

ANALISIS PENGGUNAAN *SMARTPHONE* PADA GURU DALAM PROSES KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR DI SD NEGERI GUNUNG KELING

Ayu Maisari ¹
Febry Fahreza ²
Dian Kristanti ³

¹ STKIP Bina Bangsa Meulaboh. Jl Nasional Meulaboh -Tapaktuan Peunaga Cut Ujong kec. Meureubo Kab. Aceh Barat 23615. E-mail : ayu_maisari@yahoo.co.id

² STKIP Bina Bangsa Meulaboh. Jl Nasional Meulaboh -Tapaktuan Peunaga Cut Ujong kec. Meureubo Kab. Aceh Barat 23615. E-mail : fahreza25@gmail.com

³ STKIP Bina Bangsa Meulaboh. Jl Nasional Meulaboh -Tapaktuan Peunaga Cut Ujong kec. Meureubo Kab. Aceh Barat 23615. E-mail : diankristanti77@yahoo.co.id

Abstrak: Tujuan Penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil analisis penggunaan *smartphone* pada guru dalam proses kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Gunung Keling. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian ini bersifat deskriptif (*descriptive research*). Subjek dalam penelitian ini adalah guru SD Negeri Gunung Keling. Waktu penelitian pada tanggal 27 Agustus sampai dengan 15 September 2018. Teknik pengumpulan datanya seperti: observasi, angket, wawancara dan validasi. Instrumen seperti: lembar observasi, lembar angket, lembar wawancara dan lembar validasi. Berdasarkan hasil yang di peroleh peneliti bahwa penggunaan *smartphone* di SD Negeri Gunung Keling termasuk dalam kategoritinggi. Hal ini dikuatkan dari hasil penggunaan *smartphone* dari 25 responden yang dalam sehari yang dilakukan responden terbanyak 2 jam dengan jumlah responden 20 responden (80%), 4 jam dengan jumlah responden 5 responden (20%), 6 jam dengan jumlah tidak ada responden, 8 jam tidak ada responden dan 10 jam tidak ada responden.

Kata kunci: Analisis, *Smartphone*, Proses Kegiatan Belajar Mengajar.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting yang terdapat dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya merupakan bagian yang mendapat perhatian guru dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi kurang bervariasi dan belum optimalnya media pembelajaran yang digunakan menyebabkan kurangnya minat siswa untuk belajar. Hal ini sangat disayangkan, karena bertolak belakang dengan

tujuan media pembelajaran, yakni sebagai alat bantu belajar yang berguna untuk

mengefektifkan proses pembelajaran (Arsyad, 2011: 3).

Media pembelajaran terdiri atas berbagai macam jenis. Salah satu jenis media pembelajaran yang umum digunakan di sekolah adalah media pembelajaran cetak. Media tersebut banyak digunakan karena dianggap

praktis, dapat menyesuaikan berdasarkan kemampuan siswa, dan mudah didistribusikan, tetapi media ini memiliki keterbatasan yaitu tidak dapat menampilkan objek-objek tertentu seperti suara, gambar bergerak, maupun objek tiga dimensi (Sukiman, 2012: 40).

Seiring dengan perkembangan teknologi, keterbatasan yang dimiliki oleh media pembelajaran berbasis cetak dapat diminimalisir, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi *augmented reality*. Teknologi ini dapat menggabungkan dunia *virtual* dan dunia nyata secara *real time* jika ditunjang dengan perangkat teknologi seperti komputer, *tablet*, maupun *smartphone*. Dengan didukung oleh perangkat yang memadai seperti *smartphone* dan teknologi *augmented reality*, media pembelajaran berbasis cetak tidak hanya dapat menampilkan objek secara dua dimensi di atas kertas, tetapi juga secara tiga dimensi, video, maupun suara.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat sekarang ini, menuntut pendidikan untuk turut serta dalam penggunaan teknologi sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran. Salah satu bentuk teknologi yang tengah berkembang saat ini adalah telepon seluler atau biasa dikenal juga dengan sebutan *Smartphone*. Dalam pelaksanaan pendidikan yang berbasis Kurikulum 2013, *smartphone* memberikan manfaat besar bagi guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas jika penggunaannya dilakukan secara tepat. Manfaat yang bisa dirasakan oleh guru saat menggunakan *smartphone* dalam proses pembelajaran adalah kemudahan dalam mencari informasi atau

materi-materi pembelajaran yang tidak terdapat dalam buku materi. Selain itu, *smartphone* bisa digunakan sebagai media pembelajaran, misalnya ada seorang guru yang memberikan tugas kelompok kepada murid (Sharen dan Iis, 2015: 171).

Penggunaan *Smartphone* dalam dunia pendidikan merupakan sebuah permasalahan yang perlu dikaji secara mendalam karena dalam pikiran kita sepertinya *Smartphone* hanya berguna untuk menyampaikan *Short Message Service* (SMS), mendengarkan musik, menonton tayangan audiovisual, dan game. Tak ada manfaat yang berarti sehingga harus dilarang untuk dibawa dan dipergunakan di dalam kelas. Sebenarnya, *Smartphone* juga dapat bermanfaat bagi kalangan guru jika digunakan untuk kepentingan belajar. *Smartphone* yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu guru menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuannya di sekolah.

Perbedaan tersebut dapat dilihat dari dua segi, yakni sebelum mengenal teknologi *smartphone* dan setelah mengenal teknologi *smartphone*. Pola belajar guru sebelum mengenal teknologi *smartphone* waktu belajarnya terbatas contoh guru hanya dapat menerima materi pelajaran pada saat di ruang kelas dalam proses belajar mengajar dan guru harus membaca buku dalam perpustakaan untuk dapat menambah ilmu pengetahuan yang tidak diberikan oleh guru-guru yang lain, tetapi setelah mengenal teknologi *smartphone* guru dengan mudah mencari materi pelajaran dan menambah ilmu pengetahuannya sendiri dengan menggunakan aplikasi yang ada dalam

smartphone dimana dan kapan saja (Hanika, 2015: 20).

Berdasarkan hasil studi lapangan pada tanggal 15 Maret 2018 di lokasi penelitian, di SD Negeri Gunung Keling didapatkan informasi bahwa guru-guru di SD Negeri Gunung Keling yang menggunakan *smartphone* sebagai media belajar hanya 25 guru yang menggunakan untuk mencari sumber informasi dan menambah wawasan. Penggunaan *smartphone* di dalam kelas saat proses belajar dikarenakan minimnya sarana komputer dan tidak adanya jaringan wifi sehingga alternatif yang digunakan untuk mengakses internet lewat *google Web* adalah *Smartphone* tersebut. Penggunaan buku masih digunakan seperti biasanya, seperti yang ada di sekolah-sekolah lainnya namun penggunaan *Smartphone* hanya sesekali dan pada materi tertentu.

Dalam kehidupan seseorang tidak lepas dari proses belajar. Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Setiap proses belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik akan menghasilkan hasil belajar. Di dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor intern dari siswa itu sendiri (Rahmadi, 2012: 21).

Smartphone merupakan salah satu dari teknologikomunikasi yang membantu manusia untuk mendapatkan informasi secara cepat. Di samping untuk membantu mencari informasi, *smartphone* juga berfungsi menyebarkan informasi, sehingga dengan berkembangnya kemajuan teknologi komunikasi, berkembang pula penggunaan *smartphone*. Selain banyak memberikan manfaat bagi penggunanya, kemudahan-kemudahan yang ditawarkan *smartphone* ternyata juga membawa pengaruh negatif terutama jika diberikan kepada anak-anak tanpa pengawasan yang baik. Khususnya anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar yang dimana pada usia ini anak di sebut juga dengan masa belajar. *Smartphone* memberikan pengaruh besar pada anak sekolah dasar dalam proses belajar (Regina dan Adi, 2015: 3).

Dari data tersebut maka dapat diperoleh kesimpulan sementara yang menyatakan bahwa pengguna yang memanfaatkan *Smartphone* sebagai sumber pembelajaran masih dirasa kurang sedangkan sebagian besar dari guru menggunakan *Smartphone* lebih menggunakan aplikasi yang berhubungan dengan *entertaint*, *social networking*, dan *instan messenger*. Secara tidak sadar guru saat ini sudah mengalami ketergantungan dalam menggunakan *smartphone*. Ketergantungan inilah yang membawa dampak negatif bagi perkembangan guru. Penggunaan *smartphone* pada guru membawa banyak perubahan dalam pola kehidupan, tanpa disadari seseorang yang menggunakan *smartphone* dapat menyebabkan kesenjangan sosial dalam bermasyarakat.

Berdasarkan pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan *Smartphone* guru dapat mengembangkan kemampuannya dan meningkatkan kepekaannya akan permasalahan yang terjadi di seluruh penjuru dunia. Informasi yang didapat dari *Smartphone* memungkinkan bagi guru untuk dapat menghasilkan karya-karya baru yang orisinal, memiliki nilai yang tinggi, dan dapat dikembangkan untuk kepentingan yang lebih bernilai guna (Afifah, 2015: 5).

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa teknologi semakin hari semakin berkembang dan menjadikan teknologi sebagai salah satu bagian penting bagi kehidupan manusia. Pemanfaatan fasilitas *Smartphone* dapat dilakukan oleh guru untuk mengakses berbagai informasi yang berkaitan dengan mata pelajaran yang dipelajarinya di sekolah maupun sebagai sumber referensi.

Alasan pemikiran tentang analisis penggunaan *smartphone* pada guru dalam prses belajar mengajar di SD Negeri Gunung Keling karena kekurangan pengetahuan guru terhadap konsep pembelajaran, kesadaran untuk berubah sesuai zaman, guru masih terpaku dengan cara pembelajaran yang lama, kurangnya guru dalam memanfaatkan *Smartphone* sebagai alat atau penghubung komunikasi.

LANDASAN TEORITIS

Smartphone

Menurut Muslim & Mulyani (2014: 23). *Smartphone* merupakan alat telekomunikasi yang di dalamnya terdapat fungsi *Personal Digital Assistant* (PDA) yang kemampuannya seperti komputer serta mempunyai fasilitas-

fasilitas yang dapat terhubung dengan mudah melalui internet, mengirim dan menerima *email*, serta mempunyai kemampuan dalam membaca dokumen *office* sedangkan menurut Mayasari (2014: 3) *Smartphone* atau telpon pintar merupakan sebuah alat yang digunakan untuk berkomunikasi seperti menelpon atau sms dan merupakan pengembangan dari telepon seluler yang memiliki fitur dan fasilitas yang canggih seperti dapat menerima dan mengirim *e-mail* dan menjelajah internet.

Smartphone merupakan telepon yang bergerak tanpa kabel dengan teknologi seluler yang menggunakan satelit dan juga memiliki kemampuan seperti komputer. Biasanya memiliki layar yang lebar dan system operasinya mampu menjalankan tujuan aplikasi-aplikasi yang umum (Afifah, 2015: 4). *Smartphone* (*telepon cerdas*) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti telepon cerdas. *Smartphone* adalah telepon yang menyediakan fitur yang berada diatas dan diluar kemampuan sederhana untuk membuat panggilan telepon. Sementara istilah dapat digunakan secara wajar untuk semua jenis telepon, *smartphone* biasanya dipahami sebagai ponsel dan bukan telepon rumah. Selama bertahun-tahun, konsep ponsel pintar terus berkembang sebagai perangkat tangan telah menjadi canggih (Afifah, 2015: 7)

Smartphone adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan, ini merupakan bentuk kemampuan dari *Wireless Mobile Device* (*WMD*) yang dapat

berfungsi seperti sebuah komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti *personal digital assistant* (PDA), akses *internet*, *email*, dan *Global Positioning System* (GPS). Pengguna biasanya memeriksa *smartphone* untuk mengetahui pemberitahuan masuk, pesan *e-mail*, dan komentar dari sosial media miliknya lebih dari satu kali dalam satu jam, dan menggunakan internet pada *smartphone* lebih dari satu kali dalam satu hari (Regina dan Adi, 2015: 4).

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan *smartphone* merupakan telepon pintar yang menyatukan kemampuan terdepan memiliki fungsi-fungsi lainnya seperti kamera, *video*, *MP3 players*. Perangkat ini memungkinkan pengguna untuk menemukan informasi secara instan dan akses hiburan yang cepat serta kemudahan dalam berkomunikasi melalui media sosial dan pesan teks, namun juga memberikan dampak negatif dan positif dalam penggunaannya.

Menurut peneliti *smartphone* merupakan sebuah alat elekomunikasi yang memiliki berbagai keunggulan seperti adanya fitur dan aplikasi canggih yang dapat mempermudah seseorang dalam berbagai hal seperti berkomunikasi dengan orang lain, menerima dan mengirim *e-mail*, membaca *e-book*, serta dapat terhubung dengan internet.

Dampak Penggunaan Smartphone

1) Dampak Positif

Menurut Maria (2013: 14) & Resti (2015: 11) *smartphone* memiliki dampak positif antara lain: mempermudah seseorang dalam berkomunikasi dengan orang lain, mempermudah seseorang untuk mengakses

internet, serta mempermudah pelajar aktif dalam mediasosial. Selain itu, *smartphone* juga dapat mempermudah pelajar dalam menjalankan aktivitas pembelajaran, seperti dapat menyelesaikan tugas dengan baik, berbagi informasi mengenai pembelajaran, mempermudah pelajar untuk mencari bahan serta sumber dalam belajar (Yunita, 2015: 21).

Menurut Hanika (2015: 22) pengguna *smartphone* juga dapat melakukan *online shopping* melalui media sosial seperti *Instagram*, *Facebook*, *Line*, dan sebagainya. Selain itu, dengan adanya koneksi internet pengguna *smartphone* bisa mendapatkan informasi mengenai situasi dan kondisi yang terjadi di dalam maupun di luar negeri dalam waktu yang cepat. Bahkan *smartphone* dapat di jadikan sebagai tempat bisnis bagi mereka yang dapat memanfaatkannya dengan baik (Qomariyah, 2016: 13).

Menurut Rahadi & Zainal (2015: 12) dampak positif dari penggunaan *smartphone* adalah dapat menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi, serta memperluas jaringan persahatan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dampak positif penggunaan *smartphone* antara lain: mempermudah seseorang untuk mengakses internet, mempermudah seseorang berkomunikasi dengan orang lain, mempermudah pelajar dalam mendapatkan informasi mengenai materi pembelajaran, mempermudah pelajar untuk mengerjakan tugas dan mencari bahan belajar, menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi dan informasi mengenai situasi dan kondisi yang terjadi di dalam maupun di luar

negeri dengan cepat, memperluas persahabatan, serta dapat dijadikan tempat bisnis bagi yang dapat memanfaatkannya dengan baik.

2) Dampak Negatif *Smartphone*

Smartphone berdampak secara langsung terhadap konsentrasi belajar, seperti halnya seseorang yang membaca *e-book* melalui *smartphone* lebih mudah merasa lelah dan susah tidur, sehingga konsentrasi belajar juga menurun. Selain itu penggunaan *smartphone* secara berlebihan dapat mengakibatkan berbagai macam penyakit seperti sekresi *melatonin* yang disebabkan oleh cahaya yang di pancarkan secara langsung oleh *Liquid Crystal Display* (LCD) (Moon.,*et al* 2016: 12).

Penggunaan *smartphone* sendiri dapat mengganggu perkembangan dan kegiatan selama proses keagamaan, bahaya terhadap kesehatan, rawan terhadap tindak kejahatan, perubahan perilaku dan dapat mengakibatkan pemborosan (Rahadi & Zainal, 2015: 15). Dampak negatif lain yang diakibatkan oleh penggunaan *smartphone* adalah para pengguna kebanyakan menyajikan privasi atau masalah pribadi secara berlebihan di social media, serta dapat menimbulkan masalah kesehatan seperti *Nomophobia* atau tidak bisa lepas dari *smartphone* (Hanika, 2015: 11).

Adapun dampak negatif lain yang ditimbulkan dari penggunaan *smartphone* di kalangan siswa adalah menjadikan para remaja menjadi tidak peduli dan mengalami keterbatasan dalam berkomunikasi, seperti pada saat disekolah, *mall*, kafe, bahkan dirumah sekalipun mereka lebih fokus terhadap *smartphone* dibandingkan dengan lingkungan sekitar. Para guru dan orang tua siswa

menganggap anak yang membawa dan menggunakan *handphone* atau *smartphone* ketika sedang belajar dapat menghambat proses belajar mengajar dan mengganggu konsentrasi belajar siswa (Syarif, 2015: 11).

Penggunaan *smartphone* memberi begitu banyak manfaat bagi masyarakat. Selain adanya manfaat dalam penggunaan *smartphone*, Ada dampak positif dan negatif dari penggunaan *smartphone* tersebut pada kalangan remaja. Dampak positif yang ada seperti:

- a) *Smartphone* memiliki mobilitas yang tinggi.
- b) Pengguna *smartphone* dapat mengetahui informasi dari belahan dunia manapun.
- c) Dengan adanya *smartphone*, pengguna tidak perlu repot untuk melihat peta, karena *smartphone* dapat digunakan sebagai alat navigator (Regina dan Adi, 2015: 5)

Dampak Negatif yang ada seperti:

- a) *Smartphone* dapat menyebabkan pengguna menjadi anti sosial.
- b) *Smartphone* menjadi penyebab kecelakaan lalu lintas.
- c) *Smartphone* dapat menimbulkan sindrom/gila.
- d) Dapat memecah konsentrasi saat belajar, menyebabkan tidak disiplin saat belajar.
- e) Semakin sering menggunakan *smartphone*, semakin sering juga menghamburkan uang.
- f) *Smartphone* dapat membuang waktu si pengguna dengan fitur Messenger.
- g) Penggunabisa lupa waktu karena terlalu sering menggunakan *smartphone*.

h) Ketergantungan dengan *smartphone* (Regina dan Adi, 2015: 5)

Berdasarkan penjelasan di atas, dampak negatif dari penggunaan *smartphone* antara lain: mudah merasa lelah dan susah tidur, konsentrasi belajar terganggu, proses belajar mengajar terhambat, timbulnya berbagai macam masalah kesehatan dan penyakit, perkembangan dan kegiatan selama proses keagamaan terganggu, rawan terhadap tindak kejahatan, timbulnya perubahan perilaku dan pemborosan, kurang peduli terhadap lingkungan sekitar serta mengalami keterbatasan dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Hubungan *Smartphone* dengan Proses Belajar Mengajar

Pendidikan sebuah negara sangat menentukan kemajuan negara tersebut. Semakin maju pendidikan di suatu negara maka semakin majulah negara tersebut, demikian sebaliknya. Dari pernyataan tersebut dapat dipahami jika kita hendak memajukan negara kita maka langkah yang harus ditempuh adalah memajukan pendidikan kita terlebih dahulu. Tentunya untuk memajukan pendidikan kita memerlukan kerjasama dari berbagai pihak khususnya guru dan siswa. Seorang guru yang handal sudah seharusnya dapat memilih jenis media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar siswa. Saat ini dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi banyak sekali yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satunya yaitu melalui *smartphone* yang saat ini sedang berkembang sangat pesat.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang berusaha memahami dan menafsirkan makna suatu peristiwa, interaksi dan tingkah-laku manusia dalam situasi tertentu menurut perspektif peneliti sendiri. (Husaini, 2013: 81). Jenis Penelitian ini bersifat deskriptif (*descriptive research*) atau suatu penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada yang berlangsung pada saat ini atau saat yang lampau.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Gunung Keling Kecamatan Meurebo Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2017/2018. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 27 Agustus sampai dengan 15 September 2018.

Adapun subyek penelitian disini adalah guru SD Negeri Gunung Keling Kecamatan Meurebo Kabupaten Aceh Barat. Adapun jumlah guru SD Negeri Gunung Keling, yang berjumlah 21 orang.

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini maka dilakukan teknik pengumpulan data antara lain, Observasi, Wawancara, Validasi dan angket.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi, lembar wawancara dan lembar validasi.

Teknik analisis data menggunakan rumus sederhana dengan cara mentabulasikan berdasarkan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi aspek yang diamati

N = Banyaknya aspek yang diamati.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis penggunaan *smartphone* pada guru dalam proses belajar mengajar di SD Negeri Gunung Keling.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa sebanyak 21 guru-guru SD Negeri Gunung Keling dalam sehari menggunakan *smartphone* adalah selama maksimal 2 jam dengan jumlah responden 20 responden (80%). Intensitas penggunaan *smartphone* berpengaruh terhadap perilaku komunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata dalam menggunakan *smartphone* dengan frekuensi dan durasi yang tinggi. Hal itu berarti guru hampir menggunakan seluruh isi atau konten yang terdapat di dalam *smartphone*. Hal ini dikarenakan beberapa faktor yang mempengaruhi, diantaranya ketertarikan guru dalam mencoba hal baru yang didukung oleh fitur canggih dari *smartphone* dan situs-situs yang menawarkan tampilan yang menarik bagi guru yang membuatnya seakan kecanduan.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti akan membahas hasil yang telah didapat dari ke 25 angket tersebut. Berdasarkan observasi, peneliti melihat bahwa hampir 80% guru yang menggunakan *smartphone* secara terus-menerus akan merasa ketergantungan. Melalui pengamatan peneliti, *smartphone* tidak memiliki pengaruh negatif untuk guru dalam proses kegiatan belajar

mengajar (KBM) berlangsung, banyak dari mereka yang asyik menggunakan *smartphone*. Seperti WA, FB, Google, membuka internet yang belum tentu itu ada hubungannya dengan materi yang sulit dan mereka sering menggunakan *smartphone* sebagai media dalam pembelajaran.

Smartphone sebagai alat komunikasi yang modern mempermudah para siswa untuk mengakses informasi guna menambah wawasan dan membantu tugas sekolah. Namun di sisi lain ketika guru sudah kecanduan dalam menggunakan *smartphone*, membuat mereka menjadi malas dan suka menunda-nunda pekerjaan. Terlalu fokus dengan *smartphone* karena menggunakannya dengan sangat intens membuat guru menjadi kurang peka terhadap orang di dekatnya yang saat itu tengah mengajaknya berkomunikasi. Selain itu penggunaan *smartphone* ternyata dapat merubah pola interaksi keluarga yang tadinya lebih banyak dilakukan secara langsung (tatap muka) beralih menjadi secara tidak langsung melalui *smartphone*. Komunikasi melalui *smartphone* dapat mencairkan suasana, karena dengan berkomunikasi secara tidak langsung mampu menghilangkan yang menyebabkan hubungan antara guru dan siswa menjadi kaku sebab kesetaraan peran diantara keduanya.

Penggunaan *smartphone* yang terus menerus tidak hanya berdampak positif terhadap guru, namun juga dapat berdampak negatif. Dampak positif dari penggunaan *smartphone* adalah guru dapat mendapat informasi dan komunikasi yang mudah. Namun, penggunaan *smartphone* saat pelajaran dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa.

Sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Berbagai penggunaan alat komunikasi *smartphone*. Baik itu penggunaan positif ataupun penggunaan negatifnya. Guru dapat membatasi penggunaan *smartphone* itu dari kesadaran diri sendiri, pengaruh teman. Asalkan guru dapat membagi waktu untuk urusan belajar dan bermain dengan *smartphone*, itu tak masalah. Jam belajar lancar dan diselingi dengan bermain *smartphone*, namun jangan juga sampai ketagihan memakai *smartphone*.

Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti bahwa penggunaan *smartphone* di SD Negeri Gunung Keling. Hal ini dikuatkan dari hasil penggunaan *smartphone* dari 25 responden yang dalam sehari yang dilakukan responden terbanyak 2 jam dengan jumlah responden 20 responden (80%), 4 jam dengan jumlah responden 5 responden (20%), 6 jam dengan jumlah tidak ada responden, 8 jam tidak ada responden dan 10 jam tidak ada responden.

Saran

1. Kepada para guru agar lebih memperhatikan membawa *smartphone* dalam lingkungan sekolah terlebih lagi di

dalam kelas jangan sampai mengganggu peserta didik, menyalah gunakan fungsi *smartphone* kepada fungsi negative seperti memainkan *smartphone* saat berlangsung pembelajaran yang dapat dipastikan hal tersebut akan mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik yang dapat menyebabkan tidak berhasilnya proses belajar mengajar dalam kelas.

2. Kepada pihak sekolah agar senantiasa memberikan arahan dan bimbingan bias berupa sosialisasi kepada guru tentang pengaruh penggunaan alat komunikasi *smartphone* baik itu pengaruh positif terlebih lagi pengaruh negatifnya. Agar selalu menciptakan situasi belajar yang nyaman dan menyenangkan sehingga proses belajar dapat berjalan dengan lancar demi terwujudnya tujuan pendidikan yang diharapkan.
3. Bagi peneliti agar dapat lebih bijaksana menyikapi kemajuan teknologi seperti perkembangan alat komunikasi *smartphone* dengan memanfaatkan sebagaimana fungsinya, jangan sampai kemajuan teknologi tersebut membawa dampak negative dan menurunkan hasil belajar bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah. 2015. *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktifitas Kehidupan Siswa*. Riau: Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau. Jurnal Fisip Vol. 2 No. 2

Ameliola. 2013. *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak*

dalam Era Globalisasi. Malang :Universitas Brawijaya. Journal Keperawatan. Volume 3. Nomor 2.

Bambang Warsita. *Teknologi Pembelajaran: Landasandan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Eko. 2013. *Sistem Informasi Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hanika. 2015. *Fenomena hubbing Di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone Terhadap Lingkungannya)*. Jurnal Interaksi.
- Haryanto. 2014. *IPA Kelas IV SD*. Jakarta: Erlangga.
- Husaini. 2013. *ManajemenTeori, Praktik, dan Riset Pendidikan*. Jakarta: BumiAksara.
- Maria. 2013. *Penilaian Sistem Komunikasi*. Semarang: Biro Planologi UNDIP.
- Mayasari. 2012. *Pengaruh Kesadaran Moral Siswa, Lingkungan Keluarga dan Lingkungan Sekolah Terhadap Pembentukan Sikap Tanggung Jawab*. Bandar Lampung: FKIP Unila.
- Moon. etal. 2016. *Antioxidant Assays for Plant and Food Components*.Journal of Agriculturaland Food Chemistry. 57:1655-1666
- Parmuarip, Muslim & Mulyani. 2012. *Alasan Penggunaan Smartphone Di Kalangan Mahasiswa*. Bandung: Teknik Komputer dan Informatika Politeknik Negeri Bandung.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahadi & Zainal. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen PendidikanNasional.
- Regina dan Adi. 2015. *Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone Dengan Disiplin Belajar Siswa*.Yogyakarta: Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Sosiologi.
- Resti. 2015. “*Pembelajaran Sainifik Elektronika Dasar Berorientasi Pembelajaran Berbasis Masalah*”. INVOTEC/Vol. IX, No.2. 165-178.
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu: untuk meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sharen dan Iis. 2015. *Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi*. Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom. Jurnal Sositeknologi. Volume 14.Nomor 2.
- Sudjana. 2013. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suprijono. 2014. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Yunita. 2015. *Anggaran Bisnis*. Yogyakarta: UPP STIM.
- Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.