaktif yang mengklarifikasikan analisis data dalam tiga langkah, yaitu :

#### 1. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.

Langkah- langkah yang dilakukan

#### 2. Penyajian dan pengolahan data

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data juga bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, tabel, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Dalam hal ini Mile Hubermen menyatakan yang paling sering di gunakan untuk penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

### 3. Penarikan Kesimpulan

Langkah ketiga dalam analisa data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Penarikan kesimpulan diikuti dengan verifikasi internal, yaitu yang telah disajikan dan diolah diinterpretasikan kembali oleh peneliti.

Untuk menguji keabsahan data yang diperoleh sehingga benar-benar sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, maka peneliti menggunakan teknik triangulasi. Menurut Deddy Mulyana, (2004: 330) triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Jenis triangulasi yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Triangulasi sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif.

2. Triangulasi Metode

Penelitian ini menggunakan empat metode, yaitu observasi, wawancara, angket, dan kuisioner. Fungsi penggunaan keempat metode tersebut adalah data yang didapat saling melengkapi sehingga data akhir yang diperoleh dapat terangkum secara menyeluruh dan valid.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data peserta didik pengguna *smartphone* di atas diketahui bahwa di kelas X SMA Negeri 5 Halmahera Utara ada 23 siswa yang terdiri dari 11 perempuan dan 12 laki-laki. Di kelas X SMA Negeri 5 Halmahera Utara ada 22 siswa yang memiliki *smartphone* dan 1 siswa yang tidak memiliki *smartphone*, dari 22 siswa ini ada 6 siswa yang memiliki lebih dari 1 *smartphone*.

Berdasarkan hasil penelitian berikut ini merupakan fakta pengaruh *smartphone* terhadap siswa-siswi X SMA Negeri 5 Halmahera Utara.

1. Fakta Negative :

- a. Ada peserta didik yang mempunyai *smartphone* dan menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game* dan nonton *youtube* dan bukan untuk belajar.
- b. Ketika proses belajar didalam kelas ada peserta didik yang tidak disiplin dalam belajar, mereka tidak memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan.
- c. Saat diberikan tugas dan tanggung jawab, ada siswa yang tidak bertanggung jawab dengan tugasnya, ada yang tidak mengerjakan dan ada yang tidak mengumpulkan tepat waktu.

2. Fakta positif

- a. Peserta didik tidak ketinggalan zaman, tidak gagap teknologi, mereka dapat mengikuti era teknologi dunia dan dapat lebih produktif, efektif, efisien dalam waktu, dan biaya karena ada sarana komunikasi yang memudahkannya.
- b. Peserta didik dapat mencari materi pelajaran atau tugas-tugas yang diberikan guru dengan *search* lewat *smartphone* melalui internet.
- c. Peserta didik bisa belajar sendiri di rumah dengan menggunakan *smartphone*.

Hasil penelitian di kelas X SMA Negeri 5 Halmahera Utara di temukan bahwa siswa-siswi dikelas X banyak yang menggunakan *smartphone* untuk

belajar, mencari pengetahuan atau materi pelajaran. Tetapi juga ada beberapa siswa yang masih menggunakan *smartphone* untuk bermain game, dari pada untuk belajar. Maka dari itu di perlukan upaya antisipasi dari pengaruh penggunaan *smartphone* agar siswa-siswi tidak mendapat pengaruh negative dari *smartphone* yang bisa membuat perilaku bahkan prestasi siswa menurun. Untuk itu pihak sekolah dalam hal ini guru kelas X, melakukan antisipasi seperti :

- a. Melarang siswa-siswi untuk mengaktifkan *smartphone* saat jam pelajaran berlangsung (kecuali jam pelajaran tertentu yang mengharuskan menggunakan *smartphone*)
- b. Mengumpulkan *smartphone* peserta didik ketika akan melaksanakan pembelajaran
- c. Guru tidak memainkan *smartphone* pada saat mengajar kecuali ada kepentingan tertentu

Agar lebih efektif diperlukan kerjasama antara orang tua/ wali siswa untuk mengawasi anak dalam menggunakan *smartphone*.

Saat ini dapat kita lihat betapa kemajuan teknologi telah mempengaruhi gaya hidup, pola pikir bahkan prestasi dari anak-anak bangsa. Pengaruh negative dan positive dari penggunaan *smartphone* dapat kita lihat dari perilaku dan prestasi peserta didik saat ini. Prestasi peserta didik ada yang meningkat dan ada yang menurun itu bisa dilihat di raport peserta didik antara kelas empat dan kelas lima. Para peserta didik memang tentunya dengan mudah mendapat pengaruh negative dari penggunaan *smartphone* tersebut, akan tetapi tidak semua peserta didik seperti itu. Berikut di bawah ini merupakan pengaruh positif dari *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 5 Halmahera Utara:

- a. Siswa bisa belajar sendiri dimana saja dan kapan saja mereka mau.
- b. Siswa dapat mencari tau lebih dahulu tentang pelajaran yang akan di ajarkan oleh guru pada pertemuan selanjutnya.
- c. Siswa lebih aktif dan berani menjawab pertanyaan atau bertanya kepada guru karena mereka telah belajar lebih dahulu.
- d. Siswa lebih kreatif dalam mengerjakan tugas. Misalnya siswa diberikan tugas oleh guru untuk membuat sebuah hasta karya, maka siswa akan lebih kreatif memilih karya apa yang nantinya akan di buat, dengan melihat contoh di internet.
- e. Siswa lebih bisa mengembangkan bakat yang mereka punya dengan melihat inspirasi dari internet.
- f. Siswa bisa mencari kosa-kata yang baru yang tidak mereka ketahui sebelumnya.

Untuk itu *smartphone* sangat berpengaruh bagi peserta didik, apalagi sesuai dengan kurikulum sekarang ini, siswa dituntut untuk belajar mandiri. Di bawah ini merupakan hasil penelitian, hasil belajar siswa-siswi X SMA Negeri 5 Halmahera Utara, muatan pelajaran Biologi.

## **KESIMPULAN**

Setelah melihat hasil penelitian dan pembahasan maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian, siswa-siswi kelas X banyak memiliki *smartphone*. Kebanyakan *smartphone* yang digunakan siswa-siswi dapat mempengaruhi

prestasi mereka, dengan adanya *smartphone* peserta didik bisa mengulang kembali belajar di rumah, dengan *smartphone* peserta didik bisa belajar sendiri dimana saja dan kapan saja, juga dengan *smartphone* peserta didik bisa lebih banyak mencari tahu sesuai dengan kurikulum 2013 yang menuntut siswa untuk lebih aktif dari pada guru, sehingga dengan adanya *smartphone* prestasi belajar siswa meningkat. Selain itu pengaruh positifnya juga dari *smartphone* yaitu dapat digunakan sebagai media informasi, komunikasi, dan media pembelajaran.

Selain mempunyai pengaruh positive *smartphone* juga mempunyai pengaruh negative. Pengaruh negatifnya yaitu dapat mempengaruhi perilaku peserta didik, mengganggu konsentrasi belajar siswa, dan membuat siswa jarang berkomunikasi dengan teman-teman sekitar. Semua itu akan berpengaruh baik atau buruk kepada kita tergantung kepada si pemakai *smartphone*.

### **Saran**

#### 1. Kepala Sekolah

Diharapkan dapat memberi kebijakan atas penggunaan *smartphone* dengan cara, saat berada dalam lingkungan sekolah memberi pengawasan kepada seluruh warga di sekolah agar tercipta peserta didik yang berprestasi dan tepat dalam memanfaatkan kemajuan teknologi dan tetap dengan dasar, nilai-nilai moral bangsa Indonesia.

#### 2. Guru

Diharapkan dapat mengendalikan penggunaan *smartphone* oleh siswa-siswi yang dapat mengganggu proses belajar mengajar di kelas dengan cara mengontrol interaksi sosial antara peserta didik dan lingkungannya.

#### 3. Peserta didik

Diharapkan peserta didik dapat bertanggung jawab terhadap kewajibannya sebagai seorang pelajar, dan menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran supaya prestasi kalian lebih baik lagi . Tetap menjadi generasi penerus bangsa yang pintar, tepat, dan berkembang secara dinamis namun tetap berdasarkan nilai-nilai dan norma bangsa Indonesia.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Ali, Moh, 1982 *Penelitian Prosedur dan Strategi*, Bandung: Aksara.

Aw , Suranto, 2010, *Komunikasi Sosial Budaya*, Yogyakarta: Graha Ilmu.

Bunga Kehidupan, Pengaruh Handphone terhadap Pelajar, [www.bbawor.blogspot.com](http://www.bbawor.blogspot.com), Jakarta (diakses tgal 18 Februari 2020).

Cholid Narbuko dan Abu Ahmadi, 2010, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT Bumi Aksara.

Kurniawan, Asep. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Lexy J Moloeng, 2005, *Metode Penelitian Kualitatif* , Bandung: Rosda Karya.

Margono.S. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Nurudin. 2017. *Perkembangan Teknologi Komunikasi*. PT Raja Grafindo Persada.

Poewardaminta, W.J.S. 1996. *Kamus Umum Biologi*. Jakarta: Balai Pustaka.

Sugiyono, 2015, *Metode Penelitian Pendidikan* , Bandung: Alfabeta.

Wiratna Sujarweni.V. *Metodologi Penelitian*. PT Pustaka Baru.