

**ADIKSI *SMARTPHONE* OLEH SISWA SEKOLAH DASAR DI PEDESAAN
SETELAH MASA PEMBELAJARAN DARING
(Studi Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Pagar Gunung)**

**Eko Purwanto, Gushevinalti, Eka Vuspa Sari
Universitas Bengkulu**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran nyata mengenai adiksi *smartphone* oleh siswa sekolah dasar di pedesaan setelah masa pembelajaran daring di Desa Pagar Gunung. Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kualitatif. Subyek penelitian adalah siswa sekolah dasar kelas 6 yang menggunakan *smartphone* saat pembelajaran daring dan setelah pembelajaran daring, bertempat tinggal di desa Pagar Gunung, dan orangtua siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis data menurut Miles dan Huberman, yang terdiri dari reduksi data, model data dan penarikan kesimpulan. Kemudian teknik keabsahan data yang digunakan adalah teknik triangulasi sumber. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa : 1) Aspek adiksi *smartphone* yang dialami oleh siswa sekolah dasar di desa Pagar Gunung diantaranya: gangguan dalam kehidupan sehari-hari, antisipasi positif, penarikan diri, penggunaan berlebihan, dan toleransi. 2) Aspek *smartphone* addiction yang paling banyak terjadi pada siswa sekolah dasar di desa Pagar Gunung adalah penggunaan berlebihan dan toleransi. Sedangkan aspek adiksi *smartphone* paling jarang dialami oleh siswa sekolah dasar di desa Pagar Gunung adalah aspek gangguan dalam kehidupan sehari-hari, antisipasi positif, dan penarikan diri. 3) Adiksi *smartphone* menyebabkan kualitas komunikasi siswa dengan lingkungan sekitar menjadi kurang baik, hal ini dikarenakan siswa lebih banyak menghabiskan waktunya dengan *smartphone* sehingga waktu yang digunakan untuk berinteraksi dengan keluarga dan lingkungan sekitar menjadi sedikit. 4) Penggunaan *smartphone* oleh siswa sekolah dasar di Desa Pagar Gunung diantaranya: Sebagai media untuk mencari hiburan, mengerjakan tugas sekolah salah satunya dengan mencari jawaban di mesin pencari google. *Smartphone* juga digunakan sebagai media komunikasi antara guru dan siswa jika diperlukan.

Kata kunci : Adiksi *Smartphone*, Siswa, Pembelajaran Daring

PENDAHULUAN

Pada tahun 2019, dunia dilanda pandemi yang disebabkan oleh virus bernama corona atau dikenal dengan COVID-19 (corona virus diseases-19). Sehingga sejak 11 Maret 2020, virus COVID-19 ditetapkan sebagai pandemi oleh organisasi kesehatan dunia (WHO). Statistik penyebaran virus COVID-19, penyebarannya sangat cepat dan mengkhawatirkan. Pada 24 Maret 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan di Masa Darurat Penyebaran COVID-19. Pemberitahuan tersebut menjelaskan bahwa proses pembelajaran akan dilakukan secara mandiri di rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh. Situasi ini mengharuskan setiap orang untuk tetap berada di rumah, bekerja, beribadah dan belajar dari rumah, lembaga pendidikan harus menerapkan peraturan pemerintah untuk melakukan inovasi teknologi pembelajaran pada saat terjadi bencana

atau pandemi global, serta meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran daring (Syarifudin, A.S. 2020).

Pelaksanaan pembelajaran pada era pandemi mengakibatkan peningkatan frekuensi pemakaian *smartphone* dan menciptakan perubahan kegiatan siswa. Pada masa pembelajaran daring siswa sangat banyak menghabiskan waktu di depan *smartphone* penggunaan internet dan yang awalnya *offline* menjadi serba *online*. Implementasi kebijakan tersebut meningkatkan penggunaan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari dan terjadinya *smartphone Addiction* pun akan sangat tinggi, sehingga pelajar perlu mengetahui cara penggunaan internet secara bijak agar sesuai dengan keperluannya.

Penggunaan media *online* atau daring menjadi salah satu solusi untuk membuat peserta didik mampu dalam memahami pelajaran. Pembelajaran daring menggunakan media *online smartphone* telah dilakukan oleh siswa sekolah dasar di desa Pagar Gunung. Beberapa aplikasi yang menjadi media

belajar daring yang digunakan yaitu, *Zoom Meeting*, dan *Whatsapp Group*. Materi yang disampaikan menggunakan, rekaman video singkat, bahan bacaan, dan buku lembar kerja siswa (LKS). Metode pembelajaran daring ini tidak selalu memiliki persepsi negatif, metode pembelajaran daring ini masih dapat dikatakan efisien karena pembelajaran daring dengan penggunaan aplikasi media belajar daring dapat menumbuhkan kemandirian belajar siswa.

Penggunaan *smartphone* jika penggunaannya berlebihan dapat mengakibatkan kecanduan. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan juga menimbulkan dampak-dampak negatif. Salah satu dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yaitu mampu menyebabkan perilaku anak kurang baik, apabila dalam penggunaannya tidak ada pengawasan yang tepat dari orang tua. Anak-anak yang sering menggunakan *smartphone* secara berlebihan, maka akan menimbulkan adiksi terhadap penggunaan *smartphone*

Kwon et al. (2013) menyatakan bahwa konsep adiksi *smartphone*

semacam adiksi perilaku memiliki sejumlah kriteria mirip dengan ketergantungan suatu zat, adiksi *smartphone* adalah pola atau perilaku tidak bisa beradaptasi karena penggunaan *smartphone* Kim et al. (2014) menjelaskan bahwa konsep adiksi *smartphone* dipandang sebagai jenis kecanduan perilaku yang ditandai oleh masalah dengan kontrol diri. Kwon et al. (2013) memperoleh enam aspek kecanduan *smartphone* yaitu gangguan dalam kehidupan sehari-hari, antisipasi positif, penarikan diri, hubungan berorientasi dunia maya, penggunaan berlebihan, dan toleransi .

Pada hari Senin (03/01/2022), pembelajaran tatap muka (PTM) diterapkan kembali di seluruh Indonesia dengan syarat wilayah yang capaian vaksin dosis dua bagi pendidik dan tenaga pendidikan mencapai 80% dan 50% bagi masyarakat lansia. Setelah masa pembelajaran daring selesai, sistem pembelajaran tatap muka diberlakukan kembali namun siswa SDN 35 Bengkulu Tengah khususnya siswa yang tinggal di Desa Pagar Gunung tetap menggunakan

smartphone dalam kesehariannya. Peneliti ingin mengetahui bagaimana ketergantungan *smartphone* pada siswa sekolah dasar di desa Pagar Gunung setelah masa Pembelajaran daring.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Menurut Saryono (2010:49), penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, mendeskripsikan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur, atau digambarkan dengan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015:13), penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek alamiah, peneliti sebagai alat kuncinya.

Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif bertujuan untuk menunjukkan gambaran adiksi *smartphone* pada siswa sekolah dasar di desa Pagar Gunung, Bengkulu Tengah setelah masa pembelajaran daring. Dengan kata lain penelitian ini

menggambarkan keadaan objek atau peristiwa, peneliti mendapatkan kesimpulan yang terjadi dari adiksi *smartphone* oleh siswa di pedesaan setelah masa pembelajaran daring.

Subjek penelitian yang diteliti merupakan siswa kelas 6 Sekolah Dasar dan orangtua siswa. Penelitian ini menerapkan teknik *purposive sampling*, peneliti memilih informan yang dirasa sangat mengetahui tentang apa yang diinginkan oleh peneliti.

Lokasi penelitian di Desa Pagar Gunung, Kecamatan Semidang Lagan, Kabupaten Bengkulu Tengah, Provinsi Bengkulu.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan peneliti adalah dengan melihat secara langsung ke lokasi penelitian, wawancara mendalam yang tujuannya untuk saling mengetahui pendapat tentang suatu objek yang diteliti, dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data tambahan, atau data pendukung melalui dokumen-dokumen yang ada kaitanya dengan penelitian. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data*

reduction, data display, dan conclusion drawing/verification.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pagar Gunung merupakan salah satu desa yang menerapkan belajar mandiri secara *online* selama masa pandemi. Proses belajar mengajar di desa Pagar Gunung pada tahun 2020 dilakukan secara daring. Proses belajar mengajar dilakukan oleh guru melalui zoom dengan memaparkan materi kepada siswa, selain itu siswa juga diberikan tugas yang harus dikerjakan serta proses pengumpulan tugas pun dilakukan secara daring dengan difoto. Siswa yang sebelum diterapkannya belajar daring tidak terbiasa dan jarang menggunakan *smartphone* diharuskan untuk dapat menggunakan *smartphone*.

Siswa di desa Pagar Gunung merasakan dampak akibat penggunaan *smartphone* saat diberlakukannya pembelajaran secara daring yaitu adanya ketergantungan media *smartphone*. Penggunaan *smartphone* secara terus menerus membuat siswa tidak bisa mengontrol penggunaan *smartphone*

dalam kehidupan sehari-hari baik penggunaan *smartphone* dalam mencari informasi di bidang akademik maupun penggunaan *smartphone* untuk mencari hiburan.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada informan maka bisa dikatakan juga bahwa siswa mengalami ketergantungan *smartphone*, orangtua yang kurang mengawasi dan kurang membatasi penggunaan *smartphone* oleh anaknya juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan adiksi *smartphone* oleh siswa. Dalam penelitian ini menunjukkan adanya adiksi *smartphone* pada siswa. Siswa di desa Pagar Gunung menggunakan *smartphone* untuk aktivitas pembelajaran. Namun, setiap objek yang memiliki kelebihan pastinya juga memiliki kekurangan. Tidak hanya berdampak positif, *smartphone* juga memiliki dampak negatif diantaranya mengganggu perkembangan siswa sehingga menjadi tidak fokus pada lingkungan sekitar di sekeliling, termasuk ketika sedang belajar, membuat turunya prestasi belajar peserta didik, mengganggu kesehatan dikarenakan

dampak radiasi yang timbul dari *smartphone*. Peneliti akan menguraikan hasil analisis beberapa aspek *smartphone addiction* menurut konsep dari Kwon et al. (2013) yang dikaitkan dengan hasil penelitian :

a. Gangguan dalam kehidupan sehari-hari adalah kondisi ketika pengguna *smartphone* tidak mengerjakan pekerjaan yang telah direncanakan. Pengguna *smartphone* juga mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi pada pekerjaan mereka karena terus memikirkan *smartphone* mereka. Selain itu, pengguna *smartphone* menghabiskan banyak waktu untuk menggunakan *smartphone* sehingga mengakibatkan timbulnya rasa sakit di kepala, di pergelangan tangan atau di belakang leher, dan beberapa tempat lainnya. Hanya 1 dari 3 siswa yang menjadi informan dalam penelitian ini yang termasuk pada aspek gangguan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil wawancara aspek ini tidak begitu berdampak pada siswa.

b. Antisipasi positif

Antisipasi positif adalah perasaan bersemangat untuk menjadikan *smartphone* sebagai sarana untuk mengurangi atau menghilangkan stres. Pengguna *smartphone* akan memiliki perasaan hampa tanpa *smartphone*. Bagi sebagian besar pengguna, *smartphone* bukan hanya perangkat berkomunikasi dan alat untuk bermain game. *Smartphone* merupakan dianggap sebagai teman yang memberikan kesenangan, mengurangi kelelahan, mengurangi rasa cemas, dan memberikan rasa aman sehingga pengguna *smartphone* akan bersemangat untuk terus menerus menggunakan *smartphone*. Aspek antisipasi positif juga jarang dialami oleh siswa di Desa Pagar Gunung,

Berdasarkan gejala antisipasi positif menurut Kwon, hanya 1 dari 3 informan yang mengalami aspek ini dan terbukti dengan Ronal menjadikan *smartphone* sebagai teman yang memberikan kesenangan, mengurangi rasa cemas, dan memberikan rasa aman saat sendirian.

c. Penarikan diri

Penarikan diri adalah kondisi ketika pengguna *smartphone* merasa tidak sabar, resah dan tidak dapat menoleransi keadaan tanpa *smartphone*. Hal ini ditunjukkan melalui perilaku penggunaan *smartphone* yang terus-menerus memikirkan *smartphone* yang dimiliki meskipun sedang tidak menggunakannya. Selain itu, penarikan diri juga ditunjukkan ketika mengalami perubahan emosional seperti merasa marah ketika terganggu saat menggunakan *smartphone* yang dimilikinya.

Berdasarkan hasil wawancara kepada informan di Desa Pagar Gunung, Aspek ini terjadi karena terbiasa menggunakan *smartphone*. Kurang pengawasan dan batasan dalam menggunakan *smartphone*, sehingga pengguna *smartphone* merasa tidak sabar, resah dan tidak dapat menoleransi keadaan tanpa *smartphone*

d. Berorientasi dunia maya

Berorientasi dunia maya adalah kondisi ketika seseorang memiliki hubungan pertemanan yang lebih erat

dalam jejaring sosial (*social network*) pada *smartphone* dibandingkan dengan teman di kehidupan yang sebenarnya. Hal ini menyebabkan pengguna tersebut mengalami perasaan kehilangan yang tidak terkendali ketika tidak dapat menggunakan *smartphone* dan terus menerus memeriksa *smartphone* yang dimilikinya. Kondisi ini dialami 2 dari 3 siswa yang menjadi informan dalam penelitian ini.

e. Penggunaan berlebihan

Penggunaan berlebihan adalah penggunaan *smartphone* secara berlebihan dan tidak terkendali. Penggunaan berlebihan menyebabkan pengguna lebih memilih untuk mencari pertolongan melalui *smartphone* daripada meminta bantuan orang lain. Selain itu, perilaku lainnya adalah pengguna selalu mempersiapkan pengisian daya *smartphone* dan merasakan dorongan untuk terus menggunakan *smartphone*.

Penggunaan berlebihan merupakan aspek yang terjadi pada mayoritas anak sekolah dasar di Desa Pagar Gunung sebagai bentuk dari

smartphone addiction, terbukti dengan adanya penggunaan *smartphone* terus-menerus yang telah dijelaskan melalui wawancara dengan siswa dan orangtua siswa sekolah dasar di Desa Pagar Gunung. Orangtua dari 3 siswa yang menjadi informan dalam penelitian ini mengatakan anaknya menggunakan *smartphone* secara berlebihan, rata-rata penggunaan *smartphone* oleh siswa di Desa Pagar Gunung yaitu 6-7 jam sehari. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada siswa, siswa selalu menyiapkan pengisi daya saat menggunakan *smartphone*.

f. Toleransi

Toleransi adalah kondisi ketika pengguna *smartphone* selalu gagal untuk mengendalikan penggunaan *smartphone*. Individu dengan kecanduan *smartphone* akan menunjukkan kesulitan untuk menghentikan diri saat menggunakan *smartphone*.

Aspek toleransi juga terjadi pada mayoritas siswa sekolah dasar di Desa Pagar Gunung sebagai bentuk dari *smartphone addiction*, berdasarkan wawancara yang telah dilakukan

peneliti, siswa dan orangtua dari 3 siswa yang menjadi informan dalam penelitian ini mengatakan bahwa siswa tidak bisa mengendalikan diri dalam penggunaan *smartphone*, bahkan siswa tidak menghiraukan ketika orangtua memperingati untuk tidak menggunakan *smartphone* terlalu lama.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa sekolah Dasar di Desa Pagar Gunung mengalami adiksi *smartphone*, menggunakan *smartphone* secara berlebihan. Adiksi *smartphone* menyebabkan kualitas interaksi siswa dengan keluarga dan lingkungan sekitar menjadi kurang baik, hal ini dikarenakan siswa lebih banyak menghabiskan waktunya dengan *smartphone* sehingga waktu yang digunakan untuk berinteraksi dengan keluarga dan lingkungan sekitar menjadi sedikit..

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka peneliti menyimpulkan bahwa :

1. adiksi *smartphone* oleh siswa di pedesaan setelah masa

pembelajaran daring di desa Pagar Gunung sebagai berikut: gangguan dalam kehidupan sehari-hari, antisipasi positif, penarikan diri, penggunaan berlebihan, dan toleransi.

2. Aspek *smartphone addiction* yang paling banyak terjadi pada siswa sekolah dasar di desa Pagar Gunung adalah penggunaan berlebihan dan toleransi. Aspek tersebut dianggap paling berdampak pada siswa sebagai bentuk dari adiksi *smartphone* dilihat dari adanya penggunaan *smartphone* secara terus-menerus oleh siswa. Sedangkan aspek adiksi *smartphone* paling jarang dialami oleh siswa sekolah dasar di desa Pagar Gunung adalah aspek gangguan dalam kehidupan sehari-hari, antisipasi positif, dan penarikan diri.
3. Orangtua memberikan *smartphone* sebagai fasilitas belajar daring namun kurang mengawasi dan membatasi penggunaan *smartphone* menjadi salah satu faktor penyebab adiksi

smartphone oleh siswa. Adiksi *smartphone* menyebabkan kualitas dan kuantitas komunikasi siswa dengan lingkungan sekitar menjadi kurang baik, hal ini dikarenakan siswa lebih banyak menghabiskan waktunya dengan *smartphone* sehingga waktu yang digunakan untuk berinteraksi dengan keluarga dan lingkungan sekitar menjadi sedikit.

4. Penggunaan *smartphone* oleh siswa sekolah dasar di Desa Pagar Gunung diantaranya: untuk mencari hiburan dan bermain game online

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak terkait, diantaranya: Bagi orangtua di desa Pagar Gunung diharapkan dapat mengontrol dan membatasi penggunaan *smartphone* yang berlebihan oleh anak. Selain kesadaran yang ada dalam diri anak faktor lain yang bisa mengontrol penggunaan *smartphone* yaitu pengawasan dari orangtua.

Bagi pembaca umum diharapkan bagi pembaca secara umum dapat menambah pengetahuan dan informasi mengenai adiksi *smartphone* yang mungkin pengetahuan ini bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Keenam aspek adiksi *smartphone* juga berdampak terhadap kualitas komunikasi siswa dengan lingkungan sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Kim, D., Lee, Y., Lee, J., Nam, J.K & Chung, Y. (2014) Development of Korean *smartphone addiction* proneness scale for youth. *PLoS ONE*, Vol. 9 No. 5. 1/8. doi:10.1371/journal.pone.0097920.
- Kim, H-J., Min, J-Y., Min, K-B., Lee, T-J., & Yoo, S. (2018) Relationship among family environment, selfcontrol, friendship quality, and adolescents' *smartphone addiction* in South Korea: Finding from nationwide data. *Research Article PloS ONE* Vol. 13 No. 2. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0190896>
- Kwon, M., Lee, J-Y., Won, W-Y., Park, J-W., Min, J-A., Hahn, C., Kim, D-J (2013). Development and validations of a *smartphone addiction* scale (SAS). *PloS ONE*. Vol.8. No. 2. 1/7. doi: 10.1371/journal.pone.0056936.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung: CV Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Saryono. 2010. *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: PT. Alfabeta
- Sulisworo, Dkk. 2020. *Praktik Pembelajaran Online Era Covid-19*. Yogyakarta: CV MARKUMI
- Syarifudin, A.S. 2020. Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Vol. 5. No. 1. 31/34
- Wahyuni, Dkk. 2021. Adiksi: Prevelensi, Pencegahan, Dan Model Penanganan. *Prosiding Seminar Internasional Dan Pelatihan Daring*. <https://statik.unesa.ac.id/bk/file/61c168b2-8cd4-4ee8-b9e681af21c2df57.pdf>
- World HealtOrganization Indonesia. Penyakit Coronavirus 2019 (2019) ikhtisar kegiatan-2. Whi.int : <https://www.who.int>