

---

> Vol. 02, 2 (Agustus 2024), 140 – 151

## Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Zalmanidar, Tengku Hafinda, Rahmat Saputra

**To cite this article:** Zalmanidar, Z., Hafinda, T., & Saputra, R. (2024). Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *ISTIFHAM: Journal Of Islamic Studies*, 2(2), 140–151.

**Available at:** <https://jurnal.seutiahukamaa.org/index.php/istifham/article/view/63>

© 2024 The Author(s).

---

**First Publication Right :**

© ISTIFHAM: Journal of Islamic Studies

---

**Published online:** September 30, 2024.

---

**Published by:**

Seutia Hukamaa Cendekia

**Journal Homepage:**

<https://jurnal.seutiahukamaa.org/index.php/istifham>



## Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Zalmanidar<sup>1</sup>, Tengku Hafinda<sup>2</sup>, Rahmat Saputra<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh, Indonesia

Received: July 05, 2024

Accepted: September 30, 2024

Published: September 30, 2024

Corresponding Author:

Tengku Hafinda, STAIN Meulaboh

E-mail:

[tengkuhafinda@staindirundeng.ac.id](mailto:tengkuhafinda@staindirundeng.ac.id)

### Keywords:

*Smartphone,*

*Impact,*

*Learning Achievement.*

### Abstract

Misuse of smartphone devices can be detrimental to students, especially now that ownership is not limited by age, as even elementary school children have their smartphones, as do students at SD Negeri Tanjong Meulaboh, Kaway XVI District. This research aims to determine student learning achievement, the impact of smartphone device ownership on students, efforts by teachers to address the impact of smartphone ownership on student learning achievement, and the challenges teachers face in addressing the impact of smartphone ownership. This research uses a qualitative method with interview and documentation data collection techniques. The research data is analyzed using a qualitative descriptive method. The research results show that student learning achievement at SD Negeri Tanjong has decreased by an average percentage of 10.59%. Secondly, students' smartphone ownership significantly impacts student learning achievement and leads to moral degradation among the students. Thirdly, teachers' efforts to address students' smartphone addiction include educating students about the dangers of excessive use, implementing specific school discipline related to smartphones by prohibiting students from bringing smartphones to school and confiscating them if found, and coordinating with parents. Lastly, the challenges faced by teachers in addressing the impact of smartphone ownership on student learning achievement include difficulties in managing students who use smartphone devices, as they tend to ignore teachers' instructions or advice, and challenges from parents who seem to allow their children to spend excessive time playing with their phones.

Copyright: © Name (2024).

This is an open access article under the [CC BY SA license](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



## Pendahuluan

Kemajuan teknologi berpengaruh terhadap kemajuan di bidang informasi dan komunikasi. Indonesia sebagai negara yang terus mengikuti kemajuan teknologi menjadi salah satu korban dari munculnya berbagai produk di dalam bidang komunikasi dan informasi. Masyarakat Indonesia yang sangat menggemari android terpengaruh dengan trend yang ada di dunia, salah satunya adalah trend jejaring sosial, sebagai sumber informasi dan game online yang dapat dimainkan melalui android karena android merupakan ponsel yang mampu melakukan banyak fungsi dari sebuah komputer (Prasetyo, Rondli, & Ermawati, 2023). Android termasuk dalam teknologi informasi, sarana dan prasarana (hardware, software, useware) sistem dan metode untuk memperoleh, mengirim, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan dan menggunakan data secara bermakna

(Laeliah & Fachrurroji, 2023). Selain itu, teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah, memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, artinya informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu.

Android dapat digunakan untuk hal-hal yang positif oleh siswa seperti mencari referensi materi pelajaran yang sedang dipelajari, apalagi pada saat siswa sangat membutuhkan android untuk melakukan pembelajaran daring. Pembelajaran secara daring membutuhkan handphond (android) yang mendukung perangkat lunak yang digunakan dalam pembelajaran daring yaitu *WhatsApp* dan juga jaringan internet. Selain itu melalui android siswa dapat menikmati informasi di segi positif dan negatif, sisi positifnya timbul manakala mereka melihat program yang bernuansa pendidikan seperti penggunaan android untuk bertanya bahan pelajaran kepada teman-temannya melalui aplikasi jejaring sosial (Fitri, Saputra, & Taufiq, 2022; Isma, Rohman, & Istiningsih, 2022; Wahyudi, 2020).

Selain dampak positif sebagaimana diterangkan di atas, penggunaan android juga memberikan dampak negatif kepada siswa seperti mengganggu waktu dan kesempatan belajar bisa mempengaruhi aktivitas pengajaran. Terlebih pada masa sekarang ini anak-anak telah banyak mengetahui tentang informasi dan media elektronik yang bisa merusak moral (Paridawati, Daulay, & Amalia, 2021). Banyaknya program yang tersedia dalam android serta membudayakan penggunaan teknologi pada masa sekarang ini menyebabkan sebagian siswa sudah banyak yang menguasai elektronik di zaman sekarang ini. Selain itu dampak negatifnya akan timbul manakala mereka menggunakan android untuk hal-hal yang tidak bermanfaat, seperti SMS-an sedang dalam proses belajar mengajar, mengakses internet melalui android untuk mencari hal-hal yang negatif, dan lain-lain. Akibat ketergantungan siswa pada android tersebut, akhirnya dapat mengganggu konsentrasi dalam proses belajar mengajar di kelas, sehingga berimbas kepada hasil belajar yang diperolehnya. Hal ini sebagaimana hasil penelitian (Haryanti, Hasanah, & Utami, 2022) yang menyebutkan bahwa anak sekolah merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh dampak *game online*. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, namun anak cenderung mememanfaatkannya untuk duduk di depan komputer dan asik dalam permainan game online tersebut. Selain itu pernyataan tersebut dikuatkan dengan hasil penelitian (Zendrato & Harefa, 2022) yang menyebutkan bahwa penggunaan smartphone menimbulkan dampak negatif bagi siswa, karena penggunaan smartphone tidak hanya untuk belajar dan berkomunikasi yang baik saja tapi sebagian besar siswa menggunakan smartphone mereka untuk hal-hal yang negatif seperti melakukan chatting yang tidak wajar atau chat yang mengarah kepada tindakan asusila. Sehingga menurunkan semangat untuk melakukan aktivitas belajar di kelas.

Penggunaan android yang salah dapat merugikan siswa. Apalagi sekarang ini kepemilikan android tidak terbatas usia, bahkan anak usia sekolah dasar sudah mempunyai android. Hal ini tidak terkecuali bagi sebagian siswa SD Negeri Tanjong Meulaboh Kecamatan Kaway XVI. Berdasarkan hasil penelitian awal penulis ditemukan bahwa siswa-siswa tersebut sering menggunakan android saat di luar jam pelajaran, hal ini dikarenakan siswa dilarang membawa android ke sekolah. Dampak dari pemakaian android tersebut telah terlihat, baik dalam bentuk perilaku, tindakan atau kegiatan, seperti siswa tidak menyelesaikan tugas-tugas dari sekolah karena sibuk main game, jejaring sosial dan sebagainya (Wulandari, Umayaroh, & Mahanani, 2021).

Fenomena di atas butuh tindakan serius untuk menanganinya, salah satu caranya menjalin kerja sama antara guru dan orang tua terhadap kelangsungan pendidikan siswa. Sehingga tujuan yang diharapkan dari sebuah pendidikan dapat tercapai dengan baik. Apa bila tidak adanya perhatian dari

orang tuanya, maka anak (siswa) tersebut tidak dapat membagi waktu, yaitu waktu belajar dan bermain, sehingga mereka hanya larut dalam kelalaian terhadap sesuatu yang disenanginya. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis merasa terdorong untuk melakukan penelitian terkait dengan dampak penggunaan *Smartphone* terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif ini digunakan karena beberapa pertimbangan, pertama, menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan jamak. Kedua, metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dan responden, ketiga, metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama terhadap pola-pola yang dihadapi (Moleong, 2007).

Dalam melakukan penelitian skripsi ini penulis membutuhkan beberapa macam jenis data. Adapun jenis data yang dibutuhkan antara lain adalah:

1. Data primer. Adapun yang menjadi data primer dalam pembahasan ini adalah dampak kepemilikan android pada siswa dalam pencapaian pembelajaran di sekolah SD Negeri Tanjong Meulaboh Kec. Kaway XVI Aceh Barat. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan pihak terkait dan observasi penulis di SD Negeri Tanjong Meulaboh Kec. Kaway XVI Aceh Barat.
2. Data sekunder. Adapun yang menjadi data primer dalam pembahasan ini adalah data yang diperoleh melalui penelitian kepustakaan yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara mengkaji data-data yang diperoleh dari buku-buku, dokumentasi, arsip-arsip dan sumber lain yang ada hubungannya dengan pembahasan ini.

Subjek penelitian merupakan responden atau sumber data penelitian. Dalam menentukan subjek penelitian, penulis harus mengetahui sumber-sumber yang akan dijadikan bahan penelitian yang sesuai atau mendukung dalam proses pelaksanaan penelitian supaya penulisan skripsi ini sesuai dengan data-data maupun informasi yang jujur dan akurat. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah 1 orang kepala sekolah, 1 orang guru dan 5 orang tua siswa.

Untuk mendapatkan data yang cukup dan sesuai dengan pokok permasalahan yang diteliti, maka penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang mana satu sama lainnya saling melengkapi, metode tersebut antara lain wawancara dan dokumentasi. Wawancara atau *interview* adalah proses perolehan keterangan untuk tujuan penelitian dengan jalan tanya jawab sambil tatap muka antara si penanya dan responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara). Metode ini digunakan untuk mendapatkan data yang pada umumnya hanya dapat diperoleh dengan komunikasi secara langsung. Adapun yang diwawancarai adalah kepala sekolah, guru dan orang tua siswa.

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen dengan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, prestasi siswa, rapor dan sebagainya. Adapun data dokumentasi yang penulis perlukan adalah dari laporan atau arsip sekolah seperti rapor siswa dan lain-lain yang berkenaan dengan prestasi dan pencapaian siswa.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan tehnik deskriptif untuk menganalisis data yang terkumpul, penulis menggunakan metode analisis kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif adalah cara analisis yang cenderung menggunakan kata-kata untuk menjelaskan (*describable*) fenomena ataupun

data yang didapatkan. Aktivitas dalam analisis data meliputi tahap mereduksi data (*data reduction*), menyajikan data (*data display*), dan menarik kesimpulan (*conclusion*).

### Hasil Penelitian

#### Pencapaian Hasil Belajar Siswa

Proses pembelajaran yang ditempuh tentunya memiliki suatu tujuan yang dikehendaki oleh program pendidikan yang diselenggarakan. Tujuan utama pembelajaran untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta pencapaian sumber daya manusia yang berkualitas. Pencapaian tujuan tersebut tentunya harus dilakukan evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Evaluasi tersebut dilakukan setiap per semester melalui tes-tes pada saat pelaksanaan ujian yang dilakukan di sekolah-sekolah.

SD Negeri Tanjong Meulaboh juga melakukan evaluasi kepada peserta didiknya untuk mengetahui tingkat penguasaan materi pembelajaran yang telah dilakukan. Untuk mengetahui pencapai hasil belajar siswa di SD Tanjong Meulaboh dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel Perolehan Hasil Belajar Siswa Kelas V

No	Inisial Siswa	Rata-Rata Hasil Belajar		Kategori	Keterangan
		Semester I	Semester II	Persentase	
1	2222	82	78	14.81%	Menurun
2	2223	78	79	-3.70%	Meningkat
3	2240	80	76	14.81%	Menurun
4	2204	79	78	3.70%	Menurun
5	2224	83	79	14.81%	Menurun
6	2227	86	83	11.11%	Menurun
7	2225	81	70	40.74%	Menurun
8	2228	84	80	14.81%	Menurun
9	2226	83	79	14.81%	Menurun
10	2217	79	78	3.70%	Menurun
11	2230	81	78	11.11%	Menurun
12	2231	83	79	14.81%	Menurun
13	1158	78	77	3.70%	Menurun
14	2221	76	76	0%	Tetap
15	2232	83	78	18.51%	Menurun
16	2242	77	76	3.70%	Menurun
17	2233	79	76	11.11%	Menurun
18	2235	81	77	14.81%	Menurun
19	2234	82	78	14.81%	Menurun
20	2237	79	79	0%	Tetap
21	2238	80	77	11.11%	Menurun
22	2215	81	77	14.81%	Menurun
23	2234	86	81	18.51%	Menurun
24	2441	88	83	18.51%	Menurun
25	2448	81	85	-14.81%	Meningkat
26	5803	79	79	0%	Tetap
27	2374	81	77	14.81%	Menurun
Jumlah		2190	2113		
Nilai Rata-Rata		81.11	78.25		

Sumber: Nilai Rapor siswa kelas V semester 1 dan semester 2

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa pencapaian pembelajaran siswa pada semester 1 memperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 81.11 dan pada semester 2 memperoleh nilai rata-rata

sebesar 78.25. Untuk melihat tingkat persentase katagori siswa yang mengalami penurunan, tetap dan meningkat dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel Persentase Kategori Siswa

No	Katagori	F	Persentase
1	Meningkat	2	7.41%
2	Menurun	22	81.48%
3	Tetap	3	11.11%
	Total	27	Persentase

Dari tabel di atas terlihat bahwa siswa yang mengalami penurunan nilai yang sangat signifikan dari semester pertama dengan semester kedua. Dengan demikian kepemilikan android bagi siswa sangat berdampak buruk pada pencapaian hasil pembelajaran siswa di sekolah. Dimana tingkat persentase siswa yang mengalami penurunan sebanyak 22 orang atau sebesar 81.48%, siswa yang mengalami peningkatan sebanyak 2 orang atau sebesar 7.41% dan siswa yang memperoleh nilai tetap sebanyak 3 orang atau sebesar 11.11%. Jika dilihat dari persentase di atas terdapat jumlah siswa yang mengalami penurunan lebih banyak dibandingkan jumlah siswa yang mengalami peningkatan atau tetap. Jika dilihat dari selisih jumlah nilai rata-rata kelas semester pertama dan kedua ( $81.11 - 78.25 = 2.86$ ) atau penurunan keseluruhannya sebesar 10.59%.

Hal tersebut juga dikuatkan dari hasil wawancara dengan salah satu guru yang mengungkapkan bahwa “siswa yang sudah sering menggunakan android prestasi belajarnya menurun dari sebelumnya, dimana sebelumnya bisa memperoleh nilai baik namun sejak ia sering menggunakan android hasil belajarnya justru menurun” (Hermiati, Guru Wali Kelas V).

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa pencapaian pembelajaran siswa selama kepemilikan android dapat menurunkan motivasi belajar siswa. Sehingga dengan penurunan motivasi tersebut juga berdampak pada menurunnya prestasi belajar siswa di SD Negeri Tanjong Meulaboh. Dimana siswa yang memiliki android terpengaruh dengan tontonan dan game yang dimainkan dari HP android mereka.

### **Dampak Kepemilikan Android Terhadap Hasil Belajar Siswa**

Siswa SDN Tanjong Meulaboh sering menggunakan android di rumah, baik untuk keperluan sekolah (pelajaran) atau untuk kebutuhan lainnya. Berkaitan dengan siswa yang menggunakan android tersebut milik sendiri atau milik orang lain, Kepala SD Negeri Tanjong Meulaboh menjelaskan bahwa:

Setahu saya siswa tidak memiliki android kecuali satu dua orang yang memang mempunyai android, namun rata rata murid sudah mengenal dan bahkan memakai android meski mereka tidak memiliki android pribadi tetapi mereka menggunakan punya orang tua. Seperti yang saya katakan tadi rata rata siswa sudah pernah memakainya walaupun tidak punya milik pribadi jika kita persenkan kurang lebih sekitar 85 persen siswa pengguna android 15 persen lagi yang siswa benar benar kekurangan artinya orang tua nya tidak punya android (Hendri Saputra, Kepala Sekolah).

Pengakuan Kepala SD di atas hampir senada dengan pengakuan salah seorang guru kelas di SD Negeri Tanjong Meulaboh menyebutkan bahwa “menurut pantauan saya dan guru-guru lainnya ada bahkan rata rata siswa SD negeri Tanjong meulaboh sudah menggunakan android walaupun android tersebut bukan punya murid secara pribadi” (Hermiati, Guru Wali Kelas V).

Siswa SD Negeri Tanjong Meulaboh menggunakan android di rumah atau di luar sekolah, karena di lingkungan sekolah siswa dilarang menggunakan android atau membawa android ke sekolah. Hal ini sebagaimana pengakuan Kepala Sekolah yang mengatakan bahwa:

Menurut pengamatan saya dan guru guru lain sejauh ini, tidak ada siswa yang membawa android ke sekolah dan belum ada yang kedapatan juga karena disekolah ini dilarang keras bagi murid membawa android kesekolah kalau pun mendesak android sang anak harus ditiptkan ke guru, tapi sejauh ini belum ada sama sekali yang kedapatan membawa secara diam diam ataupun secara di titip ke guru. Karna jika ada sesuatu hal yang penting terhadap orang tua nya sang murid langsung menjumpai guru dan guru menghubungi wali murid menggunakan android guru (Hendri Saputra, Kepala Sekolah).

Guru di SD Negeri Tanjong Meulaboh tidak mengetahui secara pasti untuk apa siswa menggunakan android, namun menurut dugaan guru siswa menggunakan android untuk mengakses media sosial seperti youtube dan bermain game. Hal ini sebagaimana pernyataan bapak Hendri Saputra yang mengatakan bahwa:

Saya tidak tahu pasti untuk apa siswa menggunakan android tapi dari tingkah laku dan gerak gerik siswa di sekolah saya bisa melihat untuk apa saja siswa menggunakan android salah satunya adalah ada yang kecanduan game dan ada juga yang kecanduan tiktok.hal ini dapat kita lihat dari sikap dan dari perkataan yang sering dikeluarkan, dan mungkin ada juga sebagian siswa yang menggunakan android untuk belajar tapi menurut pemantauan saya saya sangat sangat minim waktu mereka memainkan android untuk belajar palingan cuma untuk menyelesaikan tugas sekolah nya atau yang disebut dengan PR (Hendri Saputra, Kepala Sekolah).

Lebih lanjut mengenai dampak kepemilikan android terhadap pencapaian hasil belajar siswa SD Negeri Tanjong Meulaboh, ibu Hermiati mengatakan bahwa:

Menurut pengamatan saya penggunaan android oleh siswa saat mereka dirumah sangat berdampak ketika mereka berada di sekolah hal ini kelihatan dari sikap dan gerak gerik siswa. Contoh nya seperti Bahasa yang digunakan siswa ketika berbicara dengan teman temannya itu sering menggunakan kata kata yang berada di game atau bahkan kata kata yang ada di tiktok seperti *fuck*, *cuk* dan lain sebagainya, selain itu juga bisa kita lihat dari gerak gerik nya yang aneh kadang kadang lagi duduk duduk ataupun sambil berdiri pun meraka joget-joget memainkan tangannya bahkan ada yang refleks saat belajarpun ada yang nyanyi dan juga melakukan gerakan, selain itu ada juga yang kurang focus pada saat sang guru memaparkan pelajaran murid bengong seperti tidak mendengarkan dan seperti ada hal yang lain yang sedang iya pikirkan (Hermiati, Guru Wali Kelas V).

Penggunaan android oleh siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Jika penggunaan android untuk keperluan belajar akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa dan apabila menggunakan android bukan untuk kebutuhan belajar akan berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa. Siswa SD Negeri Tanjong Meulaboh menggunakan android untuk mengakses media sosial seperti tiktok, youtube dan bermain game. Hal ini sebagaimana pengakuan Sal yang mengatakan bahwa:

Anak saya menggunakan android untuk kebutuhan belajar seperti mencari nama-nama provinsi di Indonesia, mencari gambar baju adat, rumah adat dan lain sebagainya. Selain itu anak saya menggunakan android untuk bermain game online, apa namanya itu game *free fire*, pokoknya pada saat bermain game sering berbicara dengan temannya melalui game itu (Sal, Orang Tua Siswa).

Penggunaan android oleh siswa SD Negeri Tanjong Meulaboh mempunyai Penurunan prestasi belajar bagi siswa yang menggunakan android di SD Negeri Tanjong Meulaboh tersebut sangatlah

beralasan, karena siswa yang menggunakan android lebih banyak untuk hal-hal yang tidak ada hubungannya dengan pengetahuan dan pelajaran, seperti mengakses media sosial untuk melihat video hiburan melalui youtube dan juga bermain game baik online maupun game offline.

### **Upaya Guru Dalam Mengatasi Dampak Kepemilikan Android Terhadap Pencapaian Pembelajaran Siswa**

Untuk menanggulangi kecanduan game online pada siswa SD Negeri Tanjong Meulaboh diperlukan peran serius dari guru. Peran guru adalah ganda, disamping ia sebagai pengajar sekaligus sebagai pendidik. Meskipun hanya sebagai seorang pengajar guru juga memiliki tugas lain sebagai pembimbing siswa-siswanya di sekolah. Upaya guru dalam mengatasi kecanduan siswa dalam menggunakan android dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Menanamkan kepada siswa tentang bahaya menggunakan android secara terus menerus.  
Salah satu cara mengatasi seringnya siswa SD Negeri Tanjong Meulaboh menggunakan android yaitu dengan menanamkan kepada siswa tentang bahaya jika terlalu sering bermain android dalam berbagai kesempatan mengajak siswa untuk belajar sambil bermain, membuat pelajaran tambahan. Hal ini sebagaimana dikemukakan ibu Hermiati bahwa “cara mengatasi anak-anak yang sering bermain android itu dengan menasehati siswa supaya tidak terlalu sering menggunakan android, karena jika sering menggunakan android akan merusak mata, otak dan juga menjadikan siswa bodoh sehingga tidak naik kelas” (Hermiati, Guru Wali Kelas V).
2. Menerapkan disiplin sekolah  
Kedisiplinan siswa merupakan hal yang sangat diprioritaskan di SD Negeri Tanjong Meulaboh, karena disiplin merupakan pangkal bagi siswa untuk meraih kesuksesan dalam belajar. Kedisiplinan siswa akan terwujud jika terlaksananya peraturan dan tata tertib yang ada, namun demikian dalam meningkatkan kesadaran tentang disiplin tentu memiliki kendala yang dihadapi, mengenai kendala yang dihadapi oleh SD Negeri Tanjong Meulaboh. Sebagaimana dijelaskan oleh bapak Hendri Saputra bahwa:  
Kedisiplinan dalam belajar yang diterapkan melalui peraturan dan tata tertib harus diterapkan karena dengan disiplin siswa akan terbiasa dengan peraturan-peraturan tersebut. Kedisiplinan tersebut dengan menerapkan aturan sekolah khususnya yang berkaitan dengan android adalah melarang siswa SD Negeri Tanjong Meulaboh membawa HP atau android ke sekolah maka akan disita oleh guru (Hendri Saputra, Kepala Sekolah).
3. Melakukan koordinasi dengan orang tua  
Orang tua merupakan orang yang pertama sekali dikenal oleh anak, karena itu orang tua sangat berperan dalam mengatasi seringnya menggunakan android oleh siswa, dalam hal ini bapak Hendri Saputra mengatakan bahwa:  
Kita ya seorang guru tentunya ingin anak-anak didik kita untuk lebih baik lagi dari sebelumnya. Pesan kami sebagai guru SD Negeri Tanjong Meulaboh kepada wali atau orang tua murid, ayo kita sama-sama didik anak kita sama-sama kami sebagai guru juga perlu bantuan dan dorongan dari orang tua murid untuk mereka tidak lalai lagi dalam memainkan game online, coba ibu jangan berikan atau belikan HP android untuk anak-anak yang masih di bawah umur, karena mereka sekecil ini waktunya bermain yang bermanfaat atau bermain sambil belajar bukan main game yang tidak ada manfaat sedikitpun bagi anak (Hendri Saputra, Kepala Sekolah).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa guru di SD Negeri Tanjong Meulaboh melakukan berbagai upaya dalam mengatasi keseringan penggunaan android oleh siswa diantaranya menanamkan kepada siswa tentang bahaya sering menggunakan android secara terus menerus,

menerapkan disiplin sekolah khususnya yang berkaitan dengan android adalah melarang siswa membawa HP atau android ke sekolah maka akan disita oleh guru dan melakukan koordinasi dengan orang tua siswa yaitu dengan cara menyarankan kepada orang tua untuk mengawasi anak dan tidak membiarkan anak main game terus menerus serta membatasi anak menggunakan android.

### **Kendala Yang Dihadapi Guru Dalam Mengatasi Dampak Kepemilikan Android Terhadap Pencapaian Pembelajaran Siswa**

Kendala yang dihadapi guru dalam mengatasi keseringan penggunaan android oleh siswa SD Negeri Tanjong Meulaboh adalah sebagai berikut:

1. Siswa kecanduan game

Game online merupakan salah satu permainan yang dapat dimainkan pada android, baik game yang dimainkan secara online maupun game yang dimainkan secara offline. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh ibu Hermiati yang mengatakan bahwa “Siswa sekarang ini hampir semuanya main game online baik laki-laki maupun perempuan, sehingga kecanduan tersebut menjadikan minat belajar siswa berkurang dan kurang fokus dalam mata pelajaran. Jadi hal tersebut sangat susah untuk diubah dan diingati jika tidak ada pengawasan dari orang tua di rumah” (Hermiati, Guru Wali Kelas V).

2. Perhatian orang tua rendah

Selain susahnya menasehati siswa yang kecanduan game online, kendala lainnya adalah kurangnya perhatian orang tua mengenai hal ini. Berkaitan dengan kurangnya perhatian orang tua ibu Hermiati mengatakan bahwa “sebagai guru di SD Negeri Tanjong Meulaboh akan pasti berpesan kepada wali atau orang tua murid supaya dirumah tidak lagi kasih HP kepada si anak dan tetap mendorong si anak akan lebih baik lagi agar mereka akan lebih minat lagi belajar dan fokus, namun apa boleh buat kita hanya bisa menyarankan tapi pada kenyataannya orang tua masih saja membiarkan anaknya main game online” (Hermiati, Guru Wali Kelas V).

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa ada dua kendala utama yang dihadapi oleh guru dalam mengatasi seringnya siswa SD Negeri Tanjong Meulaboh menggunakan android yaitu kendala dari siswa dimana siswa yang sering menggunakan android sangat sulit di atur dan cenderung tidak menghiraukan perkataan atau nasehat guru dan kendala dari orang tua dimana orang tua terkesan membiarkan anak main HP atau android dalam jangka waktu yang lama sehingga anak menjadi kecanduan terhadap permainan atau video yang ada pada android tersebut.

### **Pembahasan**

Sebuah teknologi pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Seiring arus globalisasi dengan tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting.

Perkembangan zaman dari masa ke masa semakin berkembang dengan cepat, diikuti dengan perkembangan android dari hari kehari. Tidak jarang anak- anak usia sekolah dasar sudah memiliki android sendiri atau menggunakan android milik orang terdekatnya. Penggunaan android tidak dengan bijak dapat menimbulkan masalah bagi penggunanya, tidak terkecuali pada siswa sekolah dasar. Secara tidak langsung android membuat siswa kecanduan game, melanggar aturan sekolah, melihat situs-situs porno, menimbulkan perubahan perilaku siswa, seperti lebih suka menyendiri

dan tidak dapat bersosialisasi dengan lingkungan (Wahyudi, 2020; Zulfa & Mujazi, 2022). Proses belajar menentukan hasil yang akan dicapai. Tujuan dari belajar akan tercapai dengan baik jika seseorang memiliki motivasi yang kuat (Rahmi & Hafinda, 2023). Intensitas penggunaan android dalam bidang pendidikan akan membantu siswa mendapatkan informasi yang maksimal. Siswa tidak lagi bergantung pada materi pelajaran yang diberikan guru. Semakin tinggi intensitas pola pemanfaatan android dalam bidang pendidikan, maka akan semakin tinggi pula semangat belajar siswa. Selain itu, dengan penggunaan android, dapat meningkatkan rasa keingintahuan siswa terhadap informasi-informasi yang dapat diakses melalui internet, sehingga hal ini diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa (Amarulloh, Surahman, & Meylani, 2019). Sebaliknya, pola pemanfaatan android yang kurang baik atau mengarah ke hal yang negatif, maka semangat belajar siswa semakin rendah dan prestasi belajar siswa cenderung turun. Hal tersebut juga terlihat dari tingkat pencapaian pembelajaran siswa di SD Negeri Tanjong Meulaboh yang menurun sebagaimana pencapaian rata-rata kelas semester pertama sebesar 81.11 dan rata-rata kelas semester kedua sebesar 78.25. Dengan demikian penurunan pencapaian pembelajaran siswa sebanyak 2.86 (sebesar 10.59%) penurunan pembelajaran.

Dengan demikian penggunaan android telah menurunkan konsentrasi siswa dalam belajar dan siswa kurang terarah dalam menganalisa pelajaran yang diberikan oleh guru sehingga sangat memberikan dampak yang buruk pada penurunan pencapaian pembelajaran di sekolah. Selain itu jika android dipergunakan secara bijak oleh siswa maka kepemilikan android pada siswapun juga berpengaruh yang baik (Hidayah, Nashoih, Asyari, & Chumaidi, 2021; Salehudin, Marniah, & Hariati, 2020). Smartphone digunakan secara baik maka juga berpengaruh baik terhadap prestasi belajar siswa. Artinya bahwa siswa dapat memanfaatkan teknologi dengan baik. Smartphone bisa menjadi pengaruh yang baik terhadap prestasi belajar jika siswa mampu menggunakannya dengan baik. Seperti menggunakan smartphone untuk mencari materi pelajaran. Sebaliknya jika siswa mempergunakan smartphone hanya untuk bermain game dan memanfaatkan hal-hal yang buruk dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa tersebut.

Pengaruh penggunaan android terhadap kehidupan sosial, fisik, dan psikologi dari para pengguna android tersebut secara langsung maupun tidak mempengaruhi aktifitas kehidupan mereka baik itu pengaruh yang bersifat positif maupun pengaruh yang bersifat negatif (Mangundap, 2019; Sobon, 2019). Dari hasil penelitian di lapangan yang berdasarkan wawancara dengan guru-guru di SD Negeri Tanjong Meulaboh bahwa dampak penggunaan android pada siswa SD Negeri Tanjong Meulaboh yaitu kurangnya motivasi belajar, merusak moral siswa, dan menurunnya prestasi belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat (Nurdiana & Zainiyati, 2020; Rumengan & Talakua, 2020) yang mengatakan bahwa Jika terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir. Pikiran akan selalu tertuju pada game yang sering dimainkannya. Merupakan sebuah pemborosan secara waktu dan ekonomi jika game online telah menjadi candu.

Untuk meminimalisir dampak negatif dari penggunaan android pada siswa SD Negeri Tanjong Meulaboh tersebut berbagai upaya dilakukan oleh guru SD Negeri Tanjong Meulaboh. Upaya guru dalam mengatasi seringnya siswa SD Negeri Tanjong Meulaboh menggunakan android yaitu menanamkan kepada siswa tentang bahaya jika menggunakan android secara terus menerus, menerapkan disiplin sekolah khusus yang berkaitan dengan larangan membawa android ke sekolah dan jika kedapatan siswa membawa android ke sekolah maka akan disita oleh guru dan melakukan koordinasi dengan orang tua siswa yaitu dengan cara menyarankan kepada orang tua untuk

mengawasi anak dan tidak membiarkan anak menggunakan android secara terus menerus serta membatasi anak menggunakan android.

Selain itu ada dua kendala yang dihadapi guru dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa yaitu kendala dari siswa dimana siswa yang kecanduan game online sangat sulit di atur dan cenderung tidak menghiraukan perkataan atau nasehat guru dan kendala dari orang tua dimana orang tua terkesan membiarkan anak main game online dalam jangka waktu yang lama sehingga anak menjadi kecanduan terhadap penggunaan android tersebut. Penggunaan android dapat berdampak pada penurunan kemampuan bersosialisasi: siswa menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar serta tidak memahami etika bersosialisasi. Dengan adanya gadget atau handphone di tangan mereka etika dalam bersosialisasi pun memudar, mereka sangat jarang bertegur sapa di kehidupan nyata, mereka dengan mengandalkan sebuah handphone sebagai sarana untuk berkomunikasi.

### **Simpulan**

Pencapaian pembelajaran siswa yang memiliki android sangat menurun, sebagaimana terlihat dari pencapaian nilai rata-rata kelas pada semester pertama sebesar 81.11 dan terjadi penurunan sebesar 78,25 selisih penurunannya sebesar 10.59%. Kepemilikan android pada siswa sangat berdampak pada pencapaian pembelajaran siswa dimana dengan adanya android berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa, menurunnya prestasi belajar siswa dan juga terjadinya degradasi moral siswa karena terpengaruh dengan tontonan dan game yang dimainkan pada android. Guru melakukan berbagai upaya dalam mengatasi keseringan penggunaan android oleh siswa diantaranya menanamkan kepada siswa tentang bahaya sering menggunakan android secara terus menerus, menerapkan disiplin sekolah kusus yang berkaitan dengan android adalah melarang siswa membawa HP atau android ke sekolah dan jika kedatangan siswa membawa HP atau android ke sekolah maka akan disita oleh guru dan melakukan koordinasi dengan orang tua siswa yaitu dengan cara menyarankan kepada orang tua untuk mengawasi anak dan tidak membiarkan anak main game terus menerus serta membatasi anak menggunakan android. Kendala yang dihadapi guru dalam mengatasi dampak kepemilikan android terhadap pencapaian pembelajaran siswa yaitu kendala dari siswa dimana siswa yang sering menggunakan android sangat sulit diatur dan cenderung tidak menghiraukan perkataan atau nasehat guru dan kendala dari orang tua dimana orang tua terkesan membiarkan anak main HP atau android dalam jangka waktu yang lama sehingga anak menjadi kecanduan terhadap permainan atau video yang ada pada android tersebut.

### **Daftar Pustaka**

- Amarulloh, A., Surahman, E., & Meylani, V. (2019). Refleksi peserta didik terhadap pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1). Diambil dari <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/metaedukasi/article/view/977>
- Fitri, S., Saputra, F. D., & Taufiq, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Negeri 1 Tasikmalaya. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 1–5. Diambil dari <http://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp/article/view/65>
- Haryanti, N., Hasanah, M., & Utami, S. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap prestasi Belajar dan Motivasi Belajar Siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 131–138.

- Hidayah, N., Nashoih, A. K., Asyari, T. R., & Chumaidi, A. (2021). Sosialisai Edukasi Smartphone terhadap Anak “Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone pada Anak.” *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 23–26. Diambil dari <http://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/1159>
- Isma, C. N., Rohman, N., & Istiningsih, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca Siswa Kelas 4 Di Min 13 Nagan Raya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 7932–7940. Diambil dari <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3650>
- Laeliah, S. M., & Fachrurroji, F. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(1), 1–6.
- Mangundap, K. S. J. M. (2019). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 3(1), 102–190. Diambil dari [https://www.researchgate.net/profile/Kosmas-Sobon/publication/340521188\\_PEMBELAJAR\\_Pengaruh\\_Penggunaan\\_Smartphone\\_Terdhadap\\_Motivasi\\_Belajar\\_Siswa/links/5e8e86d2299bf1307989dbdf/PEMBELAJAR-Pengaruh-Penggunaan-Smartphone-Terdhadap-Motivasi-Belajar-Siswa.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Kosmas-Sobon/publication/340521188_PEMBELAJAR_Pengaruh_Penggunaan_Smartphone_Terdhadap_Motivasi_Belajar_Siswa/links/5e8e86d2299bf1307989dbdf/PEMBELAJAR-Pengaruh-Penggunaan-Smartphone-Terdhadap-Motivasi-Belajar-Siswa.pdf)
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurdiana, I. W., & Zainiyati, H. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android pada mata pelajaran Al Quran Hadits Kelas IV di MI Hidayatul Ulum. *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 4(2), 115–124.
- Paridawati, I., Daulay, M. I., & Amalia, R. (2021). Persepsi orangtua terhadap penggunaan smartphone pada anak usia dini di desa indrasakti kecamatan tapung kabupaten kampar. *Journal on Teacher Education*, 2(2), 28–34. Diambil dari <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/1329>
- Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(1), 333–340.
- Rahmi, F., & Hafinda, T. (2023). Implementasi Model Blended Learning: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa SMP Negeri 2 Aceh Jaya. *ISTIFHAM: Journal Of Islamic Studies*, 11–22. Diambil dari <https://jurnal.seutiahukamaa.org/index.php/istifham/article/view/12>
- Rumengan, Y., & Talakua, C. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning berbasis Smartphone terhadap Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Seram Utara Barat. *Jurnal Bioeduin*, 10(2), 33–40. Diambil dari <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/bioeduin/article/view/12087>
- Salehudin, M., Marniah, M., & Hariati, H. (2020). *Siswa Sd Menggunakan Smartphone dalam Pembelajaran Online*. Diambil dari <https://repository.uinsi.ac.id/handle/123456789/990>
- Sobon, K. (2019). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Mapanget, Kota Manado. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 52–64. Diambil dari <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/article/view/106198>
- Wahyudi, R. (2020). Kontrol sosial orang tua terhadap dampak penggunaan smartphone pada anak remaja di Mangkupalas Kecamatan Samarinda Seberang. *Ejournal Sosiatri-Sosiologi*, 8(1), 231–244. Diambil dari [http://ejournal.ps.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2020/03/Rully%20Wahyudi%20Jurnal%20\(03-05-20-05-46-37\).pdf](http://ejournal.ps.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2020/03/Rully%20Wahyudi%20Jurnal%20(03-05-20-05-46-37).pdf)
- Wulandari, S. P., Umayaroh, S., & Mahanani, P. (2021). Analisis Dampak Negatif Penggunaan Smartphone pada Pembelajaran Daring Ditinjau dari Perilaku Anak Kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(6), 456–464. Diambil dari <http://journal3.um.ac.id/index.php/fip/article/view/737>

- Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2022). Dampak game online terhadap prestasi belajar siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139–148.
- Zulfa, N., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap konsentrasi belajar siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(4), 12–29. Diambil dari <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti/article/view/2126>