

PENGARUH PENGGUNAAN *HANDPHONE* BERBASIS *ANDROID* TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA DI SD NEGERI 107826 PEMATANG SIJONAM

Eka Nadia Aprilia
Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah
ekanadiaapriliah@gmail.com

Abstrak

Peneliti bertujuan melihat bagaimana pengaruh penggunaan *handphone* berbasis *android* terhadap aktivitas belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif korelasional. Dengan subjek penelitian yaitu adalah siswa kelas V SD Negeri 107826 Pematang Sijonam yang berjumlah 20 orang siswa, yang menggunakan teknik sampling jenuh sebagai teknik pengambilan sampel. Dan mengumpulkan data diambil dengan menggunakan angket (kuesioner). Berdasarkan hasil analisis, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *handphone* berbasis *android* terhadap aktivitas belajar siswa. Diperoleh "*r*" hitung 0,61584 dengan $N = 20$ pada $df = 18$ dengan taraf signifikan 5% sebesar 0,468 dan taraf signifikan 1% sebesar 0,590 dengan demikian "*r*" hitung lebih besar dari nilai "*r*" tabel ($0,468 < 0,61584 > 0,590$) ini berarti terdapat hubungan antara variabel X (Pengaruh Penggunaan *Handphone* Berbasis *Android*) dengan variabel Y (aktivitas belajar siswa). Uji t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan uji t_{tabel} untuk kesalahan 5% uji dua pihak dan $df = N - nr$, $df = 20 - 2 = 18$. Maka dapat diperoleh $t_{tabel} = 1,734$. Jika $t_{hitung} 6,732 > t_{tabel} 1,734$ maka menunjukkan bahwa H_a (ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *handphone* berbasis *android* terhadap aktivitas belajar siswa di SD Negeri 107826 Pematang Sijonam) diterima dan terdapat H_o (tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *handphone* berbasis *android* terhadap aktivitas belajar siswa di SD Negeri 107826 Pematang Sijonam) ditolak.

Kata kunci: *handphone*, *android*, aktivitas belajar

Abstract

The findings in the field made researchers want to see how the use of Android-based cellphones affects students' learning activities. The method used in this study is the correlational quantitative method. With the research subjects being 20 students of grade V of Elementary School 107826 Pematang Sijonam, using saturated sampling techniques as a sampling technique. And collecting data was taken using a questionnaire. Based on the results of the analysis, it was concluded that there was a significant influence between the use of Android-based cellphones on students' learning activities. The calculated "*r*" is 0.61584 with $N = 20$ on $df = 18$ with a 5% significance level of 0.468 and a 1% significance level of 0.590, thus the calculated "*r*" is greater than the "*r*" table value ($0.468 < 0.61584 > 0.590$) this means that there is a relationship between variable X (the Effect of Using Android-Based Mobile Phones) and variable Y (student learning activities). The calculated *t* test is compared with the *t* table test for a 5% error of the two-tailed test and $df = N - nr$, $df = 20 - 2 = 18$. Then the *t* table = 1.734 can be obtained. If $t_{count} 6.732 > t_{table} 1.734$ then it shows that H_a (there is a significant influence between the use of android-based mobile phones on student learning activities at SD Negeri 107826 Pematang Sijonam) is accepted and there is H_o

(there is no significant influence between the use of android-based mobile phones on student learning activities at SD Negeri 107826 Pematang Sijonam) is rejected.

Keywords: mobile phones, android, learning activities

PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial sering sekali ingin selalu berinteraksi dengan manusia lainnya. Ingin selalu mengetahui lingkungan sekitarnya, bahkan juga ingin mengetahui apa yang terjadi dengan keadaan ataupun lingkungan keluarga seseorang. Rasa ingin tahu ini memaksa manusia untuk berkomunikasi. Di era globalisasi sekarang ini tidak dapat dipungkiri lagi, kemajuan teknologi yang cukup pesat menuntut manusia untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi saat ini, khususnya dalam bidang telekomunikasi seperti *handphone*.

Hashim dan Abdul (2007) dalam jurnal penelitian dengan judul "*Dunia Pendidikan Dalam era Globalisasi: Peranan dan Cabaran*", menyatakan bahwa: "Pendidikan merupakan bidang yang akan menerima kesan atau *impak* yang terus dari era globalisasi, karena pendidikan adalah berkaitan dengan pembangunan sumber manusia yang amat dipengaruhi oleh sekitarnya."

Perkembangan teknologi komunikasi berkembang sangat pesat di era globalisasi saat ini. Tidak menutup kemungkinan akan terjadi permasalahan baru yang timbul akibat dari globalisasi tersebut, misalnya akan adanya perubahan unsur kebudayaan yang sangat cepat, tidak sesuainya unsur yang saling berbeda sehingga menimbulkan ketidakserasian kehidupan sosial untuk memecahkan permasalahan tersebut, perlu adanya penyesuaian terhadap perubahan unsur budaya, agar tercipta keserasian dalam kehidupan sosial dan penyebaran informasi juga terjadi sangat cepat dan mudah. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh globalisasi terhadap komunikasi sangat besar, sehingga membantu masyarakat dalam berhubungan dengan orang lain.

Komunikasi dalam pendidikan sangat penting. Komunikasi digunakan di seluruh aspek pendidikan seperti penyampaian pesan, mengajar, memberikan data dan fakta untuk kepentingan pendidikan, merumuskan kalimat yang baik dan benar, semua hanya bisa dilakukan dengan penggunaan informasi *komunikatif*. Komunikasi yang digunakan dalam lingkungan pendidikan yang lebih mempunyai makna menyatu dalam pendidikan.

Peran komunikasi sangat penting bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari, sesuai dengan fungsi komunikasi yang bersifat *persuasif*, *edukatif*, dan *informatif*. Tanpa komunikasi, maka kita tidak akan ada proses interaksi, saling tukar ilmu pengetahuan, pengalaman, pendidikan, *persuasif* informasi/pesan yang pada umumnya berlangsung melalui suatu media komunikasi, khususnya bahasa percakapan yang mengandung makna yang dapat dimengerti.

Sebagai alat komunikasi, *handphone* banyak memberikan manfaat yang baik bagi penggunaanya seperti dapat berbicara dengan jarak jauh, mendengarkan musik, memotret dan sebagainya. Namun di samping itu *handphone* juga mempunyai aspek negatif yang merugikan bagi kehidupan manusia seperti *handphone* digunakan untuk meneror seseorang, melihat yang tidak pantas dilihat, untuk bermain game secara berlebihan dan sebagainya. Maka dari itu harapannya *handphone* dapat digunakan secara bijak, karena *handphone* dapat digunakan siswa sebagai tempat mencari informasi pembelajaran di internet.

Ashri dan Nevrettia (2018) dalam jurnal penelitian dengan judul "*Pergeseran Merek Smartphone di Indonesia dalam Perspektif Postmodernisme*" menyatakan bahwa: "*Handphone* sudah berkembang sejak tahun 1990, namun tidak canggih seperti saat ini. *Handphone* banyak mengalami perubahan dari zaman ke zaman, mulai dari pembaharuan terhadap bentuk, model, maupun sistem yang berada di dalamnya. Di era modern saat ini, *handphone* sudah menggunakan sistem *android*. Adapun beberapa merek *handphone* yang sudah menggunakan sistem *android* diantaranya ialah *Samsung*, *Xiaomi*, *Realme*, *Asus*, *Lenovo*, *Sony*, *Oppo*, *Vivo*, *LG* dan lain-lain."

Tidak jarang para pelajar maupun siswa saat ini menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk menggunakan *handphone*. Hal ini disebabkan karena murah biaya sms ataupun menelpon bahkan mudahnya mengakses internet dengan menggunakan *handphone* khususnya berbasis *android*. Inilah penyebab utama yang akan mengganggu aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 107826 Pematang Sijonam dikatakan bahwa nyatanya barang teknologi bukan menjadi barang langka, hampir semua aktivitas yang berhubungan dengan dunia pendidikan, sosial budaya, olahraga, ekonomi, maupun politik, selalu memanfaatkan adanya kecanggihan teknologi yang tersedia. Tidak hanya di masyarakat, tak jarang para pelajar maupun siswa saat ini menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk menggunakan *handphone*. *Handphone* sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan. Namun, di sisi lain terjadi hal yang berlawanan disebabkan oleh faktor ketelodoran pemakainya atau ketidaktepatan dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya.

Proses belajar adalah aktivitas diri yang melibatkan aspek-aspek psikologi pendidikan dalam upaya menuju tercapainya tujuan belajar, yakni terjadinya perubahan tingkah laku. Dalam proses belajar, biasanya melalui fase-fase tertentu seperti fase motivasi, fase konsentrasi, fase mengolah dan sebagainya. Karena betapa besarnya pengaruh aktivitas siswa terhadap kegiatan belajarnya demi mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, dalam belajar tersebut

siswa mengalami aktivitas belajar yang berkaitan erat dengan kegiatan yang mengarah pada proses belajar.

Dalam belajar harus diperlukan aktivitas belajar, mengapa demikian? Karena belajar adalah suatu proses untuk mencapai suatu tujuan. Di setiap proses pembelajaran, baik di sekolah ataupun di rumah haruslah membutuhkan konsentrasi yang tinggi untuk mencapai hasil belajar yang baik dan maksimal. Dalam kehidupan sehari-hari tentunya kita melihat bermacam-macam jenis *handphone* yang hampir digunakan oleh semua kaum remaja.

Selain itu, tindakan yang dapat dilakukan dalam penggunaan *handphone* adalah dengan membatasi dan mengatur waktu anak dalam melakukan aktivitas bermain *handphone* yang membuat waktu bermain anak terbuang, sebaiknya hanya digunakan untuk hal positif saja dan mengurangi hal-hal negatif seperti bermain game sepanjang waktu.

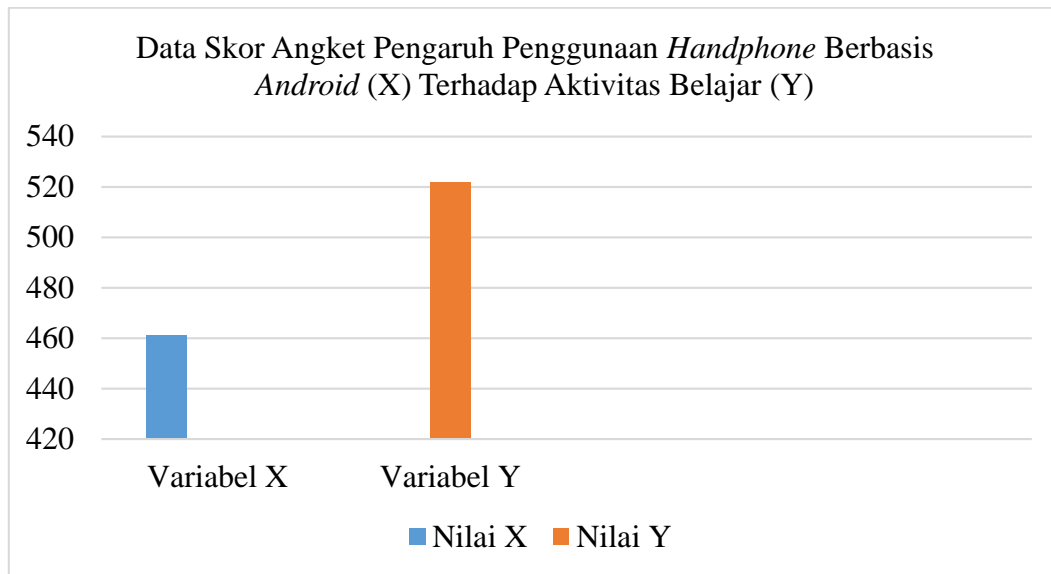
METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan suatu dasar dalam penelitian yang sangat penting, karena berhasil atau tidaknya serta kualitas tinggi rendahnya hasil penelitian sangat ditentukan oleh ketepatan peneliti dalam menentukan metode penelitiannya (Arikunto, 2017:17). Selain itu, metode penelitian diartikan sebagai cara-cara yang digunakan oleh peneliti dalam merancang, melaksanakan pengolahan data dan menarik kesimpulan, berkenaan dengan masalah penelitian tertentu (Sukmadinata, 2005:17). Metode penelitian yang dipilih dalam suatu penelitian harus mengarah pada tujuan penelitian yang hendak dicapai agar hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang diharapkan, dan dapat dipertanggung jawabkan tingkat keilmiahannya.

Menurut Sugiyono (2013:80) menyatakan bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 107826 Pematang Sijonam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah Dasar Negeri 107826 Pematang Sijonam merupakan sekolah yang memiliki prinsip sama seperti sekolah dasar pada umumnya, yaitu berupaya meningkatkan taraf kehidupan anak didiknya dalam bidang akademik melalui jalur pendidikan (meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut).



Gambar 4. 2 Data Skor Angket Variabel X dan Variabel Y

Untuk memperjelas mengenai skor angket (variabel X dan variabel Y) siswa/i kelas V di SD Negeri 107826 Pematang Sijonam. Proses penelitian berlangsung dan peneliti juga melakukan beberapa pengamatan. Dari hasil pengamatan peneliti ketika pengambilan data, peneliti memutuskan untuk menggunakan angket (kuesioner) adalah untuk menyatakan bahwa antara penggunaan *handphone* berbasis *android* terhadap aktivitas belajar siswa memiliki pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan perhitungan statistik yang telah dilakukan untuk mengukur pengaruh *handphone* berbasis *android* terhadap aktivitas belajar siswa, terdapat berada di dalam interval koefisien dengan skor 0,60 - 0,799, berarti hal ini menunjukkan bahwa pengaruh *handphone* berbasis *android* terhadap aktivitas belajar siswa menyatakan berkorelasi kuat.

Dalam penelitian ini, hipotesis menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *handphone* berbasis *android* terhadap aktivitas belajar siswa. Untuk menguji hipotesis ini dengan menggunakan uji t, yang bertaraf signifikan 5%. Dengan df 18, yang kemudian diperoleh skor t_{tabel} sebesar 1,734. Hasil yang diperoleh setelah melakukan perhitungan pada data dengan menggunakan uji t, menghasilkan skor sebesar 6,732. Secara jelas, $t_{\text{hitung}} 6,732 > t_{\text{tabel}} 1,734$, maka dari itu dapat dikatakan dan ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, dengan hasil dari perolehan data di atas mengenai pengaruh *handphone* berbasis *android* terhadap aktivitas belajar siswa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *handphone* berbasis *android* terhadap aktivitas belajar siswa.

Dalam perhitungan statistik melalui pengujian homogenitas, dengan menggunakan rumus uji f, dalam perhitungan f_{hitung} mendapat perolehan nilai

1,49 dan $f_{table} 2,17$. Maka menunjukkan bahwa $f_{hitung} (1,49) < f_{table} (2,17)$, tampak bahwa $f_{hitung} < f_{table}$ menunjukkan bahwa variabel X dan variabel Y *homogen*.

Dan dalam perhitungan statistik melalui pengujian normalitas, dengan menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov*, menunjukkan bahwa perolehan untuk data variabel X, $D (0,1761) < K (0,294)$ tabel berdistribusi *normal*. Dan untuk variabel Y, $D (0,1337) < K (0,294)$ tabel berdistribusi *normal*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa: Terdapat pengaruh positif antara penggunaan *handphone* berbasis *android* terhadap aktivitas belajar siswa kelas V di SD Negeri 107826 Pematang Sijonam. Diketahui dengan perolehan nilai koefisien korelasi sebesar 0,6184, dengan interval koefisien skor nilai 0,60 – 0,799, menyatakan bahwa dalam kategori *kuat*. Melalui pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji t, dalam perhitungan t_{hitung} mendapat perolehan nilai 6,732 dan t_{table} mendapat perolehan nilai 1,732. Maka menunjukkan bahwa $t_{hitung} (6,732) > t_{table} (1,734)$, maka dari itu dapat dikatakan dan ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, dengan hasil dari perolehan data di atas mengenai pengaruh *handphone* berbasis *android* terhadap aktivitas belajar siswa. Melalui pengujian homogenitas dengan menggunakan rumus uji f, dalam perhitungan f_{hitung} mendapat perolehan nilai 1,49 dan $f_{table} 2,17$. Maka menunjukkan bahwa $f_{hitung} (1,49) < f_{table} (2,17)$, tampak bahwa $f_{hitung} < f_{table}$ menunjukkan bahwa variabel X dan variabel Y *homogen*. Melalui pengujian normalitas, menunjukkan bahwa perolehan untuk data variabel X, $D (0,1761) < K (0,294)$ tabel berdistribusi *normal*. Dan untuk variabel Y, $D (0,1337) < K (0,294)$ tabel berdistribusi *normal*.

Saran

Sebagaimana yang telah penulis ungkapkan pada bagian awal penelitian, bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *handphone* berbasis *android* terhadap aktivitas belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka penulis memiliki saran untuk beberapa pihak, yaitu; Dapat meningkatkan kemampuan yang berbasis teknologi, sehingga tidak kalah dengan para murid. Karena para guru juga tidak semua berusia muda, sehingga penguasaan teknologi informasi juga sangat dibutuhkan. Peran orang tua sangatlah penting dalam menghindari dampak negatif penggunaan *handphone* berbasis *android* pada siswa, terlebih siswa sekolah dasar. Namun, orang tua juga tetap ingin mendapatkan pengaruh positif perkembangan *handphone* itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, Sudjiono. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT: Raja Grafindo Persada
- Anggraeni. Yuni. (2019). *Pengawasan Orang Tua dalam Penggunaan Gadget Pada Anak di RA Yapsisumberjaya Lampung Utara*. (Skripsi). FKIP, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Ayuana Fil Is, Riana. (2018). *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Dan Penggunaan Handphone Terhadap Perkembangan Moral Anak Di Desa Pucanganom Kecamatan Kebonsari Kabupaten Madiun Tahun 2018/2019*. (Skripsi). FKIP, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo.
- Budiningsih, Asri. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Bukhori, & Mutminiati, U. (2018). *Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja (Studi Kasus Desa Kuang Dalam Kecamatan Rambang Kuang Kabupaten Ogan Ilir)*. (Tesis). Sekolah Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.
- Cangara, Hafied. (2016). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Catur Bintoro, Yunda. (2019). *Upaya Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara*. (Skripsi). FIP, Universitas Negeri Semarang.
- Christantyawati, N & Fatria, Ashri Esy. (2018). Pergeseran Merek Smarthphone di Indonesia dalam Perspektif Postmodernisme. *Jurnal Studi Komunikasi*, 2, 256-277. DOI: <https://doi.org/10.25139/jsk.v2i2.379>
- Chusna, Puji. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. STIT Al-Muslibun.
- Dahlia, Tia., etall. (2017). *Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Perkembangan Karakter Anak Pada Usia Sekolah Dasar Di Sdn 20 Kota Banda Aceh*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 143-149.
- Daryanto. (2016). *Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV. Yrama Widya
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Darajat, Zakiah. (2012). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Budi Aksara
- Darajat, Zakiah. (1995). *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara
- Fathurrohman, Muhammad. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Ar-Ruzz Media
- Fitrah, M. dan Luthfiah. (2017). *Metodologi Penelitian; Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Sukabumi: CV Jejak