

Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Tingkat *Focus* Belajar Siswa (Studi Kasus Siswa Kelas VI Sd Negeri 9 Mataram)

Ira Dianti

Program Studi Manajemen, Fakultas Budaya, Manajemen dan Bisnis, Universitas Mataram

Abstrak

Penelitian ini merujuk pada fenomena dan tingkah pola hidup anak didik siswa SD dizaman sekarang ini, dimana banyak perilaku yang tidak sesuai dengan dunia anak, dikarenakan dampak pengaruh *smartphone* terhadap perilaku dan mental anak yang cenderung negative. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan *smartphone* serta terhadap kefokuskan belajar siswa kelas VI SD Negeri 9 Mataram. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian ini adalah diskriptif, metode pengumpulan data adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada guru kelas VI dan orang tua siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* terhadap fokus belajar berdampak positif dan negatif. Dampak positifnya, penggunaan *smartphone* menjadikan belajar lebih mudah dan menyenangkan sehingga durasi belajar menjadi lebih lama dan ketahanan belajar siswa tetap baik. Dampak negatifnya, fokus belajar belajar siswa lemah ditandai dengan siswa kurang tekun, kurang ulet, dan kurang termotivasi untuk belajar.

PENDAHULUAN

Pada dasarnya, *smartphone* sebagai suatu teknologi bermanfaat sangat besar dalam dunia pendidikan. Pencarian tentang literasi-literasi untuk penambahan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran, bisa memanfaatkan teknologi. Penggunaan *smartphone* dapat berdampak positif ketika digunakan secara benar. Dampak positif penggunaan *smartphone* sebagaimana dikemukakan Kibona & Mgaya (2015: 2) bahwa *smartphone* bisa digunakan untuk meningkatkan kinerja (*performance*) dalam aktivitas belajarnya. Bahkan berdampak positif dalam hal memperluas jaringan sosial lebih luas, di samping memudahkan komunikasi dan informasi. Penggunaan *smartphone* dalam konteks pendidikan seharusnya ikut memupuk karakter anak seperti disiplin, sikap toleransi, kreatif, kerja keras, demokratis, bersahabat/komunikatif, gemar membaca, peduli sosial, peduli lingkungan, dan tanggung jawab.

Penggunaan *smartphone* oleh anak-anak dengan kemampuan literasi yang rendah, dapat berdampak negatif bagi anak, baik terhadap aktivitas belajar maupun terhadap kehidupannya sehari-hari. Suwarsi (Chusna, 2017: 320) menjelaskan dampak negatif yaitu: 1. Ketika keasyikan dengan *gadget* anak akan jadi kehilangan minat dalam kegiatan lain. 2. Anak kehilangan ketertarikan dengan aktivitas bermain atau melakukan kegiatan lainnya. 3.

Anak akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain *gadget*. 4. Waktu terbuang sia-sia. 5. Anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan *game*. Hastuti (2012: 117) mengungkapkan bahwa salah satu dampak *smartphone* adalah anak menjadi sulit berkonsentrasi pada dunia nyata. Kefokuskan/konsentrasi belajar merupakan kemampuan siswa untuk bisa fokus melaksanakan pembelajaran terhadap pengaruh luar yang mengganggu kefokuskan belajar siswa itu sendiri. Siswa yang mempunyai focus/konsentrasi belajar tinggi akan mampu melaksanakan kegiatan belajarnya walaupun terdapat pengaruh dari luar. Focus/konsentrasi belajar merupakan faktor yang penting dimiliki dalam kehidupan manusia.

Pada saat ini fakta penggunaan *smartphone* oleh siswa sekolah dasar, termasuk Sekolah Dasar Negeri 9 Mataram, di antaranya yaitu: (1.) Penggunaan *smartphone* hanya untuk berbincang-bincang di sosial media, mengakses hiburan, atau bermain *game* daripada mencari bahan pelajaran sehingga waktu belajar anak tersita; (2.) Anak lebih mendahulukan *smartphone* untuk bermain *game online* sehingga sering lupa untuk mengerjakan PR dari guru; (3.) Pengaruh negatif dari adanya *smartphone* belum mampu

dihindari oleh siswa yang masih di bawah umur sehingga mengganggu kegiatan belajarnya; (4.) *Smartphone* biasa digunakan siswa Sekolah Dasar untuk mendapatkan jawaban secara cepat saat mengerjakan tugas sekolah sehingga kurang mendukung minat baca pada anak; (5.) Penggunaan *smartphone* pada siswa digunakan hanya untuk bermain *game*, sehingga anak lupa dengan waktu belajarnya; dan (6) Penggunaan *smartphone* yang menjadikan kegiatan belajar menunjukkan konsentrasi/fokus belajar yang lemah.

Pada dasarnya siswa kelas VI SD Negeri 9 Mataram rata-rata siswa menyatakan bahwa setiap pulang sekolah langsung bermain *game online* di *smartphone* sehingga sering lupa untuk mengerjakan PR. Hasil observasi di kelas saat jam pelajaran sekolah di SD Negeri 9 Mataram memperlihatkan siswa cepat bosan mengikuti pelajaran. Siswa tampak kurang fokus dilihat dari perhatian siswa terhadap pelajaran yang disampaikan guru. Ketika diminta membaca buku bacaan, siswa tampak kurang termotivasi. Hal ini membuktikan siswa kurang tekun, kurang ulet, dan kurang termotivasi dalam belajar yang mengindikasikan siswa ketika di sekolah juga memiliki ketahanan belajar yang kurang. Pertimbangan adanya dampak kurang baik terhadap belajar ini, SD Negeri 9 Mataram tidak memperbolehkan setiap siswanya untuk membawa *smartphone* ke sekolah terkecuali pada mata pelajaran tertentu yaitu pelajaran menari dan saat kegiatan ekstrakurikuler.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan *smartphone* serta terhadap kefokusannya belajar siswa kelas VI SD Negeri 9 Mataram. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada guru kelas VI dan orang tua siswa.

Informan Penelitian

Informan penelitian merupakan orang yang memiliki banyak informasi tentang subjek dan objek yang diteliti. Informan merupakan subjek yang diwawancarai atau diamati yang menurut Moeleong (2014: 224) adalah sebagai sampel guna menggali informasi sebanyak mungkin dari berbagai sumber. Informan terdiri dari guru sebanyak 1 orang yaitu guru kelas VI, orang tua siswa sebanyak 3 orang, dan siswa sebanyak 12 siswa kelas VI. Siswa yang dijadikan informan yaitu siswa yang memiliki *smartphone* sendiri. Tiga orang tua yang dijadikan informan merupakan rekomendasi guru dan juga bertempat tinggal tidak jauh dari sekolah.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Intensitas Penggunaan *Smartphone*

Semua siswa menggunakan *smartphone* dengan memanfaatkan aplikasi *Google*, *WhatsApp*, dan *Youtube*. Dilihat dari aplikasi yang digunakan, tampak ada aplikasi yang selalu digunakan, paling banyak digunakan, dan kurang digunakan.

Semua siswa menggunakan berbagai aplikasi secara bergantian. Aplikasi yang paling banyak digunakan yaitu *WhatsApp* (33%), diikuti *Google Search* (30%), *Youtube* (22%), *Game Online* (11%) dan terakhir *Ruang Guru* (4%). Anak menggunakan *Youtube* untuk mencari informasi tentang bentuk-bentuk rumah adat, menggunakan *Google Search* untuk mencari materi pelajaran atau jawaban yang tidak ada di buku.

Fokus Belajar

Fokus belajar siswa tampak dari aktivitas belajar siswa yang menunjukkan adanya aspek tekun, ulet, termotivasi, kreatif, percaya diri, pantang menyerah, berpegang teguh pada prinsip, tidak bergantung pada pihak lain. Gambaran tentang aktivitas belajar akan mengungkapkan bagaimana fokus belajar siswa. Siswa menjalani aktivitas belajar di rumah, yang berlangsung selama 30 menit sampe 3 jam. Lama belajar menunjukkan aspek konsentrasi belajar siswa. Lama waktu belajar

tidak serta merta menunjukkan *focus* belajar karena selama aktivitas belajar, siswa juga menggunakan *smartphone*.

Penggunaan *smartphone* untuk memperkaya materi pelajaran dalam aktivitas belajar memang disarankan oleh guru sebagaimana dijelaskan dalam kutipan berikut: “Secara umum ya dianjurkan oleh guru untuk menggunakan *smartphone* kalau ada materi yang dibuku tidak ada untuk cari di *google*” (hasil wawancara dengan Guru Kelas VI). Informasi tersebut menunjukkan bahwa siswa pada umumnya mudah tergoda untuk menggunakan *smartphone* selama kegiatan belajar. Bahkan penggunaan *smartphone* tidak berkaitan langsung dengan pelajaran. Hal ini membuktikan bahwa siswa kurang tekun, kurang ulet, dan kurang termotivasi untuk belajar. Dapat dikatakan bahwa pada umumnya siswa selama belajar di rumah kurang memiliki kefokus belajar yang baik.

Kefokus belajar siswa juga dapat diketahui dari aktivitas belajar di sekolah. Aktivitas belajar siswa di sekolah tampak pada aktivitas siswa belajar di kelas. Selama pembelajaran, siswa tampak kehilangan fokus, cepat bosan, dan akhirnya melakukan aktivitas sendiri yang tidak mendukung keberhasilan belajarnya. Salah satu alasannya, siswa mudah bosan seperti diungkapkan guru kelas VI dalam kutipan wawancara berikut: “Anak mulai bosan ketika sudah mulai merasa lapar, menjelang istirahat siang sekitar pukul 11 siang.” (hasil wawancara dengan guru kelas VI SD Negeri 9 Mataram).

Siswa belajar di sekolah baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Selama pembelajaran, siswa dilarang menggunakan *smartphone*, kecuali ada pelajaran yang memang harus menggunakan *smartphone*. Selain itu, siswa juga diperbolehkan menggunakan *smartphone* disekolah pada saat jam ekstrakurikuler pada sore hari. Kondisi demikian tidak memungkinkan untuk mengamati langsung bagaimana dampak penggunaan *smartphone* terhadap kefokus belajar siswa dalam menjalani kegiatan belajar di kelas.

Aktivitas belajar siswa di kelas sebagaimana diuraikan di atas memperlihatkan selama kegiatan pembelajaran, siswa kurang tekun, kurang ulet, kurang termotivasi, dan kurang memiliki prinsip. Selain itu, selama siswa belajar sangat bergantung pada pengawasan guru. Apabila guru lengah dalam mengawasi jalannya pembelajaran, siswa cenderung melakukan aktivitas lain. Kondisi ini menunjukkan fokus belajar siswa lemah.

Dampak Penggunaan *Smartphone* dalam Fokus Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 9 Mataram Penggunaan *smartphone* bisa berdampak positif atau negatif tergantung pada pemanfaatannya untuk belajar. Dampak positif terjadi ketika siswa menggunakan *smartphone* dalam pengawasan orang tua. Terkait dengan dampak penggunaan *smartphone*, guru kelas VI SD Negeri 9 Mataram memaparkan “Kalau untuk belajar, selama diawasi oleh orang tua akan berdampak sangat baik. Tapi, bisa berdampak negatif juga kalau anak punya *smartphone* sendiri tanpa pengawasan orangtua. Intinya penggunaan *smartphone* untuk belajar itu positif selama dalam pengawasan orang tua”. (hasil wawancara dengan guru kelas VI).

Dari hasil wawancara diatas menunjukkan penggunaan *smartphone* bisa berdampak positif, bisa juga berdampak negatif, tergantung pada pengawasan orang tua. Pengawasan orang tua penting dilakukan karena penggunaan *smartphone* menjadikan anak dengan mudah mengakses informasi apa saja, sesuka hati anak mengikuti apa yang terlintas dalam pikiran atau keinginan anak. Dampak positifnya, anak dapat mengakses materi pelajaran yang tidak ada di buku, termasuk mengakses aplikasi yang berhubungan dengan kegiatan belajar. Misalnya dengan berlangganan aplikasi Ruang Guru, menggunakan *Google Search*, atau membuka *Youtube* dengan konten yang sesuai dengan materi pelajaran. Dengan memanfaatkan aplikasi *Whatsapp*, siswa juga dapat mengkomunikasikan materi pelajaran atau tugas sekolah lainnya.

Penggunaan *smartphone* juga berdampak negatif. Fakta bahwa waktu menggunakan *smartphone* lebih lama daripada waktu belajar menunjukkan kemanfaatan *smartphone* yang masih rendah untuk kepentingan belajar. Hal ini menunjukkan adanya dampak negatif terhadap konsentrasi belajar siswa. Siswa menjadikan kurang ulet kurang tekun, kurang termotivasi. Indikasi kurang tekun dan kurang ulet tampak dari kebiasaan siswa yang lebih senang mendapat informasi atau jawaban dari soal dengan aplikasi *Google Search* karena jawaban lebih mudah dan lebih cepat diperoleh daripada harus membaca buku. Guru kelas VI mengatakan: “Iya, karena lebih mudah dan cepat keluar jawabannya.” (hasil wawancara guru kelas VI).

Penggunaan *smartphone* selama belajar menjadikan waktu belajar berkurang, karena siswa sering tergoda untuk melihat percakapan di aplikasi media sosial seperti *WhatsApp*. Aplikasi *WhatsApp* paling banyak digunakan oleh siswa untuk membicarakan tugas sekolah juga tidak sepenuhnya benar karena anak lebih lama menggunakan *smartphone* daripada belajarnya. *WhatsApp* lebih banyak digunakan untuk komunikasi dalam berbagai hal dengan keluarga dan teman-teman, tidak hanya berkaitan dengan tugas sekolah.

Fasilitas belajar yang dapat diakses melalui *smartphone* belum maksimal dimanfaatkan oleh siswa. Pemanfaatan yang paling sering untuk mendukung belajar yaitu *browsing* guna mendapatkan jawaban secara cepat dan mudah. Ketika ditanya alasan mencari jawaban soal dari internet saat mengerjakan PR dengan *smartphone*, siswa menjawab: “Iya, karena di buka lama.” Lama menemukan jawaban di buku menjadi alasan siswa kesulitan mengerjakan PR. Artinya setiap kali anak merasa kesulitan, anak mencari tahu di internet. Kebiasaan langsung mencari jawaban di internet ini kurang mendukung upaya pembiasaan membaca buku. Kebiasaan anak menggunakan *smartphone* untuk memperoleh jawaban cepat di internet berdampak kurang baik karena anak cenderung

malas membaca sehingga anak kurang memiliki wawasan atau pengetahuan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Hasil belajar siswa tidak menjadi lebih baik ketika siswa diberikan soal di sekolah yang memang melarang siswa membawa *smartphone*.

KESIMPULAN

Dampak penggunaan *smartphone* terhadap *focus* belajar siswa memberikan dampak, baik positif maupun negatif terhadap *focus* belajar. Dampak positifnya, anak dapat mengakses materi pelajaran yang tidak ada di buku, termasuk mengakses aplikasi yang berhubungan dengan kegiatan belajar. Misalnya dengan berlangganan aplikasi Ruang Guru, menggunakan *Google Search*, atau membuka *Youtube* dengan konten yang sesuai dengan materi pelajaran. Dengan memanfaatkan aplikasi *WhatsApp*, siswa juga dapat mengkomunikasikan materi pelajaran atau tugas sekolah lainnya. Dampak negatifnya, anak mudah tergoda untuk memanfaatkan *smartphone* untuk kepentingan lain di luar kepentingan belajar.

Saran

1. Diharapkan untuk sering mengingatkan dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yaitu anak menjadi kurang fokus belajar, lebih banyak waktu untuk menggunakan *smartphone* daripada waktu untuk belajar. Guru sebaiknya terus memotivasi anak untuk membiasakan diri membaca buku bacaan baik buku cetak maupun buku *online* melalui *smartphone*.
2. Diharapkan untuk mengarahkan belajar anak agar anak tidak mudah tergoda menggunakan *smartphone* untuk membuka aplikasi yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran. Orang tua sebaiknya mengupayakan agar anak mengetahui dan mengakses situs-situs pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Antoro, B. (2017). *Gerakan Literasi Sekolah dari Pucuk Hingga Akar Sebuah Refleksi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Chusna, P.A. (2017), Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media*
- Daeng, I.T.M., Mewengkang, N.N., & Kalesaran, E.R. (2017). Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh
- Hastuti. (2012). *Psikolog Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Tugu Publisher.
- HB Pradana. (2020). Dampak penggunaan smartphone terhadap ketahanan belajar. E-jurnal Skripsi program studi Teknologi Pendidikan. *Journal "Acta Diurna"*, VI (1), 1-15.
- Kibona, L. & Mgaya, G. (2015). Smartphones' Effects on Academic Performance of Higher Learning Students. A Case of Ruaha Catholic University – Iringa, Tanzania. *Journal of Multidisciplinary Engineering Science and Technology (JMEST)*, 2 (4), 777-784.
- Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17 (2), 315-330.
- Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. E-
- Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado. *EJournal keperawatan(e-Kep)*, 3 (2), 1-6.
- Moleong, L. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.