

Pengaruh Penggunaan Smartphone di Era Digital Terhadap Proses Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama UPT SMPN 27 Medan

Dicky Sanjaya¹ Flora Elsita Pardosi² Olivia SM Simanullang³ Valentino Surbakti⁴ Elya Siska Anggraini⁵

Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, Indonesia^{1,2,3,4,5}

Email: hendrisonhasibuan0@gmail.com¹

Abstract

The development of information and communication technology in the last two decades has changed almost all aspects of human life, including the world of education. In the era of digitalization, smartphones are no longer just a communication tool; it is a gateway to access information, learning resources, communication media, and entertainment facilities. For junior high school students, especially generation Z who grew up with gadgets, smartphones are a very familiar object used to find assignment references, communicate with friends and teachers, take online classes, and watch learning videos. However, on the other hand, smartphones also present challenges in the form of distraction, dissemination of unverified information, and potential disruption to students' ethics and mental health.

Keywords: Smartphone, Technology, Learning Process, Problems

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dua dekade terakhir telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Di era digitalisasi, smartphone bukan lagi sekadar alat komunikasi; ia menjadi pintu gerbang akses informasi, sumber belajar, media komunikasi, serta sarana hiburan. Bagi pelajar SMP, terutama generasi Z yang tumbuh bersama gawai, smartphone merupakan benda yang sangat akrab digunakan untuk mencari referensi tugas, berkomunikasi dengan teman dan guru, mengikuti kelas daring, hingga menonton video pembelajaran. Namun di sisi lain, smartphone juga menghadirkan tantangan berupa distraksi, penyebaran informasi yang tidak terverifikasi, hingga potensi terganggunya etika dan kesehatan mental siswa.

Kata Kunci: SmartPhone, Teknologi, Proses Belajar, Permasalahan



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dua dekade terakhir telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Di era digitalisasi, smartphone bukan lagi sekadar alat komunikasi; ia menjadi pintu gerbang akses informasi, sumber belajar, media komunikasi, serta sarana hiburan. Bagi pelajar SMP, terutama generasi Z yang tumbuh bersama gawai, smartphone merupakan benda yang sangat akrab digunakan untuk mencari referensi tugas, berkomunikasi dengan teman dan guru, mengikuti kelas daring, hingga menonton video pembelajaran. Namun di sisi lain, smartphone juga menghadirkan tantangan berupa distraksi, penyebaran informasi yang tidak terverifikasi, hingga potensi terganggunya etika dan kesehatan mental siswa. Di Indonesia, transformasi proses belajar-mengajar semakin terlihat sejak diberlakukannya pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi COVID-19. Sekolah-sekolah yang sebelumnya hanya mengandalkan media konvensional terpaksa beradaptasi dengan penggunaan platform digital seperti Google Classroom, Zoom, dan aplikasi pesan instan. Di lingkungan SMPN 27 Medan, fenomena penggunaan smartphone menjadi lebih menonjol: banyak siswa yang memanfaatkan gawai untuk mengakses modul digital, mengumpulkan tugas melalui platform online, dan berdiskusi melalui grup kelas. Namun ada pula praktik penggunaan yang kurang terarah seperti membuka

media sosial atau bermain game saat jam belajar yang berpotensi menurunkan kualitas proses belajar.

Permasalahan utama yang muncul adalah bagaimana kualitas dan efektivitas pembelajaran ketika smartphone menjadi bagian integral aktivitas siswa. Dari sisi positif, smartphone memberikan akses cepat pada sumber belajar yang beragam, memfasilitasi pembelajaran mandiri, dan memungkinkan guru menggunakan bahan ajar multimodal (video, kuis interaktif, infografik) sehingga materi lebih menarik dan mudah dicerna. Selain itu, kemampuan siswa untuk berkolaborasi jarak jauh dan mengembangkan literasi digital menjadi nilai tambah yang relevan dengan kebutuhan abad 21. Namun dari sisi negatif, intensitas penggunaan yang tidak terkontrol dapat menimbulkan masalah seperti menurunnya kemampuan fokus, kebiasaan menunda pekerjaan, gangguan tidur akibat paparan layar, serta paparan terhadap konten yang tidak sesuai umur. Konteks lokal SMPN 27 Medan perlu mendapatkan perhatian khusus. Faktor-faktor seperti ketersediaan jaringan internet, kebijakan sekolah mengenai penggunaan gadget, peran orang tua dalam pengawasan, serta kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi akan memengaruhi dampak smartphone terhadap proses belajar. Misalnya, jika sekolah memiliki kebijakan yang tegas namun juga menyediakan pelatihan bagi guru untuk mengintegrasikan smartphone dalam pembelajaran, potensi negatif dapat diminimalkan dan potensi positif dapat dimaksimalkan. Sebaliknya, tanpa kebijakan dan bimbingan yang jelas, smartphone lebih mungkin menjadi sumber gangguan dibandingkan sumber belajar.

Dari perspektif psikopedagogis, penggunaan smartphone berkaitan erat dengan aspek motivasi, perhatian, gaya belajar, dan capaian akademik siswa. Siswa yang termotivasi menggunakan smartphone untuk menggali informasi dan mengerjakan tugas cenderung menunjukkan peningkatan kemandirian belajar. Namun, apabila motivasi didorong oleh kebutuhan untuk hiburan semata, maka smartphone justru dapat mengikis disiplin dan ketekunan belajar. Selain itu, aspek sosial juga penting: interaksi tatap muka antar siswa dan guru yang intensif merupakan unsur penting pembentukan keterampilan sosial dan karakter. Ketergantungan berlebih pada komunikasi digital dapat mengurangi peluang interaksi langsung tersebut. Secara praktis, sekolah memerlukan data empiris untuk merumuskan kebijakan yang tepat. Mengukur bagaimana pola penggunaan smartphone siswa di SMPN 27 Medan misalnya frekuensi pemakaian, tujuan penggunaan, waktu penggunaan selama jam sekolah, dan perbedaan pola antara kelompok siswa akan memberikan gambaran konkret tentang sejauh mana smartphone berdampak pada proses belajar. Investigasi juga perlu menggali persepsi guru dan orang tua mengenai pengaruh smartphone, serta implikasi terhadap prestasi akademik, kehadiran, dan perilaku di sekolah. Berdasarkan kenyataan-kenyataan tersebut, penelitian yang mengkaji "Pengaruh Penggunaan Smartphone di Era Digitalisasi terhadap Proses Belajar Siswa di SMPN 27 Medan" menjadi sangat penting. Penelitian ini tidak hanya akan memberikan kontribusi teori tentang hubungan teknologi dan pembelajaran, tetapi juga menghasilkan rekomendasi praktis: pedoman penggunaan smartphone di lingkungan sekolah, strategi pembelajaran berbasis smartphone yang efektif, program literasi digital bagi siswa dan orang tua, serta pelatihan bagi guru untuk memaksimalkan pemanfaatan gawai sebagai alat bantu pembelajaran.

Tujuan

Penelitian mini riset ini tidak sekadar bertujuan mengidentifikasi ragam bentuk pengaruh penggunaan smartphone di era digital terhadap siswa SMP, melainkan juga berusaha menggali sejauh mana perangkat tersebut turut membentuk dan memengaruhi perilaku belajar siswa. Dalam kerangka itu, penelitian diarahkan untuk menelaah secara rinci dampak-dampak yang

timbul — baik yang bersifat positif, seperti semakin mudahnya akses terhadap informasi dan tersedianya berbagai materi pembelajaran secara cepat, maupun yang bersifat negatif, contohnya potensi gangguan konsentrasi dan penurunan kualitas fokus akibat pemakaian berlebih. Dengan pendekatan tersebut, penelitian diharapkan mampu menyajikan gambaran yang lebih utuh dan komprehensif mengenai peran smartphone dalam dinamika proses pembelajaran pada jenjang sekolah menengah pertama. Selain fokus pada pengaruh terhadap perilaku belajar, penelitian ini juga bermaksud menganalisis pengaruh penggunaan smartphone terhadap pola interaksi antara siswa, guru, dan lingkungan belajar secara keseluruhan. Mengingat dalam era digital perangkat mobile seringkali menjadi medium utama bagi komunikasi, kolaborasi, dan eksplorasi pengetahuan, penting bagi studi ini untuk mengevaluasi bagaimana smartphone dapat dimanfaatkan secara produktif dalam praktik pembelajaran serta bagaimana penggunaannya membentuk hubungan sosial-akademik di ruang kelas. Melalui temuan penelitian, diharapkan muncul pemahaman yang lebih mendalam mengenai strategi pemanfaatan smartphone yang efektif dalam konteks pendidikan, sekaligus menghasilkan rekomendasi praktis bagi guru dan pihak sekolah dalam membimbing siswa agar memanfaatkan teknologi secara bijak, bertanggung jawab, dan mendukung tujuan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan melalui dua metode utama: observasi dan wawancara. Melalui observasi, peneliti mengamati secara langsung perilaku siswa terkait penggunaan ponsel pintar di lingkungan sekolah, baik di dalam maupun di luar kelas. Metode ini memungkinkan perolehan data faktual mengenai pemanfaatan ponsel pintar dalam kegiatan pembelajaran, interaksi dengan teman sebaya, serta pengaturan waktu penggunaan perangkat tersebut. Observasi juga memungkinkan pemahaman atas kondisi riil tanpa intervensi, sehingga hasil yang diperoleh lebih objektif dan mencerminkan situasi di lapangan. Wawancara dilaksanakan untuk menggali secara lebih mendalam pandangan, pengalaman, dan persepsi siswa serta guru mengenai penggunaan ponsel pintar pada era digital. Melalui wawancara, peneliti dapat mengidentifikasi alasan yang melandasi perilaku siswa, manfaat yang dirasakan, serta kendala yang muncul dalam konteks pembelajaran. Teknik ini memberikan kesempatan memperoleh data kualitatif yang kaya dan mendalam karena responden dapat menyampaikan pendapat dan pengalaman secara langsung. Kombinasi kedua teknik tersebut menghasilkan data yang lebih komprehensif dan valid, sehingga mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai pengaruh penggunaan ponsel pintar terhadap proses pembelajaran di sekolah.

Kajian Pustaka

Eko Agus Mahardika (2024) Penggunaan smartphone dan kecerdasan emosional berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa penggunaan smartphone secara bijak, seperti untuk mengakses e-book dan materi pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi belajar. Namun, penggunaan berlebihan untuk hiburan dan media sosial dapat berdampak negatif. Disisi lain, M. Iksan Kahar (2019) Pengaruh penggunaan smartphone terhadap kepribadian siswa dan terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan smartphone terhadap aktivitas belajar peserta didik kontribusi pengaruh variabel bebas (penggunaan smartphone) terhadap aktivitas peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebesar 7%. Sementara itu, Jauharil Maknuni (2020) Penggunaan media belajar smartphone sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar di era pandemi yang manfaatnya antara lain sebagai pusat informasi, menambah wawasan siswa, dan alat untuk memudahkan komunikasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Filsafat dalam Perspektif Ekonomi

Filsafat ekonomi lahir dari kebutuhan manusia untuk memahami bukan hanya cara memperoleh dan mengelola sumber daya, tetapi juga mengapa dan untuk siapa sumber daya itu digunakan. Secara historis, filsafat ekonomi telah ada sejak zaman Yunani Kuno. Aristoteles, misalnya, membedakan antara kegiatan ekonomi yang wajar (*oikonomia*), yaitu mengelola rumah tangga untuk kesejahteraan, dan kegiatan ekonomi yang berlebihan (*chrematistik*), yaitu mengejar keuntungan tanpa batas. Pemikiran ini menunjukkan bahwa ekonomi tidak hanya bersifat material, tetapi juga mengandung dimensi moral. Dalam perkembangan modern, ekonomi sering dipandang sebagai ilmu yang netral dan teknis, hanya berfokus pada produksi, distribusi, dan konsumsi barang atau jasa. Namun filsafat ekonomi memberikan dimensi reflektif: apakah pertumbuhan ekonomi membawa kesejahteraan yang adil? Apakah sistem ekonomi memperhatikan keadilan sosial, keberlanjutan lingkungan, dan hak generasi mendatang? Dalam konteks globalisasi, filsafat ekonomi juga mengajukan kritik terhadap kapitalisme yang terlalu menekankan keuntungan individu dan pasar bebas. Filsafat mengingatkan bahwa ekonomi harus melayani kepentingan masyarakat luas, bukan hanya kelompok tertentu. Oleh karena itu, filsafat ekonomi menekankan prinsip etika bisnis, keadilan distributif, solidaritas, dan keberlanjutan.

Filsafat dalam Perspektif Budaya

Filsafat budaya memandang kebudayaan sebagai ekspresi terdalam dari kemanusiaan. Budaya bukan hanya sekumpulan adat istiadat atau simbol, melainkan hasil refleksi manusia atas dunia, lingkungannya, dan keberadaannya sendiri. Menurut Ernst Cassirer, manusia adalah *animal symbolicum* makhluk yang hidup dan berkembang melalui simbol. Artinya, seluruh aspek budaya (bahasa, seni, agama, ilmu, hukum) adalah sarana manusia memberi makna pada hidupnya. Jawaban filsafat menegaskan bahwa budaya selalu berubah, mengikuti tantangan zaman. Misalnya, era digital melahirkan budaya baru: komunikasi daring, media sosial, dan gaya hidup berbasis teknologi. Namun perubahan ini harus disikapi kritis agar budaya digital tidak merusak nilai-nilai kemanusiaan. Dalam konteks Indonesia, filsafat budaya menegaskan pentingnya menjaga kearifan lokal (*local wisdom*) di tengah arus globalisasi. Kearifan lokal seperti gotong royong, musyawarah, dan toleransi harus terus diwariskan agar identitas bangsa tidak larut dalam homogenisasi budaya global.

Filsafat dalam Perspektif Kenegaraan

Negara dalam pandangan filsafat bukan sekadar organisasi politik, tetapi sebuah entitas yang lahir dari kebutuhan manusia untuk hidup bersama secara teratur. Sejak zaman Yunani, filsuf seperti Plato dalam karyanya *Politeia* (Republik) telah menekankan bahwa tujuan negara adalah mewujudkan keadilan. Aristoteles bahkan menyebut manusia sebagai *zoon politikon* makhluk yang secara kodrati memerlukan kehidupan bernegara. Di era modern, pemikir seperti Thomas Hobbes, John Locke, dan Jean-Jacques Rousseau mengembangkan teori kontrak sosial. Locke, misalnya, menekankan bahwa negara ada karena kesepakatan masyarakat untuk melindungi hak-hak dasar mereka. Negara yang gagal melindungi hak warganya kehilangan legitimasi. Dalam konteks Indonesia, filsafat kenegaraan terwujud dalam Pancasila. Sebagai dasar negara, Pancasila mengandung nilai ontologis (manusia sebagai makhluk individu dan sosial), epistemologis (kebenaran diperoleh melalui musyawarah), dan aksiologis (nilai-nilai keadilan, kemanusiaan, dan persatuan). Dengan demikian, filsafat kenegaraan Indonesia tidak hanya berbicara soal struktur politik, tetapi juga arah moral dan tujuan hidup berbangsa. Filsafat kenegaraan penting karena memberikan kerangka normatif: negara bukan sekadar kekuasaan, melainkan alat untuk mewujudkan kesejahteraan, keadilan, dan kebaikan bersama.

Filsafat dalam Perspektif Pendidikan

Pendidikan dalam kacamata filsafat adalah usaha sadar manusia untuk mengembangkan potensi dirinya menuju kesempurnaan hidup. Filsafat pendidikan tidak hanya membahas metode pengajaran, tetapi juga pertanyaan fundamental: apa hakikat manusia? apa tujuan pendidikan? nilai apa yang perlu ditanamkan? dan bagaimana pendidikan seharusnya dijalankan? Pendidikan selalu dipengaruhi oleh pandangan filosofis. Misalnya, aliran idealisme menekankan pentingnya nilai-nilai moral dan spiritual dalam pendidikan, sementara realisme menekankan fakta empiris. Pragmatismenya John Dewey menganggap pendidikan sebagai proses pengalaman dan pemecahan masalah nyata.

Perspektif Ontologis

Pendidikan berangkat dari pemahaman tentang hakikat manusia. Menurut Mayer, pandangan kita tentang manusia akan menentukan bagaimana kita mendidik. Jika manusia dilihat sebagai makhluk rasional, maka pendidikan harus mengembangkan logika dan kemampuan berpikir kritis. Jika manusia dipandang sebagai makhluk sosial, pendidikan harus menekankan kerja sama, komunikasi, dan solidaritas. Jika manusia dianggap sebagai makhluk spiritual, maka dimensi moral dan religius juga menjadi fokus pendidikan.

Perspektif Epistemologis

Epistemologi berkaitan dengan hakikat pengetahuan. Mayer menegaskan bahwa pandangan kita tentang bagaimana pengetahuan diperoleh memengaruhi metode belajar-mengajar. Jika pengetahuan dianggap sebagai sesuatu yang diturunkan dari otoritas (guru, buku), maka pendidikan menekankan hafalan. Namun jika pengetahuan dianggap hasil konstruksi aktif siswa, maka metode belajar yang dipakai adalah diskusi, eksperimen, dan penemuan. Epistemologi konstruktivisme sangat berpengaruh di era modern karena mendorong siswa aktif membangun pemahaman melalui interaksi.

Perspektif Aksiologis

Mayer menekankan bahwa pendidikan tidak netral nilai. Pendidikan selalu menanamkan nilai, baik secara eksplisit maupun implisit. Nilai tersebut mencakup moral (jujur, disiplin, tanggung jawab), sosial (toleransi, solidaritas), dan estetika (keindahan, kreativitas). Pendidikan yang mengabaikan nilai hanya akan menghasilkan manusia pintar, tetapi tidak bijak. Oleh karena itu, filsafat pendidikan menuntut integrasi pengetahuan dengan karakter.

Perspektif Teleologis (Tujuan)

Mayer menekankan pentingnya tujuan pendidikan. Pendidikan bukan hanya sarana mencetak tenaga kerja, tetapi juga sarana membentuk manusia seutuhnya. Tujuan pendidikan mencakup pengembangan intelektual, emosional, sosial, moral, dan spiritual. Dengan kata lain, pendidikan harus mempersiapkan manusia menghadapi perubahan zaman tanpa kehilangan jati diri.

KESIMPULAN

Filsafat pendidikan menekankan bahwa pendidikan tidak hanya sekadar proses penyampaian ilmu, tetapi juga pembentukan karakter, moral, dan kepribadian manusia secara utuh. Dalam pandangan Mayer, filsafat pendidikan mencakup dimensi ontologis, epistemologis, aksiologis, dan teleologis, yang semuanya berperan dalam menentukan arah pendidikan. Keempat dimensi tersebut juga relevan ketika dikaitkan dengan fenomena penggunaan smartphone di era digital, khususnya di UPT SMPN 27 Medan. Ontologis Hakikat manusia

sebagai makhluk rasional, sosial, dan moral menuntut agar penggunaan smartphone diarahkan untuk mengembangkan potensi siswa, bukan sekadar sebagai alat hiburan. Dengan pemahaman ini, siswa SMPN 27 Medan didorong memanfaatkan smartphone untuk belajar, berkolaborasi, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Epistemologis – Dari segi cara memperoleh pengetahuan, smartphone menjadi sarana penting dalam menghadirkan informasi yang luas dan cepat. Namun, siswa perlu dibimbing agar mampu membedakan informasi yang valid dengan informasi yang menyesatkan. Hal ini sejalan dengan peran guru sebagai fasilitator pembelajaran berbasis teknologi di SMPN 27 Medan. Aksiologis Nilai moral dan etika harus menjadi dasar dalam penggunaan smartphone. Siswa SMPN 27 Medan perlu memahami bahwa smartphone bukan hanya untuk kepentingan pribadi, tetapi juga harus digunakan secara bijak, bertanggung jawab, dan sesuai aturan sekolah. Dengan demikian, pendidikan tetap berfungsi menanamkan nilai karakter di tengah perkembangan digital. Teleologis (Tujuan) Tujuan utama pendidikan adalah membentuk manusia yang berkarakter, cerdas, dan mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Penggunaan smartphone di SMPN 27 Medan, jika diarahkan secara tepat, dapat menjadi media efektif untuk mencapai tujuan tersebut. Namun, tanpa pengawasan dan kebijakan yang jelas, smartphone justru bisa mengganggu konsentrasi belajar dan menurunkan prestasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aristoteles. (2009). *Politik*. Jakarta: PT Gramedia.
- Cassirer, E. (1990). *An Essay on Man: An Introduction to a Philosophy of Human Culture*. New Haven: Yale University Press.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Collier Books.
- Hobbes, T. (2006). *Leviathan*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Locke, J. (2003). *Two Treatises of Government*. New Haven: Yale University Press.
- Mayer, F. (1980). *Essential of Philosophy and Education*. New Delhi: Prentice Hall of India.
- Plato. (2007). *Republik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rousseau, J. J. (2004). *The Social Contract*. London: Penguin Books.
- Smith, A. (2007). *The Wealth of Nations*. New York: Oxford University Press.
- Tilaar, H. A. R. (2002). *Perubahan Sosial dan Pendidikan: Pengantar Pedagogik Transformatif untuk Indonesia*. Jakarta: Grasindo.
- Zubaedi. (2017). *Filsafat Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers