

## Penggunaan *Handphone* Pada Proses Pembelajaran PPKn di Kelas XI TAV 1 SMK Muhammadiyah 1 Bantul

Naeli Nurfaozah<sup>1</sup>, Afifah Mutmainah<sup>2</sup>, Triwahyuningsih<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Ahmad Dahlan, <sup>2</sup>Universitas Ahmad Dahlan, <sup>3</sup>Universitas Ahmad Dahlan

---

### Key Words:

Dampak, Penggunaan, *Handphone*, Pembelajaran.

---

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan siswa XI TAV 1 dalam penggunaan *handphone* dan mendeskripsikan manfaat penggunaan *handphone* serta dampak negative yang ditimbulkan akibat penggunaan *handphone* pada saat proses pembelajaran di kelas. Jenis penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah 5 orang siswa laki-laki dari kelas XI TAV 1 di SMK Muhammadiyah 1 Bantul. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan analisis data dimana data tersebut di peroleh dan di analisis dengan cara reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *handphone* pada saat jam pelajaran itu akan berpengaruh baik atau buruk kepada siswa yang tergantung kepada si pemakai *handphone*. Dampak positif dari penggunaan *handphone* pada saat jam pelajaran PPKn ialah siswa dapat mencari berbagai sumber informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran PPKn, sebagai sarana komunikasi, sebagai media pembelajaran. Sedangkan dampak negative penggunaan *handphone* pada saat jam pelajaran PPKn ialah dapat mempengaruhi konsentrasi pembelajaran di dalam kelas khususnya pada mata pelajaran PPKn, membuat siswa malas belajar atau mendengarkan materi yang disampaikan guru saat mengajar di depan kelas, mengganggu konsentrasi pembelajaran dengan menyalahgunakan *handphone* sebagai media untuk mengisi hal kebosenan siswa pada saat pembelajaran berlangsung dengan membuka media sosial seperti whatsapp, instagram, tiktok, dsb. Berdasarkan hasil penelitian bahwa masih banyak siswa yang menggunakan *handphone* ke arah negative di kelas pada saat jam pembelajaran berlangsung. Jadi perlu adanya kebijakan penggunaan *handphone* di dalam kelas pada saat jam pembelajaran PPKn di mulai.

---

**How to Cite:** Nurfaozah,N., Mutmainah, A. Triwahyuningsih. (2022). Penggunaan *Handphone* Pada Proses Pembelajaran PPKn Di Kelas XI TAV 1 SMK Muhammadiyah 1 Bantul. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.

---

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi sekarang ini, manusia secara terus menerus mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan dalam bidang komunikasi dapat dilihat pada perkembangan telepon genggam atau yang sering disebut dengan *handphone*. *Handphone* pada abad ini merupakan suatu kebutuhan. Menurut Mayangsari (Rahmy Lestari, Ilwaty Sulian: 2020) Telepon genggam atau telepon seluler (ponsel) atau *handphone* (HP) adalah alat yang memungkinkan untuk melakukan komunikasi (seperti menelpon atau berkirim pesan) juga didalamnya terdapat fungsi PDA (*Personal digital Assistent*) dan berkemampuan seperti layaknya komputer. Kemudahan yang ada pada *handphone* ini menjadikannya alat komunikasi yang dibutuhkan bagi setiap orang (Afrijal, 2017).

Hampir setiap kalangan memiliki *handphone*, baik dalam kategori *smartphone* atau *handphone* biasa. Pada awalnya *handphone* hanya digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan khusus (seperti kepentingan bisnis) agar memudahkan pekerjaannya (Daya Firmana, 2016). Namun, dalam perkembangannya, *handphone* telah dimiliki semua orang dalam setiap kalangan termasuk siswa. Alasannya agar mudah berkomunikasi, tidak ketinggalan zaman dan tidak ketinggalan informasi. Sekarang, *handphone* menjadi perbincangan karena pesatnya perkembangan *handphone* itu sendiri dan dampak-dampak yang ditimbulkan. Kemajuan teknologi membawa dampak positif dan negatif bagi penggunaannya.

Pada saat ini banyak sekolah yang mengizinkan siswanya untuk membawa *handphone* ke sekolah sebagai pendukung pembelajaran, salah satunya yaitu di SMK Muhammadiyah 1 Bantul. Kebijakan yang diterapkan oleh SMK Muhammadiyah 1 Bantul ini yaitu untuk membantu saat proses pembelajaran misalnya untuk mencari informasi dan sumber belajar dari internet, selain itu *handphone* juga sebagai alat komunikasi dengan orang tua ketika ada informasi penting dari sekolah secara mendadak yang mengharuskan orang tua untuk segera dihubungi. Namun disisi lain penggunaan *handphone* disalahgunakan atau tidak sesuai kebutuhan oleh siswa sehingga dapat menimbulkan gangguan yang membuat para siswa sibuk sendiri dengan urusannya tanpa memperhatikan pelajaran di dalam kelas. Banyak siswa bermain *handphone* secara diam-diam ketika pelajaran sedang berlangsung, mereka menggunakan *handphone* di kelas untuk chatting, memainkan game, mendengarkan musik, menonton video serta menggunakan sosial media. Hal tersebut dapat mengganggu aktivitas belajar dan bisa saja menurunkan prestasi belajar.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif yaitu suatu cara menghasilkan data dengan menguraikan lebih dalam ucapan, perilaku dan juga fakta-fakta yang ditemukan pada saat penelitian berlangsung (Rizky, 2019). Subjek penelitian yang diambil adalah 5 siswa yang memiliki karakteristik sesuai dengan yang ditentukan peneliti dan guru PPKn. Sedangkan lokasi penelitian dan waktu penelitian dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Bantul dengan waktu penelitian pada bulan Agustus-September 2022. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui pengumpulan data, display data, reduksi data, dan pengambilan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian yang didapat berdasarkan wawancara guru PPKn dan observasi selama PLP II di SMK Muhammadiyah 1 Bantul bahwa dalam pembelajaran PPKn siswa diperbolehkan menggunakan *handphone* sebagai pendukung media pembelajaran. Hal ini sebagaimana dikatakan oleh Ibu Nuraisya Sulidewi, S.Pd. selaku guru PPKn kelas XI TAV 1 beliau mengatakan bahwa, “Setiap jam pelajaran PPKn diawali dengan pemaparan materi dari guru, setelah sedikit apersepsi dan memaparkan pokok materi hari tersebut, anak-anak diberi kegiatan bisa tugas kelompok maupun individu, ketika mengerjakan penugasan ini biasanya saya membolehkan anak-anak untuk menggunakan *handphonenya*. Jadi bisa dikatakan setiap jam PPKn menggunakan *handphone*, karena setiap pertemuan pasti ada penugasan. Namun, untuk kelas XI masih sering mendapati anak-anak sulit dikendalikan untuk tidak bermain *handphone* ketika guru sedang menjelaskan. Biasanya anak-anak menggunakan *handphonenya* untuk bermain game, membuka tiktok, chat WA”.

Berdasarkan observasi, peneliti mendapati 4 siswa yang paling sering menggunakan *handphone* ketika pelajaran PPKn. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan siswa,

diketahui bahwa siswa 1 dan 2 sering menggunakan *handphone* dalam pembelajaran PPKn disebabkan karena seringkali merasa bosan dengan materi pembelajaran yang monoton sehingga siswa 1 dan 2 menggunakan *handphone* untuk menghilangkan rasa bosannya. Kemudian siswa 3 seringkali merasa mengantuk saat pembelajaran dikarenakan jam pelajaran PPKn yang berlangsung pada siang hari setelah sholat dzuhur sehingga siswa 3 sering mengecek *handphone* untuk mengurangi rasa kantuk. Selanjutnya siswa 4 mengaku capek dengan pembelajaran karena banyak tugas menulis sehingga siswa 4 menggunakan *handphone* untuk istirahat sejenak.

Penggunaan *handphone* dalam pembelajaran di kelas dari 4 siswa tersebut rata-rata siswa menggunakan untuk membuka sosial media seperti Whatsapp, Instagram, Tiktok, facebook, dan juga untuk bermain game. Berdasarkan penggunaan sosial media tersebut, siswa sering menggunakan untuk menghubungi temannya, menonton video tiktok yang mana hal tersebut membuat siswa menjadi sibuk sendiri, dan tak jarang juga siswa mengajak teman lainnya untuk bermain bersama (mabar) yang mana hal ini membuat kelas tidak kondusif karena siswa bermain game sambil berkomunikasi secara langsung dengan suara yang keras bahkan berkata yang tidak pantas dengan teman mainnya di kelas.

Selain menyalahgunakan penggunaan *handphone* dalam pembelajaran, sejumlah siswa juga merasakan beberapa dampak akibat terlalu sering bermain *handphone* di kelas. Dari hasil wawancara menunjukkan bahwa terdapat beberapa akibat yakni siswa tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan pembelajaran di kelas yang mana berakibat tidak dapat memahami pelajaran, hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu siswa juga menjadi kebiasaan dan berpotensi kecanduan bermain *handphone* saat pembelajaran yang mana perilaku siswa tersebut merupakan tindakan yang tidak baik karena tidak menghargai guru saat menjelaskan pelajaran.

## Pembahasan

Sekolah SMK Muhammadiyah 1 Bantul awal mulanya bernama STM Muhammadiyah Bantul pada tanggal 01 Januari 1970 dengan jurusan Mesin Kontruksi dan Bangunan Gedung dengan piagam pendirian Nomor: E-45/MPPM/SK/1970 dari Majelis pendidikan Pengajaran dan Kebudayaan. Sekolah yang beralamat di jalan Parangtritis Kilometer 12, Manding, Trirenggo, Bantul, Yogyakarta ini merupakan salah satu wadah bagi anak bangsa untuk belajar dan mengembangkan berbagi ilmu pengetahuan baik ilmu umum dan ilmu agama. Adapun visi sekolah yaitu membentuk tamatan yang berakhlak mulia, berprestasi, mandiri dan berdaya saing di tingkat lokal maupun nasional. Sedangkan misi dari SMK Muhammadiyah 1 Bantul sendiri yaitu melalui keterbukaan, kemitraan dan pelayanan prima, SMK Muhammadiyah 1 Bantul: 1) Menerapkan kedisiplinan dan kejujuran yang dilandasi ketaqwaan kepada Allah SWT. 2) Menyelenggarakan pendidikan dan latihan yang berkualitas dengan mengedepankan keunggulan untuk berprestasi. 3) Melaksanakan layanan sekolah yang mengacu pada sistem manajemen mutu dan penerapan budaya Industri, untuk membekali siswa dengan pengetahuan, ketrampilan dan kemandirian sehingga mampu bersaing di tingkat lokal maupun nasional. SMK Muhammadiyah 1 Bantul terus berupaya memperbaiki mutu pendidikan agar mutu tamatan semakin meningkat dan dapat mengikuti tuntutan zaman.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, terdapat beberapa hal yang membuat peserta didik menggunakan *handphone* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) diantaranya ialah peserta didik membutuhkan *handphone* untuk mencari suatu informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran PPKn dengan membuka *chrome*, *firefox* untuk membuka internet. Pada dasarnya sesuai penelitian yang telah diamati bahwa siswa tersebut tidak di fasilitasi buku paket khususnya buku paket PPKn. Sehingga siswa diperbolehkan menggunakan *handphone* pada saat jam pelajaran sebagai media

pembelajaran. Peserta didik juga mengatakan bahwa mereka menggunakan *handphone* untuk memotret atau mengambil gambar pada catatan papan tulis atau layar proyektor kemudian foto tersebut di sebar melalui grup kelas nya menggunakan aplikasi *WhatsApp*, dengan alasan peserta didik bahwa catatan di papan tulis atau di layar proyektor tidak terlihat jelas sehingga memportet catatan materi pelajaran PPKn. Selain itu guru PPKn SMK Muhammadiyah 1 Bantul sangat memperbolehkan peserta didik menggunakan *handphone* selama proses pembelajaran di dalam kelas dengan catatan mendengarkan atau menyimak materi yang disampaikan guru di dalam kelas kemudian pada saat penugasan individu atau kelompok guru memperbolehkan menggunakan *handphone* untuk mencari informasi materi pelajaran. Peserta didik tidak boleh menggunakan *handphone* di dalam pada saat Ujian Tengah Semester dan Ujian Akhir Semester berlangsung.

Pada saat guru menjelaskan materi masih banyak siswa yang bermain *handphone* meskipun guru sudah mengingatkan siswa tersebut tetapi siswa susah di kendalikan sehingga hal tersebut dapat menghilangkan fokus siswa dan guru dalam pembelajaran PPKn di dalam kelas. Selain itu pada saat pembelajaran di dalam kelas berlangsung masih banyak siswa yang mencuri waktu untuk bermain *handphone*. Hal ini di sebabkan oleh faktor yang sangat mempengaruhi proses pembelajaran, bagi siswa yang memainkan *handphone* saat jam pelajaran berlangsung dapat di pastikan siswa tersebut tidak dapat konsentrasi dalam menerima materi pembelajaran yang di sampaikan oleh guru PPKn di dalam kelas dan hal ini pada akhirnya mempengaruhi tingkat prestasi peserta didik. Dalam penggunaan *handphone* di kelas pada saat pembelajaran berlangsung banyak siswa juga bermain akun sosial media dengan membuat suatu video, berselfie, atau bahkan memotret gambar temannya untuk dijadikan status di media sosial untuk menunjukkan kondisi mereka ke teman media sosial bahwa mereka sedang melakukan kegiatan pelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa pada jam pelajaran PPKn ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran hampir seluruh siswa di kelas menggunakan atau memainkan *handphone* dengan alasan jam PPKn berada di jam terakhir sehingga mereka merasakan bosan, dan mengantuk untuk menghindari rasa bosan dan mengantuk mereka bermain *handphone* untuk mengakses tiktok, instagram, dan games. Penggunaan *handphone* di dalam kelas dapat mempengaruhi proses pembelajaran, bagi siswa yang memainkan *handphone* saat jam pelajaran berlangsung dapat dipastikan siswa tersebut tidak dapat konsentrasi dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru PPKn di dalam kelas dan hal ini pada akhirnya mempengaruhi tingkat prestasi peserta didik.

Saran untuk guru di SMK Muhammadiyah 1 Bantul untuk bekerja sama agar lebih memperhatikan peserta didik yang menggunakan *handphone* di dalam kelas agar siswa tersebut tidak menyalahgunakan fungsi *handphone* kearah yang negative seperti memainkan *handphone* pada pembelajaran berlangsung yang dimana hal ini dapat menyebabkan kurang berhasilnya proses pembelajaran oleh karna peserta didik tidak fokus menyimak materi pembelajaran di dalam kelas. Di samping itu bahwa para guru selalu memberikan peringatan kepada peserta didik yang ketahuan memainkan *handphone* dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung yang tidak ada berkaitan dengan materi pembelajaran. Serta untuk siswa di SMK Muhammadiyah 1 Bantul di harapkan lebih bijaksana dalam menyikapi kemajuan teknologi seperti perkembangan alat komunikasi *handphone* dengan memanfaatkan sebagaimana fungsi nya dalam kegiatan pembelajaran berlangsung di dalam kelas, jangan sampai kemajuan teknologi tersebut membawa dampak negatif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan artikel ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh civitas akademika SMK Muhammadiyah 1 Bantul yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan II ini. Penulis juga ucapkan banyak terima kasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UAD yang telah menyelenggarakan program PLP II ini sehingga penulis dapat belajar secara langsung di sekolahan sebagai bekal setelah lulus nantinya. Tak lupa juga penulis ucapkan terima kasih kepada Dosen Koordinator Lapangan bapak Zalik Nuryana, M.Pd. yang telah mengkoordinasi penulis dan teman-teman PLP II di SMK Muhammadiyah 1 Bantul dan Dosen Pembimbing Lapangan Ibu Tri Wahyuningsih, M.Hum. yang telah memberikan masukan dan membimbing penulis sehingga artikel ini dapat terselesaikan serta kepada guru pamong penulis Ibu Nuraisya Sulidewi, S.Pd. yang telah membimbing dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar bersama siswa/i SMK Muhammadiyah 1 Bantul. Tak ketinggalan pula penulis ucapkan terima kasih kepada teman-teman yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan artikel ini

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrijal, et all. 2017. Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS SMA PGRI 2 Kota Jambi. Universitas Jambi
- Ayuningtyas, Rizky Fitriannisa. 2020. Studi Mengenai Kecanduan Internet Dan *Fear Of Missing Out* (Fomo) Pada Siswa Di Smk Negeri 1 Driyorejo. Universitas Negeri Surabaya
- Daya Firmana, Yohanes. 2016. Penggunaan dan Pemanfaatan *Smartphone* Di Kalangan Siswa Kelas X
- Lestari, Rahmy et all. 2020. Faktor-Faktor Penyebab Siswa Kecanduan Handphone Studi Deskriptif Pada Siswa Di Smp Negeri 13 Kota Bengkulu. Volume 3 No 1 2020 : hal 23-37. Consilia Jurnal Ilmiah BK