
PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA SD

Luncana Faridhoh Sasmito
luncanafs@gmail.com
PGSD FKIP Universitas Tunas Pembangunan Surakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk, 1). Menjelaskan kegunaan *smartphone* di SDN Tunggulsari II, 2). Menjelaskan pembelajaran kinerja siswa SDN Tunggulsari II, 3) yang menunjukkan bahwa dampak penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa SDN Tunggulsari II. Metode pendekatan kuantitatif. Adapun populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDN Tunggulsari II, yang berjumlah 34 siswa. Peneliti menggunakan instrument angket. teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai observasi dan angket. Analisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan prosentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran siswa, dan penelitian menunjukkan bahwa siswa pembelajaran SDN Tunggulsari II tidak ada pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kinerja SDN Tunggulsari II.

Kata kunci: *smartphone*, Prestasi, sekolah dasar

ABSTRACT

This study aims to, 1). Explaining the use of smartphones at SDN Tunggulsari II, 2). Explaining the learning performance of SDN Tunggulsari II students, 3) which shows that the impact of smartphone use on student achievement at SDN Tunggulsari II. Quantitative approach method. The population and sample in this study were 4th graders at SDN Tunggulsari II, totaling 34 students. Researchers used a questionnaire instrument. data collection techniques used as observations and questionnaires. The analysis uses descriptive qualitative analysis with percentages. The results showed that there was no use of smartphones in student learning, and the study showed that the learning outcomes of SDN Tunggulsari II students had no effect on student learning outcomes at SDN Tunggulsari II performance.

Keywords: smartphone, achievement, elementary school

PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang orang tua dapat menggunakan *smartphone* sebagai anggapan bahwa *smartphone* dapat menjadi teman bermain anak yang aman dan mudah dalam pengawasan. Sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh *smartphone* yang seharusnya menjadi teman bermain. *smartphone* tidak hanya menimbulkan dampak negatif pada anak, karena juga ada dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur respon anak dalam bermain, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu dalam meningkatkan kemampuan otak anak-anak selama dalam pengawasan yang baik. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak.

Tapi dengan adanya *smartphone* ini tentunya tidak hanya dampak positif yang bisa disarakan, dampak negatif dari *smartphone* ini pun sangat besar dirasakan terlebih oleh kalangan pelajar. Sejalan dengan pernyataan tersebut “penggunaan *smartphone* berlebih terhadap siswa terkadang menimbulkan masalah pada proses belajar”. (Saroinsong, 2016: 212). Bagi anak yang masih aktif dalam lingkup sekolah seringkali lebih fokus untuk bermain *smartphone* daripada fokus terhadap pembelajaran. Tidak sedikit siswa ketika kegiatan belajar dalam kelas berlangsung, anak cenderung terlihat tidak fokus dalam memperhatikan guru yang sedang mengajar bahkan sampai terkantuk-kantuk di sekolah dikarenakan anak terlalu malas karna asik bermain *smartphone* mereka, disamping itu pun berdampak terhadap tugas sekolah yang diberikan oleh guru seringkali tidak dikerjakan oleh siswa karena waktu untuk belajar ataupun mengerjakan tugas seringkali tersita waktu dengan bermain *smartphone*. Ariwaseso (2011: 5) menurutnya prestasi adalah “hasil dari pembelajaran atau perubahan yang melibatkan Sains, Keterampilan, dan Sikap setelah proses tertentu, sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungan. Kesimpulan dari pengertian di atas prestasi adalah suatu usaha sadar yang telah dicapai dari apa yang telah dilakukan dan dikerjakan, seseorang dengan menggunakan keterampilan, sikap, sains setelah melewati proses tertentu. Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Untuk tercapainya prestasi belajar pasti ada faktor-faktor yang mempengaruhinya sehingga tercapai kepada hasil dari suatu belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dalam teori kognitif sosial (*social cognitive theory*) menurut Bandura (dalam yuzarion) dibangun dari dua faktor utama yaitu. *Pertama*,

faktor prilaku (internal) peserta didik, dan *Kedua*, faktor lingkungan (eksternal) peserta didik dalam belajar. (Brown, 1991; Hergenahn & Olson, 2009) Dan juga faktor internal terdiri dari fisiologis dan faktor psikologis yang terdiri dari Kecerdasan atau intelegasi siswa, merupakan factor psikologis yang paling penting dalam proses belajar siswa, karena itu menentukan kualitas belajar siswa (Baharudin & Wahyuni, 2015: 25), Motivasi merupakan tenaga pendorong bagi seseorang agar memiliki energy atau kekuatan melakukan sesuatu dengan penuh semangat (Annurahman, 2013: 114), Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas (Haq, 2018: 207).

Periode perkembangan anak yang sensitif adalah saat usia 6-12 tahun, sebagai masa anak tahap dualistik. Ketika usia ini anak berada di masa dualistik semua informasi akan dibagi menjadi obyektif dan subjektif. Anak usia masuk sekolah dasar mampu menyadari bahwa keberadaannya penting untuk dirinya sendiri, dengan menunjukkan kemampuan diri kepada orang disekitar. Pada usia ini dunia sosial anak meluas dari dunia keluarga, anak bergaul menjadi semakin kuat dan hal ini berkaitan dengan berkembangnya ikatan pertemanan. Anak kini memandang dirinya sebagai orang pertama, dan menyadari eksistensinya sebagai individu yang terpisah (Alwisol, 2016:61)

METODE

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang akan penulis gunakan ialah persamaan regreslinier yaitu teknik yang digunakan untuk bagaimana variabel tergantung atau terikat (*dependent variabel*) dapat di prediksi melalui variabel bebas (*independent variable*) dalam hal ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* pada siswa di SDN Tunggulsari II. Jadi dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel yang pertama yang diberi notasi dengan huruf (X) adalah sebagai “pengaruh *smartphone*” sedangkan notasi (Y) sebagai “prestasi belajar”. Adapun populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDN Tunggulsari II, yang berjumlah 34 siswa. Peneliti menggunakan instrument angket untuk mendapatkan data-data yang nantinya akan digunakan untuk mengukur adakah pengaruh penggunaan *smartphone* pada siswa SDN Tunggulsari II. Adapun beberapa teknik pengumpulan data yang dapat penulis gunakan sebagai berikut: 1). “Observasi” adalah pengamatan langsung oleh peneliti terhadap objek di tempat berlangsung kejadian. Sehingga peneliti di posisi yang sama dengan objek yang diteliti. Analisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan prosentase. Analisis data tentang prestasi belajar. Analisis regresi linier sederhana yang daam penghitungan diolah menggunakan SPSS versi 22.00

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan *Smartphone* di SDN Tunggulsari II

Peneliti mengambil kelas 4 sebagai sampel dalam penelitian ini. Pada tiga bulan lalu tepatnya bulan Mei peneliti memulai observasinya ke lingkup sekolah untuk melihat apakah terdapat siswa yang menggunakan *smartphone* pada saat jam pelajaran ataupun pada saat istirahat, lalu peneliti melakukan instrument interview yang dimana digunakan untuk mendapatkan dokumen-dokumen seperti latar belakang sekolah, daftar nama siswa, nilai keseharian siswa, dan juga nilai raport siswa. Siswa SDN Tunggulsari II pada saat peneliti mengamati keadaan sekitar siswa cenderung tidak membawa *smartphone* ke sekolah, meskipun tidak ada peraturan yang tertulis tentang larangan membawa *smartphone* ke lingkup sekolah. Dengan begitu *smartphone* bias digunakan dengan semestinya, siswa bisa menggunakan *smartphone* sebagai alat bantu komunikasi antar teman, organisasi ataupun antara murid dengan guru.

Prestasi Siswa di SDN Tunggulsari II

Hasil analisis data prestasi siswa kelas 4 SDN Tunggulsari II termasuk dalam kategori Baik dengan nilai 81,25 dalam hal ini peneliti menggunakan rumus regresi linier sederhana. Kongkrit tentang siswa dan lembaga sekolah, diantaranya seperti latar belakang sekolah, keadaan sarana prasarana, data siswa, dan juga data-data prestasi siswa. Prestasi belajar siswa menunjukkan nilai yang baik hal ini dikarenakan program-program unggulan yang sangat mendukung siswa dalam berprestasi, dan juga sarana dan prasarana yang memadai menjadi salah satu faktor utama dalam prestasi belajar siswa, namun adanya faktor luar seperti faktor psikologis maupun faktor jasmani sehingga ada beberapa siswa yang mengganggu dalam pencapaian hasil belajar yang sangat baik. Dengan adanya program-program unggulan di SDN Tunggulsari II peneliti mengamati melalui data yang ada tentang prestasi siswa dari waktu ke waktu antara nilai sikap keseharian sampai nilai tengah semester yang pada saat itu sudah dilaksanakan. Metode mengajar dan sarana pembelajaran adalah dua unsur penting yang peneliti temukan dalam lingkungan sekolah, seperti halnya LCD proyektor, internet yang memadai, ruang kelas kelas yang layak sehingga siswa bisa memaksimalkan dalam mencapai prestasinya masing-masing.

Tidak Ada Pengaruh Penggunaan *smartphone* Secara Signifikan Terhadap Prestasi Belajar Siswa SDN Tunggulsari II

Sesuai dengan data output coefficients diketahui nilai t hitung = -0,353 dengan nilai signifikansi $0,725 > 0,05$. Jadi tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel X (*smartphone*) terhadap variabel Y (prestasi belajar) di SDN Tunggulsari II, *smartphone* hanya digunakan oleh siswa ketika diluar jam pelajaran atau bahkan hanya menggunakannya dirumah dari data responden yang telah dikumpulkan sebagian besar siswa tidak mengganggu atau menyita waktu belajar dan mengerjakan tugasnya dengan hanya bermain *smartphone* saja, sehingga tidak ada pengaruh yang signifikan dari *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa. Walau begitu disamping dampak negatif yang ditimbulkan *smartphone* ada juga dampak positif yang bisa dimanfaatkan oleh siswa terutama dalam hal belajar yang akan sangat membantu sekali baik di sekolah, di tempat les, ataupun di rumah, dengan adanya perkembangan dan kemajuan iptek yang sedemikian canggih di bidang telekomunikasi khususnya *smartphone*. Namun dalam hasil penelitian ini menyatakan tidak adanya pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar.

Dengan begitu tidak adanya pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa, meskipun masih saja ada siswa yang membawa *smartphone* ke sekolah atau bahkan menggunakannya pada saat jam pelajaran berlangsung. Karna sesuai dengan persentasi yang peneliti amati hanya 4% dari 100% siswa yang menjadi responden dalam penelitian ini yang benar benar mempengaruhi dalam prestasi belajarnya dalam hal ini siswa tersebut bisa dikategorikan sangat aktif dalam menggunakan *smartphone*, dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Meskipun demikian siswa yang dikategorikan sangat aktif tersebut peneliti nilai masih dalam batas wajar sesuai dengan hasil yang peneliti temukan Koefisien regresi X sebesar -0,275 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai pengaruh *smartphone*, maka nilai prestasi berkurang sebesar -0,275. Koefisien regresi tersebut bernilai negatif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X (*smartphone*) terhadap Y (prestasi belajar) bersifat negatif.

Dengan demikian prestasi belajar siswa SDN Tunggulsari II bisa di capai sesuai minat bakat siswa tanpa terpengaruhi oleh *smartphone* yang dimana pada saat ini *smartphone* sudah banyak menjajah semua kalangan bahkan sejak usia dini.

Simpulan

Penggunaan *smartphone* pada siswa SDN Tunggulsari II Sesuai dengan standar yang peneliti tetapkan dalam tabel keaktifan siswa menggunakan *smartphone*, bisa diketahui bahwa nilai 54% termasuk dalam kategori cukup aktif. Jadi rata rata siswa kelas 4 cukup aktif dalam penggunaan *smartphone* dalam kesehariannya. Prestasi belajar siswa kelas 4 SDN Tunggulsari II sesuai dengan hasil analisis termasuk dalam kategori Baik dengan nilai 81,25 dalam hal ini peneliti menggunakan rumus regresi linier sederhana. Yang dimana data diperoleh dari angket yang telah diisi oleh responden dan digabungkan dengan nilai raport siswa. hasil penelitian dari data yang telah dikumpulkan oleh peneliti, data prestasi siswa selama satu smester dalam kategori baik, dan dari hasil pengumpulan data peneliti menyimpulkan ada peningkatan prestasi secara bertahap dari waktu ke waktu. Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa kelas 7 MTs Hasyim Asyari Kota Batu sesuai dengan data tabel summary yang telah peneliti amati tabel tersebut menjelaskan besaran nilai hubungan antara r yaitu sebesar 0,059. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi r^2 sebesar 0,003. Yang berartikan bahwa pengaruh *smartphone* terhadap prestasi belajar adalah 0,3% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. dari tabel persamaan regresi di atas persamaan tersebut dapat diterjemahkan sebagai berikut: Konstanta sebesar 72, mengandung arti bahwa nilai konisten variabel prestasi belajar adalah sebesar 72. Koefisien regresi X sebesar -0,275 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai pengaruh *smartphone*, maka nilai prestasi berkurang sebesar -0,275. Koefisien regresi tersebut bernilai negatif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X (*smartphone*) terhadap Y (prestasi belajar) bersifat negatif.

Daftar Pustaka

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

Ariwaseso, G., (2011). *Minat dan Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi belajar Mata Pelajaran Akuntansi Siswa KelasXI IPS SMA Negeri 1 Pataianrowo Nganjuk.*

Annurahman, (2014), *Belajar dan Pembelajaran.* Bandung: Alfabeta Bandung
Baharudin & Wahyuni, E. N. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran.* Yogyakarta: Arruzz media

Darmawan, (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif.* Bandung: Remaja Rosdakarya, diakses pada 18 april 2019.

Haq, A. (2018) Motivasi Belajar dalam Meraih Prestasi. Universitas Islam Malang
Jurnal: volume 3 nomor 1 (13 mei) Saroinsong, W. P. (2016) *Gadget Usage Inhibited Interpersonal*