

***PROFILE OF POSITIVE AND NEGATIVE IMPACT OF  
HANDPHONE USAGE ON CLASS X STUDENTS  
IN SMA NEGERI 12 PEKANBARU***

Resmita Widya Ningsih<sup>1</sup>, Elni Yakub<sup>2</sup>, Raja Arlizon<sup>3</sup>

E-mail resmita.widya21@gmail.com, Elni\_yakub@yahoo.com, r.arlizon@yahoo.co.id

No. Hp. 082288397819, 08127621880, 08127653325

*Guidance and Counseling Study Program  
Faculty of Teacher Training and Education  
Riau University*

***Abstract:*** *This research was conducted in SMA Negeri 12 Pekanbaru. This research entitled "Profile of Positive and Negative Impact of Handphone Usage on Class X Student in SMA Negeri 12 Pekanbaru". The purpose of this research is to know the picture of positive and negative impacts of handphone usage on learners. Data collection tools include systematic non-participatory observation and open interviews. Subjects used in this study amounted to five people. Consideration or basic researcher to take the subject of the students who use the phone with the duration of time ranging from 17 to 19 hours in 24 hours, while at school and at home. This is based on assessments from researchers, from BK teachers and from the assessment of subject friends at school. Analysis of data that researchers do is qualitative which is described with words or sentences separated by category to draw conclusions. Research conducted found that the positive impact of the use of mobile phones by learners is easier to communicate, improve social fabric and relieve stress. The negative impact of the use of mobile phones by learners is to make students lazy to learn, interfere with the concentration of student learning, forget the duties and obligations, disrupt the development of children, potentially affecting attitudes and behavior, and waste.*

***Keywords:*** *Impact, Handphone Usage, Student*

## **PROFIL DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF PENGGUNAAN *HANDPHONE* PADA PESERTA DIDIK KELAS X DI SMA NEGERI 12 PEKANBARU**

Resmita Widya Ningsih<sup>1</sup>, Elni Yakub<sup>2</sup>, Raja Arlizon<sup>3</sup>  
E-mail resmita.widya21@gmail.com, Elni\_yakub@yahoo.com, r.arlizon@yahoo.co.id  
No. Hp. 082288397819, 08127621880, 08127653325

Program Studi Bimbingan Dan Konseling  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau

**Abstrak:** Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 12 Pekanbaru. Penelitian ini berjudul “Profil Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Handphone* pada Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 12 Pekanbaru”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran dampak positif dan negatif penggunaan *handphone* pada peserta didik. Alat pengumpulan data berupa observasi sistematis nonpartisipasi dan wawancara terbuka. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah lima orang. Pertimbangan atau dasar peneliti untuk mengambil subjek yaitu peserta didik yang menggunakan *handphone* dengan durasi waktu berkisar 17 – 19 jam dalam 24 jam, saat di sekolah maupun di rumah. Hal ini berdasarkan penilaian dari peneliti, dari guru BK dan dari penilaian teman-teman subjek di sekolah. Analisis data yang peneliti lakukan bersifat kualitatif yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat-kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kategori untuk menarik kesimpulan. Penelitian yang dilakukan menemukan bahwa dampak positif dari penggunaan *handphone* oleh peserta didik adalah mempermudah berkomunikasi, meningkatkan jalinan sosial dan menghilangkan stress. Dampak negatif dari penggunaan *handphone* oleh peserta didik adalah membuat siswa malas belajar, mengganggu konsentrasi belajar siswa, melupakan tugas dan kewajiban, mengganggu perkembangan anak, berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku, dan pemborosan.

**Kata Kunci:** Dampak, Penggunaan Handphone, Siswa

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas manusia. Khusus dalam bidang teknologi masyarakat sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif.

Dampak positif perkembangan teknologi informasi di dunia pendidikan dirasakan karena perkembangan teknologi informasi mulai memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan. Banyak hal yang dirasakan berbeda dan berubah dibandingkan dengan cara yang berkembang sebelumnya. Saat sekarang ini jarak dan waktu bukanlah sebagai masalah yang berarti untuk mendapatkan ilmu, berbagai aplikasi tercipta untuk memfasilitasinya. Saat ini dapat kita lihat betapa kemajuan teknologi telah mempengaruhi gaya hidup dan pola pikir remaja. Mereka banyak berinteraksi dengan teknologi seperti televisi, *handphone*, ataupun *internet*. Dan juga secara pengaruh, merekalah yang paling rentan terkena pengaruh/dampak negatif dari teknologi tersebut.

Selain alat komunikasi *handphone* memberikan manfaat, *handphone* juga mempunyai aspek yang merugikan bagi kehidupan manusia. Apabila dicermati *handphone* bukan lagi alat komunikasi yang dimiliki oleh orang tua dan orang dewasa saja akan tetapi *handphone* tersebut sudah menjelajahi di kalangan anak-anak khususnya para pelajar. Misalnya para pelajar lebih asik bermain *handphone* dari pada melakukan hal-hal lain yang lebih bermanfaat seperti belajar, berolahraga, maupun berkarya. *Handphone* dapat bermanfaat bagi kalangan pelajar jika digunakan untuk kepentingan belajar. *Handphone* yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu peserta didik menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuannya di sekolah. Pada kenyataannya sangat sedikit pelajar yang memanfaatkan pada sisi ini, *handphone* yang mereka miliki umumnya untuk smsan, memainkan *game*, mendengarkan musik, menonton *video* serta sosial media lainnya hal tersebut bisa saja akan menurunkan prestasi belajar dan mengganggu aktivitas belajar peserta didik.

Aktivitas peserta didik selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan peserta didik untuk belajar. Aktivitas merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya pada guru atau peserta didik lain, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas. Tugas yang diberikan oleh guru dapat dijawab, bisa bekerja sama dengan peserta didik lain, dan senang serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Semua ciri perilaku tersebut pada dasarnya dapat ditinjau dari segi proses dan segi hasil.

Berdasarkan fakta-fakta yang telah ditemukan, dapat dibuat alternatif-alternatif yang bisa digunakan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Pelanggaran tata tertib yang berkaitan dengan penyalahgunaan *handphone* seperti bermain *game* atau smsan saat jam pelajaran dapat mengganggu proses belajar, persaingan tidak sehat antar anak untuk membeli *handphone* model terbaru yang dapat mengakibatkan kecemburuan sosial, proses belajar terganggu dengan adanya dering *handphone* yang tiba-tiba

terdengar saat jam belajar yang mengakibatkan terganggunya konsentrasi peserta didik, terkadang peserta didik juga mendengarkan musik saat sedang belajar dikelas.

Sebagai makhluk sosial, kita tidak bisa menghindari dari tindakan komunikasi menyampaikan dan menerima pesan dari dan ke orang lain. Tindakan komunikasi ini terus menerus terjadi selama proses kehidupan. Prosesnya berlangsung dalam berbagai konteks baik fisik, psikologi maupun sosial, karena proses komunikasi tidak terjadi pada sebuah ruang kosong. Pelaku proses komunikasi adalah manusia yang selalu bergerak dinamis. Komunikasi menjadi penting karena fungsi yang bisa dirasakan oleh pelaku komunikasi tersebut. Melalui komunikasi seseorang menyampaikan apa yang ada dalam benak pikirannya dan perasaan hati nuraninya kepada orang lain baik secara langsung maupun tidak langsung. Melalui komunikasi seseorang dapat membuat dirinya tidak merasa terasing atau terisolasi dari lingkungan sekitarnya.

Seiring berkembangnya *handphone*, ternyata situasi psikologi anak juga mengalami reaksi beraneka macam. Peneliti mengambil contoh pada peserta didik di SMA Negeri 12 Pekanbaru, diperoleh gambaran rendahnya minat peserta didik terhadap belajar dan lebih memilih memainkan alat komunikasi *handphone* dibandingkan dengan belajar. Peserta didik tidak fokus dan tidak konsentrasi dalam proses belajar. Terkadang peserta didik lebih memilih memainkan *handphone* yang mereka miliki ketika guru sedang menjelaskan pelajaran di sekolah. Karena asik dengan *handphone* peserta didik lupa akan kewajibannya sebagai seorang pelajar yaitu belajar. Kegemaran memainkan *handphone* dapat menyita waktu peserta didik untuk belajar dan mengerjakan tugas rumah.

Hasil pengamatan sementara di tempat peneliti melaksanakan PL-BKS tahun 2016, yaitu di SMA Negeri 12 Pekanbaru. Peneliti melihat beberapa fenomena yang terjadi lingkungan sekolah, yaitu: (1) bermain *game* saat sedang belajar di kelas, (2) mendengarkan musik saat sedang belajar di kelas, menggunakan jejaring sosial seperti *bbm*, *line*, *facebook*, *instagram* untuk mengupload status ataupun foto saat sedang belajar, (3) saat sedang belajar ada banyak peserta didik yang melakukan komunikasi dengan orang lain melalui *bbm* dan *line*, (4) tidak ada rasa takut dan segan ketika bermain/menggunakan *handphone* ketika guru di dalam kelas saat sedang belajar, (5) ketika ada tugas ataupun soal dari guru, peserta didik lebih mengandalkan menggunakan jaringan *internet* dari pada buku pelajaran untuk mencari jawaban dari tugas dan soal yang diberikan oleh guru, (6) peserta didik banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *handphone* disekolah, saat sedang belajar ataupun istirahat *handphone* tidak pernah lepas dari genggamannya, (7) banyak kegiatan disekolah yang terabaikan oleh peserta didik karena asik bermain *handphone*, contohnya: tidak membaca buku saat jam literasi, tidak membaca Al-Qur'an saat jam membaca Al-Qur'an, tidak memperhatikan orang didepan saat acara *Englishday* dan ceramah pada hari Jumat, bahkan saat upacara dan senam pun ada beberapa peserta didik yang bermain *handphone* walaupun sudah ditegur oleh guru. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul : "Profil Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Handphone* pada Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 12 Pekanbaru".

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut : (1) Bagaimanakah gambaran dampak positif penggunaan *handphone* pada peserta didik? (2) Bagaimanakah gambaran dampak negatif penggunaan *handphone* pada peserta didik?

Penelitian ini bertujuan : (1) Untuk mengetahui gambaran dampak positif penggunaan *handphone* pada peserta didik. (2) Untuk mengetahui gambaran dampak negatif penggunaan *handphone* pada peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan deskriptif, subjek yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah lima orang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran dampak positif penggunaan *handphone* pada peserta didik dan mengetahui gambaran dampak negatif penggunaan *handphone* pada peserta didik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ternyata lebih dominan menunjukkan dampak negatif dari pada dampak positif dalam penggunaan *handphone* bagi subjek yang di teliti, temuan ini sampai meresahkan bagi orang tua dan guru. Hal ini diperkuat dari hasil observasi dan wawancara dimana peserta didik selalu membawa *handphone* kemana mereka pergi dan menggunakan *handphone* di mulai dari bangun tidur sampai tidur kembali di malam hari. Penggunaan *handphone* tersebut di lakukan setiap saat baik di sekolah maupun di luar sekolah yaitu saat belajar di sekolah, saat jam istirahat di sekolah, saat jam kosong di sekolah, saat membantu orang tua di rumah, saat sedang bersantai atau istirahat di rumah, saat makan malam di rumah, saat menonton televisi di rumah, saat belajar atau mengerjakan tugas yang di berikan guru di rumah. Dengan frekuensi lebih dari 7 kali sehari dan durasi waktunya lebih dari 7 menit. Sehingga membuat siswa menjadi malas belajar saat di sekolah maupun di rumah, tidak konsentrasi dalam belajar saat di sekolah maupun di rumah, terkadang lupa untuk membantu pekerjaan orang tua di rumah, membuat peserta didik tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya saat di sekolah maupun di rumah, menurunnya intensitas komunikasi peserta didik dengan teman di sekolah dan dengan keluarga saat di rumah, membuat peserta didik menyontek saat ulangan/ujian dengan menggunakan *handphone*, membuat peserta didik selalu tidur larut malam/begadang karena asik bermain *handphone*, membuat kesehatan mata peserta didik menjadi menurun dan pemborosan. Hal ini membuat orang tua dan guru menjadi resah, di tambah lagi peserta didik sudah tidak mempan lagi untuk di tegur dan di nasehati agar tidak berlebihan dalam menggunakan *handphone*.

Hasil penelitian yang di temukan sesuai dengan pendapat Uswatun (2011), dampak negatif penggunaan *handphone* meliputi : membuat siswa malas belajar, mengganggu konsentrasi belajar siswa, melupakan tugas dan kewajiban, mengganggu perkembangan anak, sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku, dan pemborosan. Hal ini di dukung oleh penelitian terdahulu, tentang dampak penggunaan *handphone* yaitu oleh Afifah Rahma (2015) menyimpulkan ternyata ada pengaruh positif dan negatif dari penggunaan *handphone* terhadap aktivitas kehidupan siswa. Baik kehidupan di sekolah maupun kehidupan mereka pada saat berada di rumah. Tetapi dalam penelitian ini banyak menemukan pengaruh negatifnya dari pada pengaruh positifnya. Hambatan aktifitas kehidupan siswa memang tidak sepenuhnya disebabkan

oleh pengguna *handphone*, namun besar kemungkinan *handphone* tersebut memang sudah menjadi salah satu dari faktor yang dapat mempengaruhi aktifitas belajar siswa, baik di sekolah maupun di rumah. Pengaruh yang kuat dari *handphone* terhadap siswa itu tergantung dari individunya. Jika siswa lebih mementingkan bermain *handphone* dari pada yang lainnya, seperti belajar dan bermain, hal ini akan membawa dampak yang tidak baik. tetapi jika siswa yang tahu dengan tempat penggunaan *handphone* dan pandai berbagi waktu dengan sebaik mungkin, maka *handphone* tidak akan memberikan pengaruh yang buruk. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Nurlaelah Syarif (2015) bahwa perilaku pengguna *smartphone* mempunyai hubungan yang sedang terhadap perubahan komunikasi *interpersonal* siswa SMK TI Airlangga khususnya pada siswa kelas 3 dan terdapat pengaruh signifikan antara perilaku pengguna *smartphone* terhadap komunikasi *interpersonal* siswa khususnya pada siswa kelas 3 di SMK TI Airlangga Samarinda. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Astin Nikmah (2016) bahwa adanya hubungan yang sangat kuat antara pengaruh penggunaan *handphone* terhadap prestasi siswa. Siswa akan lebih berprestasi bila dapat meminimalkan waktu dalam penggunaan *handphone* yang tidak penting, dan mengalihkannya dengan cara mengisi hal – hal positif. Siswa akan lebih berprestasi jika dapat mengurangi waktu untuk bermain – main (menggunakan *handphone*) dan mengisi waktu luangnya untuk membaca buku atau kegiatan positif lainnya.

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diambil kesimpulan dari penelitian ini, yaitu:

1. Dampak positif dari penggunaan *handphone* oleh peserta didik adalah mempermudah berkomunikasi, meningkatkan jalinan sosial dan menghilangkan stress.
2. Dampak negatif dari penggunaan *handphone* oleh peserta didik adalah membuat siswa malas belajar, mengganggu konsentrasi belajar siswa, melupakan tugas dan kewajiban, mengganggu perkembangan anak, berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku, dan pemborosan.

### **Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat diajukan beberapa rekomendasi sebagai berikut :

1. Bagi siswa yang menggunakan *handphone*, sebaiknya menggunakan alat komunikasi tersebut secara bijak dan cerdas. Cukup menggunakan sebatas keperluan saja.
2. Bagi wali kelas, harus lebih tegas dalam bertindak ketika menyikapi peserta didik yang sedang bermain *handphone* saat belajar dan saat ujian/ulangan di kelas.

3. Bagi guru BK disekolah, sebaiknya bersikap tegas dalam mengontrol siswa saat di kelas maupun di luar kelas . Sehingga dalam belajar siswa bisa fokus kepada materi pembelajaran dan bukannya kepada *handphone*. Guru BK dapat menambahkan dampak penggunaan *handphone* untuk materi layanan informasi saat di kelas dan membuat bimbingan kelompok membahas dampak penggunaan *handphone*.
4. Bagi orangtua, harus lebih ekstra lagi dalam mengontrol penggunaan *handphone* pada anak dan sebaiknya bersikap bijak dalam menuruti permintaan anak.
5. Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat meneliti dengan dua variabel misalnya dampak positif dan negatif penggunaan *handphone* dengan *playstation* atau meneliti dengan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif.

### DAFTAR PUSTAKA

- Afifah Rahma. 2015. *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktifitas Kehidupan Peserta Didik*. Jom Fisip 2(2). 1-12. Universitas Riau. Pekanbaru.
- Astin Nikmah. 2016. *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Siswa*. E- Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya 5(1). 1-8. (Online). (diakses 19 januari 2017).
- Nurlaelah Syarif. 2015. *Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Smk TI Airlangga Samarinda*. E- Journal Ilmu Komunikasi 3(2). 213-227. (Online). (diakses 19 januari 2017).
- Uswatun. 2011. *Dampak Positif dan Negatif Handphone bagi Pelajar*. 1(1). (Online). (diakses 19 november 2016).