



Penggunaan *Handphone* dan Dampaknya bagi Aktivitas Belajar

Erni Nuraliyah
Ahmad Fadilah
Elis Handayaningsih
Ernawati
Santi Librayanti Oktadriani
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
Pos-el: erninur2022@gmail.com
afadilah0309@gmail.com
elishany27@gmail.com
ernakamal28@gmail.com
santilibrayanti@gmail.com

DOI: 10.32884/ideas.v8i4.961

Abstrak

Kemajuan pesat teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi setiap aspek dari kehidupan manusia. Tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Untuk tujuan komunikasi, telepon seluler atau *handphone* dapat memiliki pengaruh positif dan negatif bagi aktivitas belajar siswa. Tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk mengetahui akibat pemakaian *handphone* terhadap aktivitas belajar siswa SMP di Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Sebuah studi wawancara digunakan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan *handphone* pada sepuluh siswa. Penelitian ini menghasilkan data bahwa penggunaan *handphone* mempengaruhi aktivitas belajar siswa di sekolah menengah. Dari 10 responden, dapat diduga bahwa penggunaan *handphone* dengan durasi rata-rata 2 jam sangat mempengaruhi kegiatan belajar siswa. Namun *handphone* juga memiliki dampak buruk. Diantaranya, mengganggu kesehatan mata, menjadikan siswa lupa waktu untuk belajar, dan melihat gambar-gambar yang tidak pantas dilihat oleh siswa. Fakta menyatakan bahwa 100% pelajar memiliki ketergantungan pada *handphone*.

Kata Kunci

Handphone, kegiatan belajar, siswa

Abstract

The rapid advancement of information and communication technology affects every aspect of human life. The field of education is no exception. For communication purposes, cellphones can have positive and negative effects on student learning activities. The purpose of this study was to determine the effect of using mobile phones on the learning activities of junior high school students in Jakarta. This study uses a qualitative method. An interview study was used to explore the impact of cell phone use on ten students. This study produces data that the use of mobile phones affects student learning activities in high school. From 10 respondents, it can be assumed that the use of mobile phones with an average duration of 2 hours greatly affects student learning activities. But cell phones also have a bad impact. Among them, it interferes with eye health, makes students forget time to study, and sees pictures that are inappropriate for students to see. The fact states that 100 percent of students are dependent on cellphones.

Keywords

Cellphones, learning activities, student

Pendahuluan

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang bisa dibawa untuk berkomunikasi dengan orang lain atau sebagai alat mencari informasi (Nurmalasari & Wulandari, 2018). Salah satunya adalah telepon seluler atau *handphone* yang merupakan alat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar biasa yang tidak sulit untuk dibawa dan mudah untuk dihubungkan dengan jaringan telepon yang menggunakan *link*. *Handphone* berubah fungsi menjadi perangkat khusus yang vital dan sederhana, baik peralatan sebagai telepon dan pemrograman sebagai pulsa dan *chip*. Pesatnya perkembangan teknologi komunikasi, dengan berbagai kemampuan yang dimiliki *handphone* sebagai alat penerima panggilan atau pesan singkat, juga dapat bermanfaat untuk mengambil gambar, merekam kegiatan, menyimpan data dan menjelajahi dunia internet bergantung pada fitur yang terdapat di ponsel tersebut. Keberadaa *handphone* merupakan suatu peristiwa besar dalam sejarah dan perkembangan

teknologi (Hulasoh et al., 2020). *Handphone* memberikan kemudahan kepada penggunanya untuk berkomunikasi dari jarak jauh dan juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana hiburan melalui berbagai fitur, selain untuk komunikasi jarak jauh *handphone* juga memberikan fitur untuk mengambil gambar, merekam, Mp3, mendengarkan radio, menatap TV, bermain *game online* dan bahkan mengakses jaringan internet.

Sebagai pengguna internet, orang dewasa dan anak-anak mudah dipengaruhi media digital (Das et al., 2019). Anak-anak ternyata memiliki pandangan yang sangat positif tentang memiliki *handphone* (Gunter, 2019a). Ketergantungan anak-anak yang tampaknya semakin meningkat pada ponsel mereka juga dipengaruhi oleh sejauh mana ponsel itu digunakan untuk membuat tautan komunikasi selalu aktif dengan teman-teman mereka (Gunter, 2019a). Pengenalan *handphone* inovatif seperti android, *smartphone* dan iPhone, kita dapat mengakui bahwa aktivitas bermedia dapat mendorong cara berperilaku dan dapat memberikan pengaruh positif dan juga negatif.

Sebagai makhluk sosial, manusia umumnya perlu berhubungan dengan orang lain. Manusia perlu mengetahui lingkungan mereka, bahkan perlu menyadari apa yang terjadi di dalam diri mereka. Keingintahuan ini mendorong setiap individu untuk berkomunikasi (Rahayuningsih & Zede, 2019). Jelas keuntungan terbesar dari *handphone* adalah sebagai perangkat khusus untuk tetap berhubungan dengan sahabat atau keluarga, yang cocok dengan kemampuan dasarnya, dan terlepas dari kemampuan tersebut, *handphone* dapat berfungsi untuk memperluas informasi mengenai perkembangan teknologi dan untuk meningkatkan jaringan. Bagi para pelajar, *handphone* menjadi perangkat elektronik yang bermanfaat jika digunakan untuk proses pembelajaran (Alifzal et al., 2018). *Handphone* atau telepon genggam bisa dijadikan sebagai media pembelajaran sederhana. Alasan praktis namun bermanfaat itulah yang membuat sebuah *handphone* disebut media pembelajaran sederhana. Saat ini, perkembangan teknologi seperti *handphone* sudah semakin berkembang. Hampir semua jenis *handphone* sudah memiliki fitur dan layanan yang cukup memadai untuk membantu proses belajar. Salah satunya, bisa terkoneksi dengan internet. Apalagi untuk tingkatan pelajar yang notabene menyenangi hal yang praktis. Adanya layanan *handphone* yang bisa terkoneksi dengan internet dapat mereka manfaatkan untuk *browsing*, sehingga mereka mendapatkan informasi dengan mudah dan cepat serta bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun. *Handphone* yang dihubungkan dengan penyedia internet akan mempermudah pelajar untuk mendapatkan pengetahuan yang dapat menambah wawasan mereka. Namun yang terjadi, khususnya pelajar, menyalahgunakan *handphone* untuk berbagai tujuan. Para pelajar kadang terlalu asyik bermain *handphone* dengan fitur yang semakin moderen. *Handphone* ini bahkan sudah memiliki fitur *game*, Mp3, kamera, radio, video, televisi, dan bahkan layanan Internet.

Pembelajaran adalah siklus kunci yang diselesaikan di setiap tingkat sekolah, dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Kegiatan belajar merupakan serangkaian aktivitas siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar seperti: membaca, mengarang, mendengarkan, berpikir, mendapatkan informasi, bertanya, sehingga dapat mengubah cara berperilaku siswa secara kognitif, psikomotorik dan afektif untuk lebih mengembangkan prestasi belajar (Liberta Woga, Nurdin Haji Abdul Rahman, 2020).

Hasil-hasil penelitian sebelumnya menunjukkan baik pengaruh positif maupun negatif penggunaan *handphone* terhadap aktivitas anak-anak. Berdasarkan penelitian Satrianawati (2017) menyatakan bahwa kasih sayang palsu yang diberikan orang tua dilakukan dengan cara memberikan dan menyediakan fasilitas kepada anak berupa *handphone*, merupakan suatu hal yang keliru. Anak menjadi lebih sering menggunakan *handphone*, cenderung malas belajar, dan menyukai cara-cara yang instan dalam menyelesaikan masalah. Tingkat interaksi yang tinggi dengan *handphone* lebih dari tiga jam perhari cenderung membuat anak malas dan tidak memperhatikan pelajaran, sehingga menjadi hal yang wajar jika nilai hasil belajar anak menjadi rendah. Hasil penelitian Nurmalasari (2018) menunjukkan semakin sering menggunakan gadget akan berpengaruh terhadap konsentrasi belajar yang mempengaruhi nilai prestasi siswa. Dalam penelitian lain terungkap bahwa terdapat radiasi elektromagnetik dari *smartphone* berpengaruh pada sakit kepala. Hasilnya menyarankan bahwa harus ada waktu terbatas untuk penggunaan *smartphone* dan usia yang lebih tua untuk mulai menggunakan *smartphone* untuk mencegah serangan sakit kepala di malam hari. Belum banyak penelitian yang membahas pemanfaatan *handphone* terhadap proses pembelajaran kepada para pelajar Sekolah Menengah Pertama. Dengan teknologi yang ada pada *handphone* banyak hal positif yang akan didapat oleh pelajar. Oleh karenanya tujuan penelitian ini berfokus kepada dampak penggunaan *handphone* terhadap aktivitas belajar anak-anak melalui studi wawancara.



Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru agar dapat mengarahkan penggunaan *handphone* untuk belajar lebih optimal. Bagi orang tua, diharapkan dapat memberikan batasan sehingga anak dapat menggunakan *handphone* untuk hal-hal yang positif.

Metode

Desain Penelitian

Penelitian ini memakai metode kualitatif dengan desain studi wawancara untuk mengeksplorasi perspektif partisipan penelitian pada topik yang diteliti. Metode wawancara kualitatif adalah metode yang berharga untuk mengidentifikasi, lebih memahami, dan menyandingkan perspektif orang, dengan cara ini, penelitian kualitatif dapat meningkatkan pemahaman tentang topik yang diteliti yaitu dampak penggunaan *handphone* terhadap aktivitas belajar.

Partisipan

10 siswa SMP dari lima sekolah di Jakarta berpartisipasi dalam penelitian ini. Adapun data sosial demografi partisipan tertera di tabel 1. Kami merekrut masing-masing partisipan berdasarkan usia, jenis kelamin, dan kepemilikan *handphone*. Mereka secara sukrela menyatakan keinginannya menjadi bagian dari penelitian ini dan bersedia menceritakan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan kami. Semua nama partisipan dan sekolahnya disamarkan untuk melindungi privasi mereka sesuai dengan etika penelitian.

Tabel 1

Data Sosial Demografi Partisipan

No.	Nama	Usia	Sekolah	Jenis Kelamin	Lama Waktu Penggunaan HP dalam Sehari (jam)	Lama Waktu Belajar Menggunakan HP (jam)	Aplikasi yang Digunakan
1.	Anita	13	A	Pr	9	2	WA, IG, Game OL, Spotify
2.	Putra	15	A	Lk	5	<1	WA, Youtube, Game OL
3.	Nisa	13	B	Pr	3 – 7	3	Twitter, Tiktok, IG, Pinterest, Spotify, WA
4.	Sema	13	B	Lk	3	1 – 2	Twitter, Tiktok, IG, Pinterest, Spotify, WA
5.	Rama	13	C	Lk	5	2	WA, Tiktok, IG, Spotify, Youtube
6.	Farel	16	C	Lk	3 – 5	2	GCR, Sosmed
7.	Keyra	13	D	Pr	3 – 5	1 – 2	Youtube, IG, Tiktok, GCR, WA
8.	Dira	13	D	Pr	3 – 5	1 – 2	WA, IG, Youtube
9.	Nia	14	E	Pr	7 – 10	1 – 3	WA, IG, FB, Game OL, Tiktok, Youtube
10.	Sahrul	15	E	Lk	9	1 – 2	WA, Game OL, IG, Youtube, Tiktok

Pengambilan Data dan Analisa Data

Dalam penelitian ini data diambil dengan menggunakan teknik pengamatan langsung dan wawancara kepada partisipan yaitu sepuluh siswa Sekolah Menengah Pertama yang diambil dari 5 sekolah berbeda. Analisa data yang digunakan adalah tahapan pengumpulan informasi, kondensasi, menyajikan data, dan menarik kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Dampak Positif Penggunaan *Handphone* bagi Siswa

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan sepuluh siswa, dimana semua siswa memiliki berbagai macam aplikasi di ponsel mereka, dan sebagian dari aplikasi ini adalah aplikasi untuk membantu cara belajar mereka. Ini terlihat dari paparan yang diberikan oleh 10 siswa mengenai keunggulan setiap aplikasi pada ponsel masing-

masing, mereka sangat memahami manfaat dari setiap aplikasi yang terdapat pada *handphone* mereka. Seperti yang disampaikan oleh seorang pelajar yang diwawancarai di rumahnya yang mengatakan bahwa:

"Saya dapat *googling* di *handphone* saya yang berisi berbagai macam informasi yang ingin saya dapatkan, misalnya untuk mencari jawaban tugas sekolah. Saya dapat memeriksa Google tanpa terus-menerus bertanya kepada guru saya." (Anita, 16 Juni 2022, *interview* tatap muka).

Dari hasil wawancara, kami mendapat informasi bahwa penggunaan *handphone* untuk belajar dengan rata-rata waktu 1–2 jam memberikan dampak positif di antaranya, kemudahan dalam mendapatkan materi pembelajaran, peningkatan dalam kosa kata Bahasa Inggris, menambah wawasan untuk membuat konten sebagai media pembelajaran, seperti yang diutarakan oleh beberapa partisipan kami, ketika ditanyakan tentang dampak positif dari penggunaan *handphone* yang mereka miliki.

"Manfaatnya jadi sangat berguna untuk belajar karena semua aplikasi yang berhubungan dengan pelajaran sekolah ada di *handphone* dan semua informasi ada di internet". (Sema, 12 Juni 2022, *interview* tatap muka di rumahnya).

"Manfaatnya ada, kadang saya pakai buat *translate* bahasa Inggris dan untuk mencari jawaban tugas dari guru". (Sahrul, 26 Juni 2022, *interview* tatap muka di rumahnya).

"Bagus, sekarang jika kesulitan dalam mencari jawaban tugas bisa cari di internet pakai *handphone*". (Nia, 26 Juni 2022, *interview* tatap muka).

"Sangat membantu untuk mencari jawaban materi yang tidak ada di buku, kadang saya mencari kata-kata di Instagram yang bisa memotivasi untuk belajar". (Dira, 20 Juni 2022, *interview* tatap muka)

Dampak Negatif Penggunaan *Handphone* bagi Siswa

Hasil *interview* dengan 10 partisipan terkait dengan akibat buruk yang dirasakan saat menatap layar ponsel dalam waktu yang sangat lama dan masing-masing dari mereka mengatakan bahwa mata terasa perih jika menatap layar ponsel dalam waktu yang sangat lama, seperti yang diungkapkan oleh beberapa siswa yang di *interview* di rumahnya.

"Mata saya terasa perih jika terlalu lama menatap layar HP, mata seperti kering, kemerahan, bahkan sakit kepala berkepanjangan, kelelahan dan sekarang mata saya menjadi menderita rabun dekat". (Farel, 14 Juni 2022, *interview* tatap muka)

"Mata menjadi lelah, kalau kerja kelompok dengan teman menjadi tidak fokus karena semuanya asik dengan HPnya". (Keyra, 20 Juni 2022, *interview* tatap muka)

"Kalau terlalu lama main HP, mata saya jadi cepat lelah, dan sekarang mata saya jadi minus". (Dira, 20 Juni 2022, *interview* tatap muka)

Beberapa partisipan yang kami wawancarai mengungkapkan:

"Saya sering lupa waktu ketika menggunakan *handphone*, bahkan sampai lupa untuk makan." (Putra, 16 Juni 2022, *interview* tatap muka).

"Kalau terlalu lama main HP, bisa melupakan kewajiban yang harus kita lakukan seperti lupa untuk mengerjakan tugas, belajar, dan kewajiban lainnya". (Sema, 20 Juni 2022, *interview* tatap muka)

"Terkadang saya jadi susah tidur jika terlalu lama menggunakan *handphone*, sehingga sering tidur larut malam bahkan sampai dini hari." (Nisa, 16 Juni 2022, *interview* tatap muka)

Hasil wawancara kami dengan 10 orang siswa tentang dampak negatif penggunaan *handphone*, 1 orang siswa perempuan yang bernama Nia menceritakan:

"Ketika saya sedang menggunakan media sosial seperti FB, Instagram, atau Tiktok sering menemukan gambar-gambar tidak pantas untuk dilihat". (Nia, 26 Juni 2022, *interview* tatap muka).

Pembahasan

Dampak Positif Penggunaan *Handphone* bagi Siswa

Hasil penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa pemakaian *handphone* dengan motivasi belajar terdapat pengaruh yang signifikan (Rahayuningsih & Zede, 2019). Demikian juga dengan hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *handphone* berdampak terhadap nilai prestasi siswa karena adanya pengaruh konsentrasi belajar (Nurmalasari & Wulandari, 2018).



Media sosial telah menjadi alat yang berguna untuk belajar dan mengajar karena fungsinya untuk berbagi pengetahuan, seperti pertukaran dokumen, komunikasi virtual, dan pembentukan pengetahuan (Hosen et al., 2021). Seperti hasil wawancara kami dengan partisipan, hampir semuanya memiliki aplikasi media sosial tersebut. Aplikasi yang banyak digunakan remaja saat ini adalah media sosial seperti Facebook, Instagram, Tiktok, dan lain-lain. Walaupun dalam praktiknya, sedikit sekali media sosial ini digunakan untuk membantu proses belajar. Beberapa aplikasi tersebut lebih sering digunakan untuk bersosialisasi dan sarana komunikasi dengan komunitasnya. Media sosial secara luas dapat didefinisikan sebagai kumpulan aplikasi berbasis web yang memungkinkan koneksi virtual pengguna dengan minat yang sama untuk bertukar informasi atau ide, video dan gambar dalam komunikasi dan jaringan virtual (Junco et al., 2011; Mastrodicasa & Metellus, 2013). Dalam bentangan luas internet telah muncul fenomena sosial lain di mana-mana yang telah menjadi titik fokus lain dari kehidupan sehari-hari. Sejumlah situs terutama Facebook, Twitter, dan Instagram telah berkembang hampir ada di mana-mana seperti seluruh internet (Gunter, 2019b).

Peneliti terdahulu mengungkapkan bahwa penggunaan *handphone* oleh siswa mempengaruhi aktivitas belajar siswa di sekolah bahkan di rumah (Daliani, 2020). Penggunaan *handphone* memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun mereka inginkan. Ini juga memfasilitasi pembelajaran '*just-in-time*', di mana pelajar sering dapat memanfaatkan waktu luang yang tidak terduga, karena mereka sering membawa perangkat mereka (Ferreira et al., 2015). *Handphone* mendukung pembelajaran baik *offline* maupun *online*. Akses *offline* memungkinkan pengguna *handphone* untuk menyimpan segala bentuk materi pembelajaran seperti pdf, powerpoint, word, excel, gambar, dan animasi (Darko-Adjei, 2019). Akses internet diperlukan pelajar untuk mengunjungi situs web untuk memenuhi kebutuhan informasi mereka. Penjelajahan *handphone* telah mengubah dinamika aktivitas belajar siswa.

Dampak Negatif Penggunaan Handphone bagi Siswa

Handphone merupakan benda yang begitu penting bagi masyarakat yang hidup di zaman globalisasi ini. *Handphone* menjadi hal yang berguna jika dimanfaatkan dengan benar, namun jika *handphone* dimanfaatkan tidak sesuai fungsinya maka akan berdampak negatif. Perhatian bagi banyak guru adalah gangguan yang disebabkan oleh siswa yang menggunakan perangkat seluler mereka untuk mengirim pesan teks, bermain *game*, memeriksa Facebook, atau terlibat dalam aktivitas lain yang tersedia bagi mereka di media digital yang berkembang pesat (Kuznekoff & Titsworth, 2013). Wawancara kami dengan partisipan terungkap bahwa ketika belajar di rumah, siswa memegang buku sedangkan ponsel disampingnya. Saat belajar siswa menyetel musik atau Mp3 untuk membuat suasana nyaman dalam belajar namun ketika telepon atau sms berbunyi, siswa berpaling ke ponsel. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya dimana pelajar yang kerap kali memakai gadget melampaui batas akan menimbulkan masalah pada proses belajarnya (Kurniawati, 2020).

Sementara itu, satu lagi konsekuensi negatif dari penggunaan ponsel adalah kurangnya fokus dalam kegiatan pembelajaran. Konsentrasi adalah titik fokus terhadap sesuatu, dalam kaitannya dengan pembelajaran berarti berfikir secara mendalam, perhatian siswa berpusat pada penjelasan atau arahan yang diberikan oleh guru. Daya fokus yang rendah pada anak-anak dapat berdampak buruk pada perkembangan dan kemajuan anak yang akan membuat anak-anak sulit diajak bicara, tidak adanya reaksi ketika orang tua berbicara dengan mereka dan ketika di sekolah siswa bersikap pasif saat mengikuti aktivitas pembelajaran (Sanjiwani et al., 2020).

Bermain *game* dan media sosial tidak dilarang jika dalam porsi standar. Namun penggunaan yang berlebihan dapat membuat anak malas beraktivitas dan mengganggu konsentrasi belajar, serta dampaknya terhadap kesehatan tubuhnya (Hasanah & Saputra, 2022). Hasil penelitian sebelumnya menyatakan bahwa anak yang acap kali memakai *handphone*, biasanya malas belajar, jika menemukan problem lebih suka cara yang mudah dan *simple* dalam penyelesaian problem tersebut. Kondisi ini tercermin dari nilai hasil belajar dan kecenderungan buku yang dibelinya. Selain itu, penggunaan ponsel lebih dari tiga jam sehari pada umumnya akan menyebabkan anak enggan belajar dan kurang fokus pada pelajaran, sehingga wajar jika nilai rapor anak rendah (Satrianawati, 2017).

Internet telah menjadi pendorong atau kontributor yang signifikan untuk proses belajar apapun, dengan jumlah dan variasi gambar dan rekaman video seksual yang belum pernah terjadi sebelumnya menjadi tersedia bagi konsumen, seringkali gratis dan dapat dinikmati secara pribadi (Yar, 2020), hal ini tentu sangat mengkhawatirkan.

Fakta ini tentu perlu perhatian khusus baik oleh orangtua maupun guru agar dapat memberi pemahaman kepada mereka konten-konten yang boleh dilihat di *handphone*.

Pada penelitian terdahulu juga telah menjelaskan bahwa penggunaan *handphone* mempunyai manfaat positif dan negatif. Seperti yang dijelaskan oleh Laka Mendelson (2018), bahwa penggunaan *handphone* bagi peserta didik bisa bermanfaat baik dan juga buruk. Manfaat baik jika siswa menggunakan ponsel sesuai kemampuannya, misalnya berkirim pesan dengan teman, menemukan informasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru (Laka Mendelson, 2018). Senada dengan penelitian lain yang mengemukakan bahwa ponsel yang terhubung dengan internet, dengan berbagai aplikasi yang tersedia di ponsel, alat ini memberikan manfaat positif bagi siswa, khususnya sebagai alat komunikasi yang efektif dalam sambungan langsung jarak jauh atau *online* dan juga sebagai mode data yang dapat digunakan oleh siswa sesuai dengan kebutuhannya, mengingat untuk mendukung sekolah (Taopan et al., 2019). Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa 70% ponsel dipakai sebagai media belajar sejarah luar biasa, dan telah menggunakan media ponsel dalam pembelajaran tentang sejarah untuk mencapai prestasi yang lebih baik. Sebanyak 10% pelajar sebenarnya kurang paham memakai ponsel dalam menemukan informasi materi pelajaran karena tidak adanya pemahaman fitur-fitur yang ada pada ponsel (Alifzal et al., 2018).

Simpulan

Penggunaan *handphone* di lingkungan para pelajar sebageian besar berdampak terhadap aktivitas belajar siswa. Penggunaan *handphone* oleh para siswa memiliki dampak positif dan negatif tergantung cara pemakaiannya. Terlepas dari keunggulan *smartphone* dianggap sebagai pedang bermata dua di mana sebagian besar aplikasi seperti WhatsApp, Facebook, dan permainan, mempengaruhi siswa secara negatif karena kecanduan.

Dampak negatif dari *handphone* tentunya adalah dapat mengganggu aktivitas belajar. Siswa seringkali teralihkan dengan *handphone* bahkan lupa waktu, sehingga kegiatan belajarnya terganggu dengan aktivitas lain seperti lebih banyak aktif di media sosialnya.

Banyak faktor yang menghambat proses belajar, namun hampir dapat dipastikan, *handphone* merupakan salah satu variabel yang dapat mengganggu aktivitas belajar siswa ketika belajar di rumah atau di sekolah. Data membuktikan bahwa 100% pelajar yang mempunyai *handphone* sangat tergantung pada *handphon*enya.

Daftar Rujukan

- Alifzal, F., Drs. Budi Purnomo, M. Hum., M. P., & Nelly Indrayani, S. Hum., M. H. (2018). *Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS SMA PGRI 2 Kota Jambi*. 1–15.
- Daliani, M. (2020). *Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (HP) terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMK Hasanuddin Medan*. 4(1), 1–9.
- Darko-Adjei, N. (2019). The Use and Effect of Smartphones in Students' Learning Activities: Evidence from the University of Ghana, Legon. *Library Philosophy and Practice*, 2019(January 2019).
- Das, S. W. H., Halik, A., & Budiman. (2019). Dampak Penggunaan *Handphone* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Madrasah Aliyah Negeri 1 Parepare. *Seminar Nasional Sains, Teknologi, dan Sosial Humaniora UIT*.
- Ferreira, J. B., Klein, A. Z., Freitas, A., & Schlemmer, E. (2015). Increasing Student Engagement and Retention Using Mobile Applications: Smartphones, Skype and Texting Technologies Article information: In *Cutting-edge Technologies in Higher Education* (Vol. 6). Emerald Group Publishing Limited. [https://doi.org/10.1108/S2044-9968\(2013\)000006D005](https://doi.org/10.1108/S2044-9968(2013)000006D005)
- Gunter, B. (2019a). Chapter 10 Lasting Impact of Mobiles on Children's Lives. *Children and Mobile Phones: Adoption, Use, Impact, and Control*, 135–147. <https://doi.org/10.1108/978-1-78973-035-720191013>
- Gunter, B. (2019b). Chapter 2 Emergence of Mobile Phoning. *Children and Mobile Phones: Adoption, Use, Impact, and Control*, 13–24. <https://doi.org/10.1108/978-1-78973-035-720191005>
- Hasanah, N. Z., & Saputra, K. D. (2022). The Effect of Using Gadgets on The Level of Learning and Spirituality of Students During the Covid-19 Pandemic. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 66–77.
- Hosen, M., Ogbeibu, S., Giridharan, B., Cham, T. H., Lim, W. M., & Paul, J. (2021). Individual Motivation and Social Media Influence on Student Knowledge Sharing and Learning Performance: Evidence from an



- Emerging Economy. *Computers and Education*, 172(June), 104262. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104262>
- Hulasoh, E., Syamsuddin, R. A., Praditya, A., Lisdawati, L., & Supardi, S. (2020). Pengaruh Gadget terhadap Prestasi Belajar Remaja di Era Milenial. *Jurnal ABDIMAS Tri Dharma Manajemen*, 1(1), 50. <https://doi.org/10.32493/abmas.v1i1.p50-59.y2019>
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 79–84. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/78>
- Kuznekoff, J. H., & Titsworth, S. (2013). The Impact of Mobile Phone Usage on Student Learning. *Communication Education*, 62(3), 233–252. <https://doi.org/10.1080/03634523.2013.767917>
- Laka Mendelson, B. (2018). Dampak Penggunaan *Handphone* terhadap perilaku Belajar Peserta Didik di SMA Yayasan Sub Byaki Fyadi Kabupaten Biak Numfor. *Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan*, 6(2), 60–71.
- Liberta Woga, Nurdin Haji Abdul Rahman, N. C. (2020). Pengaruh Penggunaan *Handphone* terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas X IPS di SMA Muhammadiyah Maumer. *Jurnal OIKOS, Suigono 2012*, 11–13.
- Nurmalasari, & Wulandari, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Tingkat Prestasi. *Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer*, 3(2), 1–8.
- Rahayuningsih, R., & Zede, V. A. (2019). The Effect Of *Handphone* and Learning Motivation on Learning Achievement of English Students. *Adhum: Jurnal Penelitian Dan ...*, 18, 69–72.
- Sanjiwani, N. P. W., Sukraandini, N. K., & Laksmi, G. A. P. S. (2020). *Penggunaan Gadget dan Penurunan Kosentrasi pada Anak Usia Sekolah*. 1–14. [https://repository.stikeswiramedika.ac.id/85/1/Ni Putu Wahyu Sanjiwani.pdf](https://repository.stikeswiramedika.ac.id/85/1/Ni%20Putu%20Wahyu%20Sanjiwani.pdf)
- Satrianawati. (2017). Dampak Penggunaan *Handphone* terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(1), 54–61.
- Taopan, Y. F., Oedjoe, M. R., & Sogen, A. N. (2019). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Perilaku Moral Remaja. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 5(1), 61. <https://doi.org/10.33394/jk.v5i1.1395>
- Yar, M. (2020). Protecting Children from Internet Pornography? A Critical Assessment of Statutory Age Verification and its Enforcement in the UK. *Emerald Group Publishing Limited.*, 43(1), 183–197. <https://doi.org/10.1108/PIJPSM-07-2019-0108>

 **E-ISSN: 2656-940X**
P-ISSN: 2442-367X
URL: jurnal.ideaspublishing.co.id

Volume: 8
Nomor : 4
Bulan : November
Tahun : 2022