

## Analisis Tingkat Penggunaan *Gadget (Smartphone)* Pada Peserta Didik Di SMP Negeri 48 Surabaya

Daffa Khairunnisa<sup>1</sup>, Ari Kusuma Dewi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Korespondensi penulis ; [ppg.daffakhairunnisa99930@program.belajar.id](mailto:ppg.daffakhairunnisa99930@program.belajar.id)

**Abstract;** *Excessive and inappropriate use of gadgets or (smartphones) will have an impact on all personal, social, learning and career areas of students. The current situation of gadget (smartphone) use was found to be high among several students at one of the junior high schools in the city of Surabaya. Which, this can be seen from not paying attention to the teacher's explanation by secretly playing with the gadget (smartphone) when learning is taking place, not being able to leave the gadget (smartphone) so it is difficult to focus or concentrate on studying or other things. This research was carried out to determine the level of gadget (smartphone) use among several students at one of the junior high schools in the city of Surabaya, namely Students at Junior High School 48 Surabaya. In this research, data analysis was used with descriptive statistical techniques. The results of the analysis of the use of gadgets (smartphones), it was found that several students at one of the junior high schools in the city of Surabaya, namely SMP Negeri 48 Surabaya were at 86%. Which, the level is at a medium level. Students also use and play gadgets (smartphones) as entertainment when they have a lot of thoughts or stress, relieve feelings of loneliness and forget about problems for a while.*

**Keywords :** *Junior High School Students, Level of Gadgets (Smartphone) Use, Analysis.*

Abstrak; Pemakaian *gadget* atau (*smartphone*) yang terlalu berlebihan dan tidak sewajarnya akan berdampak terhadap segala bidang pribadi, sosial, belajar dan karir pada peserta didik. Situasi penggunaan *gadget (smartphone)* saat ini didapati tinggi dibeberapa peserta didik pada salah satu sekolah menengah pertama di Kota Surabaya. Yang mana, ini terlihat dari kurang menyimak penjelasan guru dengan sembunyi-sembunyi memainkan *gadget (smartphone)* ketika pembelajaran berlangsung, tidak dapat lepas dari *gadget (smartphone)* sehingga sulit untuk fokus atau konsentrasi dalam belajar atau hal lainnya. Penelitian ini dilaksanakan, untuk mengetahui tingkat penggunaan *gadget (smartphone)* dibeberapa peserta didik pada salah satu sekolah menengah pertama di Kota Surabaya, yaitu Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 48 Surabaya. Dalam penelitian ini, menggunakan analisis data dengan teknik statistik deskriptif. Hasil dari analisis penggunaan *gadget (smartphone)*, ialah didapati beberapa peserta didik pada salah satu sekolah menengah pertama di Kota Surabaya, yaitu SMP Negeri 48 Surabaya berada pada 86%. Yang mana, tingkat tersebut berada pada tingkat sedang. Peserta didik juga menggunakan dan memainkan *gadget (smartphone)* sebagai bahan hiburan ketika banyak pikiran atau stres, mengusir rasa kesepian dan melupakan masalah untuk beberapa saat.

**Kata Kunci :** Peserta Didik SMP, Tingkat Penggunaan Gadget (Smartphone), Analisis

### PENDAHULUAN

Teknologi tentunya akan berkembang sesuai dengan kodrat zaman. Salah satu berkembangnya sebuah teknologi ialah berupa *gadget*. *Gadget* ialah merupakan sebuah elektronik dengan ukuran kecil yang mempunyai fungsi khusus seperti contohnya ialah (*smartphone*). *Gadget* merupakan suatu hasil yang jelas dari berkembangnya pengetahuan manusia mengenai perkembangan teknologi. *Gadget* juga merupakan sebuah inovasi terbaru dari teknologi dengan fitur terbaru dan kemampuan yang lebih baik, seperti praktis dan lebih berguna (Miranti dan Putri 2021).

Dengan kemampuan serta fitur-fitur terbaru pada *gadget* (smartphone) pada saat ini, seperti lebih praktis dan banyak kegunaannya, membuat banyak digunakan setiap kalangan dalam kehidupan sehari-hari. Perusahaan riset Data Reportal (*GSMA Intelligence*) menyatakan bahwa jumlah penggunaan *gadget* (smartphone) Indonesia mencapai 353,3 juta penduduk pada awal 2024. *Gadget* (smartphone) juga tidak hanya digunakan oleh para orang dewasa, tetapi banyak juga ditemukan di kalangan pelajar. Penggunaan *gadget* (smartphone) saat ini, merupakan sebuah kebutuhan untuk kelancaran pada proses kegiatan belajar mengajar atau pemberian layanan BK. Pemakaian *gadget* (smartphone) memiliki dampak positif dan negatif, salah satunya dampak positif yang didapat adalah mempermudah mendapatkan informasi, tetapi tentunya tidak menutup kemungkinan munculnya dampak-dampak negatif (Fitriana, Ahmad, dan Fitria 2021).

Kondisi ini terlihat pada salah satu Sekolah Menengah Pertama (SMP) 48 di Kota Surabaya yang tidak bisa lepas dari pemakaian *gadget* (smartphone). Sekolah ini merupakan lembaga pendidikan yang sudah menerapkan sebuah teknologi *gadget* (smartphone) sebagai alat yang membantu penyelenggaraan pendidikan bagi peserta didik. Namun akan tetapi, di kalangan peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 48 Kota Surabaya masih banyak belum ditinjau atau dianalisis secara komprehensif. Oleh karena itu, perlu adanya tindakan peninjauan atau analisis yang lebih mendalam pada kondisi tersebut.

Berdasarkan pada hasil observasi awal penulis terhadap peserta didik SMP Negeri 48 Kota Surabaya, didapati bahwa penggunaan *gadget* (smartphone) hanya digunakan saat diperlukan sebagai sarana dalam pembelajaran dengan pendampingan guru, staf ataupun seseorang yang bersangkutan dalam pembelajaran peserta didik. Namun akan tetapi, meskipun berada dalam kontrol, banyak dari peserta didik kurang fokus atau konsentrasi dalam belajar, kurang dalam memperhatikan guru, tidak bisa lepas dari *gadget* (smartphone), serta menggunakan *gadget* (smartphone) untuk hal-hal yang tidak ada hubungannya dengan pembelajaran, seperti bermain Instagram, bermain TikTok, bermain twitter, bermain YouTube, bermain game Mobile Legend serta game Free Fire. Kondisi ini tentunya akan merugikan peserta didik, karna dapat mengurangi perhatian peserta didik dalam belajar, sehingga akan berdampak pada prestasi belajar. Dengan adanya fitur-fitur terbaru dari *gadget* (smartphone), seperti media sosial dan *game online* tersebut juga membuat peserta didik kurang tertarik untuk belajar, karena kebanyakan dari mereka bermain dengan *gadget* (smartphone) dan melupakan pelajarannya (Pane dan Darwis Dasopang 2017).

Hal ini tentunya, akan berpengaruh pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang

tidak kondusif, sehingga menyebabkan peserta didik susah untuk diatur, pemahaman peserta didik akan pembelajaran juga kurang optimal serta mendapatkan hasil pembelajaran yang menurun. Apabila kondisi tersebut terjadi secara terus menerus atau berkelanjutan, maka akan mengakibatkan menurunnya konsentrasi belajar, motivasi belajar serta lambat dalam pengerjaan tugas-tugas sekolah maupun luar sekolah (Khoirunnisa dkk. t.t.). Penelitian tingkat penggunaan *gadget (Smartphone)* di SMP Negeri 48 Kota Surabaya sangat penting untuk dianalisis dan dikaji secara mendalam untuk mengidentifikasi seberapa jauh penggunaan *gadget (smartphone)* terhadap peserta didik di salah satu SMP Negeri 48 Kota Surabaya, khususnya pada peserta didik kelas VIII. Artikel ilmiah ini juga bertujuan untuk menyajikan hasil dari survei terkait dengan tingkat penggunaan *gadget (smartphone)* dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan menawarkan saran serta rekomendasi yang didasarkan pada sebuah hasil penelitian untuk memberikan optimalisasi penggunaan *gadget (smartphone)* di salah satu SMP Negeri 48 Surabaya.

Studi ini juga diharapkan dapat menjadi wawasan yang lebih baik mengenai tentang dampak positif maupun negatif dari penggunaan atau pemakaian *gadget (smartphone)* di kalangan peserta didik salah satu SMP Negeri 48 Kota Surabaya serta implikasi bagi pendidikan dan kesejahteraan di sekolah. Selain dari pada itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sebuah informasi yang berguna dalam mengoptimalkan manfaat dari *gadget (smartphone)*. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sebuah kontribusi dalam pengembangan kebijakan pihak sekolah dalam merancang kebijakan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Artikel ini juga diharapkan dapat digunakan oleh guru BK sebagai acuan dalam memberikan sebuah layanan secara lebih optimal terkait penggunaan pola *gadget (smartphone)* di kalangan peserta didik di salah satu SMP Negeri 48 Kota Surabaya.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian berbasis survei yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif ialah penelitian yang didasari pada sebuah asumsi, kemudian ditentukan sebuah variabel, diukur dengan angka yang selanjutnya dianalisis dengan menggunakan metode-metode penelitian yang valid (Ali dkk. 2022). Populasi penelitian dari keseluruhan objek kelas VIII sebanyak 248 orang. Dalam penelitian ini, penarikan sampel dilakukan dengan *simple random sampling*.

*Simple random sampling* dikatakan *simple* atau sederhana, dikarenakan dalam pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan dengan secara acak tanpa

memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Amin, Garancang, dan Abunawas t.t.). Pada penelitian ini, terdapat 114 orang sebagai sampel yang terdiri dari VIII – B dengan 30 orang, VIII – C dengan 29 orang, VIII – G dengan 21 orang dan VIII – H dengan 34 orang. Pengambilan data dengan kuesioner yang dibagikan kepada seluruh responden secara *online*. Pada kuesioner terdapat pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan frekuensi penggunaan *gadget (smartphone)*, tujuan penggunaannya serta kapan *gadget (smartphone)* tersebut digunakan. Analisis dari data tersebut menggunakan sebuah teknik statistik deskriptif. Teknik statistik deskriptif merupakan teknik dengan statistik yang digunakan untuk mendeskripsikan data yang telah didapati dengan apa adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Alfianti dan Kartikasari 2023).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Penulis mendapati beberapa pernyataan yang mengindikasikan inti dari survei yang dilakukan, salah satunya ialah “ Saya tidak dapat jauh dari *gadget (smartphone)* dengan perolehan 40,4% peserta didik menjawab setuju, 14% peserta didik menjawab sangat setuju, 37,7% peserta didik menjawab tidak setuju serta 7,9% peserta didik menjawab sangat tidak setuju. Dari pertanyaan tersebut, maka didapati sebanyak 54,4% peserta didik setuju bahwa dirinya tidak dapat jauh dari *gadget (smartphone)* dan sebanyak 45,6% peserta didik tidak setuju yang mana, dapat jauh dari *gadget (smartphone)* dan tidak bergantung. Pernyataan selanjutnya mengenai fungsi *gadget (smartphone)* sebagai sebuah hiburan ditengah masalah yang dihadapi peserta didik yakni “Gadget (*smartphone*) dalah hiburan ketika dilanda masalah” yang mana, hasil menunjukkan bahwa 51,8% peserta didik menjawab setuju, 24,6% peserta didik menjawab sangat setuju, 21,1% peserta didik menjawab tidak setuju serta 2,6% sangat tidak setuju bahwa *gadget (smartphone)* merupakan sebuah hiburan saat dilanda masalah. Dari data tersebut, maka 2/3 atau 74,6% peserta didik menganggap *gadget (smartphone)* sebagai hiburan saat mengalami masalah.

Hasil tersebut diperkuat dengan pernyataan “ Saya akan lupa dengan masalah saat bermain *gadget (smartphone)* yang didapati sebanyak 48,2% peserta didik menjawab setuju, 31,6% peserta didik menjawab tidak setuju, 14,9% menjawab sangat setuju, tidak setuju dan 5,3% peserta didik menjawab sangat tidak setuju. Yang mana, artinya ialah bahwa mayoritas dari peserta didik menggunakan *gadget (smartphone)* untuk hiburan. Masih berkaitan dengan *gadget (smartphone)* yang dianggap sebagai sebuah hiburan pada sebagian peserta didik

merasa bahwa gadget (*smartphone*) merupakan satu-satunya teman saat mereka dalam keadaan kesepian yang ditunjukkan dengan pernyataan “Gadget (*smartphone*) adalah satu-satunya yang menemani saya saat kesepian” dengan didapati 40,4% setuju, 19,3% sangat setuju, 29,8% tidak setuju serta 10,5% sangat tidak setuju. Hal ini, artinya mayoritas dari peserta didik didapati 59,7% menganggap bahwa hanya *gadget (smartphone)* temannya saat kesepian, sedangkan 40,3% peserta didik beranggapan bahwa mereka memiliki seseorang yang menemani saat kesepian

Kemudian pernyataan-pernyataan yang ada pada kuesioner sebanyak 25 item, dilakukan sebuah uji validitas dan uji reliabilitas. Yang mana hasilnya pada uji validitas terdapat beberapa item yang tidak valid, yaitu pada item 6,8, 10, 13, 14, 17 dan 25, dikarenakan pernyataan kurang sesuai dengan keadaan sebenarnya. Oleh sebab itu, beberapa item pernyataan yang valid dapat digunakan sebagai acuan dalam mendeskripsikan hasil penelitian. Pada hasil uji reliabilitas, dapat ditarik sebuah kesimpulan berupa instrumen atau kuesioner (angket) yang digunakan reliable atau menunjukkan konsistensi mengukur gejala dalam penelitian. Berdasarkan dengan hasil penelitian yang telah didapati, maka penulis menghitung frekuensi dari data tingkat tertinggi hingga terendah terkait penggunaan gadget (*smartphone*) pada 114 peserta didik di SMP Negeri 48 di Kota Surabaya. Data tingkat penggunaan *gadget (smartphone)* didapati 86% atau 98 peserta didik berada ditingkat sedang. Oleh karna itu, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa tingkat penggunaan *gadget (smartphone)* berada ditingkat sedang.

## PEMBAHASAN PENELITIAN

Kalangan pelajar dalam penelitian merupakan kaum gen Z, yang mana remaja memiliki kecenderungan kemelekatan pada *gadget (smartphone)*. Pentingnya sebuah *gadget (smartphone)* dapat menjadi sebuah manfaat atau merugikan, semua tergantung dengan pemakaian atau penggunaannya. Berdasarkan data dari hasil penelitian yang telah dilakukan, didapati gambaran tingkat penggunaan *gadget (smartphone)* pada peserta didik kelas VIII (B, C, G dan H) di SMP Negeri 48 Surabaya menunjukkan bahwa 98 dari 114 peserta didik berada ditingkat sedang atau sebanyak 86%. Berdasarkan hasil tersebut, penulis melihat adanya sebuah dampak kurang baik yang ditimbulkan pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung, diantaranya peserta didik masih banyak yang kurang fokus, kurang memperhatikan atau menyimak ketika KBM, sulit untuk lepas dari *gadget (smartphone)*.

Konsekuensi negatif dari penggunaan *gadget (smartphone)* ialah kurangnya fokus dalam

kegiatan pembelajaran (Nuraliyah dkk. 2022). Gangguan berupa notifikasi **media** sosial ataupun *game online* yang tersedia di *gadget (smartphone)*. Tetapi, kondisi tersebut hanya terjadi pada beberapa kasus dikarenakan adanya pembatasan penggunaan *gadget (smartphone)* di kelas dan apabila melanggar akan mendapatkan hukuman, seperti penyitaan *gadget (smartphone)* dalam jangka waktu tertentu, sebagai efek jera dari pihak sekolah. Selain itu, Pengawasan yang tepat dan pengaturan waktu yang bijaksana dapat dilakukan oleh orang tua, untuk penggunaan yang sehat dan bertanggung jawab terhadap teknologi pada peserta didik SMP yang masih membutuhkan banyak pendampingan (Yajid t.t.)

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik SMP Negeri 48 Surabaya pada klasifikasi sedang atau dapat disimpulkan bahwa peserta didik masih mampu membatasi atau mengontrol pemakaian *gadget (smartphone)* secara berlebihan. Tingkat pemakaian atau penggunaan *gadget (smartphone)* tersebut, dapat dipertahankan dalam klasifikasi sedang dengan banyaknya dukungan dari berbagai pihak serta merupakan upaya preventif dari kecanduan *gadget (smartphone)* pada peserta didik.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan dari hasil analisis data dan pembahasan data , maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa tingkat penggunaan *gadget (smartphone)* pada peserta didik disalah satu SMP Negeri 48 Surabaya dalam kategori sedang dengan persentase 86%. Selain daripada itu, peserta didik juga menggunakan *gadget (smartphone)* sebagai bahan hiburan saat mengalami masalah, mengalami kesepian serta menjadi sebuah media untuk melupakan masalah untuk sementara waktu. Peneliti juga menyarankan agar penelitian ini diharapkan dapat digunakan terutama oleh guru BK sebagai bahan acuan dalam memberikan sebuah layanan secara lebih optimal, mengenai pemakaian atau penggunaan pola *gadget (smartpone)* di kalangan peserta didik di salah satu SMP Negeri 48 Kota Surabaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfianti, evi, dan wanda kartikasari. 2023. “pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar pada pembelajaran sbdp siswa kelas v sd inpres 3/77 data kecamatan mare kabupaten bone.” *Jurnal pgsd universitas lamappoleonro* 1(2): 127–34. Doi:10.57093/jpgsdunipol.v1i2.19.
- Ali, m makhrus, tri hariyati, meli yudestia pratiwi, dan siti afifah. 2022. “metodologi penelitian kuantitatif dan penerapan nya dalam penelitian.” *Education journal*. 2(2).
- Amin, nur fadilah, sabaruddin garancang, dan kamaluddin abunawas. “konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian.”
- Fitriana, fitriana, anizar ahmad, dan fitria fitria. 2021. “pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga.” *Psikoislamedia : jurnal psikologi* 5(2): 182. Doi:10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898.
- Khoirunnisa, amalia, ni’matul jannah, tania khairun nisa, dan riskiyana prihatiningsih. “analisis tingkat penggunaan handphone pada siswa madrasah aliyah negeri di kabupaten malang-turen.”
- Miranti, putri, dan lili dasa putri. 2021. “waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini.” *Jendela pls* 6(1): 58–66. Doi:10.37058/jpls.v6i1.3205.
- Nuraliyah, erni, ahmad fadilah, elis handayaningsih, ernawati ernawati, dan santi librayanti oktadriani. 2022. “penggunaan handphone dan dampaknya bagi aktivitas belajar.” *Ideas: jurnal pendidikan, sosial, dan budaya* 8(4): 1585. Doi:10.32884/ideas.v8i4.961.
- Pane, aprida, dan muhammad darwis dasopang. 2017. “belajar dan pembelajaran.” *Fitrah: jurnal kajian ilmu-ilmu keislaman* 3(2): 333–52. Doi:10.24952/fitrah.v3i2.945.
- Yajid, faisal. “analisis dampak negatif penggunaan handphone terhadap anak sd.”