

SURVEI PERILAKU PENGGUNAAN *SMARTPHONE* DAN MANFAATNYA DI KALANGAN PELAJAR SEKOLAH MENENGAH ATAS

Sanggam Pardede¹, Lasma Siagian², Dearlina Sinaga³, Meliana Simanjuntak⁴
e-mail: sanggam.pardede@uhn.ac.id,

¹²³⁴Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen,
Sumatera Utara, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku penggunaan *smartphone* di kalangan pelajar SMA di Kota Tarutung, serta persepsi kebermanfaatan *smartphone* dalam pembelajaran. Merupakan penelitian kuantitatif dengan desain survei deskriptif. Populasi penelitian terdiri dari 3.604 pelajar, jumlah sampel ditentukan berdasarkan tabel Krejcie sebanyak 354 siswa pada tingkat kepercayaan 95% dan margin kesalahan 5%. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik teknik *stratified random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *smartphone* memiliki peran dualitas, yaitu sebagai alat bantu belajar yang sangat potensial dan sebagai sumber alternatif informasi pengetahuan. *Smartphone* menghadirkan tantangan bagi perkembangan sosial dan perilaku psikologi pelajar, *smartphone* juga mendorong perilaku yang dapat berdampak negatif seperti penurunan perilaku interaksi sosial, hubungan emosional, dan risiko perilaku perundungan *online* (*cyberbullying*). Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada tingkat SMA sehingga tidak dapat melakukan perbandingan di antara seluruh pengguna *smartphone* pada pelajar. Disarankan pada penelitian selanjutnya untuk mengambil data dari sampel yang meliputi seluruh satuan pendidikan.

Kata Kunci: Perilaku, *Smartphone*, perundungan online, Phubbing, Fomo

Abstract

This study aims to describe smartphone usage behaviors among high school students in Tarutung City, and students' perceptions of the benefits of smartphones for learning. It is a quantitative study with a descriptive survey design. The research population consists of 3,604 students, and the sample size was determined using the Krejcie table, with 354 students selected at a 95% confidence level and a 5% margin of error. Stratified random sampling was used to select the sample. The results show that smartphones serve a dual role, functioning as a highly valuable learning aid and an alternative source of knowledge. However, smartphones also present challenges to students' social and psychological development, potentially fostering negative behaviors, such as decreased social interactions, weakened emotional connections, and increased risk of cyberbullying. Students perceive smartphones as having a positive potential to support learning. A limitation of this research is that it only included high school students, limiting its generalizability across all student smartphone users. Future research is recommended to include samples from all levels of education.

Keyword: Behavior, *Smartphone*, Cyberbullying, Phubbing, Fomo

Pendahuluan

Salah satu masalah terbesar saat ini dalam dunia pendidikan adalah merebaknya penggunaan *smartphone* yang tidak terkendali di kalangan pelajar mulai tingkat sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Sementara itu, rujukan maupun panduan dalam mengatasi permasalahan ini belum tersedia dalam literatur di Indonesia, walaupun berbagai penelitian telah menunjukkan dampak negatif penggunaan *smartphone* baik fisik dan mental. Solusi yang diambil di sekolah umumnya hanya larangan bagi siswa untuk membawa *smartphone* ke sekolah, akan tetapi tampaknya hal tersebut bukanlah sebuah keputusan yang bijak karena siswa selalu berusaha menyeludupkan *smartphone* mereka ke sekolah yang secara tidak langsung siswa mengadopsi praktek penyimpangan perilaku.

Berdasarkan kajian dan pengamatan awal peneliti bahwa perilaku penggunaan *smartphone* di kalangan pelajar memiliki perbedaan dalam setiap wilayah karena perilaku ini berkaitan erat dengan sistem budaya, latar belakang ekonomi, unsur ketertarikan, dan perilaku-perilaku lain yang berkaitan dengan sistem pendidikan yang terdapat pada satu daerah. Oleh karenanya, penanganan masalah perilaku penggunaan *smartphone* dan manfaatnya di kalangan pelajar sudah sangat perlu diteliti secara mendalam pada setiap wilayah. Berbagai penelitian tentang dampak penggunaan *smartphone* atau yang dikenal dalam istilah Indonesia sebagai ponsel cerdas telah banyak dilakukan oleh peneliti. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa *smartphone* memengaruhi perkembangan mental anak-anak secara komprehensif (Hardell, 2018). Sebuah tinjauan tentang dampak *smartphone* terhadap siswa menyebutkan bahwa 60% *smartphone* digunakan oleh siswa hanya untuk media sosial dan permainan (Dhiman, 2022). Penelitian lain menyebutkan bahwa *smartphone* berdampak negatif terhadap kehidupan sosial dan masyarakat umum dan generasi muda (Gonçalves et al., 2020). *Pew Research Center* telah melaporkan 44% pelajar memiliki kecemasan apabila mereka tidak membawa *smartphone* (Anderson et al., 2024).

Ponsel cerdas adalah telepon seluler dengan komputer terintegrasi dan fitur-fitur lain yang pada awalnya tidak terkait dengan telepon, seperti sistem operasi (OS), penelusuran web, dan kemampuan untuk menjalankan aplikasi perangkat lunak (Almisreb et al., 2019), artinya *smartphone* dalam fungsinya telah menyamai komputer. *Smartphone* memiliki sistem operasi *google android* dan *apple iOS* yang memiliki fleksibilitas tinggi memungkinkan pengguna lebih leluasa memanfaatkan seluruh aplikasi yang diterbitkan oleh maupun pihak ketiga, dan aplikasi-aplikasi inilah yang banyak memberikan dampak negatif kepada pengguna, karena secara umum aplikasi-aplikasi tersebut bersifat terbuka atau *open-sources* (Huey & Giguere, 2023) yang dapat merangsang pengguna *smartphone* untuk menggunakan aplikasi yang ditawarkan agar mencapai target yang diharapkan mendapat keuntungan tanpa memperhatikan apakah aplikasi tersebut layak atau tidak pada kelompok tertentu.

Dari beberapa hasil penelitian dan pendapat tentang ruang lingkup *smartphone* yang dikemukakan di atas menjelaskan bahwa *smartphone* merupakan wujud mini komputer yang berada di tangan seseorang yang digunakan untuk mengakses informasi, mengirimkan informasi, berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan menggunakan virtual (Prasetyo, 2024). Kalau dilihat dari fungsi dan penggunaannya dapat dikatakan *smartphone* lebih canggih dari sebuah personal komputer, dalam terminologinya *smartphone* merupakan *hand personal computer* (HPC) atau komputer yang berada di tangan seseorang. Karena *smartphone* merupakan komputer terintegrasi yang dikendalikan oleh *brainware* (manusia) maka dapat dipastikan bahwa keefektifan penggunaan *smartphone* berkaitan erat dengan perilaku. Merujuk pada teori perilaku bahwa manusia cenderung meniru apa yang dilihatnya melalui media dan orang lain, sebagian besar tingkah laku manusia dipelajari melalui peniruan (*imitation*) maupun penyajian contoh perilaku (Bosnjak et al., 2020). Perilaku merupakan hasil dari tiga faktor yang berhubungan timbal balik, yaitu perilaku, faktor pribadi dan lingkungan sosial (Bandura, 2012). Faktor lingkungan mewakili pengaruh situasional dan lingkungan di mana penggunaan ponsel cerdas terbentuk, sedangkan faktor pribadi mencakup naluri, dorongan, keinginan, disiplin, dan kekuatan motivasi individu lainnya untuk mendapatkan sesuatu yang baru (Nawaz, 2023).

Karena penggunaan ponsel cerdas berkaitan dengan perubahan perilaku, maka perlu diidentifikasi faktor-faktor pendorong terjadinya perubahan perilaku tersebut. Berdasarkan sifat dan karakteristiknya,

penggunaan media sosial merupakan wujud penerapan aplikasi teknologi informasi dan komunikasi, maka penggunaan media sosial dapat dipastikan dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal (Pardede, 2020). Faktor internal tersebut adalah faktor yang datang dari dalam diri seseorang yang menyebabkan terjadinya perubahan perilaku dalam penggunaan ponsel cerdas secara berlebihan, sedangkan faktor eksternal merupakan pendorong yang berasal dari luar diri seseorang atau lingkungan secara luas. Dilihat dari kecenderungan penggunaan ponsel cerdas di kalangan pelajar bahwa faktor internal dan faktor eksternal memberikan kontribusi terjadinya penggunaan ponsel cerdas secara berlebihan. Sebagaimana dikemukakan di atas bahwa aplikasi dalam *smartphone* merupakan aplikasi berbasis terbuka atau *open sources* yang memungkinkan pengguna bebas menggunakan aplikasi dari pihak ketiga yang sama sekali tidak dapat disaring oleh regulasi-regulasi yang ada, yang memicu hasrat dan perilaku untuk mencoba dan meniru apa yang disampaikan oleh orang lain atau pengembang aplikasi itu sendiri.

Untuk melihat kecenderungan perilaku penggunaan *smartphone*, maka penelitian ini dirancang secara spesifik dan menyeluruh baik dalam pemilihan sampel dan lokus tempat penelitian yang berasal dari berbagai kelompok etnis, latar belakang ekonomi dan sosial yang berbeda sehingga dapat digambarkan perilaku penggunaan *smartphone* dilihat dari perspektif sosial budaya, latar belakang ekonomi, strata sosial (Chmielarz et al., 2021), dan manfaatnya terhadap pengembangan diri, pendidikan dan ekonomi pengguna, sehingga hasil penelitian yang diperoleh dapat menjadi menggambarkan jawaban atas rumusan masalah penelitian tentang bagaimana Penggunaan *Smartphone* dan Manfaatnya di kalangan pelajar?. Dengan demikian survei perilaku penggunaan *smartphone* atau ponsel cerdas dalam penelitian ini dilakukan secara menyeluruh meliputi timbal balik dari perilaku, faktor pribadi dan lingkungan sosial budaya, dan pendidikan responden secara luas. Maka dibandingkan dengan penelitian sebelumnya bahwa penelitian ini memiliki kebaruan, di mana arah penelitian ini difokuskan pada perilaku pengguna ponsel cerdas di kalangan pelajar sekolah menengah atas yang seyogyanya hasilnya dapat menggeneralisasi kondisi pengguna *smartphone* di kalangan pelajar di Indonesia.

Metode

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain survei deskriptif untuk memahami perilaku penggunaan *smartphone* serta persepsi pelajar mengenai manfaatnya dalam pembelajaran. Populasi penelitian adalah seluruh pelajar SMA di Kota Tarutung berjumlah 3.604 orang. Jumlah sampel ditetapkan berdasarkan *tabel krejcie*, yaitu 354 pada derajat keyakinan 95 % dan margin error 5%. Penentuan jumlah sampel terjangkau dilakukan dengan teknik *stratified random sampling* sehingga akan diperoleh jumlah sampel terjangkau pada setiap kelas. Pengumpulan data primer dilakukan secara *online* dan manual, bergantung pada aksesibilitas pelajar. Data primer yang terkumpul dianalisis dengan metode statistik deskriptif untuk menghasilkan distribusi frekuensi dan persentase pada setiap kategori jawaban. Analisis ini memberikan gambaran umum mengenai karakteristik perilaku pelajar dalam menggunakan *smartphone* serta dampaknya terhadap berbagai aspek kehidupan mereka.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa indikator untuk mengukur perilaku penggunaan *smartphone* di kalangan pelajar, sehingga dapat menunjukkan kecenderungan perilaku penggunaan *smartphone* pelajar dari aspek perilaku sosial, perilaku emosional, perilaku kognitif, perilaku perkembangan, perilaku abnormal, perilaku motivasi, perilaku fisiologi, perilaku ekonomi, dan perilaku ekologis. Hasil penelitian disajikan dalam tabel-tabel berikut.

Tabel 1. Karakteristik Demografi Responden

| Deskripsi | Kategori | n | persentase |
|-----------|----------|-----|------------|
| Kelas | Kelas X | 143 | 40,39% |
| | Kelas XI | 104 | 29,38% |

| | | | |
|--------------------------------------|----------------------------|-----|--------|
| Pekerjaan/Profesi Orang Tua | Kelas XII | 107 | 30,23% |
| | Bertani | 162 | 45,76% |
| | Bertenun | 3 | 0,85% |
| | Dokter | 1 | 0,28% |
| | Guru honorer | 1 | 0,28% |
| | Kepala desa | 2 | 0,56% |
| | Pedagang | 21 | 5,93% |
| | Pegawai Swasta | 12 | 3,39% |
| | Pendeta | 2 | 0,56% |
| | PNS/TNI/POLRI/GURU | 74 | 20,90% |
| Pendapatan Orang Tua | Wiraswasta | 75 | 21,19% |
| | < Rp. 2.000.000 | 179 | 50,56% |
| | Rp. 2.000.000 – 5.000.000 | 129 | 36,44% |
| | Rp. 5.000.000 – 10.000.000 | 40 | 11,30% |
| | >Rp. 10.000.000 | 6 | 1,69% |
| Kepemilikan <i>Smartphone</i> | Pribadi | 340 | 96% |
| | Berbagi | 14 | 4% |
| Membawa <i>smartphone</i> ke sekolah | Ya | 194 | 55% |
| | Tidak | 160 | 45% |

Tabel 2. Karakteristik Penggunaan *Smartphone*

| Deskripsi | Kategori | n | Persentase |
|---|-------------------------|-----|------------|
| Komsumsi Pulsa/paket data (bulan) | Rp. 10.000 - 30.000 | 50 | 14,12% |
| | Rp. 31.000 - 60.000 | 124 | 35,03% |
| | Rp. 61.000 - 90.000 | 45 | 12,71% |
| | Rp. 91.000 - 120.000 | 72 | 20,34% |
| | Rp. 121.000 - 150.000 | 9 | 2,54% |
| | >Rp. 151.000 | 9 | 2,54% |
| | Lainnya, wifi | 45 | 12,71% |
| Sumber dana pembelian pulsa/paket | orang tua | 249 | 70,34% |
| | dari uang saku | 91 | 25,71% |
| | hasil kerja sendiri | 5 | 1,41% |
| | dari uang sekolah | 4 | 1,13% |
| | tabungan sendiri | 3 | 0,85% |
| | uang saku dan orang tua | 1 | 0,28% |
| | N/A | 1 | 0,28% |
| Dilarang orang tua membawa <i>smartphone</i> ke sekolah | Ya | 106 | 29,94% |
| | Tidak | 248 | 70,06% |
| Sekolah melarang membawa <i>smartphone</i> | Ya | 122 | 34% |
| | Tidak | 232 | 66% |
| Durasi penggunaan <i>Smartphones</i> dalam satu hari | <1 jam | 14 | 3,95% |
| | 1 - 2 jam | 43 | 12,15% |
| | 2 - 3 jam | 66 | 18,64% |
| | 3 - 4 jam | 68 | 19,21% |
| | 4 - 5 jam | 60 | 16,95% |
| | 5 - 6 jam | 46 | 12,99% |
| | 6 - 7 jam | 25 | 7,06% |
| | >7 jam | 32 | 9,04% |
| Aplikasi Media yang digunakan | Whatsapp | 326 | 92,09% |
| | Instagram | 279 | 78,81% |
| | Tiktok | 209 | 59,04% |
| | Games | 72 | 20,34% |
| | Facebook | 16 | 4,53% |
| | Youtube | 11 | 3,11% |
| | Lainnya | 45 | 12,71% |
| | Ya | 350 | 98,87% |

| | | | |
|---------------------------------|------------|-----|--------|
| <i>Smartphone</i> menguntungkan | Tidak | 4 | 1% |
| Jumlah grup diikuti | 1 - 2 Grup | 27 | 7,63% |
| | 2 - 3 Grup | 33 | 9,32% |
| | 3 - 4 Grup | 54 | 15,25% |
| | > = 5 Grup | 240 | 67,80% |

Tabel 3. Karakteristik Perilaku dan Persepsi Penggunaan *Smartphone*

| Deskripsi | Kategori | n | Persentase |
|--|---|-----|------------|
| Preferensi waktu menggunakan <i>smartphone</i> | Saat tiba di rumah | 131 | 37.01% |
| | Saat di halte bus dan atau menunggu angkutan, Saat berada dalam bus/angkutan | 89 | 25.14% |
| | Singgah di rumah Teman | 47 | 13.28% |
| | Membuka <i>smarphone</i> sambil Jalan | 20 | 5.65% |
| | Saat ada notifikasi penting dan selesai makan siang | 8 | 2.26% |
| | N/A | 59 | 16.67% |
| Orang tua marah keanak karena <i>smartphone</i> | Sering | 121 | 34,18 |
| | Jarang | 202 | 57,06 |
| | Tidak pernah | 31 | 8,76 |
| Perasaan ketika <i>smartphone</i> tinggal di rumah | Biasa saja | 323 | 91,24% |
| | Gelisah | 27 | 7,63% |
| | Stress | 4 | 1,13% |
| Preferensi penggunaan waktu luang | Lebih baik saya bermain-main bersama teman saat istirahat daripada main <i>smartphone</i> /HP sendirian | 334 | 94,35% |
| | Lebih baik saya main <i>smartphone</i> sendiri daripada bermain-main bersama teman saat istirahat | 20 | 5,65% |
| | Lebih baik saya berdiskusi dengan teman daripada main <i>smartphone</i> | 329 | 92,94% |
| Berdiskusi dengan teman atau <i>smartphone</i> | Lebih baik saya main <i>smartphone</i> daripada diskusi dengan teman | 25 | 7,06% |
| | Saya lebih percaya jawaban dengan menggunakan <i>smartphone</i> daripada yang diberikan teman yang pintar | 199 | 56,21% |
| | Saya lebih percaya jawaban yang diberikan teman yang pintar daripada jawaban dari <i>smartphone</i> | 155 | 43,79% |
| Mencari bantuan dari guru | Bertanya langsung pada guru daripada searching melalui <i>smartphone</i> | 210 | 59,32% |
| | Searching langsung melalui <i>smartphone</i> daripada bertanya sama guru | 144 | 40,68 |
| | Belajar melalui HP membuat saya lebih memahami pembelajaran | 145 | 40,96% |
| Preferensi Pengulangan Pembelajaran (Repetisi) | Mengulang kembali pembeajaran dirumah lebih membuat saya memahami pembelajaran | 209 | 59,04% |

| | | | |
|--|--|-----|--------|
| Kepercayaan dalam menyelesaikan PR | Belajar sendiri menggunakan buku-buku referensi untuk menyelesaikan PR | 150 | 42,37% |
| Persepsi emosional | Mencari jawaban PR melalui HP | 204 | 57,63% |
| | Curhat kepada orang tua/keluarga secara langsung | 163 | 46,05% |
| | Curhat kepada orang tua/keluarga melalui <i>smartphone</i> | 26 | 7,34% |
| | Curhat kepada teman secara langsung | 103 | 29,10% |
| | Curhat kepada teman melalui <i>smartphone</i> | 60 | 16,95% |
| Melakukan perundungan | Curhat kepada guru secara langsung | 2 | 0,56% |
| | Jarang | 7 | 1,98% |
| | Sering | 66 | 18,64% |
| Melakukan perundungan dalam grup media | Tidak Pernah | 281 | 79,38% |
| | Ya | 64 | 18,08% |
| | Tidak | 290 | 81,92% |
| Konten perundungan dalam grup | Sering | 9 | 2,54% |
| | Jarang | 71 | 20,06% |
| | Tidak Pernah | 274 | 77,40% |
| Preferensensi <i>Smartphone</i> membantu dalam belajar | <i>Smartphone</i> telah membantu saya dalam belajar | 325 | 91,81% |
| | <i>Smartphone</i> telah menyulitkan saya dalam belajar | 29 | 8,19% |
| Preferensensi <i>Smartphone</i> terhadap prestasi | <i>Smartphone</i> telah membuat prestasi saya makin baik | 262 | 74,01% |
| | <i>Smartphone</i> telah membuat prestasi saya menurun | 92 | 25,99% |
| Keyakinan dalam pengembangan diri | Menggunakan <i>smartphone</i> dalam pembelajaran membuat saya lebih pintar | 105 | 29,66% |
| | Mengulang pembelajaran di rumah membuat saya lebih pintar | 249 | 70,34% |

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 96,05% pelajar memiliki *smartphone* kategori milik sendiri. Apabila dibandingkan dengan rata-rata tingkat pendapatan orang tua perbulan, yaitu 50,56% berada pada tingkat pendapatan < Rp.2.000.000, memberi gambaran bahwa hubungan latar belakang ekonomi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kepemilikan *smartphone* siswa dan bila apa yang disampaikan oleh Heo & Lee (2022) bahwa umumnya siswa secara proaktif meminta orang tua mereka untuk membelikan mereka *smartphone* dengan memberikan jaminan bahwa mereka dapat mengendalikan diri dan tidak menjadi kecanduan, sebagai alasan untuk mendapatkan *smartphone*, dapat disimpulkan bahwa terjadi perilaku sosial abnormal yang mengarahkan pada perilaku *FOMO* (*Fear of Missing Out*) atau perasaan takut tertinggal karena tidak mengikuti tren.

Dari analisis rata-rata penggunaan *smartphone* di kalangan pelajar dari jumlah responden (n) 354 memiliki jumlah nilai kumulatif data sebesar 1.577, maka nilai rata-rata (*mean*) penggunaan *smartphone* pelajar adalah 4 jam 45 menit. Membandingkan dengan laporan data rata-rata penggunaan *smartphone* orang Indonesia adalah 6,05 jam sehari (Statista, 2024), dan rata-rata penggunaan *smartphone* global adalah 6,35 jam sehari (Datareportal, 2024), penggunaan *smartphone* kalangan pelajar Sekolah Menengah Atas termasuk kategori sangat tinggi.

Terdapat 6 kondisi saat menggunakan *smartphone*, namun sebagian besar atau 46,32% pelajar menggunakan *smartphone* dalam keadaan bergerak. Hal ini sangat disayangkan karena tidak memedulikan prinsip keselamatan pribadi dan umum. Temuan ini lebih besar dari laporan Badan Pusat Statistik RI (2022) yang menyampaikan persentase penduduk mengakses *smartphone* dalam kondisi bergerak adalah 25,53%. Greeberg (2017) telah menyampaikan untuk selalu bijaksana menggunakan

smartphone dalam aktivitas sehari-hari, setiap orang perlu menyadari risiko menggunakan *smartphone* ketika kondisi bergerak atau saat berkegiatan, risiko bukan hanya pada fisik, akan tetapi juga berisiko memicu gangguan kesehatan mental, panik, stres, sulit konsentrasi, gangguan cemas, hingga depresi. Penggunaan *smartphone* dalam keadaan bergerak dapat dipastikan menjadi salah satu bagian perilaku *phubbing*, yaitu perilaku penggunaan *smartphone* yang obsesif ketika melakukan percakapan interpersonal dengan orang lain (Capilla Garrido et al., 2021), sehingga perilaku ini dianggap sebagai perilaku anti sosial.

Dari analisis data bahwa 34,18% pelajar sering dimarahi orang tua karena aktivitas penggunaan *smartphone*, dan 57,06% menyatakan jarang namun pernah dalam kurun waktu 1 kali dalam seminggu dimarahi orang tua karena menggunakan *smartphone*, artinya penggunaan *smartphone* di kalangan pelajar telah mengganggu perilaku hubungan orang tua dan anak. Dengan persentase 91,24% orang tua telah memarahi anaknya karena penggunaan *smartphone* maka dapat disimpulkan bahwa kualitas perilaku komunikasi orang tua dan anak mengalami penurunan. Dalam temuan sebelumnya juga secara tegas sudah dinyatakan bahwa penggunaan ponsel pintar pada remaja dapat berdampak negatif pada kehidupan sehari-hari mereka, ketika kemampuan remaja untuk mengendalikan penggunaan ponsel pintar rendah, mereka dapat mengalami perilaku penggunaan ponsel pintar yang bermasalah (Lathiiifah et al., 2023). Secara eksplisit dikatakan penggunaan *smarthpones* sangat memengaruhi perilaku remaja, sehingga mengganggu aktivitas sehari-hari mereka, termasuk hubungan komunikasi interpersonal orang tua dan anak (Boyagoda, E.W.M.S. & Senarathna, N.W.W.A.D, 2024).

Walaupun dari hasil penelitian menunjukkan bahwa 5,65% pelajar menyatakan lebih baik main *smartphone* sendirian dari pada bermain dengan teman-teman dan 7,06% menyatakan lebih baik main *smartphone* dari pada diskusi dengan teman-teman. Secara teoretis bahwa setiap 10 orang terdapat 9,2 orang masih meyakini interaksi antarteman lebih baik dari pada bermain *smartphone*. Hasil penelitian ini sejalan temuan penelitian Hidayat et al. (2021) yang menyampaikan bahwa hubungan dengan teman sebaya atau sosial di sekolah masih tergolong stabil, disamping bermain gadget siswa juga menyempatkan untuk bermain dengan teman sebaya, seperti bersepeda keliling desa, bermain bola, memancing, bermain kelereng, bermain layang-layang, dan sebagainya.

Hasil penelitian juga menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam pola pencarian informasi di kalangan pelajar. 59,32% siswa masih bertanya langsung kepada guru saat membutuhkan bantuan dalam masalah pembelajaran, namun 40,68% lebih memilih mencari informasi melalui *smartphone*. Hal ini menandakan bahwa *smartphone* telah menjadi alternatif utama sebagai sumber informasi pengetahuan, menggantikan guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, peran guru sebagai teladan, guru sebagai *role model* (Iqbal & Bhatti, 2020), guru sebagai panutan dan inspirasi perilaku bagi siswa (Emilia et al., 2023) telah mengalami penurunan. Tren ini diperkirakan akan semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi kecerdasan buatan (AI) yang semakin memudahkan akses siswa dalam mendapatkan solusi pembelajaran secara mandiri dan terbuka (Ratkovic et al., 2023).

Hasil analisis data menunjukkan bahwa *smartphone* telah menjadi sumber informasi utama bagi banyak siswa, bahkan lebih dipercaya daripada teman sejawat yang dianggap pintar. 56,21% siswa lebih percaya jawaban *smartphone* daripada jawaban teman sebaya. Temuan ini menjadi antitesis dari teori belajar sosial yang menyatakan bahwa di dalam kelas, siswa yang lebih pintar dapat menjadi model dan sumber pembelajaran bagi siswa lain, karena siswa yang kurang memahami materi lebih nyaman berinteraksi dengan teman sebayanya, bahkan dalam proses pembelajaran teori belajar sosial ini dinyatakan sangat penting (Bandura, 2012). Artinya, bahwa sesungguhnya telah terjadi degradasi perilaku sosial sesama pelajar termasuk dengan guru dan orang tua. Temuan ini akan memberi dampak terhadap teori-teori psikologi yang membahas hubungan sosial pelajar dengan pelajar, pelajar dengan orang tua, pelajar dengan guru yang mengalami pergeseran pola, karena dari hasil penelitian ditemukan pola persepsi emosional pelajar, yaitu 46,05% pelajar membuka diri (*emotional disclosure*) kepada orang tua/keluarga secara langsung dan 7,34% melalui *smartphone*; 29,10% membuka diri (*emotional disclosure*) kepada teman secara langsung dan 16,95% melalui *smartphone*, hanya 0,56% pelajar membuka diri (*emotional disclosure*) kepada guru secara langsung. Hasil penelitian ini merupakan antitesis dari beberapa penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa siswa SMA cenderung membangun persahabatan erat dipertengahan masa remaja untuk meningkatkan harga diri dan menurunkan kecemasan dari gejala depresi di masa awal dewasa (Narr et al., 2019), demikian juga

pendapat lain menyatakan siswa cenderung memiliki hubungan langsung lebih terbuka kepada temannya secara langsung (Vit et al., 2024). Hanya 0,56% pelajar membuka diri kepada guru secara langsung menggambarkan pergeseran nilai keagungan kedekatan emosional antara guru dan siswa, temuan ini menunjukkan bahwa perilaku sosial siswa dengan guru mengalami penurunan. Hubungan pelajar dan guru bukan lagi dua pihak yang saling memiliki ketergantungan secara sosial, rasa, dan emosional untuk mencapai hasil pembelajaran yang baik (Schonert-Reichl, 2017).

Persepsi pelajar dalam pengulangan pembelajaran (repetisi) di rumah menunjukkan pergeseran, 59,04% pelajar menyatakan bahwa mengulang pembelajaran di rumah lebih membuat mereka lebih memahami pembelajaran, 40,96% memilih belajar melalui *smartphone*. Demikian juga kepercayaan siswa dalam menyelesaikan Pekerjaan Rumah (PR) 57,63% pelajar lebih sering mencari jawaban dengan *smartphone* dari pada belajar menggunakan referensi-referensi buku lainnya. Meskipun demikian 70,34% pelajar masih yakin bahwa mengulang pembelajaran di rumah akan membuat mereka berkembang atau lebih pintar, sebagaimana prinsip pengulangan (*repetition*) secara mandiri, dapat meningkatkan hasil belajar seorang siswa (Bulturbayevich et al., 2021). Kalau dilihat secara cermat hasil temuan ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara keyakinan dan tindakan. Di satu sisi, pelajar masih meyakini bahwa pengulangan materi pembelajaran dapat mengembangkan dirinya menjadi lebih pintar, tetapi fakta dalam penelitian ini hanya 59,04% yang secara aktif mengulang pembelajaran di rumah. Hal ini mengindikasikan bahwa *smartphone* telah memengaruhi siswa dari keyakinannya untuk belajar mandiri di rumah, menjadi tertarik menggunakan *smartphone*. Bahkan temuan ini juga terlihat di tingkat sekolah dasar, sebagaimana disampaikan oleh (Wang et al., 2023) bahwa siswa sekolah dasar lebih memilih bermain *game* kalau di rumah daripada membuka buku dan mengulang pembelajarannya.

Hasil penelitian menggambarkan bahwa secara individual 20,62% pelajar pernah melakukan perundungan melalui *smartphone* (*cyberbullying*), persentasenya terbagi dalam 2 kondisi: 1,98% sering melakukan perundungan secara *online* dan 18,64% jarang tapi pernah melakukannya, minimal 1 kali dalam seminggu. Selain itu 18,08% pelajar pernah melakukan perundungan dalam grup media yang mereka ikuti. Demikian juga hasil penelitian menunjukkan 2,54% pelajar menyatakan sering terjadi konten perundungan secara *online* dalam grup, dan 20,06% menyatakan jarang tapi pernah, minimal 1 kali dalam seminggu terjadi konten perundungan secara *online* dalam grup. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 20,62% pelajar menjadi pelaku perundungan *online* (*cyberbullying*), 18,64% pelajar pernah mempertontonkan tindakan perundungan *online* (*cyberbullying*), dan 22,60% pelajar menyaksikan perundungan *online* (*cyberbullying*). Meskipun hasil UNICEF pernah melaporkan 20 persen korban anak mengalami perundungan di sekolah (UNICEF, 2020), namun penelitian tersebut mencakup kota-kota besar di Indonesia. Sedangkan, penelitian ini berfokus pada salah satu kota dan kabupaten yang secara demografi memiliki dinamika sosial yang relatif sederhana dibandingkan dengan kota besar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 91.81% pelajar menyatakan *smartphone* telah membantu mereka dalam proses belajar. Hal ini menggambarkan bahwa sebagian waktu yang dihabiskan menggunakan *smartphone* bertujuan untuk membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran. Selain itu, 74.01% pelajar menyatakan *smartphone* telah membuat prestasi mereka makin baik, sebaliknya 25.99% menyatakan *smartphone* telah membuat prestasi mereka menurun. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun sebagian besar pelajar menggunakan *smartphone* dalam tujuan pembelajaran, ada juga sejumlah pelajar yang tidak sepenuhnya mengarahkan penggunaan *smartphone* mereka ke aktivitas yang mendukung peningkatan prestasi belajar. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* dirasakan meningkatkan prestasi akademik (Buctot et al., 2021). Dengan demikian, persepsi siswa terhadap kebermanfaatan *smartphone* dalam belajar menunjukkan potensi positif, namun efektivitasnya bergantung pada cara siswa memanfaatkan perangkat tersebut.

Simpulan

Dari hasil penelitian dan analisis data yang disampaikan, dapat disimpulkan bahwa *smartphone* memiliki peran dualitas, yaitu menjadi alat bantu belajar yang sangat potensial, sebagai sumber alternatif informasi pengetahuan, membantu siswa dalam menyelesaikan masalah pembelajaran. Akan tetapi di sisi lain, *smartphone* menghadirkan tantangan bagi pergeseran perkembangan sosial, perilaku psikologi pelajar yang dapat berdampak negatif, seperti penurunan perilaku interaksi sosial, hubungan emosional,

dan risiko perilaku perundungan *online* (*cyberbullying*).

Dengan demikian, diperlukan upaya untuk menangani dan memaksimalkan penggunaan *smartphone* di kalangan pelajar secara positif dan konstruktif, mengintegrasikan *smartphone* dalam proses pembelajaran secara efektif dan kreatif, meningkatkan materi literasi digital yang bertanggungjawab, memperketat regulasi untuk membatasi konten-konten negatif dan penggunaan *smartphone* secara berlebihan, serta menerapkan aturan dan regulasi terhadap perilaku *bullying* secara konsisten sebagai upaya untuk mencegah dan menanggulangi perilaku perundungan *online* (*cyberbullying*) di kalangan pelajar.

Daftar Pustaka

- Almisreb, A., Hadžo Mulalić, H., Mučibabić, N., & Numanović, R. (2019). A review on mobile operating systems and application development platforms. *Sustainable Engineering and Innovation*, 1(1), 49–56. <https://doi.org/10.37868/sei.v1i1.94>
- Anderson, M., Faverio, M., & Park, E. (2024, March). *How Teens and Parents Approach Screen Time*. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2024/03/11/how-teens-and-parents-approach-screen-time/>
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Statistik-Telekomunikasi-Indonesia-2022*.
- Bandura, A. (2012). Social Cognitive Theory. In *Handbook of Theories of Social Psychology: Volume 1* (pp. 349–374). SAGE Publications Ltd.
- Bosnjak, M., Ajzen, I., & Schmidt, P. (2020). The theory of planned behavior: Selected recent advances and applications. In *Europe's Journal of Psychology* (Vol. 16, Issue 3, pp. 352–356). PsychOpen. <https://doi.org/10.5964/ejop.v16i3.3107>
- Boyagoda, E.W.M.S., & Senarathna, N.W.W.A.D. (2024). Deteriorating Distance: Impact of Mobile Phones on Interpersonal Relationship between Parents and Teenagers. *International Journal of Innovative Research and Development*. <https://doi.org/10.24940/ijird/2024/v13/i3/mar24015>
- Buctot, D. B., Kim, N., & Kim, S. H. (2021). Personal profiles, family environment, patterns of *smartphone* use, nomophobia, and *smartphone* addiction across low, average, and high perceived academic performance levels among high school students in The Philippines. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(10). <https://doi.org/10.3390/ijerph18105219>
- Bulturbayevich, M. B., Rahmat, A., & Murodullayevich, M. N. (2021). Improving Teacher-Student Collaboration, and Educational Effectiveness by Overcoming Learning Challenges. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 153–159. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.153-160.2021>
- Capilla Garrido, E., Issa, T., Gutiérrez Esteban, P., & Cubo Delgado, S. (2021). A descriptive literature review of phubbing behaviors. *Heliyon*, 7(5), 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07037>
- Chmielarz, W., Zborowski, M., Fandrejewska, A., & Atasever, M. (2021). The Contribution of Socio-Cultural Aspects of *Smartphone* Applications to Smart City Creation. Poland–Turkey Comparison. *Energies*, 14(10), 1–23. <https://doi.org/10.3390/en14102821>
- Datareportal. (2024). *Digital Around the World*. Datareportal.Com. <https://datareportal.com/global-digital-overview>
- Dhiman, Dr. B. (2022). Impact of *Smartphone*: A Review on Negative Effects on Students. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4205892>
- Emilia, O., Suhoyo, Y., & Utomo, P. S. (2023). Teacher as role model in developing professional behavior of medical students: a qualitative study. *International Journal of Medical Education*, 14, 55–62. <https://doi.org/10.5116/ijme.6443.ae49>

- Pardede, dkk | Survei Perilaku Penggunaan *Smartphone* dan Manfaatnya di Kalangan Pelajar Sekolah Menengah Atas
- Gonçalves, S., Dias, P., & Correia, A. P. (2020). Nomophobia and lifestyle: *Smartphone* use and its relationship to psychopathologies. *Computers in Human Behavior Reports*, 2, 1. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2020.100025>
- Greeberg, M. (2017). *The Stress Proof Brain*. newharbingerpublications.
- Hardell, L. (2018). Effects of Mobile Phones on Children's and Adolescents' Health: A Commentary. In *Child Development* (Vol. 89, Issue 1, pp. 137–140). Blackwell Publishing Inc. <https://doi.org/10.1111/cdev.12831>
- Heo, Y., & Lee, K. (2022). *Smartphone* Addiction and School Life Adjustment Among High School Students: The Mediating Effect of Self-Control. *Journal of Psychosocial Nursing and Mental Health Services*, 56(11), 28–36. <https://doi.org/10.3928/02793695-20180503-06>
- Hidayat, F., Hernisawati, H., & Maba, A. P. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar: studi kasus pada siswa 'X'. *Jurnal Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.35912/jahidik.v1i1.226>
- Huey, M., & Giguere, D. (2023). The Impact of *Smartphone* Use on Course Comprehension and Psychological Well-Being in the College Classroom. *Innovative Higher Education*, 48(3), 527–537. <https://doi.org/10.1007/s10755-022-09638-1>
- Iqbal, S., & Bhatti, Z. A. (2020). A qualitative exploration of teachers' perspective on *smartphones* usage in higher education in developing countries. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00203-4>
- Lathiifah, D. A., Qodariah, L., & Abidin, F. A. (2023). Problematic *Smartphone* Use in Adolescents: Parental Structure and Parental Psychological Control as Predictors. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 16(1), 50–60. <https://doi.org/10.24156/jikk.2023.16.1.50>
- Narr, R. K., Allen, J. P., Tan, J. S., & Loeb, E. L. (2019). Close Friendship Strength and Broader Peer Group Desirability as Differential Predictors of Adult Mental Health. *Child Development*, 90(1), 298–313. <https://doi.org/10.1111/cdev.12905>
- Nawaz, S. (2023). Rethinking classifications and metrics for problematic *smartphone* use and dependence: Addressing the call for reassessment. In *Computers in Human Behavior Reports* (Vol. 12, p. 1). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2023.100327>
- Pardede, S. (2020). Analysis of Influencing Factors toward Capability Improvement of Information and Communication Technology (ICT) Integration of Teachers. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 10(4), 24–33. <https://doi.org/10.9790/7388-1004042433>
- Prasetyo, A. (2024). Implementasi Pendekatan Teknologi dalam Pengembangan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 5(1), 2746–7732. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal
- Ratkovic, N., Liani, J., Fitriani, N., & Zaiturrahmi. (2023). Learning English With Technology (A Study in Cross Culture Understanding Course). *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 4(2), 550–557. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal
- Schonert-Reichl, K. A. (2017). Social and Emotional Learning and Teachers. In *Social and Emotional Learning and Teachers* (Vol. 27, Issue 1). www.futureofchildren.org
- Statista. (2024). *Average daily mobile usage in Indonesia from 2020 to 2023*. Statista.Com. <https://www.statista.com/statistics/1333891/indonesia-daily-time-spent-mobile-usage/#:~:text=In%202023%2C%20users%20in%20Indonesia,on%20their%20smartphones%20in%202020.>
- UNICEF. (2020). *BULLYING IN INDONESIA: Key Facts, Solutions, and Recommendations*. <https://www.unicef.org/indonesia/media/5606/file/Bullying.in.Indonesia.pdf>

Pardede, dkk | Survei Perilaku Penggunaan *Smartphone* dan Manfaatnya di Kalangan Pelajar Sekolah Menengah Atas

Vit, E., Bianchi, F., Castellani, M., & Takács, K. (2024). Friends Can Help to Aim High: Peer Influence and Selection Effects on Academic Ambitions and Achievement. *Journal of Early Adolescence*, 0, 1–31. <https://doi.org/10.1177/02724316241273427>

Wang, J. C., Hsieh, C. Y., & Kung, S. H. (2023). The impact of *smartphone* use on learning effectiveness: A case study of primary school students. *Education and Information Technologies*, 28(6), 6287–6320. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11430-9>