



ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *HANDPHONE* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA TINGKAT SMA DI PONDOK KEDUNGLO KEDIRI

Uswatun Hasanah^{1*}, Fajar Lestari², Rudhita Kislamiyanti Nur Karimah³

^{1,2,3} Universitas Wahidiyah, Kota Kediri, Indonesia

Email: ¹uswatun160602@gmail.com*; ²fajarlestari50@gmail.com; ³rudhita.kislamiyanti@gmail.com

*Corresponding Author

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan *handphone* terhadap hasil belajar matematika siswa tingkat SMA di Pondok Kedunglo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan model Miles and Huberman. Penelitian ini melibatkan 27 siswa SMA di Pondok Kedunglo sebagai subjek penelitian dengan menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi sebagai instrumen pengumpulan data. Analisis data meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan *handphone* di SMA Wahidiyah memiliki lebih banyak dampak negatif daripada dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dari 27 siswa ada 15 siswa yang menunjukkan kecenderungan dampak negatif dan 12 Siswa yang menunjukkan kecenderungan dampak positif penggunaan *handphone*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kebijakan pendidikan dalam memanfaatkan teknologi secara efektif dan efisien di lingkungan sekolah maupun pondok.

Kata kunci : Dampak penggunaan *handphone*, Hasil belajar matematika.

ABSTRACT

This study aims to analyze the impact of mobile phone use on mathematics learning outcomes of high school students in Pondok Kedunglo. The method used in this study is descriptive qualitative with the Miles and Huberman model. This study involved 27 high school students in Pondok Kedunglo as research subjects using interviews, observations, and documentation as data collection instruments. Data analysis includes data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results showed that mobile phone use in SMA Wahidiyah had more negative impacts than positive impacts on student learning outcomes. Of the 27 students, 15 students showed a tendency towards negative impacts and 12 students showed a tendency towards positive impacts of mobile phone use. This study is expected to contribute to the development of educational policies in utilizing technology effectively and efficiently in schools and Islamic boarding schools.

Keywords: Mobile Phone Usage, Mathematics Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, yang ditandai dengan munculnya berbagai alat teknologi informasi dan komunikasi seperti laptop, komputer, dan *handphone*, dimana alat-alat tersebut dapat dimanfaatkan untuk terhubung ke jaringan internet. Penggunaan *handphone* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terhubung dengan internet itu semakin meningkat dari waktu ke waktu (Afriani, 2022).

Dua kajian pokok yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini adalah terkait penggunaan *handphone* dan juga hasil belajar Matematika siswa. Pertama, Penggunaan *Handphone* merupakan perangkat alat elektronik yang memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. Keunikan *Handphone* adalah selalu memunculkan teknologi baru yang dinilai memudahkan penggunaannya, sehingga pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan *Handphone*. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, *Handphone* juga berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat (*Short Message Service*), *Video Call*, dan lain sebagainya. (Hasbullah S,W, 2023).

Matematika, sebagai salah satu mata pelajaran inti yang menuntut kemampuan berpikir logis, analitis, serta pemahaman konsep yang kuat, sering kali menjadi tantangan bagi sebagian besar siswa. Hadirnya *handphone* sebagai alat bantu, diharapkan siswa dapat memanfaatkan perangkat ini untuk mengakses materi pembelajaran tambahan, berlatih soal secara mandiri, serta mengembangkan keterampilan mereka dalam menyelesaikan masalah matematika. Namun, di sisi lain, penggunaan *handphone* yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif pada konsentrasi dan fokus siswa. Banyak aplikasi di *handphone*, seperti media sosial, *game*, dan *platform* hiburan lainnya, yang dapat mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar. Penggunaan *handphone* yang berlebihan untuk aktivitas non-pembelajaran dapat mengganggu proses belajar, sehingga memengaruhi hasil belajar siswa, termasuk dalam mata pelajaran matematika.

Susanti, Sani *et al* (2024) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol mempengaruhi konsentrasi belajar siswa di dalam kelas, terutama karena pengalihan perhatian oleh kegiatan non-edukatif seperti bermain *game* dan bersosial media. Faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan antara penggunaan *gadget* dan konsentrasi belajar mencakup durasi penggunaan, jenis konten yang diakses, manajemen waktu, dukungan orang tua dan sekolah, serta kesehatan mental dan fisik siswa. Namun, berkebalikan dengan pendapat Harmyanti dan Ruli (2024) yang mengatakan bahwa penggunaan *gadget* oleh siswa digunakan untuk belajar, mencari jawaban dari *Google*, mempunyai manfaat juga untuk melihat *WhatsApp* dan *game*.

Kedua, teori tentang hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan sebuah hasil dari proses belajar yang bisa dilihat dari perubahan situasi dalam proses perkembangan siswa yang dilihat dari nilai setiap pemahaman terhadap materi yang telah disajikan melalui angka, dimana perubahan tersebut termasuk dalam kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Ada beberapa indikator dari hasil belajar, Hasil belajar merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses belajar mengajar, tentunya hasil belajar mempunyai sebuah alasan khusus mengapa bisa menghasilkan demikian, sehingga dalam hal ini peneliti menggunakan klasifikasi hasil belajar dari teori milik Bloom yaitu terkait garis besar hasil belajar yang didasari oleh beberapa ranah seperti ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris. Namun, dalam penelitian ini, peneliti membatasi hasil belajar matematika yaitu hanya pada ranah kognitif. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Santri Pondok Pesantren Kedunglo Kediri, semuanya bersekolah di SMA Wahidiyah. SMA Wahidiyah merupakan salah satu instansi yang berada dibawah naungan Yayasan Perjuangan Wahidiyah dan Pondok Pesantren Kedunglo. Di Pondok tersebut, siswa Tingkat SMA diperbolehkan membawa *handphone*. Menurut Bapak Afif Afandi, S.E selaku ketua Pondok Kedunglo Kediri, mengemukakan bahwa hampir 100% santri tingkat SMA membawa *handphone*. Awal mula siswa tingkat SMA diperbolehkan membawa *handphone* adalah saat adanya Covid-19. Kemudian berlangsung hingga saat ini. Menurut hasil observasi, 2 anak mengatakan bahwasanya dengan diperbolehkannya membawa *handphone* di pondok, membuat siswa tingkat SMA lebih mudah mengakses tugas maupun catatan melalui grup *whatsapp* serta bisa menambah wawasan dan pengetahuan khususnya pelajaran matematika. Namun, tidak dapat dipungkiri masih ada anak yang tidak memanfaatkan *handphone* dengan baik. Mereka banyak menghabiskan waktu bermain *handphone* hanya untuk membuka sosial media dan *game*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *handphone* terhadap hasil belajar Matematika siswa Tingkat SMA di Pondok Kedunglo Kediri.

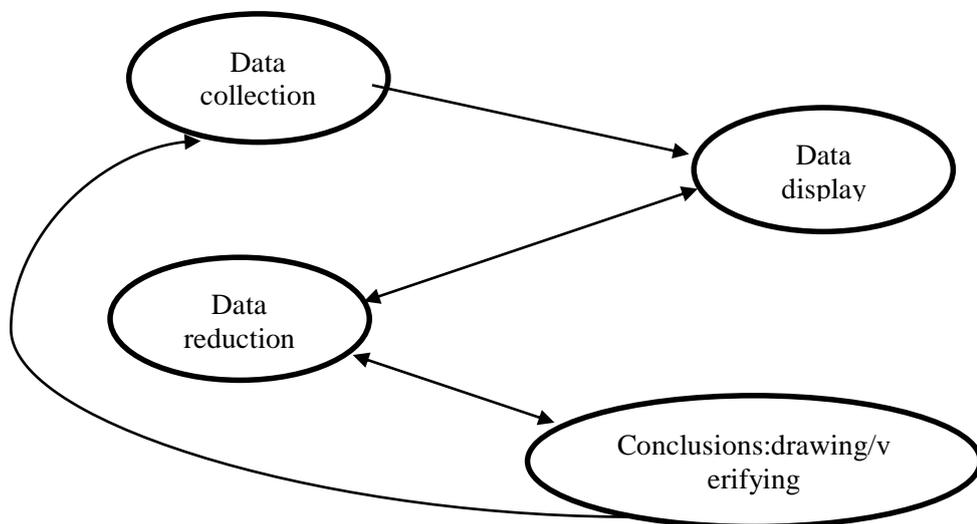
METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Metode ini digunakan untuk menggambarkan atau menguraikan fenomena berdasarkan data non-numerik, seperti wawancara, observasi, atau dokumentasi. Dalam konteks ini, deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan bagaimana penggunaan *handphone* berdampak terhadap hasil belajar matematika siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Wahidiyah sebanyak 27 siswa, dimana diklasifikasikan menjadi siswa dengan kriteria nilai tinggi, sedang dan rendah masing-masing sebanyak 3 siswa. Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan *snowball sampling*, yaitu suatu teknik penentuan sampel yang mula-mula jumlahnya kecil, kemudian sampel ini memilih teman-temannya untuk dijadikan sampel, begitu seterusnya, sehingga jumlah sampel tersebut menjadi banyak. Ibarat bola salju yang menggelinding makin lama makin besar. Data yang digunakan adalah Nilai PTS Matematika.

Penelitian kualitatif ini, instrumen utamanya adalah peneliti sendiri, namun selanjutnya setelah fokus penelitian menjadi jelas, maka kemungkinan akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana, yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan melalui observasi dan wawancara. Sugiyono (2016:23-224).

Teknik analisis data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Model Miles and Huberman yang terdiri dari Reduksi Data, Penyajian Data, dan Penarikan Kesimpulan.



Gambar 1. Alur analisis Data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti dapat bahwasanya *handphone* lebih banyak memiliki dampak negatif terhadap hasil belajar matematika siswa Tingkat SMA di Pondok Kedunglo Kediri. Adapun dampak positif penggunaan *handphone* memberikan kemudahan akses informasi. Siswa dapat menelusuri internet untuk mencari referensi, membaca artikel terkini, dan memperluas wawasan mereka dengan cepat. *Handphone* juga membantu dalam berkomunikasi. Siswa dapat terhubung dengan teman sekelas atau guru melalui pesan teks atau panggilan, memberikan kesempatan untuk berdiskusi dan bertanya

pada saat-saat tertentu. Hal ini memudahkan pertukaran informasi dan konsultasi tanpa harus bertemu secara langsung. Selain itu, fitur-fitur seperti alarm, kalender, dan pengingat juga membantu siswa menjaga jadwal dan mengatur waktu mereka dengan lebih baik. Mereka dapat mengatur pengingat untuk tugas, ujian, dan kegiatan tambahan sehingga tidak terlewatkan.

Salah satu dampak negatif yang mungkin timbul adalah gangguan konsentrasi. *Handphone* bisa mengalihkan perhatian siswa saat belajar atau mengerjakan tugas. Notifikasi dari aplikasi media sosial, permainan, atau pesan masuk seringkali membuat siswa tergoda untuk memeriksanya secara terus-menerus.

Siswa yang terlalu sering menggunakan *handphone* juga rentan terhadap efek kesehatan negatif. Menatap layar yang terlalu lama dapat menyebabkan kelelahan mata, gangguan tidur, dan masalah postur tubuh jika tidak diatur dengan benar. Selain itu, penggunaan *handphone* sebelum tidur dapat mengganggu pola tidur yang baik.

Tidak kalah pentingnya, penggunaan *handphone* yang tidak bijak juga dapat memicu masalah hubungan sosial. Siswa mungkin cenderung menyendiri di dunia maya dan tidak mengembangkan komunikasi tatap muka atau interaksi sosial yang sehat.

Dalam Penelitian ini *handphone* memberikan lebih banyak dampak negatif pada hasil belajar Matematika Siswa yang ditandai dengan rata-rata nilai PTS Matematika sebesar 42 dimana itu dibawah KKM yang ditentukan sebesar 78. Deskripsi data nilai PTS yang mengandung rata-rata, nilai terendah, dan nilai tertinggi disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 1. Deskripsi Nilai PTS

Descriptives		Statistic	Std. Error
Mean		42,9085	1,29715
Minimum	Lower Bound	40,3597	
Maximum	Upper Bound	45,4573	

Hasil penelitian ini senada dengan penelitian Nuraliyah Erni, et.al. (2022) yang menyatakan bahwa 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 *handphone* nya.

Suryani Rina (2023) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa masih banyak siswa yang kurang disiplin dalam menggunakan *handphone* dan hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa di sekolah. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Alhidayati, et.al (2020) menyatakan bahwa siswa yang menggunakan *handphone* memiliki prestasi belajar yang tidak baik.

KESIMPULAN

Terkait hasil penelitian, bahwa dalam analisis yang peneliti lakukan terhadap bagaimana dampak penggunaan *handphone* terhadap hasil belajar matematika siswa Tingkat SMA di Pondok Kedunglo Kediri menandakan adanya dampak negatif yang lebih besar. Adapun dampak negatif dari penggunaan *handphone* ini adalah membuat siswa kecanduan dan malas belajar. Dari dampak tersebut, peneliti menemukan bahwa salah satu dampak terhadap hasil belajar adalah dalam hal fokus belajar yang ditandai dengan rata-rata nilai PTS yang jauh dari KKM, sehingga diperlukannya penanganan dan edukasi terkait hal ini kepada siswa dan pengurus pondok terkait dampak penggunaan *handphone* serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa khususnya dalam pelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnan, D., Astuti, P., Tyas, A., Hardini, A., Kristen, U., Wacana, S., Belajar, H., Kalor, P., & Esa, Y. M. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Model Discovery Learning Berbantuan Powerpoint Secara Daring Kelas V SD. 9(2), 96–100.
- Afriani, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Teknologi *Handphone* Terhadap Prestasi Siswa Kelas V Di SDN 79 Kaur. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Harmiyanti, I. D., & Astuti, R. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(4), 1–11.
- Hasbulloh, S,W. (2023). Analisis Dampak penggunaan *Handphone* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV dan V Madrasah Ibtidaiyah Ma'rif NU Pasir Kulon, Kecamatan Karanglewas, Kabupaten Banyumas. Skripsi. Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- Nuraliyah, E., Fadilah, A., Handayaningsih, E., Ernawati, E., & Oktadriani, S. L. (2022). Penggunaan *Handphone* dan Dampaknya bagi Aktivitas Belajar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(4), 1585-1592.
- Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, S., Pulungan, F., Alwan Rezki, M., Pamungkas Purba, M., & Lumban Gaol, R. A. G. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(1), 57–65.

Suryani, R., Marisa, R., Simatupang, O., & Simanullang, Y. (2023). Pengaruh Kedisiplinan Siswa Dalam Penggunaan *HANDPHONE* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA NEGERI 15 MEDAN. *Biblio Couns: Jurnal Kajian Konseling dan Pendidikan*, 6(1), 38-43.