YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN : 2808-2346
e-ISSN : 2808-1854

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v3i6.1835

DISFUNGSI SMARTPHONE DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR DI SMAN 02 RANAH BATAHAN KABUPATEN PASAMAN BARAT

Afrina Roza[1], Yanti Sri Wahyuni[2], Yenita Yatim[3]
Universitas PGRI Sumatera Barat
afrinaroza0401@gmail.com ; yantisriwahyuni512@gmail.com

Abstract

This research was motivated by the problem of Smartphone Dysfunction in the Teaching and Learning Process and looked at the teaching and learning process in the classroom, at SMAN 2 Ranah Batahan, West Pasaman Regency. This research aims: 1) to describe Smartphone Dysfunction in the Teaching and Learning Process. This research uses functional structural theory from Robert K Merton. Structural functionalism is a broad viewpoint in sociology and anthropology that attempts to interpret society as a structure with interconnected parts. The type of research used is descriptive with a qualitative approach. The informants in this research were, Class West Pasaman. Data collection techniques in this research are observation, interviews and documentation. Data analysis techniques include data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this research show that, Smartphone Dysfunction in the Teaching and Learning Process at SMAN 2 Ranah Batahan, West Pasaman Regency has several Smartphone Dysfunctions, namely: 1) Smartphones are used for entertainment, 2) Smartphones are used to develop network friendships by students.

Keywords: *Dysfunction, Smartphone, Learning Process*

Abstrak: Penelitian ini di latar belakangi oleh permasalahan Disfungsi Smartphone Dalam Proses Belajar Mengajar serta melihat proses belajar mengajar dalam kelas, di SMAN 2 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat. Penelitian ini bertujuan: 1) untuk mendeskripsikan Disfungsi Smartphone Dalam Proses Belajar Mengajar. Penelitian ini menggunakan teori struktural fungsional dari Robert K Merton. Fungsional struktural adalah sebuah sudut pandang luas dalam sosiologi dan antropologi yang berupaya menafsirkan masyarakat sebagai sebuah struktur dengan bagian-bagian yang saling berhubungan. Jenis penelitian yang di gunakan adalah Deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Informan dalam penelitian ini adalah, Peserta Didik kelas X IPS 3 di SMAN 02 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat, Guru Sosiologi di SMAN 02 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat, Guru BK di SMAN 02 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat, Kepala Sekolah SMAN 02 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat. Teknik pengumpulan data dalam penelitian

Jurnal Yasin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisa data meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, Disfungsi Smartphone Dalam Proses Belajar Mengajar di SMAN 2 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat memiliki beberapa Disfungsi Smartphone yaitu : 1) Smartphone dipergunakan sebagai hiburan, 2) Smartphone dipergunakan untuk mengembangkan pertemanan relasi jaringan oleh siswa.

Kata Kunci : Disfungsi, Smartphone, Proses Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman, 2022). Pendidikan merupakan kewajiban setiap manusia tanpa terkecuali semua berhak mendapatkan sarana prasarana dan media untuk menunjang proses belajar mengajar. Pendidikan juga memiliki karakteristik yang berkenaan dengan cara memperoleh dan mengembangkan pengetahuan serta pengalaman. Anggapan dasarnya adalah setiap manusia dilahirkan dengan membawa fitrah serta dibekali dengan berbagai potensi dan kemampuan yang berbeda dengan dari manusia lainnya(Izzan n.d.)

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran baik itu berupa gambar, video dan lain sebagainya. Hal ini dilakukan untuk dapat merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang di inginkan. Dengan adanya media *smartphone* ini berbagai aplikasi yang terdapat di dalamnya yang digunakan sebagai alat pendukung untuk proses belajar mengajar menjadi sangat menarik, proses pembelajaran antara guru dengan siswa juga akan lebih menyenangkan dengan adanya media pembelajaran berbasis *smartphone.* tetapi di sisi lain *smartphone* dipergunakan siswa untuk bermain game online saat proses belajar, hal ini menjadi salah satu pemicu terjadinya disfungsi *smartphone* dalam proses belajar mengajar.

Melihat aktifitas siswa dalam menggunakan *smartphone*, berbagai kebijakan diterapkan oleh pihak sekolah kepada siswanya, diantaranya ada sekolah yang mengizinkan siswa menggunakan *smartphone* dan ada juga pihak sekolah yang tidak mengizinkan siswanya menggunakan *smartphone* dalam proses pembelajaran dan lingkungan sekolah. Adapun alasan

pihak sekolah yang mengizinkan siswa untuk menggunakan *smartphone* di lingkungan sekolah adalah kelebihan *smartphone* yang bisa dengan cepat mengakses informasi yang dibutuhkan, bahkan sebagian guru kelas memperbolehkan siswa menggunakan *smartphone* saat proses belajar mengajar berlangsung dengan alasan dapat menunjang proses pembelajaran. Sementara alasan sekolah tidak mengizinkan siswa menggunkan smartphone di lingkingan sekolah, melihat dampak buruk dari penggunaan *smartphone* yang bisa merusak moral siswa yang dengan mudahnya mengakses situs-situs pornografi dan menjadi korban tindak kejahatan.

Diperbolehkannya siswa membawa *smartphone* ke sekolah dengan syarat dipergunakan untuk belajar, mencari materi pembelajaran, serta tugas-tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran. tetapi dengan adanya *smartphone* ini siswa malah mengalihkan fungsinya tidak di pergunakan untuk belajar atau mencari pembelajaran yang di arahkan oleh guru mata pelajaran tetapi siswa menggunakan *smartphone*nya untuk bermain game, selfi-selfi saat jam pelajaran, mendengarkan musik, serta cetingan dan bukan dipergunakan untuk belajar . oleh karena itu dalam pembelajaran tidak sedikit siswa yang menggunkan *smartphone*, karena sudah diperbolehkan oleh lingkungan sekolah untuk membantu pembelajarannya. Tetapi *smartphone* boleh digunakan ketika guru mata pelajaran memintanya untuk menggunakan *smartphone*nya. Dan tidak sedikit siswa yang menaati peraturan yang telah dibuat oleh guru mata pelajaran, tidak hanya di dalam kelas saat jam istirahat juga siswa memainkan *smartphone*nya untuk bermain game, terlebihnya saat masih berlangsungnya proses pembelajaran di kelas dan siswa pun memainkan *smartphone*nya untuk bermain game dengan temannya.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan teori struktural fungsional dari Robert K Merton. Fungsional struktural adalah sebuah sudut pandang luas dalam sosiologi dan antropologi yang berupaya menafsirkan masyarakat sebagai sebuah struktur dengan bagian-bagian yang saling berhubungan. Teori fungsionalisme struktural melihat masyarakat sebagai suatu sistem yang teratur, terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan, dimana bagian yang satu tidak dapat berfungsi tanpa ada hubungan dengan yang lainnya

Informan dalam penelitian ini adalah 14 orang, 11 orang peserta didik kelas X IPS 3 di SMAN 02 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat, 1 Orang Guru Sosiologi di SMAN 02 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat, 1 orang Guru BK di SMAN 02 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat, dan 1 orang Kepala Sekolah SMAN 02 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat . Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi non partisipan, wawancara mendalanm, dan studi dokumen. Teknik analisis data yang digunakan individu dengan dengan analisis mulles dan Hubermen (Sugiyono) yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan

HASIL

Fungsi *Smartphone* dalam proses belajar mengajar adalah untuk memperoleh bahan belajar dan mengajar, bagi seorang guru ataupun pelajar, *smartphone* dapat dimanfaatkan untuk memperoleh bahan ajar atau sumber belajar. Guru dapat memperoleh informasi tentang materi yang akan diajarkan kepada peserta didik melalui internet, informasi berupa referensi,video, atau gambar pendukung, dapat dengan mudah diperoleh di internet baik oleh guru maupun siswa, hal ini dapat mempermudah guru saat menyampaikan materi kepada peserta didik, dan menambah pengetahuan siswa di sekolah. *Smartphone* berfungsi untuk belajar siswa. *Smsrtphone* yang terkoneksi dengan internet dapat mempermudah siswa dalam memperoleh sumber belajar tambahan. Selain dari guru, maka siswa dapat memperluas pengetahuannya dengan mencari referensi lain di internet. Hal ini dapat di kategorikan kegiatan pada saat proses belajar mengajar yang menggunakan *smartphone* sebagai sumber informasi mengharuskan guru mengawasi siswanya.

Disfungsi *smartphone* merupakan sebuah alat komunikasi yang berubah fungsinya menjadi beberapa hal salah satunya yang menjadi favorit yaitu dipergunakan sebagai media untuk bermain game online dikalangan pelajar, adanya disfungsi *smartphone* ini bukan lagi hanya sekedar alat untuk berkomunikasi, melainkan banyak fungsi seperti bermain game online yang bisa membuat dampak positif ataupun negatif dari *smartphone* itu sendiri.

1. **Siswa Menggunakan *Smartphone* untuk Bermain Game Saat Proses Belajar Mengajar**

   Selama proses belajar mengajar berlangsung adanya arahan dari guru untuk mencari materi pelajaran dengan menggunakan *Smartphone*, hal ini dipergunakan untuk menunjang proses pembelajaran baik guru maupun siswa. Akan tetapi disisi lain siswa malah menggunakan *smartphone* nya untuk bermain game online (Mobile Legends). Game online merupakan sebuah permainan yang di mainkan dengan menggunakan internet untuk mengaksesnya, bermain game secara online menjadi aktifitas yang paling menyenangkan dalam beberapa tahun ini, terutama karena perkembangan internet yang pesat.

   Karena adanya game online ini siswa cenderung tidak mengerjakan tugas sekolah, tidak mencatat materi pembelajaran. Fenomena seperti ini peneliti temui saat penelitian di SMA Negeri 2 Ranah Batahan. proses pembelajaran didalam kelas memang diperbolehkan oleh guru mata pelajaran untuk membawa *smartphone* tetapi siswa menggunakan *smartphone* nya untuk bermain game online di dalam kelas dengan temannya.

2. **Siswa Menggunakan *Smartphone* Untuk Selfi-Selfi Saat Proses**

   Seiring berjalannya proses pembelajaran, adanya penggunaan *smartphone* untuk bermain game online dan cetingan oleh siswa saat jam pelajaran berlangsung, ada juga siswa yang menggunakan *smartphone* nya untuk selfi-selfi di kelas, siswa ini selfi dengan teman yang berada di belakang bangkunya, siswa yang selfi ada 4 orang apabila guru sedang menjelaskan meteri pembelajaran didepan kelas maka siswa tersebut menggunakan *smartphone* nya untuk selfi di bangkunya. Siswa yang menggunakan *smartphone* nya untuk selfi di bangkunya bukan untuk mencari materi pelajaran.

3. **Siswa Menggunakan *Smartphone* untuk Chattingan Saat Jam Pelajaran**

   Penggunaan *smartphone* untuk bermain game online oleh siswa saat jam pelajaran berlangsung, ada juga siswa yang menggunakan *smartphone* nya untuk cetingan dengan pacar nya di kelas, apabila guru sedang menjelaskan meteri pembelajaran didepan kelas maka siswa tersebut menggunakan *smartphone* nya untuk cetingan. Proses belajar mengajar didalam kelas siswa menggunakan *smartphone* nya untuk cetingan dan bukan untuk mencari materi pelajaran sesuai arahan dari guru mata Pelajaran.

4. Siswa Menggunakan *Smartphone* Untuk Membuka Instagram Dalam Proses Belajar Mengajar

Siswa menggunakan *smartphone* nya untuk membuka instagram saat guru menjelaskan materi pelajaran. Jadi siswa ini saat guru menjelaskan materi pelejaran mereka malah membuka instagram untuk melihat story dan postingan yang ada didalamnya. yang peneliti lihat dilapangan ada 2 orang siswa yang menggunakan *smartpnenya* untuk membuka instagram dan peneliti melihat reaksi guru mata pelajaran disisni ialah guru menegurnya untuk *smartphone* nya di simpan dulu.

PEMBAHASAN

Teori yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu teori struktural fungsional dari Robert K.merton. Teori structural fungsional ini diarahkan pada fungsi-fungsi sosial, yang menurut merton fungsi didefinsikan sebagai konsekuensi-kosenkuensi yang disadari dan yang menciptakan adapatasi atau penyesuaian sistem sosial. Dalam konsep utama dari teori struktural fungsioanal ini yakni fungsi, disfungsi, fungsi laten, fungsi manifes dan keseimbangan. Dari Disfungsi *Smartphone* Dalam Proses Belajar Mengajar memilki ketidak sesuaian penggunaan *smartphone* dalam proses belajar mengajar di kelas.

Dalam penelitian ini teori struktural fungsional dari Robert K.merton yang digunakan untuk mengetahui Disfungsi *Smartphone* Dalam Proses Belajar Mengajar . disfungsi *smartphone* ini di lakukan oleh siswa/siswi kelas X IPS 3di SMA Negeri 2 Ranah Batahan. Proses pembelajaran dikelas dilakukan oleh guru dan siswa , dalam proses belajaran guru juga memberikan himbauan kepada siswa untuk menyimpan *smartphone* nya terlebih dahulu sebelum guru mata pelajaran menghimbau untuk menggunakan *smartphone* dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya fenomena disfungsi *smartphone* dalam pembelajaran tersebut peneliti menjadi sangat yakin bahwa *smartphone* di pergunakan siswa untuk hal yang tidak bermanfaat seperti main game online, selfi , cetingan dan membuka instagram, bukan untuk mencari materi pembelajaran.*Smartphone* yang awalnya sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa, untuk mencari materi pembelajaran ketika ada diskusi kelompok dan sebagainyadan sekarang berubah fungsinya menjadi beberapa hal salah satunya yang menjadi favorit yaitu sebagai media untuk bermain game online di kalangan pelajar.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dari hasil penelitian mengenai Disfungsi *Smartphone* Dalam Proses Belajar Mengajar di SMA Negeri 2 Ranah Batahan. peneliti dapat mengetahui apa saja Disfungsi *Smartphone* yang di lakukan oleh siswa saat jam pelajaran berlangsung di kelas di antaranya siswa bermain game,selfi, dan cetingan sehingga siswa tersebut tidak mendengarkan guru mata pelajaran saat sedang menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas. Apabila siswa sudah di tegur oleh guru mata pelajaran untuk menyimpan *smartphone* nya saat jam pelajaran dan itu tidak di dengarkan oleh siswa maka siswa tersebut akan di serahkan ke wali kelasnya.

DAFTAR PUSTAKA

Ajat Rukajat. (2018). *Pendekatan Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Deepublish

Muhammad Fathurrohman. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Modern*. Yogyakarta: Garudhawaca

George Ritzer, (2014) Teori Sosiologi Modern. Jakarta: Prenada Media
Laefudin. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta Deepublish.

Rudy Sumiharsono (2017). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.

Sani, Ridwan Abdullah. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.

Al-Imam. (2019).*Pengaplikasian Smartphone Sebagai Media Komunikasi Interpersonal Dikalangan Pegawai Di Kementrian Agama Kabupaten Acah barat, International Journal of Islamic Studies and Social Science, Vol.5 No.2*

Ambar. (2018). 8 *Teori Media Pembelajaran Menurut Beberapa Ahli*, (Online), (https://pakarkomunikasi.com.), diakses 27 Maret 2023.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *2*(2), 103–114. https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113