

**PENGGUNAAN *SMARTPHONE* DALAM MENDUKUNG  
PRESTASI BELAJAR SISWA SMPN I KUBUNG  
KABUPATEN SOLOK SUMATERA BARAT**

***THE USING OF SMARTPHONES IN SUPPORTING  
STUDENT LEARNING ACHIEVEMENT IN SMPN I KUBUNG  
OF SOLOK DISTRICT AT WEST SUMATERA***

Idawati Pandia

Balai Besar Pengkajian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika – Medan  
Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia  
Jalan Tombak No. 31 Medan  
e-mail : idaw002@kominfo.go.id

Diterima: 13 Nopember 2014    Direvisi: 20 Desember 2014    Disetujui: 29 Desember 2014

**ABSTRACT**

*This research is to determine finding the role of smartphone in supporting student's academic achievement. Methodology in this research used dominant desain model and less dominant model in simple quantitative descriptive by survey method supported with Focus Group Discussion (FGD). FGD is conducted to 8 respondents with good academic achievement from total 52 respondents. The location of this research conducted in SMPN I Kubung Kabupaten Solok West Sumatera. Theory used in this research is SOR Theory. Data analysis from this research is done by single table description to describe the uses of smartphone in supporting student's academic achievement. Finding in this research is the respondents agreed that by using service from smartphone is able to improve student's grade. For students who use smartphone are more intelligent and have more knowledge. From FGD conducted to 8 respondents found that there are some students get ranking up, ranking up and down and some students get ranking down.*

**Keywords:** *The Usage of Smartphones, Student Achievement, Student.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini mengkaji tentang peran penggunaan *smartphone* dalam mendukung prestasi belajar siswa. Metodologi penelitian menggunakan model desain dominan-kurang dominan yang dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dengan melakukan *survey*, selanjutnya melakukan pendekatan kualitatif dengan melakukan FGD kecil dengan 8 orang responden yang berprestasi dari 52 orang responden keseluruhan. Adapun yang menjadi lokasi penelitian adalah SMPN I Kubung Kabupaten Solok Sumatera Barat. Sementara teori yang digunakan adalah Teori S-O-R (Stimulus-Organism-Response). Dan analisis data hasil penelitian dilakukan dengan analisis melalui pemaparan tabel tunggal untuk menggambarkan penggunaan *smartphone* dalam mendukung prestasi belajar siswa. Temuan dalam penelitian ini, meskipun *smartphone* sangat terbatas penggunaannya oleh siswa bahkan sangat ketat namun responden setuju bahwa dengan menggunakan layanan dari *smartphone* dapat meningkatkan nilai/point pelajaran yang diperoleh dari proses belajar. Ada bedanya siswa yang menggunakan *smartphone* dengan yang tidak menggunakan *smartphone*, mereka yang menggunakan *smartphone* lebih pintar, lebih luas wawasannya

dan pengetahuannya juga lebih baik. Terbukti dari hasil FGD kecil yang dilakukan kepada 8 orang responden yang berprestasi/rangking didapati jawaban bahwa ada yang rangkingnya naik, rangkingnya tetap, rangkingnya naik turun, meskipun ada juga yang mengatakan rangkingnya turun namun masih tetap rangking.

**Kata Kunci :** Penggunaan *Smartphone*, Prestasi Belajar, Siswa.

## PENDAHULUAN

Telepon seluler saat ini dikelompokkan ke dalam dua jenis, yaitu telepon standart dan telepon pintar. Telepon pintar atau lebih akrab kita sebut *smartphone* merupakan telepon seluler dengan kemampuan lebih, mulai dari resolusi, fitur, hingga komputasi, termasuk adanya sistem operasi mobile di dalamnya. Pertumbuhan *smartphone* akhir-akhir ini menunjukkan angka yang fantastis, khususnya di Indonesia. Pesatnya pertumbuhan *smartphone* secara langsung membawa dampak signifikan terhadap perkembangan aplikasi *smartphone* atau lebih dikenal sebagai aplikasi mobile (*mobile apps*). Perkembangan aplikasi mobile sangat bergantung terhadap perkembangan *smartphone*, baik dari sisi teknologi maupun jumlah produksi. Tentu saja, karena *smartphone* merupakan platform yang menjalankan aplikasi-aplikasi *mobile*. Dalam waktu yang sangat singkat, pertumbuhan *smartphone* menunjukkan angka yang signifikan. Menurut hasil survey lembaga penelitian Nielsen yang dilakukan pada pertengahan tahun 2012, sebanyak 67% dari total responden yang dilibatkan merupakan pengguna *smartphone*. Jumlah ini diprediksi akan terus bertambah seiring dengan antusiasme pasar. Bagaimana dua sisi mata uang pesatnya pertumbuhan *smartphone* membawa angin segar bagi para pengembang aplikasi (Prasetya 2013: 1-2).

Dapat kita amati di pasaran banyak sekali beredar beragam jenis tablet hingga *smartphone* yang diproduksi oleh perusahaan-

perusahaan berteknologi kelas dunia yang ternama. Kehadiran *smartphone* dewasa ini disamping memberikan kemudahan kepada manusia juga ikut mencerdaskan tingkat kemampuan manusia, yang pada akhirnya membawa efek positif yaitu dapat meningkatkan kesejahteraan manusia itu sendiri, terutama di bidang ekonomi.

Pemilik *smartphone* dapat saja mengakses di internet, berkomunikasi secara *e-mail*, *chatting*, *reminder*, *notes*, *twitter*, *facebook* dan jejaring sosial lain dimana dan kapan pun diperlukan dengan disertai berbagai fasilitas dan aplikasi-aplikasi yang dirancang untuk kebutuhan pemakai *smartphone*. Sebagai contoh, aplikasi-aplikasi *e-banking* yang disebut *mobile banking* untuk membantu dan mempermudah para nasabah bank untuk melakukan transaksi, ada juga aplikasi untuk membaca sejumlah majalah atau mengikuti berita terbaru, serta aplikasi jejaring sosial yang berfungsi sebagai *video call* dengan rekan kerja, keluarga atau teman dengan sangat mudah.

Bagi siswa usia sekolah sisi positifnya adalah siswa senantiasa memiliki pengetahuan lebih dibandingkan dengan siswa yang kurang tersentuh dalam penggunaan media *smartphone*. Selain dari itu, siswa banyak menerima segala informasi yang terjadi diberbagai belahan dunia yang hal ini secara otomatis membentuk *mindset* (pola pikir), sehingga membuatnya menjadi lebih aktif dan kreatif dalam mengaktualisasikan diri terhadap lingkungannya. Dengan kata lain di SMPN I

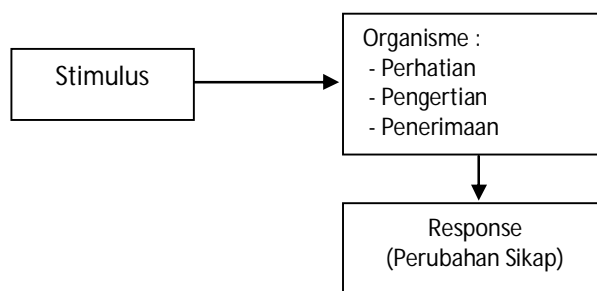
Kubung ada bedanya siswa yang menggunakan *smartphone* dengan yang tidak menggunakan *smartphone*, mereka yang menggunakan *smartphone* lebih pintar-pintar, lebih luas wawasannya dan pengetahuannya juga lebih baik. Bahkan dari hasil FGD kecil yang dilakukan kepada 8 responden yang berprestasi/rangking didapati jawaban bahwa setelah menggunakan *smartphone* mereka tetap rangking meskipun ada yang rangkingnya turun, rangkingnya naik dan juga rangkingnya naik turun. Di sekolah mereka juga tidak boleh membawa *handphone* (HP) kecuali saat kelas *meeting* atau lomba (biasanya habis ujian semester). Mereka tidak bisa dengan bebas membawa HP ke sekolah, karena selalu dilakukan pemeriksaan atau pengawasan oleh pihak sekolah yaitu Tim OSIS, Tim Disiplin Sekolah atau Gerakan Disiplin Sekolah (GDS) wali kelas termasuk didalamnya. Pemeriksaan ini sendiri dilakukan setiap minggunya dengan tidak terjadwal, bisa hari Senin, Rabu dan kadang hari Sabtu Berdasarkan uraian dan fenomena di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan *Smartphone* Dalam Mendukung Prestasi Belajar Siswa”. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa yang memiliki dan menggunakan media *smartphone*.

Tujuan penelitian adalah untuk mendiskripsikan peran penggunaan *smartphone* dalam mendukung prestasi belajar siswa; untuk mendiskripsikan situs yang paling sering dikunjungi dalam mendukung prestasi belajar siswa; dan untuk mendiskripsikan mata pelajaran yang sering diakses dalam penggunaan *smartphone* dalam mendukung prestasi belajar siswa.

Untuk memahami permasalahan di atas penulis menggunakan Teori S-O-R (Stimulus-

Organism-Response). Menurut teori ini, efek yang ditimbulkan adalah reaksi khusus terhadap stimulus khusus, sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikasi. Jadi unsur-unsur dalam model ini adalah : Pesan (stimulus, S), Komunikan (Organism, O), Efek (Response, R)

Dalam proses komunikasi berkenaan dengan perubahan sikap adalah aspek “*how*” bukan “*what*” dan “*why*”. Jelasnya *how to communicate*, dalam hal ini *how to change the attitude*, bagaimana mengubah sikap komunikasi. Dalam proses perubahan sikap tampak bahwa sikap dapat berubah, hanya jika stimulus yang menerpa benar-benar melebihi semula. **Mar'at** dalam bukunya “Sikap Manusia, Perubahan serta pengukurannya (Onong 2003), menyatakan bahwa dalam menelaah sikap yang baru ada tiga variabel penting, yaitu : Perhatian, Pengertian, dan Penerimaan.



**Gambar.** Teori S - O - R

Perubahan sikap bergantung pada proses yang terjadi pada individu. Stimulus atau pesan yang disampaikan kepada komunikan mungkin diterima atau ditolak. Komunikasi akan berlangsung jika ada perhatian dari komunikan. Proses berikutnya komunikan mengerti. Kemampuan komunikan inilah yang melanjutkan proses berikutnya. Setelah komunikan mengolahnya dan menerimanya,

maka terjadilah kesediaan untuk mengubah sikap (Effendy 2003).

Teori McLuhan, disebut *teori perpanjangan alat indra (sense extention theory)*, menyatakan bahwa media massa adalah perluasan dari alat indra manusia; telepon adalah perpanjangan telinga dan televisi adalah perpanjangan mata. Seperti Gatutkaca, yang mampu melihat dan mendengar dari jarak jauh, begitu pula manusia yang menggunakan media massa. McLuhan menulis, “Secara operasional dan praktis, medium adalah pesan. Ini berarti bahwa akibat-akibat personal dan sosial dari media - yakni karena perpanjangan diri kita – timbul karena skala baru yang dimasukkan pada kehidupan kita oleh perluasan diri kita atau oleh teknologi baru ... media adalah pesan karena media membentuk dan mengendalikan skala serta bentuk hubungan dan tindakan manusia” (Rakhmat 2007: 220). Dalam penggunaan media, beberapa ahli mengemukakan pendapatnya seperti Step Hanson yang menyatakan bahwa motivasi penggunaan media karena untuk memuaskan keinginan melarikan diri, atau hasrat bermain. Kaarle Nordenstreng menyebutkan bahwa motif dasar untuk menggunakan media adalah kebutuhan akan kontak sosial (Rakhmat 2007). Selanjutnya Rakhmat (2007: 198) mengatakan, Khalayak juga bukan lagi tubuh pasif yang menerima apa saja yang disuntikkan kedalamnya”. Khalayak menyaring informasi melalui proses yang disebut terpaan selektif (*selective exposure*) dan persepsi selektif (*selective perception*).

Dengan demikian setiap individu akan memfungsikan media-massa sesuai dengan minat dan kepentingannya. Data demografi seperti usia, jenis kelamin, dan faktor psikologis komunikasi akan menentukan

seleksi terhadap media yang dikonsumsi. Ada berbagai kebutuhan yang dipuaskan oleh media-massa dan pada saat yang sama kebutuhan ini dapat dipuaskan oleh sumber lain. Misalnya, kalau kita ingin mencari kesenangan, media-massa memberi hiburan. Disamping itu, kesenangan juga dapat diperoleh melalui media lain, seperti teman, hobi dan lain-lain.

Mc. Quail (2002), “Mengapa orang menggunakan media dan apa yang mereka gunakan untuk media?”. Dalam hal ini khalayak diasumsikan sebagai aktif dan diarahkan oleh tujuan. Khalayak dianggap memiliki tanggung jawab sendiri dalam mengadakan pemilihan terhadap media massa untuk mengetahui kebutuhannya, memenuhi kebutuhannya, dan bagaimana cara memenuhinya.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan sosial budaya, telah berkembang media-media lain yang kemudian dikelompokkan ke dalam media massa seperti internet dan telepon selular, dalam hal ini adalah *smartphone*. Kehadiran *smartphone* dewasa ini disamping memberikan kemudahan kepada manusia juga ikut mencerdaskan tingkat kemampuan manusia, yang pada akhirnya membawa efek positif yaitu dapat meningkatkan kesejahteraan manusia itu sendiri, terutama di bidang ekonomi.,

Pemilik *smartphone* dapat saja mengakses di internet, berkomunikasi secara *e-mail, chatting, reminder, notes, twitter, facebook* dan jejaring sosial lain dimana dan kapan pun diperlukan dengan disertai berbagai fasilitas dan aplikasi-aplikasi yang dirancang untuk untuk kebutuhan pemakai *smartphone*. Sebagai contoh, aplikasi-aplikasi banking yang disebut mobile banking untuk membantu dan mempermudah para nasabah bank untuk

melakukan transaksi, ada juga aplikasi untuk membaca sejumlah *majalah atau mengikuti berita terbaru, serta aplikasi jejaring sosial yang berfungsi sebagai video call* dengan rekan kerja, keluarga atau teman dengan sangat mudah.

Kemampuan intelektual siswa sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memperoleh prestasi. Untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam belajar maka perlu dilakukan suatu evaluasi, tujuannya untuk mengetahui prestasi yang di peroleh siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung.

Menurut S. Nasution prestasi belajar adalah “Kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berpikir, merasa dan berbuat, prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek, yaitu : kognitif, apektif dan psikomotor, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga criteria tersebut”. Berdasarkan pengertian diatas maka dapat dijelaskan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi- informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya prestasi belajar siswa (Hamdu 2011).

Banyak hal-hal yang dapat menghambat dan mengganggu kemajuan belajar, bahkan sering juga terjadi suatu kegagalan. Banyak hal-hal atau hambatan yang menyebabkannya, tetapi pada pokoknya dapat digolongkan menjadi dua faktor yaitu:

1. Faktor indogin ialah faktor yang datang dari diri pelajar atau mahasiswa sendiri. Faktor ini meliputi faktor biologis (faktor

yang bersifat jasmaniah) dan faktor psikologis (faktor yang bersifat rohaniah).

2. Faktor exogin, ialah faktor yang datang dari luar pelajar atau mahasiswa. Faktor ini meliputi faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat (Ahmadi 2007: 259).

## METODOLOGI PENELITIAN

Konsep triangulasi didasarkan pada asumsi bahwa setiap prasangka yang ada dalam sumber data, peneliti, dan metode akan dinetralisir ketika digunakan bersama dengan sumber data, peneliti dan metode lain. Sebuah studi metode gabungan merupakan studi yang menggunakan banyak metode pengumpulan dan analisa data. Metode-metode ini dapat disusun dari pendekatan di dalam metode seperti jenis-jenis strategi pengumpulan data kuantitatif yang berlainan (misalnya survei dan eksperimen). Jika tidak, metode-metode ini dapat melibatkan metode antara yang menyusun prosedur pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif (misalnya, survei dan wawancara mendalam). Ada tiga model desain gabungan yaitu model pertama pendekatan desain dua tahap, dimana peneliti akan melakukan tahap kualitatif penelitian dan memisahkan tahap kuantitatif penelitian. Model kedua disebut desain dominan-kurang dominan. Dalam desain ini peneliti menyajikan penelitian dalam sebuah paradigma dominan tunggal dengan satu komponen kecil penelitian secara keseluruhan yang disusun dari paradigma alternatif. Contoh klasik pendekatan ini adalah studi kuantitatif yang didasarkan pada pengujian sebuah teori dalam eksperimen dengan bagian wawancara kualitatif kecil pada tahap pengumpulan data. Jika tidak peneliti dapat melakukan pengamatan kualitatif dengan



informan terbatas, diikuti dengan survei kuantitatif sebuah sampel populasi. Model ketiga adalah desain metodologi campuran. Desain ini merupakan derajat tertinggi penggabungan tiga desain paradigma. Peneliti akan menggabungkan aspek-aspek paradigma kualitatif dan kuantitatif dalam semua atau banyak langkah metodologis desain tersebut (Creswell 2002: 167-170).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model kedua yaitu desain dominan-kurang dominan, yang dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dengan melakukan survey, selanjutnya melakukan pendekatan kualitatif dengan melakukan FGD kecil dengan 8 orang responden yang berprestasi dari 52 orang responden keseluruhan. Yaitu dengan memilih beberapa poin pertanyaan yang dianggap kompetain dan dikomfirmasikan langsung dengan kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kesiswaan dan salah seorang wali kelas VII-I (*plus*) yang dianggap mempunyai wewenang untuk memberikan data atau keterangan yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Dalam melaksanakan penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner, melakukan observasi atau pengamatan secara sistematis mengenai fenomena sosial dengan psikis dan melaksanakan *Focus Group Discussion* (FGD).

Populasi untuk pengambilan sampel didasarkan atas pendapat Suharsimi Arikunto yang mengemukakan, Apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi, jika jumlah subjeknya besar, dapat diambil antara 10%-15% atau 20% - 25% atau lebih, tergantung setidaknya-tidaknya dari: kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga, dan dana; sempit luasnya wilayah

pengamatan dari setiap subjek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data; besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti. Untuk penelitian yang resikonya besar, tentu saja jika sampel besar, hasilnya akan lebih baik (Arikunto 2006). Sampel dalam penelitian ini adalah 20% dari total populasi (262.20%) yaitu 52 orang siswa. Peneliti menggunakan teknik penarikan sampel acak sederhana, yaitu dengan cara mengundi, peneliti menetapkan hanya 12 kelas saja yang akan diteliti yaitu kelas I dan II karena mengingat kelas III sedang persiapan UN. Jadi berdasarkan data populasi yang ada maka untuk menghitung jumlah sampel digunakan rumus Arikunto dengan presisi 20% dan tingkat kepercayaan 100% yakni sebagai berikut :

$$\begin{aligned} N &= n \times 20\% \\ &= 262 \times 20/100 \\ &= 52 \end{aligned}$$

Keterangan: N : Jumlah populasi  
n : Jumlah sampel  
20% : tingkat presisi yang ditetapkan

**Tabel 1.** Sampel Penelitian

No	Nama Kelas	Jumlah siswa/siswi
1	VII – 1 Plus (N1)	4
2	VII – 2 (N2)	4
3	VII – 3 (N3)	4
4	VII – 4 (N4)	4
5	VII – 5 (N5)	4
6	VII – 6 (N6)	4
7	VII – 7 (N7)	4
8	VIII – Aksel (N8)	4
9	VIII – 1 Plus (N9)	5
10	VIII – 2 (N10)	5
11	VIII – 3 (N11)	5
12	VIII – 4 (N12)	5
Jumlah		52

Sumber : SMPN I Kubung Kabupaten Solok Sumatera Barat Tahun 2013

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis melalui pemaparan tabel tunggal untuk menggambarkan kondisi responden yang memanfaatkan *smartphone* siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Kubung Kabupaten Solok Propinsi Sumatera Barat, dengan pertimbangan merujuk atas hasil penelitian terdahulu bahwa daerah ini walaupun jauh dari ibu kota propinsi tapi penggunaan teknologinya cukup tinggi dan merupakan sekolah unggulan satu-satunya di Kabupaten Solok. Sementara jadwal penelitian dilaksanakan dari Bulan Januari hingga Juni 2014.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi responden menggunakan *smartphone* paling tinggi menjawab di rumah yaitu sebanyak 71%, namun dari FGD kecil yang kami lakukan kepada 8 orang responden yang dianggap berprestasi dari 52 orang responden keseluruhan, meskipun boleh menggunakan di rumah tapi di batasi, diawasi. Mereka mengatakan orang tua atau nenek selalu mengecek HP mereka. Ada yang diperiksa sekali seminggu, ada yang hampir tiap hari, kalau kelihatan lagi asik main HP lalu ditanya/diperiksa. Bahkan Lathifah Nur Zahra hanya diijinkan menggunakan tiap Sabtu saja, Minggu siang sudah diambil kembali dan disuruh belajar. Sarah Permata Nindi yang tinggal sama kakek dan nenek mengaku diawasi dan dibatasi waktunya, HP dimatikan sama nenek. Fauziah Putri Alwi hanya diijinkan ketika liburan, tapi waktu belajar atau hari sekolah seperti sekarang ini disita sama mama, takut nanti mengakses yang pornografi sama asik main *chatting*, *facebook*-an dan *BBM*-an. Sementara Robin Fitria Ananda mengaku diperiksa, kadang-kadang

diawasi oleh orang tua, dilihat isinya, nggak boleh pacaran dulu, juga takut kalau ada yang pornografi kalau ketahuan ayah dilempar HP-nya kesawah atau ketembok. Dan waktu pemeriksaan oleh orang tuanya tidak menentu, kadang hari Minggu, kadang hari Senin. Tidak ada responden yang menjawab menggunakan *smartphone* di sekolah, dari hasil FGD kecil responden mengatakan mereka diijinkan orang tua memakai HP tapi tidak bisa dibawa ke sekolah. Juga aturan sekolah yang melarang membawa HP ke sekolah, Fajri Yelly Agusti mengatakan karena bisa mengganggu konsentrasi dan proses belajar mengajar. Lathifah Nur Zahra mengatakan kenapa tidak boleh bawa HP ke sekolah, karena pernah kejadian, ditemukan di dalam HP seseorang ada Film porno, 2 orang, laki-laki dan perempuan. Hal ini ketika kami konfirmasi ke Wakil kesiswaan (Wakil kepala sekolah 2), ibu Lismidar, beliau membenarkan tidak boleh bawa HP karena sangat mengganggu, waktu belajar mereka SMS-an. Di segi positifnya HP ini bagus, kita bisa pantau mereka ada dimana, ada les atau tidak. Dulu sebelum ini dilarang pernah ada ditemukan di HP siswa gambar yang kurang senonoh, masih ada memorinya sama saya. Bukan dia sendiri yang nonton, diperlihatkan sama temannya, nonton bareng, dikirim ke teman. Ketika orang tuanya dipanggil, kebetulan anak ini orang tuanya sudah berpisah. Anak ini mengaku (tapi dia mengatakan ia mendapatnya HP ayahnya). Maka ibunya nelpon ayahnya dan menceritakan kejadian ini, ayahnya mengatakan bahwa si anak mencurinya dari memori HP-nya. Tahun kemarin juga ditemui siswa kelas 3 yang bunyi SMS-nya berbahaya, lalu dipanggil juga orang tuanya ke sekolah.

Diana Lastri, wali kelas VII-I (Plus) mengatakan tidak boleh membawa HP ke sekolah, karena kalau siswa membawa HP, maka kalau kurang kontrol dari kita akan mengganggu, apalagi kalau dia asik SMS, yang ada BB-nya dia facebook-an, yang HP-nya ada kamera maka dia bisa melihat-lihat yang tidak pantas. Sudah komitmen kami dan juga Dinas Pendidikan. Karena kadang-kadang karena kesibukan kita kurang kontrol.

Abdul Rohman, S.Pd. MM, Kepala Sekolah, mengatakan HP tidak boleh di bawa ke sekolah, karena fasilitas sekolah/internet kita punya, kalau HP sulit memantaunya, kecuali di rumah silakan. Kita adakan pemeriksaan sebulan sekali, apalagi HP yang memakai *smartphone* kamera. Kita punya tim dari OSIS, tim disiplin sekolah atau GDS (Gerakan disiplin sekolah). Wali kelas termasuk timnya. Kita sulit, kalau konten porno itu sulit. Kalau fasilitas sekolah bisa kita blok karena sekolah sudah memakai Nawala/Telkom, program yang bisa memblokir, tapi anak-anak bisa tembus juga. Kalau HP yang menggunakan kamera saja nggak apa-apa, cuma susah juga. Susah, karena anak-anak pintar.

Yang menjawab menggunakan di perjalanan/didalam kendaraan sebanyak 2% dan yang menjawab lainnya yaitu di rumah, di perjalanan dan tempat les sebanyak 27%.

**Tabel 2.** Waktu Menggunakan *Smartphone*

No	Waktu Menggunakan	Jumlah	Persentase (%)
1	Pagi Hari	1	2
2	Siang Hari	9	17
3	Sore Hari	12	23
4	Malam Hari	8	15
5	Lainnya	22	42
Total		52	100

Sebanyak 42% atau 22 orang menjawab lainnya yaitu menggunakan *smartphone* pagi hari, siang hari, sore hari dan malam hari. Yang menjawab sore hari sebanyak 23% atau 12 orang yaitu ketika mereka sudah di rumah. 17% atau 9 orang menjawab siang hari yaitu ketika mereka pulang dari sekolah, dan 15% atau 8 orang menjawab malam hari. Yang menjawab pagi hari sebanyak 2% atau 1 orang, fakta ini tidak mengherankan karena di pagi hari responden sedang belajar di sekolah.

**Tabel 3.** Lama Waktu Yang Di Butuhkan Menggunakan *Smartphone*

No	Lama Waktu yang dibutuhkan	Jumlah	Persentase (%)
1	Kurang Dari 1 Jam	12	23
2	1 Sampai 2 Jam	32	61
3	3 Sampai 4 Jam	1	2
4	Lebih Dari 4 Jam	5	10
5	5 Jam Keatas	2	4
Total		52	100

Lama waktu yang dibutuhkan untuk menggunakan *smartphone*, sebanyak 61% atau 32 orang membutuhkan waktu 1 sampai 2 jam, 23% atau 12 orang membutuhkan kurang dari 1 jam, 10% atau 5 orang membutuhkan waktu lebih dari 4 jam, 4% atau 2 orang butuh waktu 5 jam keatas, sementara yang butuh waktu 3 sampai 4 jam hanya dijawab sebanyak 2% atau 1 orang.

**Tabel 4.** Situs Yang Sering Dikunjungi

No	Situs Sering Dikunjungi	Jumlah	Persentase (%)
1	Google	41	79
2	Frive (situs membuka game)	0	0
3	Youtube	0	0
4	Yahoo Mesenger	0	0
5	Lainnya	11	21
Total		52	100

Situs yang sering dikunjungi dari jawaban responden masih didominasi oleh



Google yaitu sebanyak 79% atau 41 orang, selanjutnya disusul oleh lainnya yaitu mengunjungi lebih dari satu situs seperti *Google, Friv, Youtube, Yahoo Mesenger dan Facebook* sebanyak 21% atau 11 orang.

**Tabel 5.** Sistim Operasi Pilihan Responden

No	Sistim Operasi Pilihan Responden	Jumlah	Persentase (%)
1	Symbian	0	0
2	Blackberry	12	23
3	Android	19	36
4	Windows Mobile	10	19
5	Lainnya	11	21
<b>Total</b>		52	100

Berkaitan dengan sistim operasi pilihan responden ditemukan agak berimbang, namun yang terbanyak menjatuhkan pilihan pada sistim operasi Android sebanyak 36% atau 19 orang, 23% atau 12 orang menjatuhkan pilihan pada sistim operasi Blackberry, namun yang menjatuhkan pilihan pada sistim operasi lainnya seperti Opera Mini dan Java sebanyak 21% atau 11 orang dan sisanya 19% atau 10 orang menjawab memilih sistim operasi Windows Mobile.

**Tabel 6.** Alasan Utama Responden Menjatuhkan Pilihan Pada Fitur

No	Fitur	Jumlah	Persentase (%)
1	Mudah Digunakan	10	19
2	Banyak Manfaat	36	69
3	Fitur Mudah	1	02
4	Kecepatan	5	10
5	Lainnya	0	0
<b>Total</b>		52	100

Dari sisi fitur yang terdapat pada perangkat *smartphone*, alasan utama responden menjatuhkan pilihan pada fitur didasarkan beberapa faktor. Faktor banyak manfaat yang didapat sangat dominan yaitu sebanyak 69% atau 36 orang. Kemudian disusul dengan faktor mudah digunakan

sebanyak 19% atau 10 orang. Faktor kecepatan sebanyak 10% atau 5 orang dan faktor fitur mudah sebanyak 02% atau 1 orang.

**Tabel 7.** Penilaian Responden Untuk Mempertimbangkan Membeli Produk *Smartphone*

No	Pertimbangan Dalam Membeli Smartphone	Jumlah	Persentase (%)
1	Aplikasi	30	58
2	Sistim Operasi	17	32
3	Merek	2	4
4	Harga	0	0
5	Kualitas	3	6
<b>Total</b>		52	100

Pertimbangan pemilihan aplikasi merupakan prioritas utama dalam menggunakan *smartphone* yaitu sebanyak 58% atau 30 orang. Pertimbangan lain yang digunakan responden dalam memilih produk *smartphone* adalah sistim operasi sebanyak 32% atau 17 orang, selanjutnya memilih kualitas sebanyak 6% atau 3 orang dan yang mempertimbangkan Merek sebanyak 4% atau 2 orang.

**Tabel 8.** Mencari Bahan Pelajaran Melalui *Smartphone*

No	Mencari Bahan Pelajaran	Jumlah	Persentase (%)
1	Tiap Hari	9	17
2	2 Kali Dalam Seminggu	23	44
3	3 kali Dalam Seminggu	9	17
4	4 Kali Dalam Seminggu	0	0
5	Lainnya	11	21
<b>Total</b>		52	100

Untuk mencari bahan pelajaran melalui *smartphone* responden mengatakan 2 kali dalam seminggu sebanyak 44% atau 23 orang, menjawab lainnya yaitu tidak menentu, bila ada tugas saja, kapan maunya dan jarang sebanyak 21% atau 11 orang. Sisanya untuk

jawaban tiap hari dan 3 kali dalam seminggu memperoleh jawaban yang sama yaitu masing-masing 17% atau 9 orang.

**Tabel 9.** Mata Pelajaran Yang Sering Diakses

No	Pelajaran Yang Sering Diakses	Jumlah	Persentase (%)
1	Matematika	4	8
2	Bahasa Indonesia	2	4
3	Bahasa Inggris	18	34
4	IPS	16	31
5	Lainnya	12	23
<b>Total</b>		52	100

Ketika ditanya mata pelajaran yang sering diakses, paling banyak responden menjawab Bahasa Inggris yaitu sebanyak 34% atau 18, disusul pelajaran IPS sebanyak 31% atau 16 orang, menjawab lainnya seperti IPA atau Fisika, semua mata pelajaran dan TIK sebanyak 23% atau 12 orang. Selanjutnya mengakses pelajaran Matematika dijawab sebanyak 8% atau 4 orang. Sedangkan untuk pelajaran Bahasa Indonesia hanya sebanyak 4% atau 2 orang.

**Tabel 10.** Kegiatan Pelajaran Yang Sering Diunduh (*Download*)

No	Kegiatan Pelajaran Yang Sering Diunduh	Jumlah	Persentase (%)
1	Lirik Lagu Daerah	2	4
2	Cerpen	4	8
3	Sejarah, Perjuangan, Kerajaan	22	42
4	Puisi/Pantun	9	17
5	Lainnya	15	29
<b>Total</b>		52	100

Kegiatan pelajaran yang sering didownload responden tertinggi adalah sejarah, perjuangan dan kerajaan sebanyak 42% atau 22 orang, yang menjawab lainnya seperti : translate Bahasa Inggris, Generasi \*\* Komputer, lirik lagu daerah, puisi/pantun, cerpen, sejarah, perjuangan, kerajaan, google

translate, soal matematika dan novel sebanyak 29% atau 15 orang. 17% atau 9 orang menjawab puisi/pantun, 8% atau 4 orang menjawab cerpen dan sisanya 4% atau 2 orang untuk download lirik lagu daerah.

**Tabel 11.** *Smartphone* Mendukung Kemampuan Siswa Menelaah Soal-Soal Pelajaran

No	Smartphone Menelaah Soal-soal Pelajaran	Jumlah	Persentase (%)
1	Sangat Mendukung	24	46
2	Mendukung	28	54
3	Kurang Mendukung	0	0
4	Tidak Mendukung	0	0
5	Sangat Tidak Mendukung	0	0
<b>Total</b>		52	100

*Smartphone* dalam mendukung kemampuan siswa menelaah soal-soal pelajaran, responden menjawab mendukung sebanyak 54% atau sebanyak 28 orang dan sisanya menjawab sangat mendukung sebanyak 46% atau sebanyak 24 orang. Bahkan dari hasil FGD kecil. Roby Fitria Ananda mengatakan biasa mencari rumus-rumus Fisika, membahas soal-soal matematika dan mencari nama-nama Raja dan Kerajaan Jaman Dahulu seperti Raja Hayam Wuruk dari kerajaan Majapahit melalui *smartphone*. Anggun Tria Nasyiba, Riezaldo Aulia, Fajri Yelli Agusti mengatakan menelaah pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia. Ovin Resky Pratama menjawab Bahasa Indonesia dan Fisika. Lathifah Nur Zahra untuk pelajaran Bahasa Inggris dan Sejarah. Sarah Permata Nindi dan Faujiah Putri Alwi menjawab untuk pelajaran Bahasa Inggris, translate, IPS dan Sejarah.

**Tabel 12.** Mengakses Pelajaran Dari *Smartphone* Dapat Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Dalam Prestasi Belajar

No	SmartIphone Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa	Jumlah	Persentase (%)
1	Sangat Setuju	15	29
2	Setuju	35	67
3	Kurang Setuju	2	4
4	Tidak Setuju	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	0	0
<b>Total</b>		52	100

67% atau 35 orang responden mengatakan setuju mengakses pelajaran dari *smartphone* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam prestasi belajar, 29% atau 15 orang menjawab sangat setuju dan sisanya sebanyak 4% atau 2 orang menjawab kurang setuju. Bahkan Faujiah Putri Alwi mengatakan meskipun rangkingnya turun yaitu semester I rangking 1 menjadi rangking 2 di semester II karena keasikan menggunakan HP, *chatting*, *facebookan*, *BBM-an*, *twiteran* sampai lupa waktu namun menurutnya ada peningkatan sesudah mengakses *smartphone*, karena sebelumnya meskipun rangking tapi hanya rangking 2 atau 3. Sementara Fajri Yelli Agusti mengatakan bahwa dengan mengakses mata pelajaran dari *smartphone* lebih ringkas, mudah dipahami dibandingkan dari buku yang harus dicari dulu, baru diringkas sehingga memakan waktu.

**Tabel 13.** Penggunaan *Smartphone* Dalam Mendukung Prestasi Belajar Siswa

No	Smartphone Meningkatkan Nilai /Point Pelajaran	Jumlah	Persentase (%)
1	Sangat Setuju	14	27
2	Setuju	35	67
3	Kurang Setuju	3	6
4	Tidak Setuju	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	0	0
<b>Total</b>		52	100

Peran penggunaan *smartphone* dalam mendukung prestasi belajar siswa, dari hasil

penelitian ini ditemui sebanyak 35 orang atau 67% Responden menjawab setuju dengan menggunakan layanan dari *smartphone* dapat meningkatkan nilai/poin pelajaran yang diperoleh dari proses belajar. Yang menjawab sangat setuju sebanyak 14 orang atau 27%. Sedangkan yang menjawab kurang setuju hanya 3 orang atau 6%. Dari hasil FGD kecil kepada 8 siswa yang berprestasi/rangking ini, kami dapati jawaban yaitu yang rangkingnya meningkat setelah menggunakan *smartphone* sebanyak 3 orang yaitu Fajri Yelli Agusti dari rangking 10 menjadi rangking 8; Lathifah Nur Zahra dari rangking 9 menjadi rangking 4; Roby Fitria Ananda dari rangking 7 menjadi rangking 6. Yang menjawab rangkingnya naik turun adalah Sarah Permata Nindi, yaitu rangking 1, rangking 8, rangking 2 dan sekarang rangking 5. Sementara yang rangkingnya tetap ada sebanyak 2 orang yaitu Riezaldo Aulia tetap rangking 7 dan Ovin Resky Pratama tetap rangking 5. Sedangkan yang rangkingnya turun meskipun masih tetap rangking adalah Anggun Tria Nasyiba, dari rangking 2 menjadi rangking 9 dan Fauziah Putri Alwi dari rangking 1 menjadi rangking 2.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran penggunaan *smartphone* dalam mendukung prestasi belajar siswa, meskipun penggunaan *smartphone* sangat terbatas oleh siswa bahkan sangat ketat pengawasannya namun responden menjawab setuju dengan menggunakan layanan dari *smartphone* dapat meningkatkan nilai/poin pelajaran yang diperoleh dari proses belajar sebanyak 35 orang atau 67% responden, yang menjawab sangat setuju sebanyak 14 orang atau 27%. Sedangkan yang menjawab kurang setuju hanya 3 orang atau 6%. Ada bedanya siswa yang menggunakan *smartphone* dengan yang

tidak menggunakan *smartphone*, siswa yang menggunakan *smartphone* senantiasa memiliki pengetahuan lebih dibandingkan dengan siswa yang kurang tersentuh atau terpapar media *smartphone*. Selain dari itu siswa juga lebih luas wawasannya karena banyak menerima segala informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia yang hal ini secara otomatis membentuk *mintset* (pola pikir) sehingga membuatnya jadi lebih aktif dan kreatif dalam mengaktualisasikan diri terhadap lingkungannya. Sedangkan yang menjawab kurang setuju hanya 3 orang atau 6%. Bahkan dari hasil FGD kecil yang dilakukan kepada 8 responden yang berprestasi/rangking ini, didapati jawaban yaitu yang rangkingnya meningkat setelah menggunakan *smartphone* sebanyak 3 orang, yang rangkingnya naik turun sebanyak 1 orang, sementara yang rangkingnya tetap ada sebanyak 2 orang. Sedangkan yang rangkingnya turun meskipun tetap rangking adalah sebanyak 2 orang.

Disamping meningkatkan nilai/poin pelajaran, responden juga setuju bahwa dengan mengakses pelajaran dari *smartphone* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam prestasi belajar sebanyak 67%, yang mengatakan sangat setuju sebanyak 29% dan hanya 4% atau 2 orang menjawab kurang setuju. Faujiah Putri Alwi mengatakan meskipun rangkingnya turun yaitu semester I rangking 1 menjadi rangking 2 di semester II, karena terlalu asik menggunakan *smartphone*, *chatting*, *facebook-an*, *BBM-an* dan *twiter-an* sampai lupa waktu, namun menurutnya ada peningkatan sesudah mengakses *smartphone*, karena sebelumnya meskipun rangking tapi hanya rangking 2 atau 3. Sementara Fajri Yelli Agusti mengatakan bahwa dengan mengakses mata pelajaran dari *smartphone* lebih ringkas,

mudah dipahami dibandingkan dari buku yang harus dicari dulu, baru diringkas sehingga memakan waktu.

Situs yang paling sering dikunjungi dalam mendukung prestasi belajar siswa dari jawaban responden masih didominasi oleh Google yaitu sebanyak 79% atau 41 orang, selanjutnya disusul oleh jawaban lainnya yaitu: mengunjungi lebih dari satu situs seperti Google, Friv, Youtube, Yahoo mesenger dan Facebook sebanyak 21% atau 11 orang.

Mata pelajaran yang sering diakses, paling banyak responden menjawab adalah Bahasa Inggris sebanyak 34% atau 18 orang, disusul pelajaran IPS sebanyak 31% atau 16 orang, lainnya seperti: IPA atau Fisika, semua mata pelajaran, TIK sebanyak 23% atau 12 orang. Selanjutnya mengakses pelajaran Matematika dijawab sebanyak 8% atau 4 orang. Sedangkan untuk pelajaran Bahasa Indonesia hanya sebanyak 4% atau 2 orang yaitu pantun, cerpen dan lirik lagu daerah. Sementara kegiatan pelajaran yang sering didownload responden tertinggi adalah sejarah, perjuangan dan kerajaan sebanyak 42% atau 22 orang, yang menjawab lainnya: seperti translate Bahasa Inggris, Generasi \*\*computer, google traslate, soal matematika dan novel sebanyak 29% atau 15 orang. Sedangkan sebanyak 17% atau 9 orang menjawab puisi/pantun. Sisanya 8% atau 4 orang menjawab cerpen dan 4% atau 2 orang untuk lirik lagu daerah.

## KESIMPULAN

Peran penggunaan *smartphone* dalam mendukung prestasi belajar siswa, meskipun penggunaan *smartphone* sangat terbatas oleh siswa bahkan sangat ketat pengawasannya namun dari hasil penelitian ini ditemui sebanyak 35 orang atau 67% responden

menjawab setuju dengan menggunakan layanan dari *smartphone* dapat meningkatkan nilai/point pelajaran yang diperoleh dari proses belajar. Yang menjawab sangat setuju sebanyak 14 orang atau 27%, sedangkan yang menjawab kurang setuju hanya 3 orang atau 6%. Ada bedanya siswa yang menggunakan *smartphone* dengan yang tidak menggunakan *smartphone*, siswa yang menggunakan *smartphone* senantiasa memiliki pengetahuan lebih dibandingkan dengan siswa yang kurang tersentuh atau terpapar media *smartphone*. Selain dari itu siswa juga lebih luas wawasannya karena banyak menerima segala informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia yang hal ini secara otomatis membentuk pola pikir (*mindset*) sehingga membuatnya jadi lebih aktif dan kreatif dalam mengaktualisasikan diri terhadap lingkungannya. Dari hasil FGD kecil yang dilakukan kepada 8 responden yang berprestasi/rangking didapati jawaban bahwa ada yang rangkingnya naik, rangkingnya tetap, rangkingnya naik turun, meskipun ada juga yang mengatakan rangkingnya turun namun masih tetap rangking. Disamping itu responden juga setuju bahwa dengan mengakses pelajaran dari *smartphone* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam prestasi belajar sebanyak 67% atau 35 orang, yang mengatakan sangat setuju sebanyak 29% atau 15 orang dan hanya 4% atau 2 orang yang menjawab kurang setuju. Situs yang paling sering dikunjungi responden melalui *smartphone* dalam mendukung prestasi belajar, ternyata jawaban responden masih didominasi oleh Google yaitu sebanyak 79 % atau 41 orang. Selanjutnya disusul oleh jawaban lainnya yaitu mengunjungi lebih dari satu situs seperti Google, Friv, Youtube, Yahoo Messenger dan Facebook sebanyak 21%

atau 11 orang. Responden juga mengatakan mata pelajaran yang sering diakses dari *smartphon* paling banyak adalah pelajaran Bahasa Inggris sebanyak 34% atau 18 orang, disusul oleh mata pelajaran IPS sebanyak 31% atau 16 orang, lainnya seperti IPA/Fisika, semua mata pelajaran, TIK sebanyak 23% atau 12 orang. Selanjutnya mengakses pelajaran Matematika sebanyak 8% atau 4 orang. Sedangkan untuk pelajaran Bahasa Indonesia hanya sebanyak 4% atau 4 orang yaitu pantun, cerpen dan lirik lagu. Adapun kegiatan pelajaran yang sering didownload responden adalah tentang sejarah, perjuangan, tentang kerajaan sebanyak 42% atau 22 orang, yang menjawab lainnya seperti translate Bahasa Inggris, Generasi Computer, google translate, soal matematika, novel sebanyak 29% atau 15 orang. Sedangkan sebanyak 17% atau 9 orang menjawab puisi/pantun. Sisanya 8% atau 4 orang menjawab cerpen dan untuk mendownload lirik lagu daerah sebanyak 4% atau 2 orang.

## SARAN

*Smartphone* jika digunakan untuk hal yang positif dapat mendukung dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, namun demikian siswa SMPN Kubung tetap tidak bisa menggunakan *smartphone* sembarangan tanpa adanya pengawasan baik dari orang tua dan guru selaku pembimbing dan pengganti orang tua di sekolah. Mereka tetap diawasi baik di rumah maupun di sekolah. Sikap para orang tua siswa SMPN I Kubung yang dengan tegas membuat batasan dan aturan penggunaan *smartphone* bagi putra-putri mereka perlu di contoh dan diterapkan di SMP lainnya. Karena disamping dapat mengakses mata pelajaran, dalam penggunaan *smartphone* siswa juga perlu diawasi untuk



menghindari mereka mengakses hal-hal yang berbau pornografi, dan juga jika siswa terlalu asik bermain HP sehingga bisa lupa tugas utamanya yaitu belajar, yang bisa menyebabkan prestasi mereka turun.

Meskipun siswa di SMPN I Kubung tidak boleh dengan bebas membawa HP ke sekolah karena selalu dilakukan pemeriksaan atau pengawasan oleh pihak sekolah yaitu Tim OSIS, Tim Disiplin Sekolah atau Gerakan Disiplin Sekolah (GDS), dimana wali kelas termasuk didalamnya, namun pada saat kelas meeting atau lomba (biasanya habis ujian semester) siswa dibebaskan membawa HP ke sekolah.

Bagi pengajar kiranya juga perlu mempertimbangkan suatu program pelajaran kedalam *smartphone* karena *smartphone* dapat dimanfaatkan untuk mengakses bahan pelajaran dalam menunjang proses belajar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmadi, A. (2007). *Psikologi Sosial*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Creswell, J. (2002). *Research Design*. Jakarta: KIK Press.
- Effendy, O. (2003). *Ilmu, Teori Dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Effendy, O. (2007). *Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamdu, G. (2011). *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 12 No.1.
- Mc.Quail, D. (2002). *Teori Komunikasi Massa, Suatu Pengantar*. Jakarta: Erlangga
- Pendit, PL. (2006). *Ragam Teori Informasi*. Jakarta: Perpustakaan Pusat Universitas Indonesia.
- Prasetya, D. (2013). *Membuat Aplikasi Smartphone Multiplatform*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Rakhmat, J. (2007). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya
- Rakhmat, J. (2007). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sendjaja, S. D.( 2005). *Teori Komunikasi*. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.