Dampak Handphone Android Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS Di SMAN 3 Kota Bima

Indri Kristiwati¹; Irfan² dan Arifuddin³

Program Studi Pendidikan Sosiologi STKIP Bima
Jalan Piere Tendean Kel. Mande Tlp.Fax (0374) 42801, Bima 84191, Indonesia
(Email: ifanfagih@gmail.com)

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 18 April 2019 siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Kota Bima, siswa lebih cenderung menggunakan Handphonenya untuk menghabiskan waktunya untuk bermain dari pada digunakan untuk belajar. Kondisi demikian tidak dapat di biarkan berlarur-larut tanpa pemecahan masalahnya. Sementara itu, penelitian, diketahui bahwa minat belajar siswa masih di rasakan kurang dari yang di harapkan. Lemahnya minat belajar siswa, hal ini di tunjukan kurang semangatnya siswa dalam mengikuti mata pelajaran di kelas terutama mata pelajaran sosiologi di sekolah yang di mana kurangnya minat tersebut di pengaruhi oleh penggunaan Handphone yang di mainkan oleh siswa secara terus-menerus sebagai media bermain. Apabila perilaku seperti ini tetap dipertahankan, maka akan dapat mematikan kreatifitas siswa, sehingga mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa, dan berpengaruh pada hasil belajar yang di capai. Oleh karena itu untuk meningkatkan minat belajar siswa perlu adanya perhatian lebih dari orang tua agar anak tidak cenderung fokus untuk bermain Handphone saja tetapi harus fokus untuk belajar agar minat dan motivasi anak meningkat. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif yaitu studi yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan peristiwa atau kejadian sebelum dan sesudah dilapangan. Data yang di peroleh kemudian di olah dan ditafsirkan dan disimpulkan. Pendekatan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik observasi/pengamatan, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa ada dampak handphone android terhadap minat belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Kota Bima tahun pelajaran 2019/2020.

Kata Kunci : Dampak, Handphone Android, Minat Belajar Siswa..

Pendahuluan

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam membangun sebuah negara. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Hasbullah 2005:4). Tetapi seperti yang kita ketahui perkembangan teknologi informasi sekarang ini semakin pesat, berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya seiring dengan perkembangan zaman. Penggunaan telepon genggam semakin marak di kalangan masyarakat mulai dari pengusaha, ibu-ibu, mahasiswa, pelajar, sopir, tukang ojek, sampai penjual sayuran. *Handphone* saat ini sudah menjadi suatu kebutuhan pokok bagi masyarakat baik dari kalangan bawah, menengah, maupun atas sudah menggunakan *Handphone*.

Handphone Android merupakan salah satu alat komunikasi yang sangat canggih dan modern yang mempunyai fungsi yang sama dengan telepon genggam dan dapat di bawa kemana-mana tanpa di sambung dengan jaringan telepon menggunakan kabel dan memiliki berbagai banyak fungsi dan kegunaan oleh semua orang yang menggunakannya baik dalam hal yang positif maupun negatif. Pada hakikatnya, kemajuan teknologi dan pengaruhnya dalam kehidupan adalah hal yang tidak dapat kita hindari, di karenakan saat ini dapat kita lihat kemajuan teknologi yang telah mempengaruhi gaya hidup dan perilaku masyarakat, memang pengaruh kemajuan teknologi zaman dahulu dan di zaman sekarang berbeda, pada zaman dahulu teknologi belum secanggih di zaman sekarang. Yang menggunakan

Handphone Android bukan hanya di kalangan masyarakat, akan tetapi pada saat ini di dalam dunia pendidikan *Handphone Android* telah marak di gunakan oleh kalangan peserta didik, baik di gunakan sebagai media informasi maupun sebagai media pembelajaran. penggunaan *Handphone Android* bagi peserta didik menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaianya, kini dengan *Handphone Android* segalanya menjadi sangat cepat dan seakan tanpa jarak. Di zaman yang serba praktis dan modern sekarang ini banyak peserta didik yang menggunakan *Handphone Android* dalam kegiatan sehari-hari, baik peserta didik SMP maupun SMA telah di perbolehkan membawa *Handphone Android* di sekolah. Peserta didik dapat menggunakan teknologi *Handphone Android* ini secara positif maupun negatif tergantung pada setiap individu. Contoh positif dari penggunaan *Handphone Android* adalah memanfaatkan *Handphone* untuk membantu peserta didik sebagai media pembelajaran. Namun, ada beberapa hal yang perlu di khawatirkan dalam pemanfaatan *Handphone Android* oleh peserta didik seperti penggunaan tidak sesuai kondisi. Misalnya menggunakan *Handphone* dalam proses pembelajaran untuk sms-an dengan teman atau untuk bermain *game*, *facebook* *whatsapp* dan lain sebagainya. Oleh karena itu orang tua harus selalu mengontrol semua yang di lakukan oleh anak-anaknya di dalam *Handphone* tersebut agar anak-anaknya tidak menyalahgunakan fasilitas yang di berikan oleh orang tuanya. Seperti yang kita ketahui lingkungan keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama, karena dalam keluarga inilah anak pertama-tama mendapatkan didikan dan bimbingan. Juga di katakan lingkungan yang utama, karena sebagian besar dari kehidupan anak adalah di dalam

keluarga, sehingga pendidikan yang paling banyak di terima oleh anak adalah dalam keluarga. Tugas utama dari keluarga bagi pendidikan anak ialah sebagai peletak dasar bagi pendidikan akhlak dan pandangan hidup keagamaan. Sifat dan tabiat anak sebagian besar di ambil dari kedua orang tuanya dan dari anggota keluarga yang lain (Hasbullah, 2005:38).

Fenomena yang dijelaskan di atas juga terdapat di SMA Negeri 3 Kota Bima, yang di mana SMA Negeri 3 Kota Bima ini hampir semua siswa dan siswinya memiliki *Handphone Android* untuk memenuhi kebutuhan mereka baik di sekolah maupun di luar sekolah, yang dimana *Handphone* tersebut mereka gunakan dengan hal yang positif dan negatif tergantung dari siswa yang menggunakannya. Hal yang positif yang di maksud adalah terdapat beberapa siswa yang menggunakan *Handphone Android* tersebut dengan mencari materi pelajaran, mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru-guru, membuat makalah dan lain sebagainya. Sedangkan sebagian siswa ada yang menggunakannya dengan hal-hal yang negatif sehingga dapat membuat peserta didik malas belajar, mengganggu konsentrasi belajar siswa, melupakan tugas dan kewajiban, mengganggu perkembangan anak dan lain-lain. Sehingga pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung terdapat beberapa siswa saja yang aktif di dalam ruangan karena banyak yang tidak fokus pada pembelajaran. Materi yang dijelaskan oleh guru dan metode yang digunakan di depan ruangan sudah bagus akan tetapi timbal balik dari siswa masih kurang sehingga banyak masalah yang ditemukan peneliti di dalam ruangan seperti terdapat beberapa siswa yang suka keluar masuk di ruangan, tidak mau mencatat materi yang disampaikan, tidak mau mengerjakan pekerjaan rumah, mengganggu teman satu ruangan, sering suka terlambat dan lain sebagainya, dampak yang terjadi di

akibatkan karena siswa fokus terhadap sosial media. Ini menjadi sebuah masalah yang harus diatasi sehingga berefek pada siswa itu sendiri seperti sikap dan tingkah laku tidak sama dengan siswa-siswa lain yang tidak menyalah gunakan *Handphone*. Dan pada saat ulangan harian terdapat beberapa siswa saja yang mendapatkan nilai di atas KKM dan bahkan ada juga yang menyontek punya teman sebangkunya karena mereka tidak belajar terlebih dahulu. Mereka gunakan *Handphone Android* sebagai media belajar pada saat ada tugas dari guru saja apabila tidak ada tugas mereka tidak gunakan untuk mencari materi tetapi mereka gunakan untuk bermain sosial media.

Dengan adanya masalah yang ditemukan di tempat penelitian, peneliti ingin mengetahui lebih dalam lagi bagaimana dampak penggunaan *Handphone* terhadap minat belajar siswa. Hasil pra-observasi bahwa penggunaan *Handphone Android* terhadap siswa kurang efisien, siswa lebih mengutamakan untuk bermain sosial media seperti *facebook*, *whatsapp* dan lain-lain dibandingkan untuk mencari materi pelajaran dan di dalam ruangan tersebut dari jumlah siswa sebanyak 23 orang hanya 3 orang saja yang tidak menggunakan *Handphone Android*. Oleh karena itu, peneliti sangat tertarik mengangkat tema “Dampak *Handphone Android* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 3 Kota Bima”.

Tinjauan Pustaka

1. *Handphone Android*

Syerif Nurhakim (2015:41) *Handphone* (HP) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat di bawa ke mana-mana dan tidak perlu di sambung dengan jaringan telepon menggunakan kabel. Telepon

genggam atau *Handphone* merupakan alat komunikasi dua arah yang memungkinkan dua orang atau lebih untuk bercakap-cakap tanpa terbatas jarak. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Handphone* merupakan alat komunikasi multifungsi yang berukuran kecil dan praktis sehingga dapat dibawa kemana-mana. *Handphone* tersebut merupakan perkembangan teknologi telepon yang dari masa ke masa mengalami perubahan di mana perangkat *Handphone* tersebut dapat digunakan sebagai sarana komunikasi baik itu berupa lisan maupun tulisan untuk penyampaian informasi atau pesan dari suatu pihak ke pihak lainnya secara efektif dan efisien karena perangkatnya yang bisa dibawa kemana-mana dan dapat dipakai di mana saja. Adapun beberapa pengertian *Handphone Android* menurut para ahli adalah sebagai berikut:

- a. Menurut Teguh Arifianto (2011:1), *Handphone Android* merupakan perangkat bergerak pada sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux.
- b. Menurut Hermawan (2011:1), *Handphone Android* merupakan OS (operating system) mobile yang tumbuh di tengah OS lain yang berkembang dewasa ini. OS lain seperti windows Mobile, iPhone OS, Symbian, dan masih banyak lagi. Akan tetapi, OS yang ada ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi inti yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga. Oleh karena itu, adanya keterbatasan dari aplikasi pihak ketiga untuk mendapatkan data asli ponsel, berkomunikasi antar proses serta keterbatasan distribusi aplikasi

pihak ketiga untuk platform mereka.

Berdasarkan pendapat di atas, maka ditarik kesimpulan bahwa *Android* adalah sistem operasi berbasis linux yang sedang berkembang di tengah OS lainnya.

2. Fungsi *Handphone Android*

Sebelumnya sudah dijelaskan bahwa pada dasarnya *Handphone* memiliki fungsi untuk membuat dan menerima panggilan, *Handphone* juga memiliki fungsi pengiriman dan penerimaan pesan singkat atau *short message service*. Seiring dengan perkembangan dunia teknologi digital maka *Handphone* juga mengalami pelebaran fungsi. Kini *Handphone* dilengkapi dengan berbagai fitur canggih, seperti pemutar audio (mp3) dan video, kamera digital, bluetooth, game dan layanan internet (layanan GPRS, 3G). Selain itu, *Handphone* sekarang telah dilengkapi dengan sistem operasi seperti *Android*, *Ios*, *Blackberry*, dan *Windows Mobile*. Sistem operasi tersebut membuat *Handphone* memiliki fungsi yang sama dengan komputer. Dengan *Handphone* anda juga dapat menjelajahi dunia internet untuk mengakses informasi di seluruh penjuru dunia. Bahkan kini kebanyakan masyarakat menyebutnya dengan ponsel pintar (*smartPhone*) karena dapat membantu pekerjaan manusia. Adapun beberapa fungsi *Handphone* Menurut (Dewa Langit:2017) adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagai Alat Komunikasi Agar Tetap Terhubung Dengan Teman Atau Keluarga 65 %
- 2) Sebagai Simbol Kelas Masyarakat 44 %
- 3) Sebagai Penunjang Bisnis 45 %
- 4) Sebagai Alat Penghilang Stres 36 %

3. Dampak *Handphone Android*

Adapun dampak positif dan negatif dalam penggunaan *Handphone* adalah sebagai berikut:

1) Dampak Positif

Adapun Yang Menjadi Dampak Positif Dalam Penggunaan *Handphone* Menurut Beatus Mendelson Laka (2012:3).

- a) Sebagai media komunikasi, ponsel dapat di gunakan untuk menghubungi keluarga, kerabat, atau teman yang berjarak jauh dari kita. Dengan begitu, kita tidak perlu bersusah payah mengirim surat yang akan membutuhkan waktu yang lama untuk sampai ke tujuannya.
- b) Sebagai media informasi, dengan adanya internet, *Handphone* akan bisa mengakses berbagai hal yang dapat memberikan kita informasi penting atau berharga. Informasi tersebut juga dapat meningkatkan pengetahuan kita.
- c) Sebagai media pembelajaran, sekarang tugas-tugas yang di berikan kepada peserta didik sangatlah banyak, khususnya pada jenjang SMP dan SMA. *Handphone* dapat membantu peserta didik mengerjakan tugas-tugas tersebut dengan bantuan internet yang sudah tersedia di *Handphone*. Jadi, siswa dengan mudah dapat belajar melalui internet dengan memanfaatkan *Handphone* tersebut.
- d) Sebagai media hiburan, di dalam *Handphone* terdapat berbagai aplikasi yang bersifat menghibur. Saat kita sedang bosan, kita dapat memainkan aplikasi tersebut seperti halnya mendengar mp3, bermain *game* dan lain sebagainya.
- e) Dunia kerja dan bisnis, *Handphone* juga dapat di gunakan

untuk menjalin atau melakukan hubungan kerja dan bisnis. *Handphone* dapat di gunakan sebagai media hubung antar *klien*. Selain itu kita juga dapat melakukan proses jual beli *Online* melalui *Handphone*.

2) Dampak Negatif

Adapun Beberapa Dampak Negatif Dari *Handphone* Menurut (Uswatun,2017) Yaitu:

- a) Membuat Peserta Didik Malas Belajar

Anak-Anak yang sudah kecanduan *Handphone*, maka setiap saatnya banyak bermain *Handphone* saja mereka tidak lagi berfikir pada hal yang lain. Bagi mereka *Handphone* merupakan teman setia yang setiap saat ke mana-mana selalu di bawa, rasanya tidak lengkap tanpa *Handphone* di genggamannya. Pada saat belajar di rumah siswa mendampingi buku dengan *Handphone* pada awalnya mendengarkan musik atau Mp3 untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman akan tetapi ketika bunyi telepon atau SMS (Short Messege Service) maka buku itu di tinggalkan siswa berpaling ke *Handphone*. Mereka malas belajar dan lebih senang telepon (Talking) dan SMS. Keberadaan *Handphone* memang sangat penting bagi kehidupan di jaman era globalisasi seperti sekarang ini. Tetapi jika ternyata *Handphone* di salahgunakan maka akan berdampak negatif. Seperti, *Handphone* yang semestinya belum diberikan kepada siswa tetapi sudah diberikan kalau memang jika siswa bisa memanfaatkan sesuai fungsinya maka itu sangat baik tetapi tidak sedikit siswa yang

menyalahgunakan *Handphone* dari fungsinya dan pada akhirnya *Handphone* tersebut dapat mengganggu proses belajar dan menurunkan prestasi belajar siswa.

b) Mengganggu Konsentrasi Belajar Siswa

Konsentrasi adalah tingkat perhatian kita terhadap sesuatu, dalam konteks belajar berarti tingkat perhatian siswa terpusat terhadap segala penjelasan atau bimbingan yang di berikan guru. Seharusnya ketika seorang guru sedang memberikan materi pelajaran seluruh perhatian siswa harus terfokus kepada penjelasan guru tersebut. Akan tetapi sering sekali *Handphone* yang mereka punya menjadi salah satu penyebab konsentrasi siswa menurun, bagaimana tidak ketika seorang guru sedang menjelaskan pelajaran siswa lebih asyik memainkan *Handphone* seperti SMSan dengan temannya, main *game*, bahkan *update* status di jejaring sosial *Facebook* dan lain sebagainya. Akibat dari itu semua saat evaluasi atau ulangan siswa tidak bisa menjawab soal akhirnya mendapat nilai yang buruk, dan hal itulah yang menyebabkan proses belajar gagal.

c) Melupakan Tugas Dan Kewajiban

Handphone sebenarnya sangatlah bermanfaat jika dipergunakan sebagaimana mestinya. Tetapi yang terjadi khususnya para pelajar menyalahgunakan *Handphone* tersebut untuk keperluan lain. Anak-anak terlalu asyik bermain *Handphone* dengan *Feature Handphone* yang semakin canggih selain untuk menelpon

dan SMS, *Handphone* tersebut sudah ada *Feature* permainan (Game), Mp3, Video, Kamera, Radio, Televisi, bahkan jaringan Internet. Tidak sedikit siswa melupakan tugas dan kewajibannya akibat bermain *Handphone*. Mereka tidak lagi memperhatikan tugas dan kewajibannya sebab disibukkan oleh *Handphone* yang mereka punya. Akibatnya siswa tidak menguasai materi belajarnya dan tidak sedikit siswa yang lupa mengerjakan tugas dari guru karena sibuk memainkan *Handphone*.

d) Mengganggu Perkembangan Anak

Dengan perkembangan alat komunikasi *Handphone* maka tercipta *Feature* canggih yang tersedia di *Handphone* seperti yang telah disebutkan sebelumnya akan mengganggu siswa dalam menerima pelajaran di sekolah, tidak jarang mereka disibukkan dengan menerima panggilan, SMS, *misscall* dari teman mereka bahkan dari keluarga mereka sendiri, lebih parah lagi ada yang menggunakan *Handphone* untuk mencontek (curang) dalam ulangan, bermain *game* saat guru menjelaskan pelajaran.

4. Minat Belajar

Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa inggris "interest" yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan hati pada sesuatu), keinginan jadi dalam proses belajar siswa harus mempunyai minat atau kesukaan untuk mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti belajar yang berlangsung.

Slameto (2010:24) minat belajar dapat di tingkatkan melalui latihan konsentrasi. Konsentrasi merupakan aktivitas jiwa untuk memperhatikan suatu objek secara mendalam. Dapat di katakan bahwa konsentrasi itu muncul jika seseorang menaruh minat pada suatu objek, demikian pula sebaliknya merupakan kondisi psikologis yang sangat di butuhkan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Kondisi tersebut amat penting sehingga konsentrasi yang baik akan melahirkan sikap pemusatan perhatian yang tinggi terhadap objek yang sedang di pelajari. Minat belajar membentuk sikap akademik tertentu yang bersifat sangat pribadi pada setiap siswa. Oleh karena itu minat belajar harus di tumbuhkan sendiri oleh masing-masing siswa. Pihak lainnya hanya memperkuat dan menumbuhkan minat atau untuk memelihara minat yang telah di miliki seseorang. Kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat ini besar sekali pengaruhnya terhadap belajar, sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat di simpulkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan yang mengarahkan siswa terhadap bidang-bidang yang ia sukai dan tekuni tanpa adanya keterpaksaan dari siapapun untuk meningkatkan kualitasnya dalam hal pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, minat, apresiasi, logika berpikir, komunikasi dan kreativitas. Adapun Beberapa Pengertian Minat Menurut Para Ahli Adalah Sebagai Berikut:

- 1) Alisuf Sabri (2007:84), Menjelaskan minat adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus, minat ini erat kaitanya dengan perasaan, terutama perasaan senang karena itu dapat di katakan minat itu terjadi karena sikap senang kepada sesuatu. Orang yang berminat kepada sesuatu berarti sikapnya senang kepada sesuatu itu.
- 2) Muhibbin Syah (2001:136), Menerangkan bahwa minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.
- 3) Abdul Rahman Shaleh Dan Muhibid Abdul Wahab (2004:263), Mengatakan bahwa minat juga di artikan sebagai suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang. Aktivitas dan situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan di sertai perasaan senang. Dalam batasan tersebut terkandung suatu pengertian bahwa di dalam minat ada pemusatan perhatian subjek, ada usaha untuk mendekati, mengetahui, memiliki, menguasai dan berhubungan dari subjek yang di lakukan dengan perasaan senang, ada daya penarikan dari objek.
- 4) Slameto (2010:180), Menjelaskan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri.
- 5) Ahmad Susanto (2013:58), Menyatakan bahwa minat merupakan dorongan dari dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang

menyebabkan dipilihnya suatu obyek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan desain penelitian kualitatif adalah penelitian yang menekankan pada quality atau hal yang terpenting dari sifat suatu barang atau jasa berupa kejadian atau fenomena gejala social adalah makna dibalik kejadian tersebut yang dapat di jadikan pelajaran berharga bagi suatu pengembangan konsep teori. Jenis penelitian adalah studi kasus yang merupakan jenis penelitian kualitatif yang di lakukan secara mendalam terhadap individu atau kelompok dan sebagainya dalam waktu yang di tentukan. Data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Informan sebanyak 9 orang yang ditentukan secara *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Ini Adalah Reduksi Data, Display Data dan Verifikasi Data lalu pengujian keabsahan data.

Hasil Penelitian

Dampak *Handphone Android* terhadap minat belajar siswa antara lain: dampak positif dan negatif yang di mana dampak positif yang di maksud adalah dapat mempermudah untuk berkomunikasi dengan orang-orang yang berjarak jauh ataupun dekat dengan kita sedangkan dampak negatif yang di maksud adalah dapat mempengaruhi minat belajar siswa karena siswa lebih terfokus untuk bermain dengan menggunakan *handphonennya* di bandingkan untuk belajar yang di mana belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan yang

menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan. Winkel dalam (Yatim Riyanto, 2009:5).

Handphone lebih banyak siswa gunakan sebagai media bermain saja dan mereka gunakan sebagai media belajar hanya sesekali saja karena mereka lebih fokus terhadap bermain dan akibat dari keasyikan bermain setiap malam mereka selalu begadang karena lupa waktu akan tidur karena keasyikan melihat informasi atau kejadian-kejadian yang ada di *handphone* mereka seperti postingan orang-orang yang ada di luar sana dan melakukan chatingan dengan teman atau pacar mereka sehingga kesehatan mereka di belakang. Dan pada saat ulangan harian atau ulangan semester hanya beberapa siswa saja yang jujur sebagiannya ada yang nyontek punya teman, ada yang menjari jawaban di *google* dan lain sebagainya itu semua di pengaruhi oleh sosial media sehingga mereka malas untuk belajar.

Dampak *Handphone Android* yang pertama yang peneliti temukan di tempat penelitian yaitu dampak positifnya, yang di mana dampak positif yang pertama yaitu *Handphone* dapat mempermudah siswa untuk berkomunikasi dengan keluarga atau teman yang berjarak jauh dengannya dengan cara menelepon secara manual atau menelepon secara tatap muka. Fungsi *Handphone* sebagai alat komunikasi ini mengarah pada dampak positif *Handphone* sebagai media komunikasi.

Dampak *Handphone Android* yang kedua yaitu apabila tidak masuk sekolah siswa menggunakan *Handphone* tersebut untuk mencari informasi terhadap teman satu ruangnya untuk menanyakan tugas yang di berikan oleh gurunya di sekolah jadi dampak yang kedua ini mengarah pada siswa untuk mempermudah siswa dalam menanyakan informasi pada

temannya mengenai tugas yang di berikan oleh gurunya.

Dampak positif *Handphone* yang ketiga yaitu dapat mempermudah siswa untuk mencari materi atau mengerjakan tugas yang di berikan oleh gurunya dan apabila mereka tidak paham dengan tugas mereka maka dengan mudah mereka menggunakan *Handphone* untuk mencari materi atau mengerjakan pekerjaan rumah mereka tersebut.

Dampak positif *Handphone* yang keempat yaitu apabila siswa merasakan bosan di rumah atau di manapun mereka berada mereka dapat dengan mudah membuka atau bermain dengan menggunakan *Handphone* mereka untuk menghilangkan kejenuhan mereka dengan cara bermain internet seperti *facebook*, *whatsup* dan lain-lain.

Faktor internal merupakan faktor yang dapat menyebabkan kesulitan belajar bagi siswa antara lain, kemampuan intelektual, perasaan dan kepercayaan diri, motivasi, kematangan untuk belajar, kemampuan mengingat dan lain sebagainya. Faktor eksternal merupakan faktor yang ada di luar diri individu yaitu faktor lingkungan dan faktor keluarga dan lain-lain.

Kesimpulan

- Dampak *Handphone Android* yang pertama yaitu dampak positifnya, *Handphone* dapat mempermudah siswa untuk berkomunikasi dengan keluarga atau teman yang berjarak jauh dengannya dengan cara menelepon secara manual atau menelepon secara tatap muka. Fungsi *Handphone* sebagai alat komunikasi ini mengarah pada dampak positif *Handphone* sebagai media komunikasi.
- Dampak *Handphone Android* yang kedua yaitu apabila tidak masuk sekolah siswa menggunakan *Handphone* tersebut untuk mencari informasi terhadap teman satu ruangannya untuk menanyakan tugas

yang di berikan oleh gurunya di sekolah jadi dampak yang kedua ini mengarah pada siswa untuk mempermudah siswa dalam menanyakan informasi pada temannya mengenai tugas yang di berikan oleh gurunya.

- Dampak positif *Handphone* yang ketiga yaitu dapat mempermudah siswa untuk mencari materi atau mengerjakan tugas yang di berikan oleh gurunya dan apabila mereka tidak paham dengan tugas mereka maka dengan mudah mereka menggunakan *Handphone* untuk mencari materi atau mengerjakan pekerjaan rumah mereka tersebut.
- Dampak positif *Handphone* yang keempat yaitu apabila siswa merasakan bosan di rumah atau di manapun mereka berada mereka dapat dengan mudah membuka atau bermain dengan menggunakan *Handphone* mereka untuk menghilangkan kejenuhan mereka dengan cara bermain internet seperti *facebook*, *whatsup* dan lain-lain.

Daftar Pustaka

- Bungin, Burhan, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif: Komunikasi Ekonomi Dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Dewantara, Ki Hadjar, 2015. *Jurnal Studi Islam*, Vol. 16, No 2 Desember 2015
- Djamarah, 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hurlock, 2013. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta: Erlangga
- Fathurrahman, Puput, 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama
- Gunawan, Imam, 2013. *Metode Penelitian Kualitatif Teori Dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara

- Hadi, 2009. *Biologi Insekta Entomologi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Hasbullah, 2005. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Rajawali Pers
- Hurlock, 2000. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Irhama, Muhammad, 2013. *Psikologi Pendidikan, Teori Dan Aplikasi Dalam Proses Pembelajaran*. Jogjakarta: PT Ar-Ruzz Media
- Khodijah, 2014. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers
- Laka, Mendelson Beatus, 2012. *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Belajar Peserta Didik*. Vol.7/no.2/2012 (Akses 25 april 2019, jam 18.00).
- Langit, Dewa, 2017. *Fungsi Handphone Bagi Masyarakat Indonesia* <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/1794/1/103037-AHMAD%20FADILAH-FITK.pdf> (Akses, 5 Mei 2019)
- Mahmud, 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Pustaka Setia
- Nurhakim, Syarif, 2015. *Dunia Komunikasi Dan Gadget*. Jakarta: PT Bestari
- Rachman Abd, dkk, 2003. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: PT Tiara Wacana
- Riyanto, 2009. *Aplikasi Metodologi Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika
- Sabri, Alisuf, 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Pedoman Ilmu Jaya
- Satori, Djam'an, dkk, 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Alfabeta
- Shaleh Rahman Abdul, 2004. *Psikologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Prenada Media
- Slameto, 2010. *Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya*. Bandung: Rineka Cipta
- Slameto, 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Administratif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta
- Susanto, Ahmad, 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Kencana
- Syah, Muhibbin, 2001. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tirtarahardja, Umar, dkk, 2008. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Uswatun, 2017. *Dampak Positif Dan Negatif HP Bagi Pelajar*, di akses dalam <http://repo.iaintulungagung.ac.id/8334/5/BAB%20II.pdf>. (Akses, April 2019)
- Usman, Ahmad, 2008. *Mari Belajar Meneliti-Cetakan I*, Yogyakarta: Genta Press
- Walgito, 2010. *Pengantar Psikolog umum*, Yogyakarta: C.V Andi Offset <https://galleryteknologi.wordpress.com/2017/05/19/pengertian-android-menurut-para-ahli/> (Akses, 11 april 2019)