

Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa

Nurhalifah^{1*}, Dedi Riyan Rizaldi², Muktofan³, Nilwan⁴, Ziadatul Fatimah⁵

^{1*}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Budaya Manajemen dan Bisnis, Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Indonesia

²Madrasah Aliyah Plus Nurul Islam Sekarbela, Mataram, Indonesia

³Madrasah Aliyah Plus Nurul Islam Sekarbela, Mataram, Indonesia

⁴Madrasah Aliyah Plus Nurul Islam Sekarbela, Mataram, Indonesia

⁵SMA NW Mataram, Mataram, Indonesia

* Email Corresponding Author : nurhalifahmuhtar@gmail.com

Abstract

Smartphones are handheld communication devices that have various capabilities and functions similar to computers and are not only used for SMS and telephone calls. Smartphones can store various kinds of data, operate applications that users want, and serve as a means of entertainment. This research aims to find out the positive and negative impacts of using smartphones on the learning achievement of class X Religion MA Plus Nurul Islam Sekarbela students. This research uses a descriptive-qualitative approach. Data collection techniques in this research are observation, interviews, and documentation. The subjects used in this research were four people. The results of this research show that smartphones have an impact on student learning achievement. Two students use smartphones to broaden their horizons and search for information related to learning; this improves their learning achievement. Meanwhile, the other two students mostly used smartphones to play games, so they forgot to spend time studying, causing their learning achievement to decline.

Keywords: Positive and negative impacts; smartphones; learning achievement

Abstrak

Smartphone adalah alat komunikasi genggam yang memiliki berbagai kemampuan dan fungsi yang mirip dengan komputer, tidak hanya digunakan untuk sms dan telepon saja. *Smartphone* dapat menyimpan berbagai macam data, mengoperasikan aplikasi yang diinginkan pengguna serta sebagai sarana hiburan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak positif dan negatif penggunaan *Smartphone* terhadap prestasi belajar siswa kelas X Agama MA Plus Nurul Islam Sekarbela. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, interview dan dokumentasi. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah empat orang. Hasil dari penelitian ini adalah *smartphone* berdampak pada prestasi belajar siswa. Dua orang siswa menggunakan *Smartphone* untuk memperluas wawasan, mencari informasi terkait pembelajaran, hal ini menjadikan

prestasi belajarnya meningkat. Sedangkan dua siswa lainnya lebih banyak menggunakan *smartphone* untuk bermain game sehingga lupa waktu untuk belajar, menjadikan prestasi belajarnya menurun.

Kata Kunci: Dampak Positif dan Negatif; *Smartphone*; Prestasi Belajar

Pendahuluan

Pada perkembangan zaman saat ini, teknologi telah mengambil alih kehidupan manusia. Tidak ada kegiatan yang tidak terlepas dari penggunaan teknologi (Nurhayati, dkk., 2020). Teknologi diciptakan untuk memudahkan kehidupan manusia diberbagai bidang khususnya pada bidang komunikasi. Teknologi komunikasi merupakan benda atau alat yang digunakan dalam proses komunikasi. Salah satu alat komunikasi yang sedang menarik perhatian dunia saat ini ialah *smartphone*. Kemajuan teknologi *smartphone* yang semakin hari mengalami pembaruan atau kemajuan yang terus meningkat membuat tingkat penggunaannya semakin tinggi (Gustilawati dkk., 2020; Mulyati & Frieda, 2019). Saat ini hampir semua orang mengenal dengan istilah *smartphone*, mulai dari pejabat, pengusaha, masyarakat ekonomi tinggi, ekonomi rendah, masyarakat biasa, orang tua, pelajar bahkan sampai pada tingkat anak usia dini (Cahyono, 2016; Rizaldi, 2016). Saat ini, di Indonesia dapat kita lihat begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang dianut di masyarakat, baik masyarakat perkotaan maupun pedesaan.

Smartphone adalah alat komunikasi genggam yang memiliki operasi yang lebih canggih dan dibuat lebih praktis. *Smartphone* digunakan untuk menghubungkan komunikasi jarak dekat maupun jarak jauh, dan juga memiliki fungsi untuk mengakses internet. Keberadaan *smartphone* saat ini menjadi karakter utama di dunia pendidikan khususnya bagi siswa, kecanggihannya yang mampu memberikan akses berbagai informasi di belahan dunia dengan cepat dan mudah menjadikannya salah satu bentuk pola belajar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa (Ainiyah, 2018). *Smartphone* adalah teknologi yang berkembang pesat, menjadi alat komunikasi yang canggih dan tidak terbatas. Fakta bahwa orang tua membiarkan anaknya menggunakan *smartphone* sebagai alat komunikasi membuat orang tua lebih mudah berkomunikasi dengan anaknya di sekolah, dan juga memudahkan anaknya untuk mendapatkan materi pembelajaran (Rizaldi dkk., 2021). *Smartphone* juga dapat meningkatkan prestasi anak di sekolah, sekaligus menjaga agar mereka tidak kaget dengan perkembangan teknologi dan informasi (Asmurti dkk., 2017). Selain membawa efek positif tentunya setiap teknologi juga memiliki efek negatif yang tidak kalah pentingnya untuk menjadi perhatian kita semua.

Seiring perkembangannya, *smartphone* berdampak pada siswa baik secara positif maupun negatif. Ada yang menggunakan *smartphone* untuk menambah nilai pelajaran sekolah dengan mengakses lebih banyak informasi tentang berbagai macam mata pelajaran dan menonton video pembelajaran di aplikasi *youtube*. Namun di sisi lain, *smartphone* juga

dapat membuat siswa malas karena banyak menghabiskan waktu di depan *smartphone*, sehingga berdampak pada menurunkan konsentrasi siswa yang secara tidak langsung berdampak pada prestasi belajar siswa menurun (Haikal dkk., 2019; Ningsih dkk., 2017). Prestasi belajar siswa adalah hasil yang dicapai atau diperoleh siswa dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman dan praktik individu selama masa pembelajaran.

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tahun 2023 di MA Plus Nurul Islam Sekarbela terlihat bahwa terdapat beberapa dampak negatif dan positif yang terjadi akibat penggunaan *smartphone*. Dampak negatif yang terlihat adalah (1) siswa tidak fokus saat sedang belajar didalam kelas, (2) siswa menjadi malas belajar dan membaca buku, (3) ketergantungan memainkan *smartphone*, (4) menghabiskan banyak waktu untuk bermain dengan *smartphone*, (5) mata menjadi rabun karena terlalu banyak melihat pada *smartphone*, (6) tidak bisa tidur, dan (7) selalu menganggap remeh tugas karena bisa menggunakan internet. Sedangkan dampak positif yang muncul adalah (1) memperluas wawasan, (2) mudah berkomunikasi dan interaksi jarak dekat maupun jarak jauh, (3) mudah mencari informasi terkait pelajaran di internet, dan (4) dapat melihat serta mendengarkan kembali pelajaran melalui aplikasi *youtube*. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas penulis tertarik melakukan penelitian terkait dampak positif dan negatif penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa kelas 10 Agama MA Plus Nurul Islam Sekarbela.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penulis menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menjawab rumusan masalah terkait dampak penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar. Penelitian dilaksanakan di Madrasah Aliyah Plus Nurul Islam yang dimana terdapat banyak siswa kelas X yang menggunakan *smartphone* sebagai media belajar di kelas. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan April sampai Juni 2023 oleh mahasiswa PLP dari Universitas Pendidikan Mandalika. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Agama Madrasah Aliyah Plus Nurul Islam Sekarbela sebanyak 4 siswa yang telah terbiasa menggunakan *smartphone*. Objek penelitian ini adalah dampak penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa 1). Observasi yang dilakukan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung dimana pada mata pelajaran tertentu siswa diperbolehkan menggunakan *smartphone*. Observasi ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung dimaksudkan untuk mengetahui apa saja yang diakses dan bagaimana siswa menggunakan *smartphone*, 2) Wawancara dilakukan kepada empat siswa kelas X Agama. Wawancara menghasilkan data tentang dampak penggunaan *smartphone* dan prestasi belajar siswa, dan 3). Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan dokumen tertulis maupun dalam bentuk

elektronik seperti foto, video, dan rekaman suara. Semua data penelitian yang diperoleh dianalisis secara deskripsi berupa uraian disertai dengan tinjauan pustaka dari berbagai sumber yang relevan dengan topik penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Berikut adalah data dari subjek penelitian terkait dampak positif dan negatif penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa.

Tabel 1 Hasil Wawancara terkait Dampak Penggunaan Smartphone

No	Subjek	Dampak negatif	Dampak positif	Prestasi belajar	Hasil
1	PR	<ul style="list-style-type: none"> - Menjadi tidak fokus belajar - Malas belajar 	<ul style="list-style-type: none"> - Memperluas wawasan - Mempermudah proses belajar di dalam kelas - Mudah mencari informasi penting terkait materi pembelajaran 	Menurut saya semua tergantung pada diri masing masing, jika bijak menggunakan <i>smartphone</i> dampaknya akan baik, prestasi belajar saya meningkat karena menggunakan <i>smartphone</i> untuk mencari informasi dengan cepat, banyak penjelasan dan jawaban soal yang ada di internet dengan cepat bisa di akses membuat saya tertarik untuk belajar materi materi baru	PR menggunakan <i>smartphone</i> sesuai dengan kebutuhannya, lebih banyak menggunakan <i>smartphone</i> untuk kepentingan belajar dan memperluas wawasannya menyebabkan prestasi belajarnya meningkat
2	AN	<ul style="list-style-type: none"> - Menyebabkan malas baca buku - Kecanduan memainkan <i>smartphone</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Bisa mencari materi dan jawaban soal di <i>google</i> dan <i>youtube</i> - Bisa mendengarkan kembali penjelasan materi yang di pelajari di sekolah melalui <i>youtube</i> 	Meningkat dan semangat ketika diberikan tugas oleh guru karena bisa mencari jawaban di internet, mencari penjelasan materi sebelum guru memulai pembelajaran agar bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	AN menggunakan <i>smartphone</i> untuk mencari kunci jawaban terhadap soal yang diberikan oleh guru di kelas dan lebih banyak belajar dan mendengarkan materi dari youtube menyebabkan

No	Subjek	Dampak negatif	Dampak positif	Prestasi belajar	Hasil
					prestasi belajarnya meningkat
3	FA	<ul style="list-style-type: none"> - Kecanduan bermain game online di <i>smartphone</i> - Tidak bisa lepas dari <i>smartphone</i> - Banyak waktu yang terbuang karena seharian bermain <i>smartphone</i> - Lupa mengerjakan tugas sekolah karena bermain hp seharian 	<ul style="list-style-type: none"> - Bisa belajar melalui internet - Cepat mendapatkan informasi 	Menurun karena sering menyalahgunakan <i>smartphone</i> untuk keperluan lain selain belajar, lupa waktu untuk belajar, tidak fokus belajar, dan tidak bisa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	FA lebih banyak menggunakan <i>smartphone</i> untuk bermain game sampai lupa untuk mengerjakan tugas sekolah menyebabkan prestasi belajarnya menurun
4	ZM	<ul style="list-style-type: none"> - Semangat belajar menurun - Menganggap remeh tugas karena ada <i>smartphone</i> untuk melihat internet - Mata jadi minus - Tidak bisa tidur 	<ul style="list-style-type: none"> - Mendapatkan informasi dengan mudah di internet dan sosial media - Memperluas wawasan 	ZM menganggap remeh tugas yang diberikan oleh guru karena akan mudah mendapat jawaban dari internet hal ini membuat ZM tidak ingin belajar	Prestasi belajar menurun

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara PR, AN, FA, dan ZM. Pengaruh penggunaan *smartphone* ternyata mempengaruhi prestasi belajar mereka. Dua siswa mengalami peningkatan prestasi belajar dan dua siswa lainnya mengalami penurunan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* memiliki dampak positif dan negatif terhadap prestasi belajar keempat siswa tersebut.

Pembahasan

Dari hasil penelitian diperoleh bahwa terdapat dampak positif dan negatif penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa kelas X Agama Madrasah Aliyah Plus Nurul Islam Sekarbela. Dampak negatif yang diperoleh dalam penelitian ini antara lain membuat siswa menjadi tidak fokus belajar, malas belajar dan baca buku, kecanduan bermain game online di *smartphone*, tidak bisa lepas dari *smartphone*, banyak waktu yang terbuang karena seharian bermain *smartphone*, melupakan tanggung jawab karena bermain hp seharian,

semangat belajar menurun, menganggap remeh tugas karena ada *smartphone* untuk melihat internet, mata menjadi minus, dan tidak bisa tidur tepat waktu.

Hasil penelitian yang ditemukan ini sejalan dengan pernyataan Kristiwati dkk. (2011) bahwa dampak negatif penggunaan *smartphone* antara lain membuat siswa menjadi malas, mengganggu kemampuan siswa untuk berkonsentrasi, melupakan tugas dan tanggung jawab, mengganggu perkembangan anak, dapat mempengaruhi sikap dan perilaku, serta tidak ada gunanya. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian sebelumnya tentang dampak penggunaan *smartphone*, oleh Syifa dkk. (2015) yang menemukan bahwa penggunaan *smartphone* memiliki dampak positif dan negatif terhadap kehidupan siswa, baik di sekolah maupun di rumah.

Penggunaan *smartphone* tidak hanya memberikan dampak negatif bagi siswa, namun dapat juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Dari hasil penelitian ini diperoleh dampak positif penggunaan *smartphone* bagi siswa antara lain memperluas wawasan, mempermudah proses belajar di dalam kelas, mudah mencari informasi penting terkait materi pembelajaran, siswa dapat mencari materi dan jawaban soal di *google* dan *youtube* sehingga cepat mendapatkan informasi. Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa tergantung pada individunya. Jika siswa memprioritaskan game atau hal lain yang tidak penting dari pada belajar dan mengerjakan tugas, maka dapat mempengaruhi prestasi belajarnya. Siswa harus tahu bagaimana menggunakan *smartphone* dan mengatur waktu mereka sebaik mungkin (Atsani, 2020). Sehingga *smartphone* akan memberikan dampak positif. Dampak positifnya terlihat jelas dalam penggunaan *smartphone* untuk mempelajari mata pelajaran yang tidak ada di dalam buku pelajaran yang digunakan. Seperti melakukan pencarian *google* atau membuka *youtube* dengan konten yang relevan. Siswa juga dapat menggunakan aplikasi *whatsapp* untuk berkomunikasi tentang mata pelajaran atau tugas sekolah lainnya.

Menurut Kurniawati (2015), penggunaan *smartphone* oleh siswa tidak selalu berdampak negatif pada pembelajaran siswa. Penelitian menunjukkan bahwa beberapa siswa yang sering menggunakan *smartphone* untuk *youtube* dan game online masih memiliki prestasi belajar yang baik. Walaupun tidak bisa dipungkiri terdapat beberapa siswa yang sering menggunakan *smartphone* memiliki nilai jelek atau kurang baik namun tidak terikat langsung dengan *smartphone*. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Erlina dkk. (2022), intensitas penggunaan *smartphone* tidak berpengaruh terhadap kinerja siswa. Namun, kinerja siswa dapat menurun ketika intensif menggunakan *smartphone*.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* memiliki dampak positif dan negatif terhadap prestasi siswa. Dampak positif dari penggunaan *smartphone* bagi siswa adalah memudahkan komunikasi, memperluas wawasan dan pengetahuan, memudahkan proses pembelajaran, membantu mendapatkan

informasi dengan cepat dan tepat. Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan dan dirasakan oleh siswa yaitu menjadikan siswa malas dalam belajar, mengganggu konsentrasi, lupa akan tugas dan tanggung jawab, merusak penglihatan, dapat mempengaruhi sikap dan perilaku serta banyak membuang waktu. Penggunaan *smartphone* akan memberikan dampak sesuai dengan cara penggunaannya, hal ini dilihat dari hasil observasi dan interview empat siswa yang menunjukkan adanya penurunan dan peningkatan prestasi belajar siswa. Jika baik penggunaannya maka akan berdampak positif sebaliknya jika salah penggunaannya maka berdampak negatif.

Daftar Pustaka

- Ainiyah, N. (2018). Remaja millennial dan media sosial: media sosial sebagai media informasi pendidikan bagi remaja millennial. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(2), 221-236.
- Asmurti, A., Unde, A. A., & Rahamma, T. (2017). Dampak Penggunaan *Smartphone* Di Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *KAREBA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 225-234.
- Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82-93.
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Publiciana*, 9(1), 140-157.
- Erlina, M., Oktaviana, M., Indrawati, E., & Nurhadianti, R. D. D. (2022). PRESTASI BELAJAR SISWA DITINJAU DARI INTENSITAS MENGGUNAKAN GADGET DAN MINAT BACA NON E-BOOK. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 7(2), 100-105.
- Gustilawati, B., Utami, D., Supriyati, S., & Farich, A. (2020). Tingkat Kecanduan *Smartphone* dan Self Efficacy dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Malahayati. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 9(1), 109-115.
- Haikal, M. F., Thohari, M. I., & Mustafida, F. (2019). Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mts Hasyim Asyari Kota Batu. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 4(8), 128-134.
- Kristiwati, I., Irfan, I., & Arifuddin, A. (2019). Dampak Handphone Android Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS Di SMAN 3 Kota Bima. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 2(2), 43-52.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78-84.
- Mulyati, T., & Frieda, N. R. H. (2019). Kecanduan *smartphone* ditinjau dari kontrol diri dan jenis kelamin pada siswa SMA Mardasiswa Semarang. *Jurnal Empati*, 7(4), 1307-1316.

- Ningsih, R. W., Yakub, E., & Arlizon, R. (2017). Profil Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Handphone Pada Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 12 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1-7.
- Nurhayati, E., Rizaldi, D. R., & Fatimah, Z. (2020). The Correlation of Digital Literation and STEM Integration to Improve Indonesian Students' Skills in 21st Century. *Online Submission*, 1(2), 73-80.
- Rizaldi, M. (2016). Pengaruh gaya hidup hedonis terhadap keputusan pembelian pada smartphone di kalangan mahasiswa studi pada mahasiswa fakultas ekonomi Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 4(2), 85-93.
- Rizaldi, D. R., Nurhayati, E., Fatimah, Z., & Amni, Z. (2021). The Importance of Parental Assistance in Supervising the Use of Technology for Children During the Home Learning Program. *International Journal of Engineering, Science and Information Technology*, 1(3), 7-10.
- 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.