

DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA

Rahmad

SD Kecil Paramasan Atas

rahmad.akbar57@gmail.com

Abstrak

Penggunaan Smartphone sudah menjangkau seluruh lapisan masyarakat, perlunya pengawasan penggunaannya oleh orang tua dan guru demi kebaikan perkembangan siswa. Penggunaan *smartphone* yang salah dapat berdampak pada perilaku siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *smartphone* oleh Siswa SD Kecil Paramasan Atas di lingkungan sekolah. Rumusan Masalah dalam penelitian ini yaitu Alasan penggunaan *smartphone* dan bagaimana dampak penggunaan *smartphone* terhadap perilaku siswa di sekolah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alasan siswa menggunakan *smartphone* sebagai hiburan di sekolah, berupa bermain aplikasi game offline, melihat video yang didapatkan dari teman-teman dan berfoto bersama teman-teman. Perilaku sosial siswa berubah ketika siswa disibukkan dengan *smartphone*, siswa disibukkan dengan *smartphone* ketika waktu istirahat tiba dan siswa mengikuti gerakan yang ada di dalam video *smartphone* sehingga berdampak pada perilaku di sekolah.

Kata Kunci: Dampak, Penggunaan Smartphone, Perilaku Sosial

Abstract

The use of Smartphone has reached all levels of society, the need to supervise their use by parents and teachers for the good of student development. Incorrect use of smartphone can have an impact on student behavior. This study aims to determine the impact of smartphone use by students of SD Kecil Paramasan Atas in the school environment. The formulation of the problem in this study is the reasons for using smartphone and how the impact of smartphone use on student behavior in schools. This research uses descriptive qualitative methods. Data collection techniques in this study through observation, interviews and documentation. The results showed that the reason why students use smartphone as entertainment at school is in the form of playing offline game applications, seeing videos obtained from friends and taking pictures with friends. Students' social behavior changes when students are busy with smartphone, students are busy with smartphone when break time comes and students follow the movements in smartphone videos, which has an impact on behavior at school.

Keywords: Impact, The Use of Smartphone, social behavior

Pendahuluan

Perkembangan teknologi menciptakan berbagai kecanggihan dalam hal komunikasi. *Smartphone* sebagai alat komunikasi dan menghibur diri setiap orang ketika mengalami kejenuhan. Kecanggihan berbagai fitur yang ditawarkan *smartphone* sebagai bentuk kemajuan teknologi saat ini. *Smartphone* sekarang ini sudah menjadi sebuah barang yang selalu melekat pada setiap orang. Mulai dari orang tua hingga

anak-anak pada umumnya memiliki *smartphone*. Penggunaannya sangat beragam baik untuk mencari informasi, bermain game, jualan online atau hiburan lainnya.

Smartphone dalam hal ini Handphone bisa jadi barang yang berdampak positif jika kita mampu menggunakannya untuk kebaikan dan bisa bernilai negatif jika kita menggunakannya di jalan yang salah. Penggunaan terhadap siswa harus diawasi di sekolah oleh guru dan di rumah oleh orang tua agar tidak

menggunakan ke arah yang salah. Penyalahgunaan Hp dapat berdampak pada siswa jika tidak di awasi, salah satunya berdampak pada perilaku sosialnya di sekolah.

Kemajuan teknologi berkembang sangat pesat seiring dengan perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan. Orang-orang menggunakan *smartphone* bukan hanya sebagai alat komunikasi saja, tetapi mendorong interaksi yang sangat berbeda dengan tatap muka (Retalia, 2020). Proses interaksi secara langsung atau tatap muka perlu di tanamkan sejak dini kepada siswa agar mereka tidak kecanduan dengan *smartphone*. Sebagai makhluk sosial perlu ditanamkan sejak dini komunikasi dan rasa empati agar siswa tetap peduli dengan sesama teman.

Penelitian yang relevan oleh Siti & Nurizzati (2018) menjelaskan bahwa adanya dampak negatif yang terjadi yaitu perubahan perilaku siswa saat menggunakan *smartphone*, interaksi sosial diantara siswa menjadi terganggu. Selain itu siswa tidak fokus belajar, menjadi individualis dan tidak berinteraksi dengan lingkungan sekitar mereka. Dampak positif yang dirasakan siswa yaitu membantu siswa mencari bahan untuk proses belajar, untuk berjualan online, dan mengerjakan tugas-tugas sekolah. Dari hasil penelitian ini dapat kita lihat bahwa ada dampaknya dampak negatif dan positif siswa menggunakan *smartphone* di sekolah sehingga perlu adanya pengawasan. Interaksi siswa mengalami masalah yang perlu diperhatikan agar dampak dari penggunaan *smartphone* tidak berkepanjangan.

Interaksi antar siswa di sekolah akibat penggunaan *smartphone* yang

berlebihan cenderung berdampak negatif. Interaksi siswa sekolah Dasar harusnya perlu di jaga karena mendidik mereka untuk peduli terhadap teman lainnya. Penelitian yang dilakukan oleh (Witarsa et al., 2018) dengan judul pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa gadget berpengaruh besar terhadap perkembangan interaksi siswa Sekolah Dasar. Durasi siswa yang terlalu lama dalam menggunakan gadget akan membuat siswa ketergantungan. Penggunaan gadget dalam waktu yang lama dan terus menerus akan membuat siswa menjadi pribadi yang anti sosial.

Menurut Nurfirdaus & Sutisna, (2021) orang yang berhasil dalam proses sosialisasi disebut sebagai orang yang sosial. Sedangkan perilaku yang tidak menggambarkan proses sosialisasi dinamakan non sosial. Perilaku non sosial ini terlihat ketika perilaku seseorang mengisolasi diri atau menyendiri. Perilaku sosial yang terjadi ketika siswa disibukkan dengan *smartphone* adalah perilaku non sosial, karena menyendiri atau menyibukkan diri dengan *smartphone* tidak bersosialisasi dengan teman-teman.

Perilaku sosial mengarah pada pembentukan karakter yang baik sesuai tujuan pendidikan. Sekolah merupakan elemen dalam membentuk karakter manusia menjadi lebih baik (Nurfirdaus & Risnawati, 2019). Pembentukan karakter sejak usia sekolah dasar sangat perlu dilakukan agar tertanam karakter yang baik pada siswa. Perkembangan teknologi tidak bisa dihindari seiring perkembangan zaman. Kemajuan teknologi harus dibarengi dengan pembentukan

karakter siswa di sekolah agar tidak salah dalam memanfaatkan teknologi.

SD Kecil Paramasan Atas merupakan sekolah yang terletak di Desa Paramasan Atas. Sekolah tersebut tidak memiliki akses internet sehingga siswa dan guru tidak dapat mengakses informasi dari sekolah. Namun, siswa menggunakan *smartphone* di sekolah setiap hari. Setiap jam istirahat siswa yang membawa *smartphone* mengeluarkannya.

Siswa menggunakannya untuk bermain game, melihat video, dan berfoto bersama teman-temannya. Saat jam pelajaran siswa yang mengeluarkan *smartphone* akan diberikan sanksi dengan menahan sehingga guru harus menegurnya.

Aplikasi – aplikasi yang ada *smartphone* siswa mereka dapatkan dari meminta kepada teman-teman. Video-video yang mereka simpan di *smartphone* mereka minta sebagai bentuk hiburan. Kondisi ini membuat siswa asik dengan dunianya sendiri sehingga kurangnya interaksi antar siswa di sekolah. Siswa yang tidak memiliki *smartphone* hanya bisa melihat teman-temannya saat menggunakannya ikut melihat dari sebelah kanan dan kiri untuk sekedar melihat temannya bermain game.

Perilaku siswa di SD Kecil Paramasan Atas sebelum masuknya akses internet dan listrik sangat interaktif dalam komunikasi sesama teman di sekolah. Ketika masuknya akses internet dan listrik di desa, siswa membeli *smartphone* dengan berbagai merek. Akses internet tidak menjangkau sampai ke SD Kecil Paramasan Atas, tetapi siswa memiliki *smartphone* untuk dibawa ke sekolah. Kondisi ini membuat perilaku siswa berubah di sekolah. Untuk itu perlunya

interaksi di sekolah agar siswa tidak menjadi generasi yang acuh terhadap lingkungan sekitar.

Masalah ini perlu di teliti karena berkaitan dengan perilaku siswa di sekolah akibat dari perkembangan teknologi. Berada di wilayah masyarakat adat perlu adanya upaya mengurangi dampak negatif dari perkembangan teknologi agar siswa tetap mengenal dan mempertahankan adat istiadat yang ada di dalam masyarakat. Pengurangan dampak negatif di sekolah dapat dilakukan melalui bapak/ ibu guru dengan cara mengawasi penggunaan *smartphone*.

Metode Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Kecil Paramasan Atas, Desa Paramasan, Kecamatan Paramasan, Kabupaten Banjar. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif kualitatif dimana dalam penelitian ini mendeskripsikan dampak dari penggunaan *smartphone* terhadap perilaku sosial siswa. Penelitian ini berfokus pada alasan siswa menggunakan *smartphone* dan dampak penggunaan *smartphone* terhadap perilaku sosial siswa. Menurut (Gunawan, 2013) penelitian kualitatif merupakan proses penafsiran dan memahami sebuah peristiwa melalui interaksi tingkah laku manusia dalam kondisi tertentu dalam pandangan peneliti itu sendiri.

Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini ada siswa SD Kecil Paramasan Atas yang terdiri dari

kelas III sampai dengan kelas VI. Penentuan informan melalui teknik *purposive sampling* sesuai dengan kebutuhan penelitian. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi dan selanjutnya analisis data dimulai dari mereduksi data, menyajikan data dan menarik kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Alasan Penggunaan *Smartphone*

Ketika waktu istirahat tiba para siswa akan mengeluarkan *smartphone* milik mereka masing-masing. Berbagai aplikasi mulai dibuka, aplikasi game offline, menonton video, atau sekedar berfoto-foto bersama teman. Kesibukan siswa dengan Hp tidak bisa dihindarkan, guru hanya menegur jika digunakan saat jam pelajaran. Siswa yang tidak memiliki Hp akan melihat teman-temannya bermain game. Siswa SD Kecil Paramasan Atas tidak menggunakan *smartphone* sebagai media untuk pembelajaran. Lebih banyak digunakan untuk hiburan bersama teman-teman.

Dari hasil wawancara dengan siswa, mereka mendapatkan Hp dari hasil bekerja ikut mendulang emas, ada siswa yang sudah berganti Hp dengan hasil uang sendiri. Ada juga yang di bantu orang tua untuk membeli Hp. Hasil kerja mereka selama ini di gunakan untuk membeli Hp sebagai sarana hiburan ketika di sekolah, di rumah ataupun ketika ikut mendulang emas bersama orang tua.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa penggunaan Hp di sekolah sebagai sarana hiburan ketika jam istirahat

tiba, sehingga siswa tidak jenuh. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang relevan oleh (Rini et al., 2021) dengan judul Dampak penggunaan Gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. Hasil penelitian menjelaskan bahwa adanya dampak positif yang dirasakan siswa yaitu sebagai sarana hiburan anak, untuk mempermudah komunikasi proses belajar menjadi nyaman dan menambah pengetahuan siswa. Selain itu terdapat dampak negatif yaitu anak kurang dalam bersosialisasi dilingkungannya. Upaya mencegah dampak negatif dari gadget maka perlu pemahaman orang tua tentang gadget itu sendiri, dapat juga dilakukan melalui mengurangi anak dalam menggunakan gadget.

Alasan lain siswa ingin memiliki *smartphone* karena melihat teman-temannya, sehingga siswa tersebut ikut membeli hanya untuk bermain game bersama. Hal tersebut disampaikan oleh (Nasution et al., 2017) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa alasan memiliki *smartphone* karena ingin diterima oleh teman-teman akan berdampak tidak baik. Untuk itu ketika siswa ingin memiliki dan membeli *smartphone* harus mempertimbangkan efektifitas sehingga perlu bantuan orang tua dan guru dalam mempertimbangkan untuk memiliki dan membelinya.

Dampak Penggunaan *Smartphone* terhadap perilaku sosial siswa

Penggunaan Hp oleh siswa saat ini sulit untuk dicegah, tetapi perlu dipantau dan dibatasi jangan sampai siswa kecanduan Hp

sehingga penggunaannya dapat dikendalikan oleh guru di sekolah dan oleh orang tua ketika di rumah. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang relevan menurut (Ariston et al., 2018) hasil penelitian menjelaskan bahwa perlu adanya pengawasan oleh orang tua dan guru terhadap anak dalam memonitoring penggunaan gadget agar dapat meminimalisir dampak negatif dari penggunaannya.

Perilaku siswa SD Kecil Paramasan Atas yang disibukkan dengan Hp berdampak negatif, salah satunya interaksi antar siswa berkurang. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang relevan oleh (Sari et al., 2021) dengan judul dampak penggunaan *smartphone* pada perilaku siswa kelas XI dalam pembelajaran sosiologi di MA Al-Ikhlâs Kuala Mandor B. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya dampak negatif siswa menggunakan *smartphone* yaitu sering belajar di sekolah sering ditinggalkan dan bisa lupa waktu ketika menggunakan *smartphone* dalam waktu lama. Dampak positif penggunaan *smartphone* oleh siswa dapat mengakses informasi dalam mendukung materi pelajaran di kelas dan menambah pengetahuan baru. Selain itu komunikasi antara guru dan siswa dapat terjalin lebih fleksibel terkait ketidakhadiran siswa, dan tugas-tugas sekolah.

Siswa di sekolah menirukan gerakan-gerakan yang mereka lihat dari *smartphone*. Seperti video joget yang mereka lihat dari *smartphone*, siswa berjoget bersama teman-teman ataupun sendiri. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Syifa et al.,

2019) dengan judul dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi pada anak Sekolah Dasar. Hasil penelitian menjelaskan bahwa anak yang menggunakan *gadget* akan menirukan tingkah laku yang ada di dalam *gadget*, mudah tersinggung, dan suka membangkang. Kondisi ini dikhawatirkan memiliki dampak berkepanjangan sehingga perlu pengawasan dari guru dan orang tua.

Penggunaan *smartphone* butuh pengawasan yang ketat dari guru dan orang tua agar berdampak positif bagi siswa. Aplikasi dan isi dari *smartphone* siswa perlu di sortir agar tidak menirukan hal-hal negatif dari video yang disimpan siswa. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian (Anggraeni & Hendrizal, 2018) dengan judul pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kehidupan sosial para siswa SMA. Hasil penelitian jelaskan para pelajar saat ini dalam menggunakan *gadget* kurang memahami waktu yang tepat kapan digunakan. Perlunya pengawasan dan pembatasan para pelajar dalam penggunaan *gadget*.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa siswa menggunakan *smartphone* dengan beberapa alasan yaitu sebagai sarana hiburan ketika di sekolah. Siswa menggunakannya untuk bermain game offline bersama, membuka video ataupun berbagai video sesama siswa. Selain itu siswa menggunakan *smartphone* ikut dengan teman-teman yang memiliki *smartphone* sehingga

tidak ingin ketinggalan oleh teman-teman lainnya karena ingin bersama-sama main.

Dampak perilaku sosial siswa yang memiliki *smartphone* di sekolah yakni ketika jam istirahat para siswa disibukkan dengan *smartphone* masing-masing. Interaksi antar siswa sangat minim karena siswa asik dengan *smartphone* yang ada di tangan. Siswa mengikuti gerakan atau joget dari video-video yang disimpan di *smartphone* mereka, siswa yang bergoyang merasa senang karena dilihat oleh teman-teman yang lain.

Saran yang diberikan oleh penulis terhadap dampak penggunaan *smartphone* terhadap perilaku sosial siswa di SD Kecil Paramasan Atas yaitu perlu pengawasan dan pembatasan penggunaan *smartphone* oleh orang tua di rumah dan oleh guru di sekolah. Perlu kerjasama antara orang tua dan guru dalam pengawasan penggunaan *smartphone* dan perlu adanya aturan agar siswa mengurangi penggunaan *smartphone* di sekolah.

Daftar Pustaka

- Anggraeni, A., & Hendrizal. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. *Jurnal PPKN & Hukum*, 13(Sosial), 64–76.
- Ariston, Y., Guru, P., & Dasar, S. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar*. 1(2), 86–91.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bumi Aksara.
- Nasution, J. A., Suhaili, N., & Alizamar, A. (2017). Motif Siswa memiliki Smartphone dan Penggunaannya. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3(2), 15–29. <https://doi.org/10.29210/02017114>
- Nurfirdaus, N., & Risnawati. (2019). Studi tentang pembentukan kebiasaan dan perilaku sosial siswa (studi kasus di SDN 1 Windujanten). *Jurnal Lensa Pendas*, 4(1), 36–46. http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/len_sapendas/article/download/486/339/
- Nurfirdaus, N., & Sutisna, A. (2021). Lingkungan Sekolah dalam Membentuk Perilaku Sosial Siswa. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2b), 895–902. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2b.1219>
- Retalia. (2020). Dampak Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial. *EduPsyCouns*, 2(2), 45–56.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Sari, P., Warneri, & Ramadhan, I. (2021). Dampak Penggunaan Smartphone Pada Perilaku Sisa Kelas XI Dalam Pembelajaran Sosiologi di MA Al-Ikhlas Kuala Mandor B. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(9), 1–9. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/49405>
- Siti, K., & Nurizzati, Y. (2018). Dampak Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Man 2 Kuningan. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 7(2), 161–176.

<https://doi.org/10.24235/edueksos.v7i2.3370>

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>

Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 9–20. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>

