

## DAMPAK HANDPHONE PADA SISWA DI SMA NEGERI 1 HARAU

**Dona Despika Susanti**

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Email: [donadespika196@gmail.com](mailto:donadespika196@gmail.com)

**Fadhilla Yusri**

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Email: [fadhillyusri@gmail.com](mailto:fadhillyusri@gmail.com)

***Abstract.** Mobile is a long-distance communication tool that is in the form of a mini and can be carried anywhere. Mobile is very much useful if we can use it properly. If we misuse it, the negative impact will be much more that will occur. Mobile in this modern era is like a staple food for every group, especially students. The purpose of this study was to see the impact of mobile applications on student behavior at SMA 1 Harau. This study uses a qualitative descriptive approach, namely a study with field observations, then describes the data that has been analyzed to draw conclusions. Collecting data by way of observation and interviews. The results of the study show that students spend more time with mobile phones than other useful activities, causing students to become addicted to mobile phones. Excessive use of mobile phones has negative impacts such as starting to become addicted to the internet, games, and so on. Most students feel preoccupied with games on their cellphones compared to interacting with their friends in the real world. Often by holding a cellphone, sometimes there are students who don't listen to the words of their parents and some are even angry with their parents when talking to them. The positive side of using a cellphone is very much if we are smart at operating cellphone applications properly. With mobile phones we can communicate long distances, can be used for entertainment when we are bored, add friends, find out information faster, and so on.*

***Keywords:** Impact, Mobile, and Students*

**Abstrak.** Handphone adalah alat komunikasi jarak jauh yang berbentuk mini dan bisa dibawa kemana-mana. Handphone sangat banyak manfaatnya jika kita bisa menggunakan dengan baik. Apabila kita salah guna maka dampak negatif akan jauh lebih banyak yang akan terjadi. Handphone pada zaman modern ini ibarat menjadi makanan pokok oleh setiap kalangan terutama siswa. Tujuan dari penelitian ini untuk melihat dampak aplikasi handphone pada perilaku siswa di SMA 1 Harau. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yakni suatu penelitian dengan observasi lapangan, kemudian mendeskripsikan data yang telah dianalisis untuk ditarik kesimpulan. Pengumpulan datanya dengan cara observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih banyak menghabiskan waktunya dengan handphone dibandingkan dengan kegiatan yang bermanfaat lainnya, sehingga mengakibatkan siswa menjadi kecanduan handphone. Penggunaan handphone secara berlebihan berdampak negatif seperti mulai kecanduan internet, game, dan lain sebagainya. Sebagian besar siswa merasa asik dengan games yang ada di handphonenya dibandingkan berinteraksi dengan teman-temannya di dunia nyata. Seringkali dengan memegang handphone, siswa kadang ada yang tidak mendengarkan perkataan orang tuanya bahkan ada yang marah dengan orang tuanya

---

Received Februari 30, 2023; Revised Maret 2, 2023; Maret 22, 2023

\* Dona Despika Susanti, [donadespika196@gmail.com](mailto:donadespika196@gmail.com)

ketika berbicara dengannya. Sisi positif dari menggunakan handphone sangat banyak kalau kita pintar mengoperasikan aplikasi handphone dengan baik. Dengan handphone bisa melakukan komunikasi jarak jauh, bisa untuk hiburan dikala kita bosan, menambah teman, mengetahui informasi lebih cepat, dan lain sebagainya.

**Kata Kunci:** Dampak, Handphone, dan Siswa

## **LATAR BELAKANG**

Sekarang ini manusia merasa gembira dengan kemajuan teknologi. Namun, disisi lain hal ini sangat mengkhawatikan karena dengan pesatnya kemajuan teknologi sekarang ini berpotensi memunculkan dampak buruk bagi anak terutama siswa. Jika hal ini tidak dibarengi dengan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT maka bisa saja sikap dan perilaku siswa akan rusak. Zaman modern ini banyak sekali teknologi yang berguna untuk memudahkan segala keperluan manusia. Sekarang sangat banyak jenis teknologi yang tidak terhitung banyaknya dijumpai di era modern ini. Contohnya adalah handphone yang sangat populer. Hampir semuanya sekarang sudah mempunyai handphone. “Apalagi jangankan remaja dan anak-anak, orang tua pun ada yang sangat menyukai handphone sampai disebut dengan *cell phone enthusiast*” (Wahyu Novitasari, 2016).

Dalam kehidupan sekarang ini, handphone sudah menjadi hal biasa bagi siswa. Saat sekarang ini handphone bukan barang yang tabuh lagi, sekarang handphone sudah menjadi ibarat makanan sehari-hari oleh semua kalangan, baik dari golongan bawah rata-rata sudah memiliki handphone bahkan orang kaya sudah menjadi hal yang biasa dengan handphone tersebut.

Sekarang dengan handphone kita bisa mengetahui dunia luar dan mengakses informasi dengan serba cepat. Dengan demikian, beruntung bagi yang menggunakan handphone. Dalam kehidupan sehari-hari dengan handphone bisa mendapatkan informasi dengan cepat, bisa komunikasi jarak jauh, menambah wawasan pengetahuan, untuk belajar, dan lain sebagainya. Handphone sekarang ini sudah menjadi sahabat bagi yang memilikinya. Handphone menyediakan banyak sekali manfaat yang bisa kita dapat jika kita menggunakannya dengan baik dan bijak. Contohnya saja dengan handphone kita bisa berkomunikasi jarak jauh, mendapatkan informasi dengan cepat, menambah pengetahuan dan lain sebagainya. Begitu pula sebaliknya, jika kita menggunakan handphone tidak semestinya maka dampak buruk akan terjadi sedemikian rupa banyaknya, membuat malas

belajar, mengganggu konsentrasi, merusak mata, mengurangi interaksi di dunia nyata, dan lain sebagainya (Nurul Pangesty, 2019).

Perilaku adalah respons individu terhadap stimulus atau tindakan yang dapat diamati, baik yang disadari maupun yang tidak disadari, dengan frekuensi, durasi, dan tujuan tertentu. Perilaku merupakan suatu aktivitas yang mengalami perubahan pada diri seseorang. Perubahan itu dapat berupa dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perilaku adalah respons individu terhadap stimulus atau tindakan yang dapat diamati, baik yang disadari maupun yang tidak disadari, dengan frekuensi, durasi, dan tujuan tertentu. Perilaku merupakan kumpulan faktor yang saling berinteraksi (Wawan dan Dewi, 2010).

Penggunaan handphone secara berlebihan berdampak negatif seperti membuat seseorang menjadi candu dengan aplikasi yang ada pada handphone, asik dengan game sendiri, handphone dapat merusak pikiran kita dengan menampilkan hal-hal yang tidak sewajarnya dilihat oleh remaja. Siswa saat sekarang ini sangat menikmati keasikan menggunakan handphone baik di rumah, di sekolah, dan di lingkungan dimana saja ia berada. Sebagian besar siswa merasa asik dengan games dan aplikasi-aplikasi yang ada di handphonenya dibandingkan berinteraksi dengan teman-temannya di dunia nyata. Seringkali dengan memegang handphone, siswa kadang tidak mengindahkan perkataan gurunya.

Siswa di SMA Negeri 1 Harau sekarang lebih mementingkan handphonenya daripada yang lain. Dengan keasikan dengan handphone sehingga ketika disuruh belajar, mereka tidak peduli. Apalagi ketika siswa sudah bermain games ataupun membuka aplikasi-aplikasi yang lain untuk menengok ke kiri kanan saja mereka tidak mau. Bahkan ketika ada orang yang menyapa ia tidak menghiraukannya. Boleh dikatakan jika ada petir yang menyambar disampingnya mungkin ia tidak tahu saking asiknya dengan aplikasi-aplikasi yang ada di handphonenya tersebut.

Artikel ini ditulis bertujuan untuk dapat kita lihat dan kita ketahui dampak handphone pada perilaku siswa, memberikan manfaat kepada penulis dalam mengembangkan ilmu bimbingan dan konseling yang telah dipelajari selama ini, juga untuk memenuhi syarat kelulusan dari PPL berdasarkan domisili, dan yang sangat penting untuk melihat dan mengetahui dampak handphone pada perilaku siswa di SMA Negeri 1 Harau.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang didasarkan pada filosofi post-positivis yang digunakan untuk mempelajari objek-objek alam seperti tindakan, persepsi, motivasi dan tindakan (Sugiyono, 2010:8). Penelitian ini bersifat deskriptif karena bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang kondisi yang sudah ada sebelumnya, yaitu kondisi kondisi pada saat penelitian dilakukan (Suharsimi Arikunto, 2013:23). Penelitian deskriptif ini digunakan untuk menggambarkan fakta yang ada dengan mewawancarai siswa di SMA Negeri 1 Harau dan mendeskripsikan pengaruh aplikasi handphone terhadap perilaku siswa.

Salah satu pengamatan yang dilakukan saat mengumpulkan data adalah dengan terjun langsung ke lapangan untuk melihat apa yang terjadi. Selain itu, wawancara yang digunakan dalam wawancara responden adalah wawancara tidak teratur yang tidak memerlukan penggunaan pedoman wawancara untuk pengumpulan data. Setelah semua data terkumpul, peneliti memaparkan hasil wawancara yang dilakukan untuk menarik kesimpulan tentang dampak aplikasi handphone pada perilaku siswa di SMA Negeri 1 Harau.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Dampak Handphone Pada Siswa di SMA Negeri 1 Harau**

Dilihat kelakuan siswa sekarang, rata-rata siswa sekarang di SMA Negeri 1 Harau yang mempunyai handphone kelihatan seperti orang yang tidak karuan, siswa seperti memiliki dunia sendiri. Siswa di SMA Negeri 1 Harau ketika handphone sudah di tangan akan lebih senang dengan aplikasi yang ada di handphonenya daripada orang-orang yang ada di sekitarnya atau pun bermain di luar bersama teman-temannya di dunia nyata. Siswa di SMA Negeri 1 Harau sekarang lebih mementingkan handphonenya daripada yang lain. Dengan keasikan memainkan aplikasi yang di handphone sehingga ketika disuruh belajar mereka tidak peduli. Apalagi ketika siswa tersebut sudah bermain games, untuk menengok ke kiri kanan saja mereka tidak bisa. Bahkan ketika ada orang yang

menyapa ia tidak menghiraukannya. Boleh dikatakan jika ada petir yang menyambar disampingnya mungkin ia tidak tahu saking asiknya dengan aplikasi-aplikasi yang ada di handphonenya tersebut. Inilah suatu kondisi yang sedang marak-maraknya yang terjadi sekarang di SMA Negeri 1 Harau.

Siswa selalu membawa handphonenya ke sekolah. Ketika guru sedang menjelaskan pelajaran siswa sulit mencerna pelajaran yang disajikan di depan kelas dan fokusnya teralihkan ke handphone yang mereka genggam saat pelajaran yang disampaikan guru. Karena ulah siswa tersebut yang terobsesi melihat aplikasi yang ada di handphonenya dibandingkan memperhatikan guru yang berbicara di depan kelas. Jika dibiarkan siswa terus-menerus dengan handphonenya tersebut ini bisa membuat prestasi siswa di SMA Negeri 1 Harau akan menurun. Adapun dampak negatifnya adalah:

1. Membuat siswa menjadi candu

Kesenangan yang timbul ketika menggunakan handphone dengan beragam aplikasi yang ada seperti WhatsApp, Instagram, Facebook, Twitter, Telegram, dan aplikasi yang lain yang menimbulkan kesenangan tersendiri bagi para pengguna handphone. Siswa di SMA Negeri 1 Harau sangat kecanduan dengan handphonenya tersebut. Kapan dan dimanapun siswa selalu dengan handphone yang dimilikinya.

2. Pola tidur menjadi terganggu

Dilihat dari pengamatan yang saya lakukan di SMA Negeri 1 Harau serta wawancara dengan siswa dan guru-guru di SMA Negeri 1 Harau, kadang semalaman mereka tidak tidur ulah handphone yang selalu dipegangnya. Setiba di sekolah siswa tidur dikelas. Jika ditanya, ternyata mereka tidak tidur karena sibuk dengan handphonenya.

3. Membuat seseorang menjadi malas belajar

Siswa di SMA Negeri 1 Harau yang terobsesi oleh handphonenya, dimana dan kapan saja pikiran mereka hanya handphone dan handphone. Siswa hanya peduli dengan handphonenya dibandingkan dengan pelajarannya. Sebab handphone bagi siswa SMA Negeri 1 Harau adalah sahabat sejatinya. Akibat dengan keasikkan dengan handphone siswa tidak lagi ingin belajar. Siswa di SMA Negeri 1 Harau menjadi malas untuk melihat buku pelajaran. Kadang

ketika guru menjelaskan pelajarannya mereka asik juga dengan handphonenya. Jangankan mendengarkan gurunya untuk melihat saja mereka malas kaerena ulah handphone dengan begitu banyak aplikasi yang membuat para siswa menjadi senang mengoperasikannya.

4. Mengganggu konsentasi belajar siswa

Sebaiknya ketika sedang belajar siswa benar-benar melihat dan memahami buku pelajarannya. Siswa di sekolah kalau belajar hendaknya tidak menyandingkan pelajarannya dengan handphonenya supaya pelajaran yang dijelaskan oleh guru bisa masuk dan diperoleh ilmunya. Namun, siswa di SMA Negeri 1 Harau ketika belajar mereka tidak fokus ke pelajarannya itu, mereka malah asik di belakang memainkan handphone masing-masing dengan aplikasi yang beragam yang mereka lihat. Akibat handphone yang ada digenggamannya itu sangat mengganggu sekali konsentrasi belajar mereka. Siswa lebih terfokus kepada handphone daripada guru yang sudah sedemikian rupa berkoar-koar di depan kelas supaya siswa bisa fokus kepada pelajarannya. Namun, kenyataannya siswa lebih asik memainkan aplikasi yang ada di handphonenya.

5. Perkembangan siswa menjadi terganggu

Handphone dengan sangat banyak aplikasi yang ada di dalamnya sehingga kita bisa menggunakannya. Siswa di SMA Negeri 1 Harau memakai handphone terkadang digunakan untuk kecurangan. Contohnya saja saat ulangan harian misalnya, siswa dengan seenaknya mengirim dan meminta jawaban kepada teman. Dengan hal tersebut membuat perkembangan siswa tidak baik. Ada juga siswa dengan handphone mereka melihat gambar, tulisan, bahkan video yang tidak senonoh di handphonenya tersebut. Apabila keseringan melihat seperti itu akan mengganggu perkembangan siswa di SMA Negeri 1 Harau.

6. Membahayakan mata dan merusak otak

Siswa jika menggunakan handphone sangat sering dan lama akan berakibat kepada mata dan otak. Cahaya yang dipancarkan oleh handphone akan merusak mata karena cahaya yang akan masuk ke mata kita. Apalagi kita memainkan handphone di tempat yang gelap sangat berpotensi bagi mata

kita. Cahaya yang dipancarkan handphone di tempat yang gelap itu semua akan masuk ke mata kita. Membuat mata kita menjadi memerah dan barair. Siswa di SMA Negeri 1 Harau sering sekali melihat handphone dimana pun ia berada. Mereka tidak kenal waktu untuk melihat handphone tersebut.

7. Interaksi sosial di dunia nyata berkurang

Dilihat dari fakta lapangan yang saya lakukan bahwa siswa di SMA Negeri 1 Harau memperlihatkan interaksi dengan orang disekitarnya sangat minim sekali. Siswa di SMA Negeri 1 Harau lebih mementingkan handphonenya daripada dunia disekelilingnya. Siswa sibuk akan urusan masing-masing dengan aplikasi yang di handphonenya tersebut (Arifanto, 2013). Siswa di SMA Negeri 1 Harau sering atau bahkan bisa dikatakan setiap hari berkumpul dimana pun berada mereka asik dengan handphonenya tersebut. Mereka berkumpul tetapi sibuk dengan handphonenya masing-masing saja.

8. Sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku

Sebagian besar siswa SMA Negeri 1 Harau, merasa asik dengan games dan aplikasi-aplikasi lain yang ada di handphonenya dibandingkan berinteraksi dengan teman-temannya di dunia nyata. Seringkali dengan memegang handphone, siswa kadang ada yang tidak mendengarkan apa yang dikatakan oleh gurunya. Siswa tidak bisa menghargai siapa yang berbicara dengannya. Mereka menganggap lawan bicaranya sama besar dengannya. Contohnya sekarang yang lagi viral sekarang, saat guru bertanya dengan siswa ada yang menjawab seenaknya saja dengan jawaban “Kamu Nanya”. Dilihat dari kejadian tersebut, siswa tidak bisa menghargai seorang guru. Sekarang ini di SMA Negeri 1 Harau ada siswa yang dikeluarkan dari sekolah karena ulah aplikasi yang ada di handphonenya. Mereka menggunakan handphone sesuka hatinya saja dengan memposting foto berdua dengan pasangannya dengan berdekatan jarak duduknya. Boleh dikatakan berdempetan duduknya.

9. Siswa menjadi boros

Siswa di SMA Negeri 1 Harau hampir semua mempunyai handphone dalam genggamannya. Dengan handphone yang ada tentunya harus memiliki pulsa dan paket. Banyak siswa di SMA Negeri 1 Harau yang sangat boros dengan paket. Karena kalau untuk melihat aplikasi sekarang banyak yang

harus memiliki paket baru bisa dioperasikan aplikasi tersebut. Saat saya melakukan wawancara kepada siswa-siswa di SMA Negeri 1 Harau paket untuk sebulan kadang mereka hanya tahan sampai tiga minggu. Ada juga lebih baik uangnya beli paket daripada beli buku.

Selain dampak negatif, handphone juga memiliki dampak positif seperti untuk komunikasi jarak jauh baik dengan orang tua maupun teman, untuk mencari informasi tentang dunia luar, untuk menambah pengetahuan kita, untuk bahan melepaskan rasa gundah atau hiburan, untuk jualan online, dan lain sebagainya. Di SMA Negeri 1 Harau, kebanyakan siswa lebih terpengaruh oleh handphone yang berdampak negatif.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Sekarang zaman modern ini banyak sekali kita temukan teknologi yang membuat kita mudah melakukan sesuatu. Contohnya yaitu HP. Handphone semakin berkembang dan juga semakin canggih, sekarang sangat banyak sekali kita temukan handphone terutama dikalangan siswa/remaja. Dengan begitu, handphone memiliki banyak dampak positif bagi pengguna jika kita gunakan sebaik-baiknya. Sebaliknya, handphone akan menjerumuskan kita ke hal yang tidak baik kalau kita salah menggunakannya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada siswa di SMA Negeri 1 Harau, banyak siswa yang memiliki perilaku kurang baik yang dipengaruhi oleh handphone. Dampak positif dari handphone bisa untuk komunikasi jarak jauh, untuk mengetahui dunia-dunia luar yang kita akses lewat aplikasi, dapat menambah wawasan kita, bisa juga untuk hiburan, dan lain sebagainya. Tetapi jika kita salah menggunakan maka akan berdampak buruk bagi kita, contohnya saja perilaku siswa menjadi tidak baik, mengganggu konsentrasi belajar, pemborosan, dan sangat disayangkan membuat tingkah laku siswa menjadi tidak semestinya, kadang bisa melawan kepada gurunya akibat senangnya dengan handphone yang dimiliki. Sebagian besar siswa, merasa asik dengan games dan aplikasi-aplikasi lainnya yang ada di handphonenya dibandingkan berinteraksi dengan teman-temannya di dunia nyata. Seringkali dengan memegang handphone, siswa kadang ada yang tidak mendengarkan apa yang dikatakan oleh gurunya. Mereka hanya menganggap angina lalu saja.

Disini diharapkan orang tua dan guru dapat membantu siswa untuk bisa menyeimbangkan antara bermain handphone dengan kegiatan-kegiatan positif lainnya supaya tidak berdampak buruk kepada siswa lebih jauh.

## DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, S. (2013). *Management Penelitian*. Jakarta: PT Asdi Mahsatya.
- Beatus Mendelson Laka. *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Belajar Peserta Didik*. Jurnal Paedagogika dan Dinamika Pendidikan Vol 7, No 2 (Agustus 2012)
- Cangara, H. (2012). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Daradjat, Z. (2005). *Ilmu Jiwa Agama*. Jakarta: PT Bulan Bintang.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Gerungan. (2010). *Psikologi Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Kartono, K. (1996). *Pengantar Metodologi Riset Sosial*. Bandung: CV Mandar Maju
- Kasiem, K. (2015). *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi*. Jakarta: Prenada Group.
- Notoatmodjo. (2003). *Ilmu Kesehatan Masyarakat: Prinsip-Prinsip Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novitasari, W. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Nurhakim, S. (2015). *Dunia Komunikasi dan Gadget*. Jakarta: Bestari.
- Pangesty, N. (2019). *Pengaruh Handphone Terhadap Akhlak Siswa Dalam Berperilaku di SDN 060 Bengkulu Utara*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarman. (2012). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wawan dan Dewi. (2010). *Teori & Pengukuran Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Manusia Dilengkapi Contoh Kuesioner*. Yogyakarta: Nuha Medika.