

# Dampak Penggunaan *Smartphone* terhadap Pendidikan pada Remaja di Koto Duku Kelurahan Koto Lalang Kota Padang

Indah Rahayu Putri, Susi Fitria Dewi, Al Rafni, Nurman  
Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
FIS Universitas Negeri Padang

Corresponding Author: **Susi Fitria Dewi**  
E-mail: susifd@gmail.com

## ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan smartphone terhadap pendidikan pada remaja. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif yang membuat deskripsi atau gambaran secara sistematis dan akurat mengenai fakta-fakta serta hubungan antara fenomena yang diselidiki. Penelitian ini dilakukan di Koto Duku Kelurahan Koto Lalang, Kota Padang. Informan penelitian yaitu remaja pengguna smartphone. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Uji keabsahan data melalui teknik triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan smartphone terhadap pendidikan terbagi atas dua yaitu dampak negatif dan dampak positif penggunaan smartphone terhadap pendidikan pada remaja. Dampak negatif penggunaan smartphone pada remaja yaitu remaja menghabiskan waktunya hanya bermain smartphone, remaja menjadi lalai dengan tugas sekolahnya, remaja menjadi tidak fokus dalam belajar, terjadinya penurunan prestasi pada remaja, dan remaja menjadi konsumtif dalam penggunaan smartphone. Dampak positif penggunaan smartphone pada remaja yaitu memudahkan remaja dalam mencari informasi terkait dengan tugas sekolah dan memudahkan remaja berkomunikasi dengan guru dan sesama remaja.*

**Kata Kunci:** *penggunaan smartphone, remaja, Koto Duku*

## ABSTRACT

*This study aimed to describe the impact of the use of smartphones on education on the teen in Koto Duku kelurahan Koto Lalang, Padang City. The type of research used in this research is a descriptive qualitative research which makes the description or a systematic and accurate description of the facts and the relationship between the phenomena investigated. This research was conducted in Koto Duku Kelurahan Koto Lalang, Padang City. The research informants that the young smartphone users. Data collection techniques include observation, interview and documentation study. The technique of data analysis using the techniques of data reduction, data presentation and data verification. The test of the validity of the data through the technique of triangulation of sources. The results showed that the impact of the use of smartphones on education is divided into two, namely the negative impact and the positive impact of the use of smartphones on education in adolescents. The negative impact of smartphone usage in adolescents that teens spend time just playing smartphone, teenagers become inattentive to the duties of his school, teen be not the focus of the study, the occurrence of a decrease in achievement in adolescents, and adolescents become a consumer in the use of smartphones. The positive impact of*

*smartphone usage in adolescents that facilitate adolescents in the search for information related to school assignments and facilitate the teenagers communicate with teachers and fellow teens.*

**Keywords:** *smartphone, teenager, Koto Duku*



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.  
©2022 by author.

Received: Mar 18 2022

Revised: Agt 15 2022

Accepted: Agt 31 2022

## PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet di Indonesia pengguna *smartphone* di Indonesia dari tahun 2017 sampai dengan tahun 2019 adalah sebagai berikut:

Jumlah Pengguna *Smartphone* di Indonesia tahun 2017-2019

| Tahun | Jumlah Penduduk   | Jumlah Pengguna <i>Smartphone</i> |
|-------|-------------------|-----------------------------------|
| 2017  | 262 Juta Orang    | 143,26 Juta Orang                 |
| 2018  | 264,16 Juta Orang | 171,17 Juta Orang                 |
| 2019  | 266,91 Juta Orang | 196,71 Juta Orang                 |

Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2019

Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2019 di atas, dapat dilihat bahwa penggunaan *smartphone* di Indonesia setiap tahunnya selalu mengalami peningkatan. Pengguna *Smartphone* di Indonesia mayoritas berasal dari usia muda yaitu usia 15 tahun sampai dengan 17 tahun sebanyak 80%, usia 18 sampai dengan usia 24 tahun sebanyak 75%, dan usia 25 tahun sampai 34 tahun sebanyak 79% (Cahyo, 2017). Dari data statistik kepemilikan *smartphone* di Indonesia pada tahun 2018 mengemukakan bahwa yang menjadi peringkat pertama di dalam pengguna

*smartphone* ialah pada usia 16 sampai dengan 25 tahun sebanyak 79,20% (Kominfo, 2018). Menurut Mappiere (dalam Ali dan Asrori, 2012) masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi Wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi laki-laki.

Penggunaan *smartphone* memberikan dua dampak bagi penggunanya yaitu dampak positif dan negatif. Menurut Nikmah (2012), dampak positif penggunaan *smartphone* yaitu *smartphone* dapat berkirim email tanpa harus mengunjungi warnet terdekat, *smartphone* dapat mengetahui informasi penting yang terdapat dibelahan dunia manapun. Kemudian dengan adanya *smartphone* pemakai tidak perlu bersusah payah untuk melihat peta, karena *smartphone* digunakan sebagai alat navigator, dan dapat berkomunikasi secara mendunia atau lebih luas.

Sedangkan dampak negatif penggunaan *smartphone* menurut Nikmah (2012) adalah waktu luangnya banyak tersita untuk berkomunikasi atau main game. Banyak remaja yang menyimpan hal-hal yang berbau pornografi, menjadikan remaja tidak konsentrasi lagi dalam belajar, sangat mempengaruhi cara berfikir dan bersikap remaja, serta pemborosan

penggunaan uang untuk kuota internet dan pulsa.

Seyogyanya remaja dapat menggunakan *smartphone* sebagai penunjang dalam belajar sehingga dapat meningkatkan prestasinya. Remaja dapat menggunakan *smartphone* dalam mencari referensi-referensi dalam pelajaran sekolah serta dengan *smartphone* juga dapat meringankan tugas sekolah.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, remaja dalam menggunakan *smartphonenya* menghabiskan waktu kisaran 2 sampai 8 jam dalam sehari. Adapun aplikasi yang sering digunakan oleh remaja yaitu media sosial seperti *Whats App*, *Facebook*, dan *Instagram*. Aplikasi hiburan yang sering dimainkan remaja di Koto Duku yaitu *Tik Tok*, *Mobile Legend*, *PUBG* dan *Free Fire*. Dengan lamanya durasi waktu bermain *smartphone* pada remaja sehingga mengakibatkan remaja yang berstatus sebagai pelajar menjadi lalai dalam kewajibannya sebagai pelajar sehingga mengakibatkan banyaknya nilai remaja yang tidak tuntas disekolah.

## METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini adalah kualitatif-deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan *Smartphone* terhadap pendidikan remaja. Informan penelitian dipilih dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Informan penelitian ini adalah 12 orang remaja pengguna *smartphone* di Koto Duku Kelurahan Koto Lalang. Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan studi dokumentasi.

Uji keabsahan data melalui triangulasi sumber. Sumber dan data yang diperoleh yakni melalui tahap reduksi data, penyajian data dan verifikasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Soekanto (dalam Ali dan Asrori, 2012) menyebutkan masa remaja adalah suatu keadaan transisi dari masa kanak-kanak yang telah ditinggalkan, tetapi masa kedewasaan belum dijalani dengan sungguh-sungguh. Kebanyakan remaja belum bisa memanfaatkan *smartphonenya* kepada hal-hal yang positif. Sebab remaja masih dalam keadaan labil dan mencari jati dirinya. Hal ini dipertegas oleh Hurlock (dalam Ali dan Asrori, 2012) masa remaja sebagai masa labil yaitu dimana individu berusaha mencari jati dirinya dan mudah sekali menerima informasi dari luar dirinya tanpa ada pemikiran. Segala sesuatu pada masa remaja itu masih bersifat coba-coba dan karena itu sering kali timbul hal-hal yang kurang menyenangkan bagi diri sendiri.

Berdasarkan temuan dilapangan, peneliti menemukan dampak negatif dan positif penggunaan *smartphone* terhadap pendidikan pada remaja di Koto Duku. Berikut dampak negatif dan positif penggunaan *smartphone* terhadap pendidikan pada remaja di Koto Duku Kelurahan Koto Lalang.

### Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone* terhadap pendidikan

*Remaja menghabiskan waktu dengan smartphone*

Aktivitas yang dilakukan remaja dalam *smartphonenya* yaitu bermain sosial media, bermain game, dan mendengarkan musik. Remaja ketika bermain *smartphone* seringkali lupa dengan statusnya sebagai pelajar,

seharusnya remaja dapat memanfaatkan *smartphone* sebagai media untuk mencari informasi yang terkait dengan pelajaran yang ada disekolah.

*Remaja lalai dalam mengerjakan tugas sekolah*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti bahwasanya adanya remaja yang tidak mengumpulkan tugas pada waktu yang telah ditentukan oleh gurunya. Remaja menjadi lalai dalam mengerjakan tugas sekolahnya. Remaja lebih mementingkan bermain *smartphone* sehingga pekerjaan sekolah terabaikan. Kondisi ini berdampak pada pengurangan nilai karena tugas yang dikirim tidak tepat waktu dikerjakan.

*Remaja menjadi tidak konsentrasi dalam belajar*

Pada masa pandemi ini segala proses pembelajaran dilakukan secara daring. Remaja dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan *smartphone*. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan terdapat beberapa remaja ketika mengikuti proses belajar mengajar secara daring melalui aplikasi zoom atau berdiskusi melalui grup WhatsApp tidak mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Mereka justru disibukkan membuka aplikasi lain yang tidak berkaitan dengan proses pembelajaran.

*Menurunkan prestasi belajar remaja*

*Smartphone* adalah suatu perangkat elektronik yang memiliki unsur ketertarikan, sehingga membuat seseorang menjadi lebih tertarik untuk memiliki dan menggunakan perangkat tersebut. Oleh karena ketertarikan itu membuat seseorang menjadi lupa akan kodratnya sebagai makhluk sosial,

khususnya para remaja. Mereka hanya disibukkan dengan bermain *smartphone* tanpa sadar oleh kewajiban sebagai pelajar. Sehingga pada kenaikan kelas banyaknya nilai-nilai remaja yang tidak tuntas dan mengakibatkan remaja menjadi tinggal kelas.

*Remaja menjadi konsumtif dalam penggunaan smartphone*

Perilaku konsumtif yang dimaksud oleh peneliti adalah penggunaan kuota internet yang berlebihan pada remaja. Padahal pada saat masa pandemi saat ini seharusnya remaja lebih banyak menggunakan kuota untuk belajar dan juga remaja mendapatkan bantuan kuota internet dari menteri pendidikan. Namun pada kenyataannya remaja menggunakan kuotanya hanya untuk bermain game, media sosial, membuka aplikasi Tik Tok, dari pada belajar, sehingga menjadikan beban bagi orang tua.

### **Dampak Positif Penggunaan Smartphone terhadap Pendidikan**

*Smartphone mempermudah remaja dalam mencari tugas sekolah*

*Smartphone* merupakan sebuah alat yang selalu mengalami pembaharuan. *Smartphone* memberikan kemudahan pada seseorang dalam melakukan segala aktivitasnya dan juga mempermudah pekerjaan dari manusia. Hal tersebut juga dirasakan oleh para remaja. Kecanggihan *smartphone* memberikan fitur dan aplikasi yang memudahkan remaja dalam memperoleh informasi terkait dengan sekolah, mencari referensi dan lain sebagainya. Sehingga dapat membantu remaja dalam menyelesaikan tugas sekolahnya.

Selain itu, remaja memiliki grup dalam media sosial yang berguna untuk memberikan informasi seputar sekolah. Pada saat pandemi semua kegiatan pembelajaran yang dilakukan umumnya bersifat online. Guru memberikan informasi terkait dengan pembelajaran hanya melalui *smartphone*, begitu juga remaja dalam mengerjakan tugas selalu mencari referensi nya dari internet.

*Smartphone memudahkan remaja dalam melakukan komunikasi*

*Smartphone* memudahkan remaja dalam melakukan komunikasi. Hal ini terbukti dari hasil observasi dan wawancara peneliti, dimana pada masa pandemi, guru menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran. *Smartphone* memberikan wadah bagi guru dalam menyampaikan materi pelajarannya melalui aplikasi seperti Zoom dan WhatsApp. Dengan *smartphone* juga memudahkan remaja untuk bertanya kepada guru terkait dengan materi yang tidak dipahami.

## KESIMPULAN

Dampak penggunaan *smartphone* terhadap pendidikan pada remaja di Koto Duku sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis maka dapat diambil kesimpulan bahwasanya dalam penggunaan *smartphone* pada remaja, dikelompokkan menjadi dua yaitu dampak negatif dan dampak positif penggunaan *smartphone* terhadap pendidikan pada remaja di Koto Duku Kelurahan Koto Lalang.

Adapun dampak negatifnya yaitu remaja hanya menghabiskan waktu bermain *smartphone*, remaja

menjadi lalai dalam tugas sekolah, remaja menjadi tidak konsentrasi dalam belajar, terjadinya penurunan prestasi pada remaja dan remaja menjadi konsumtif. Sedangkan dampak positif penggunaan *smartphone* pada remaja di Koto Duku adalah memudahkan remaja dalam mencari informasi dan memudahkan remaja dalam berkomunikasi dengan guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad dan Asrori, Mohammad. 2012. *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Buletin APJII 2019.
- Cahyo, Dandi. 2017. Penggunaan *Smartphone* di Indonesia. [journal.foutasp.com./](http://journal.foutasp.com/) (18 April 2017)
- Darmadi, Hamid. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial*. Bandung: Alfabeta
- Sumaryono.2007. *Handphone dan Remaja*. Jakarta Rineka Cipta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Nikmah, Astin. 2012. Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Siswa. *Jurnal Dinas Pendidikan Surabaya*. Vol 5.