

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Sejarah Berdirinya MIS Darul Ulum Teluk Tiram Darat Kota Banjarmasin

MIS Darul Ulum Teluk Tiram Darat Kota Banjarmasin beralamat di jalan Teluk Tiram Darat GG. ABC NO. 13 RT. 13 Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin. MIS Darul Ulum Teluk Tiram Darat Kota Banjarmasin ini didirikan oleh panitia Madrasah Islam Darul Ulum pada tahun 1954. Dulunya sebelum mendirikan MI Darul Ulum ini adalah Yayasan Madrasah yang merupakan lembaga pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. Kemudian Madrasah ini mengalami perkembangan yaitu dengan didirikannya pendidikan berupa Madrasah Ibtidaiyah dan RA atau Raudhatul Athfal. MI Darul Ulum ini secara resmi berdiri pada tahun 1971 berdasarkan Surat Keputusan Kepala Kantor Wilayah Departemen Agama Provinsi Kalimantan Selatan dengan Nomor: L.0/3/23/Ia/78- pada tanggal 3 Januari 1978.

MIS Darul Ulum Teluk Tiram Darat Kota Banjarmasin ini berada di dalam GG. ABC yang letaknya dikelilingi oleh rumah-rumah penduduk. Dulunya RA dan MI bergabung dalam 1 gedung dan sekarang sudah dipisah, RA membeli tanah kosong didepan MI lalu berpindah dan mendirikan RA disana. Untuk keadaan MI sudah lumayan tertata rapi dan wilayah bangunan RA yang dulu dibangun menjadi kantor kamad, kantor guru, uks, tempat wudhu, serta wc siswa. MI ini berlantai tingkat 2. Di lantai tingkat 1 untuk ruang siswa kelas 1, 2, 3, serta ruangan lain seperti kantor kamad, kantor guru, uks, tempat wudhu, serta wc siswa. Dan di lantai tingkat 2 untuk ruang siswa kelas 4, 5, 6, perpustakaan, aula, dan lain-lain.

Sejak berdirinya MIS Darul Ulum Teluk Tiram Darat Kota

Banjarmasin ini sudah mengalami 4 kali pergantian Kepala Madrasah dan Kepala Madrasah yang sekarang adalah Bapak Adnani, S.Ag., M.Pd.I. Beliau mulai menjabat sebagai Kepala Madrasah sejak 01 Juli 2019. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel mengenai data Kepala Madrasah dan periode masa jabatan di MIS Darul Ulum Teluk Tiram Darat Kota Banjarmasin dibawah ini:

Tabel Nama-nama Kepala Madrasah dan periode masa jabatan di MIS Darul Ulum Teluk Tiram Darat Kota Banjarmasin sampai sekarang:

Tabel 4.1 Nama-nama Kepala Sekolah

No	Nama Kepala Madrasah	Periode
1.	H. Abdus Sami	1954 – 1978
2.	H. Salman	1979 – 1996
3.	H. Yusuf Hifni, S.Pd.I	1997 – 2018
4.	Adnani, S.Ag., M.Pd.I	2019 – Sekarang

Seperti lembaga pada umumnya, MIS Darul Ulum Teluk Tiram Darat Kota Banjarmasin juga memiliki visi, misi, dan tujuan yang menjadi alasan dari didirikannya madrasah tersebut. Adapun Visi, Misi, Tujuan MIS Darul Ulum Teluk Tiram Darat Kota Banjarmasin yaitu:

1) Visi Madrasah

MIS Darul Ulum Teluk Tiram Darat Kota Banjarmasin mengusung Visi:

“Menjadikan Generasi Beriman, Berakhlaqul Karimah, dan Berwawasan Luas.”

Adapun indikator ketercapaian dari Visi sesuai dengan variabelnya antara lain:

- a) Beriman, terwujudnya insan yang beriman.
- b) Berakhlaqul Karimah, terwujudnya peserta didik yang berkarakter mulia.

- c) Berwawasan Luas, kemampuan seluruh warga sekolah memaknai keadaan yang dinamis dan selalu berubah dengan berbagai tantangan dan hambatan menjadi sebuah celah dalam mengembangkan diri untuk menemukan solusi yang tepat, bermanfaat dan sesuai dengan keadaan masa kini dan mempersiapkan masa depan.

2) Misi Madrasah

Dalam upaya mengimplementasikan Visi Madrasah, Madrasah menjabarkan Misi Madrasah sebagai berikut:

- a) Merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang mampu memotivasi peserta didik untuk selalu belajar dan menemukan pembelajaran.
- b) Membangun lingkungan sekolah yang membentuk peserta didik memiliki akhlak mulia melalui rutinitas kegiatan keagamaan dan menerapkan ajaran agama melalui cara berinteraksi di sekolah.
- c) Membangun lingkungan madrasah yang bertoleransi dalam kebhinekaan global, mencintai budaya lokal dan menjunjung nilai gotong royong.
- d) Mengembangkan kemandirian, nalar kritis dan kreativitas yang memfasilitasi keragaman minat dan bakat peserta didik.
- e) Mengembangkan program madrasah yang membentuk ide dan gagasan cepat tanggap terhadap perubahan yang terjadi untuk merancang inovasi.
- f) Mengembang dan memfasilitasi peningkatan prestasi peserta didik sesuai minat dan bakatnya melalui proses pendampingan dan kerja sama dengan orangtua.

3) Tujuan Madrasah

Tujuan yang diharapkan oleh Madrasah dalam implementasi kurikulum sebagai bentuk dan cara mewujudkan Visi dan Misi Madrasah yang telah ditetapkan adalah sebagai berikut:

- a) Merancang pembelajaran dengan model pembelajaran yang menjadi ciri khas madrasah.
- b) Menghasilkan lulusan yang memiliki mental pembelajar sejati.
- c) Membentuk peserta didik yang berakhlakul mulia dan selalu peduli sosial dalam toleransi beragama.
- d) Membudayakan lingkungan belajar dan karakter inovatif cepat tanggap di lingkungan sekolah.
- e) Membangun budaya dan kultur sekolah yang kompetitif yang positif.
- f) Menyediakan fasilitas untuk mengembangkan kreativitas, inovasi, dan minat bakat peserta didik.

2. Data Hasil Penelitian

a. Pola Penggunaan Telepon Pintar oleh Siswa Kelas 3 dan 4 MIS Darul Ulum Teluk Tiram Darat Kota Banjarmasin

Pada bagian ini, peneliti menyajikan data mengenai pola penggunaan *smartphone* pada siswa kelas 3 dan kelas 4 sekolah dasar yang menjadi subjek penelitian. Data diperoleh melalui kuesioner yang mencakup beberapa aspek, yaitu durasi penggunaan, waktu penggunaan, serta jenis aktivitas yang dilakukan saat menggunakan *smartphone*.

1) Durasi Penggunaan *Smartphone*

Berdasarkan hasil angket pada soal nomor 1, seluruh siswa baik kelas 3 maupun kelas 4 telah memiliki *smartphone*. Tercatat sebanyak 20 siswa kelas 3 dan 11 siswa kelas 4 menjawab "Ya", sedangkan 8 siswa kelas 3 dan 5 siswa kelas 4 menjawab "Ya (dengan alasan)". Tidak ada siswa yang menjawab tidak memiliki *smartphone*. Dalam bentuk tabelnya, sebagai berikut:

Tabel 4.2 Jawaban Durasi Penggunaan *Smartphone* (Telepon Pintar) Soal Nomor 1 Angket

Jawaban	Kelas 3	Kelas 4
Ya	20	11
Ya (dengan alasan)	8	5
Tidak	0	0
Jumlah Total	28	16

Dan untuk durasi waktu penggunaan *smartphone* sehari-hari (soal nomor 6), diperoleh hasil sebagai berikut:

- a) Kurang dari 1 jam: 11 siswa kelas 3 dan 8 siswa kelas 4.
- b) 1–2 jam: 6 siswa kelas 3 dan 3 siswa kelas 4.
- c) 2–3 jam: 7 siswa kelas 3 dan tidak ada siswa kelas 4.
- d) Lebih dari 3 jam: 4 siswa kelas 3 dan 5 siswa kelas 4.

Dari data tersebut, dapat diketahui bahwa mayoritas siswa kelas 3 menggunakan *smartphone* kurang dari 1 jam, meskipun terdapat pula yang menghabiskan waktu lebih dari 2 jam. Sedangkan pada kelas 4, penggunaan dalam kategori kurang dari 1 jam juga paling banyak, namun terdapat juga 5 siswa yang menggunakan lebih dari 3 jam setiap harinya. Dalam bentuk tabelnya, sebagai berikut:

Tabel 4.3 Jawaban Durasi Penggunaan *Smartphone* (Telepon Pintar) Soal Nomor 6 Angket

Durasi Waktu	Kelas 3	Kelas 4
Kurang dari 1 jam	11	8
1-2 jam	6	4
2-3 jam	7	0
Lebih dari 3 jam	4	5
Jumlah Total	28	16

2) Waktu Penggunaan *Smartphone*

Berdasarkan soal nomor 2, mengenai kapan siswa menggunakan *smartphone* di rumah, diperoleh informasi sebagai berikut:

- a) Setelah pulang sekolah: 12 siswa kelas 3 dan 7 siswa kelas 4.
- b) Sore hari: 15 siswa kelas 3 dan 6 siswa kelas 4.
- c) Malam hari: 1 siswa kelas 3 dan 3 siswa kelas 4.
- d) Pagi sebelum sekolah: tidak ada siswa dari kedua kelas yang menggunakan *smartphone* pada waktu ini.

Hal ini menunjukkan bahwa waktu penggunaan *smartphone* paling dominan terjadi pada sore hari dan setelah pulang sekolah, baik di kelas 3 maupun kelas 4. Sementara itu, penggunaan di pagi hari sebelum sekolah sangat jarang atau bahkan tidak ada. Dalam bentuk tabelnya, sebagai berikut:

Tabel 4.4 Jawaban Waktu Penggunaan *Smartphone* (Telepon Pintar) Soal Nomor 2 Angket

Waktu Penggunaan	Kelas 3	Kelas 4
Setelah pulang sekolah	12	7
Sore hari	15	6
Malam hari	1	3
Pagi sebelum sekolah	0	0
Jumlah Total	28	16

3) Jenis Aktivitas Saat Menggunakan *Smartphone*

Pada soal nomor 3, siswa diberikan beberapa pilihan aktivitas yang biasa dilakukan saat bermain *smartphone*. Hasilnya adalah sebagai berikut:

- a) Belajar: 14 siswa kelas 3 dan 8 siswa kelas 4.

- b) Bermain game: 13 siswa kelas 3 dan 4 siswa kelas 4.
- c) Menonton: 1 siswa kelas 3 dan 4 siswa kelas 4.
- d) *Chatting*: tidak ada siswa dari kedua kelas yang memilih opsi ini.

Dalam bentuk tabelnya, sebagai berikut:

Tabel 4.5 Jenis Aktivitas Penggunaan *Smartphone* (Telepon Pintar) Soal Nomor 3 Angket

Jenis Aktivitas	Kelas 3	Kelas 4
Belajar	14	8
Bermain <i>game</i>	13	4
Menonton video	1	4
<i>Chatting</i>	0	0
Jumlah Total	28	16

Dari soal nomor 4 yang menanyakan aktivitas yang paling sering dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

- a) Siswa kelas 3 paling banyak menggunakan *smartphone* untuk belajar (14 siswa), disusul dengan bermain game (13 siswa), dan menonton (1 siswa).
- b) Siswa kelas 4 juga didominasi oleh aktivitas belajar (8 siswa), sementara bermain game dan menonton masing-masing dipilih oleh 4 siswa.

Dalam bentuk tabelnya, sebagai berikut:

Tabel 4.6 Jenis Aktivitas Penggunaan *Smartphone* (Telepon Pintar) Soal Nomor 4 Angket

Aktivitas Dominan	Kelas 3	Kelas 4
Belajar	14	8
Bermain <i>game</i>	13	4
Menonton video	1	4
Jumlah Total	28	16

Selanjutnya, pada soal nomor 5 mengenai kebiasaan belajar sambil menggunakan *smartphone*, hasilnya adalah:

- a) Sering: 1 siswa kelas 3 dan 2 siswa kelas 4.
- b) Kadang-kadang: 9 siswa kelas 3 dan 3 siswa kelas 4.
- c) Hanya sesekali: 7 siswa kelas 3 dan 3 siswa kelas 4.
- d) Tidak pernah: 11 siswa kelas 3 dan 8 siswa kelas 4.

Data ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa, terutama dari kelas 4, jarang atau bahkan tidak pernah belajar sambil menggunakan *smartphone*, meskipun masih terdapat beberapa yang melakukannya secara rutin. Dalam bentuk tabelnya, sebagai berikut:

Tabel 4.7 Jenis Aktivitas Penggunaan *Smartphone* (Telepon Pintar) Soal Nomor 5 Angket

Frekuensi Belajar sambil Menggunakan <i>Smartphone</i>	Kelas 3	Kelas 4
Sering	1	2
Kadang-kadang	9	3
Hanya sesekali	7	3
Tidak pernah	11	8
Jumlah Total	28	16

Selain hasil angket yang telah dipaparkan dalam tabel sebelumnya, peneliti juga memperoleh data tambahan melalui wawancara dengan wali kelas 3, wali kelas 4, dan salah satu orang tua siswa. Wawancara ini bertujuan untuk memperkuat dan memperjelas temuan angket mengenai pola penggunaan *smartphone* oleh siswa. Berikut ini adalah kutipan wawancara terkait pola penggunaan *smartphone*:

“Sebenarnya sudah banyak siswa yang sudah memiliki *smartphone* pribadi, tapi tak semuanya. Di kelas 3 sendiri masih ada beberapa, kira-kira 2 atau 3 orang dari 28 siswa, yang tidak punya

smartphone sendiri. Mereka memakai milik orang tua atau kakaknya.” (Wawancara dengan Ibu R, Wali Kelas 3, 18 Desember 2024).

“Sama seperti kelas 3, di kelas 4 juga sudah banyak yang punya smartphone pribadi, tapi ada juga yang tidak. Sekitar 4 orang dari 16 siswa masih memakai smartphone orang tua atau kakak karena kondisi ekonomi keluarga.” (Wawancara dengan Ibu H, Wali Kelas 4, 18 Desember 2024).

“Jujur memang anak saya lebih banyak menggunakan *smartphone*-nya ketimbang belajar. Tapi kalau ada PR, kadang *smartphone* juga bisa membantu mencari informasi dan menambah ilmu.” (Wawancara dengan S.A, Orang Tua Siswa, 23 Februari 2025).

b. Kondisi Prestasi Akademik Siswa Berdasarkan Nilai Total PAS (Penilaian Akhir Semester) Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025.

Pada bagian ini, peneliti menyajikan data mengenai kondisi prestasi akademik siswa berdasarkan nilai total Penilaian Akhir Semester (PAS) semester ganjil. Nilai total tersebut merupakan hasil akumulasi dari seluruh mata pelajaran yang diujikan pada semester tersebut. Nilai ini kemudian diklasifikasikan ke dalam tiga kategori untuk memudahkan analisis, yaitu:

- 1) Kategori Tinggi
- 2) Kategori Sedang
- 3) Kategori Rendah

Karena jumlah mata pelajaran dan bobot penilaian di kelas 3 dan kelas 4 berbeda, maka rentang nilai yang digunakan sebagai batas tiap kategori disesuaikan untuk masing-masing jenjang.

1) Siswa Kelas 3

Nilai total PAS siswa kelas 3 berada pada rentang antara 892 hingga 1019. Berdasarkan pengelompokan:

- a) Kategori Tinggi: Nilai ≥ 960
- b) Kategori Sedang: Nilai 910 – 959
- c) Kategori Rendah: Nilai < 910

Rekapitulasi hasil klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Kualifikasi Nilai Total PAS Kelas 3

Kategori Nilai Total PAS	Rentang Nilai	Jumlah Siswa
Tinggi	≥ 960	6
Sedang	910 – 959	16
Rendah	< 910	6
Jumlah Total		28

2) Siswa Kelas 4

Nilai total PAS siswa kelas 4 berada pada rentang antara 1098 hingga 1166. Adapun batas kategori yang digunakan adalah:

- a) Kategori Tinggi: Nilai ≥ 1130
- b) Kategori Sedang: Nilai 1100 – 1129
- c) Kategori Rendah: Nilai < 1100

Berikut hasil klasifikasinya:

Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Kualifikasi Nilai Total PAS Kelas 4

Kategori Nilai Total PAS	Rentang Nilai	Jumlah Siswa
Tinggi	≥ 1130	3
Sedang	1100 – 1129	11
Rendah	< 1100	2
Jumlah Total		16

Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa di kedua kelas berada pada kategori nilai sedang. Beberapa siswa lainnya berada pada kategori tinggi, dan sisanya berada dalam kategori rendah. Hal ini menandakan bahwa secara umum, prestasi akademik siswa berada pada tingkat yang cukup baik, meskipun masih ada siswa yang perlu mendapatkan perhatian lebih. Dalam kategori tinggi, siswa kelas 3 memiliki nilai di atas 980, seperti 999, 994, dan 1019.

Sementara pada kelas 4, sebagian besar nilai berada pada kategori tinggi karena nilai totalnya cenderung di atas 1100, seperti 1122, 1166, dan 1144. Namun, terdapat juga beberapa siswa yang memperoleh nilai di bawah rata-rata kelas masing-masing, yang menunjukkan bahwa prestasi akademik mereka masih perlu ditingkatkan. Faktor-faktor yang memengaruhi capaian prestasi ini tentu tidak hanya berasal dari kemampuan akademik siswa semata, tetapi juga lingkungan belajar di rumah, motivasi belajar, dan penggunaan waktu luang, termasuk penggunaan *smartphone*. Dengan demikian, data nilai PAS ini memberikan gambaran umum tentang prestasi akademik siswa dan menjadi dasar untuk menganalisis lebih lanjut kaitannya dengan pola penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran.

Selain data dokumen berupa nilai total PAS semester ganjil, peneliti juga memperoleh informasi tambahan melalui wawancara dengan wali kelas dan perwakilan orang tua. Wawancara ini digunakan untuk memperkuat dan melengkapi pemahaman terkait kondisi prestasi akademik siswa di kelas 3 dan 4. Adapun kutipan wawancara yang relevan sebagai pendukung data adalah sebagai berikut:

“Prestasi akademik siswa kelas 3 cenderung sedang. Kalau pun ada yang tinggi, biasanya karena ia rajin belajar. Tapi, kalau yang terlalu sering bermain *smartphone* dan tidak didampingi, nilainya malah turun.” (Wawancara dengan Ibu R, Wali Kelas 3, 18 Desember 2024).

“Prestasi akademik di kelas 4 cukup bagus. Banyak yang mendapat nilai tinggi, meskipun tetap ada beberapa anak yang nilai PAS-nya rendah. Tapi memang, anak-anak sekarang agak sulit diatur kalau sudah pegang *smartphone*.” (Wawancara dengan Ibu H, Wali Kelas 4, 18 Desember 2024).

“Kalau prestasi akademik anak saya biasa-biasa saja. Sering saya ingatkan agar tidak terlalu lama bermain *smartphone*. Tapi, memang kadang susah diatur kalau sudah asyik.” (Wawancara dengan S.A, Orang Tua Siswa, 23 Februari 2025).

c. Implikasi Penggunaan Telepon Pintar Terhadap Prestasi Akademik Siswa

Implikasi penggunaan telepon pintar terhadap prestasi akademik siswa dianalisis berdasarkan hasil pengisian angket dan data nilai total Penilaian Akhir Semester (PAS) siswa kelas 3 dan kelas 4. Berdasarkan data yang diperoleh, tampak adanya kecenderungan bahwa cara dan durasi penggunaan smartphone memiliki hubungan dengan capaian akademik siswa, walaupun tidak secara mutlak. Berikut rekapitulasi tabelnya:

Tabel 4.10 Rekapitulasi Pola Penggunaan Smartphone dan Nilai PAS Siswa

No	Nama Singkat Siswa	Kelas	Nilai PAS	Kepemilikan HP	Waktu Main	Aktivitas	Aktivitas Dominan	Frekuensi Belajar dgn HP	Durasi Main HP	Kategori Nilai PAS
1	Adila	3	939	Ortu/Kakak	Sore	Main Game	Main Game	Hanya sesekali	1–2 jam	Sedang
2	Wildan	3	926	Sendiri	Pulang Sekolah	Main Game	Main Game	Hanya sesekali	<1 jam	Sedang
3	Annisa	3	948	Sendiri	Pulang Sekolah	Main Game	Main Game	Hanya sesekali	<1 jam	Sedang
4	Dalifa	3	990	Sendiri	Pulang Sekolah	Main Game	Main Game	Kadang-kadang	<1 jam	Tinggi
5	Farisha	3	972	Sendiri	Pulang Sekolah	Main Game	Main Game	Hanya sesekali	<1 jam	Sedang
6	Firda	3	940	Ortu/Kakak	Sore	Main Game	Main Game	Kadang-kadang	1–2 jam	Sedang
7	Gio	3	923	Sendiri	Sore	Main Game	Main Game	Kadang-kadang	1–2 jam	Sedang
8	Gusti	3	947	Sendiri	Pulang Sekolah	Main Game	Main Game	Kadang-kadang	<1 jam	Sedang
9	Ulfa	3	1019	Sendiri	Sore	Main Game	Main Game	Hanya sesekali	<1 jam	Tinggi
10	Keisha	3	910	Sendiri	Pulang Sekolah	Main Game	Main Game	Kadang-kadang	1–2 jam	Rendah
11	Daim	3	915	Sendiri	Sore	Main Game	Main Game	Kadang-kadang	1–2 jam	Rendah
12	Fadil	3	896	Sendiri	Pulang	Belajar	Belajar	Tidak	1–2 jam	Rendah

					Sekolah			pernah	jam	
13	Helmi	3	892	Sendiri	Pulang Sekolah	Belajar	Belajar	Tidak pernah	2-3 jam	Rendah
14	Rizky	3	994	Sendiri	Pulang Sekolah	Belajar	Belajar	Kadang-kadang	<1 jam	Tinggi
15	Rahmadi	3	999	Sendiri	Pulang Sekolah	Belajar	Belajar	Kadang-kadang	<1 jam	Tinggi
16	Zain	3	920	Sendiri	Sore	Main Game	Main Game	Kadang-kadang	<1 jam	Sedang
17	Rosyid	3	915	Sendiri	Pulang Sekolah	Belajar	Belajar	Hanya sesekali	2-3 jam	Rendah
18	Reza	3	897	Sendiri	Pulang Sekolah	Belajar	Belajar	Tidak pernah	>3 jam	Rendah
19	Adiba	3	949	Ortu/Kakak	Sore	Belajar	Belajar	Hanya sesekali	<1 jam	Sedang
20	Resti	3	937	Ortu/Kakak	Sore	Belajar	Belajar	Tidak pernah	2-3 jam	Sedang
21	Rifa	3	964	Ortu/Kakak	Sore	Belajar	Belajar	Tidak pernah	<1 jam	Sedang
22	Adit	3	934	Ortu/Kakak	Sore	Belajar	Belajar	Tidak pernah	2-3 jam	Sedang
23	Salma	3	958	Sendiri	Sore	Belajar	Belajar	Tidak pernah	2-3 jam	Sedang
24	Yasin	3	956	Sendiri	Sore	Belajar	Belajar	Tidak pernah	2-3 jam	Sedang
25	Gani	3	894	Ortu/Kakak	Sore	Belajar	Belajar	Tidak Pernah	>3 jam	Rendah
26	Hafidz	3	895	Sendiri	Sore	Belajar	Belajar	Tidak	>3 jam	Rendah

								pernah		
27	Raisya	3	916	Ortu/Kakak	Malam	Nonton	Nonton	Sering	>3 jam	Rendah
28	Dayat	3	898	Sendiri	Sore	Belajar	Belajar	Tidak pernah	2-3 jam	Rendah
29	Alena	4	1114	Sendiri	Pulang Sekolah	Belajar	Belajar	Hanya sesekali	<1 jam	Sedang
30	Aqifa	4	1122	Sendiri	Pulang Sekolah	Belajar	Belajar	Hanya sesekali	<1 jam	Sedang
31	Fatimah	4	1166	Sendiri	Malam	Main Game	Main Game	Hanya sesekali	<1 jam	Tinggi
32	Zahra	4	1112	Sendiri	Pulang Sekolah	Belajar	Belajar	Tidak pernah	<1 jam	Sedang
33	Fauni	4	1116	Sendiri	Pulang Sekolah	Belajar	Belajar	Tidak pernah	1-2 jam	Sedang
34	Maisyarah	4	1111	Sendiri	Pulang Sekolah	Belajar	Belajar	Kadang-kadang	1-2 jam	Sedang
35	Ridho	4	1099	Sendiri	Pulang Sekolah	Belajar	Belajar	Tidak pernah	>3 jam	Rendah
36	Azam	4	1098	Sendiri	Pulang Sekolah	Belajar	Belajar	Tidak pernah	>3 jam	Rendah
37	Faisal	4	1125	Sendiri	Sore	Main Game	Main Game	Tidak pernah	<1 jam	Sedang
38	Qori	4	1109	Sendiri	Sore	Belajar	Belajar	Kadang-kadang	>3 jam	Sedang
39	Nabila	4	1119	Sendiri	Sore	Main Game	Main Game	Tidak pernah	>3 jam	Sedang
40	Noura	4	1144	Ortu/Kakak	Malam	Nonton	Nonton	Tidak pernah	<1 jam	Tinggi

41	Putri	4	1138	Sendiri	Sore	Main Game	Main Game	Tidak pernah	<1 jam	Tinggi
42	Safa	4	1115	Ortu/Kakak	Malam	Nonton	Nonton	Tidak pernah	<1 jam	Sedang
43	Talita	4	1105	Ortu/Kakak	Sore	Nonton	Nonton	Sering	2-3 jam	Sedang
44	Taufik	4	1106	Ortu/Kakak	Malam	Nonton	Nonton	Sering	2-3 jam	Sedang

Sebagian siswa yang menggunakan *smartphone* dalam durasi yang wajar dan untuk kepentingan belajar, seperti mengakses materi pelajaran atau tugas dari guru, menunjukkan hasil akademik yang cukup baik. Mereka cenderung memiliki nilai PAS pada kategori sedang hingga tinggi. Ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* dapat memberikan dampak positif apabila dimanfaatkan dengan bijak dan terarah. Namun, terdapat pula siswa yang menggunakan *smartphone* dalam waktu yang lama untuk aktivitas hiburan seperti bermain game atau menonton video. Pada kelompok ini, prestasi akademik cenderung tidak sebaik siswa yang menggunakan *smartphone* secara terkontrol. Meskipun tidak semua siswa dengan durasi penggunaan tinggi memiliki nilai rendah, sebagian besar dari mereka menunjukkan capaian akademik pada kategori sedang atau bahkan rendah. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan *smartphone* memiliki implikasi yang bervariasi tergantung pada tujuan, frekuensi, dan cara penggunaannya. Ketika *smartphone* digunakan secara produktif dan tidak berlebihan, alat ini dapat menunjang kegiatan belajar siswa. Sebaliknya, jika penggunaannya tidak terarah dan cenderung berlebihan, maka dapat berdampak negatif terhadap konsentrasi dan prestasi akademik siswa.

Selain data angket dan nilai PAS, peneliti juga memperoleh data wawancara dari wali kelas dan perwakilan orang tua siswa sebagai pendukung dalam memahami bagaimana penggunaan *smartphone* dapat berdampak terhadap prestasi akademik siswa. Beberapa kutipan hasil wawancara yang relevan antara lain:

“Penggunaan *smartphone* sangat berpengaruh kalau tidak didampingi orang tua. Misalnya ada anak yang orang tuanya sibuk bekerja, akhirnya anak bebas bermain seharian. Itu bisa memengaruhi prestasi akademiknya.” (Wawancara dengan Ibu R, Wali Kelas 3, 18 Desember 2024).

“*Smartphone* bisa bermanfaat kalau digunakan untuk belajar. Tapi, kalau hanya digunakan untuk bermain TikTok atau game, dan orang tua tidak mendampingi, prestasinya bisa menurun.” (Wawancara dengan Ibu H, Wali Kelas 4, 18 Desember 2024).

“*Smartphone* sebenarnya bisa digunakan untuk belajar, tapi kenyataannya anak lebih banyak main. Jadi kadang saya batasi juga. Karena kalau tidak, nilai PAS-nya bisa turun.” (Wawancara dengan S.A, Orang Tua Siswa, 23 Februari 2025).

B. Pembahasan

1. Pola Penggunaan Telepon Pintar oleh Siswa Kelas 3 dan 4 MIS Darul Ulum Teluk Tiram Darat Kota Banjarmasin

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas 3 dan 4 di MIS Darul Ulum Teluk Tiram Darat telah memiliki akses terhadap *smartphone*, baik secara pribadi maupun melalui milik orang tua atau kakak. Data ini didukung oleh hasil angket yang menunjukkan bahwa semua siswa memiliki akses terhadap perangkat tersebut.

Waktu penggunaan yang paling dominan adalah setelah pulang sekolah dan sore hari. Aktivitas yang dilakukan pun bervariasi, mulai dari belajar, bermain game, hingga menonton video. Meskipun terdapat siswa yang mengaku menggunakan *smartphone* untuk belajar, sebagian besar frekuensi penggunaannya masih tergolong rendah. Hal ini sesuai dengan temuan dari Clark dan Mayer yang menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran melalui teknologi hanya dapat tercapai bila aktivitas digital dilakukan secara aktif, terstruktur, dan berorientasi pada tujuan pendidikan.²⁶

²⁶ Clark, R. C., & Mayer, R. E. *E-learning and the science of instruction*. John Wiley & Sons, (2016). h. 50.

Selain itu, teori dari Papalia menyebutkan bahwa semakin bebas akses anak terhadap perangkat digital, maka semakin besar pula kemungkinan untuk menggunakannya secara berlebihan.²⁷ Hal ini diperkuat dari wawancara dengan wali kelas yang menyatakan bahwa beberapa siswa cenderung menggunakan *smartphone* untuk bermain game dan membuka media sosial, bahkan pada waktu-waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar.

Durasi penggunaan *smartphone* sebagian besar berada dalam rentang waktu kurang dari 1 jam hingga 2 jam, namun terdapat juga siswa yang menggunakan lebih dari 3 jam per hari. *American Academy of Pediatrics* merekomendasikan bahwa anak-anak usia sekolah dasar tidak disarankan menggunakan media layar lebih dari 1 hingga 2 jam per hari. Jika tidak dikontrol, penggunaan berlebihan ini dapat mengganggu konsentrasi dan menurunkan prestasi belajar siswa.²⁸

Dengan demikian, pola penggunaan *smartphone* oleh siswa sekolah dasar masih perlu diarahkan. Penggunaan yang positif dan terkontrol dapat menjadi alat bantu belajar yang bermanfaat, sedangkan penggunaan yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat berdampak negatif terhadap prestasi akademik siswa.

2. Kondisi Prestasi Akademik Siswa Berdasarkan Nilai Total PAS (Penilaian Akhir Semester) Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025

Hasil dokumentasi nilai total Penilaian Akhir Semester (PAS) semester ganjil menunjukkan bahwa prestasi akademik siswa kelas 3 dan 4 di MIS Darul Ulum Teluk Tiram Darat berada pada kategori sedang hingga tinggi. Sebagian besar siswa berada dalam kategori

²⁷ Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. *Human Development*. McGraw-Hill, 2011. h. 75.

²⁸ American Academy of Pediatrics, *Media and Young Minds*, (AAP, 2016), h. 60.

sedang, dan hanya sebagian kecil yang memiliki nilai sangat tinggi atau sangat rendah.

Pada kelas 3, nilai total siswa berkisar antara 892 hingga 1019, sementara kelas 4 berkisar antara 1098 hingga 1166. Perbedaan rentang nilai ini disesuaikan dengan jumlah dan bobot mata pelajaran yang diterima oleh masing-masing tingkat kelas. Siswa dengan nilai di atas 980 (kelas 3) dan di atas 1130 (kelas 4) termasuk dalam kategori tinggi. Data ini menunjukkan bahwa secara umum siswa memiliki capaian yang cukup baik, namun tetap perlu perhatian khusus bagi siswa yang berada dalam kategori rendah.

Menurut Santrock, prestasi akademik siswa sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk motivasi belajar, dukungan lingkungan, dan kemampuan mengelola waktu secara efektif.²⁹ Selain itu, hasil wawancara dengan wali kelas dan orang tua juga menunjukkan bahwa beberapa siswa yang terlalu sering menggunakan *smartphone* tanpa pengawasan cenderung memiliki nilai yang lebih rendah. Dengan demikian, pemantauan terhadap kegiatan belajar siswa serta pendampingan dalam penggunaan teknologi sangat penting untuk menjaga dan meningkatkan prestasi akademik mereka.

3. Implikasi Penggunaan Telepon Pintar Terhadap Prestasi Akademik Siswa

Penggunaan *smartphone* oleh siswa sekolah dasar kini menjadi fenomena yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam telepon pintar konteks pendidikan. Di satu sisi, kehadiran perangkat digital seperti memberikan kemudahan akses terhadap informasi dan sumber belajar. Namun di

²⁹ Santrock, J. W. *Educational Psychology*, McGraw-Hill (2016). h.35.

sisi lain, penggunaan yang tidak terarah dan berlebihan dapat berdampak negatif terhadap konsentrasi dan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis secara menyeluruh bagaimana pola penggunaan *smartphone* memberikan implikasi terhadap prestasi akademik siswa. Data yang digunakan meliputi hasil angket penggunaan *smartphone*, nilai total Penilaian Akhir Semester (PAS) sebagai indikator prestasi akademik, serta wawancara dengan wali kelas dan perwakilan orang tua untuk memperkuat interpretasi data.

Pembahasan ini dibagi berdasarkan 3 indikator yang berisi 6 soal yang diajukan dalam angket, yakni:

- a. Durasi penggunaan *smartphone*
- b. Waktu penggunaan *smartphone*
- c. Jenis aktivitas saat menggunakan *smartphone*

Seluruh opsi jawaban dianalisis, baik yang dipilih oleh responden maupun yang tidak, dengan merujuk pada literatur akademik relevan. Hasil analisis ini diharapkan memberikan gambaran yang utuh mengenai implikasi dari penggunaan *smartphone* terhadap prestasi akademik siswa sekolah dasar, yaitu:

- a. Durasi penggunaan *smartphone*
 - 1) Pada soal angket nomor 1 ada opsi 3 jawaban:
 - a) Ya (milik pribadi), 33 siswa (75%)
 - b) Ya (milik orang tua/kakak), 11 siswa (25%)
 - c) Tidak, 0 siswa

Menurut Papalia, anak yang memiliki perangkat sendiri memiliki kontrol lebih besar, tetapi juga rentan terhadap penggunaan berlebihan. Ini tercermin dalam nilai PAS: siswa dengan telepon pintar pribadi bervariasi dari sangat tinggi (1019) hingga rendah (894). Sebaliknya, siswa yang memakai milik keluarga cenderung memiliki nilai stabil

karena penggunaannya terbatas.³⁰ Jika terdapat siswa yang tidak memiliki *smartphone*, menurut Santrock, mereka justru berpotensi lebih fokus belajar secara konvensional.³¹

2) Pada soal angket nomor 6 ada opsi 4 jawaban:

- a) <1 jam – mayoritas
- b) 1–2 jam – banyak
- c) 2–3 jam – sebagian
- d) > 3 jam – 8 siswa

Menurut AAP, anak usia SD disarankan maksimal 1–2 jam penggunaan media. Siswa yang menggunakan lebih dari 3 jam (misalnya 897, 894) menunjukkan nilai sedang hingga rendah. Sementara yang <1 jam dengan aktivitas belajar (1019, 999) memperoleh nilai sangat tinggi.³²

b. Waktu penggunaan *smartphone*

1) Pada soal angket nomor 2 ada opsi 4 jawaban:

- a) Pagi sebelum sekolah – 0 siswa
- b) Pulang sekolah – dominan
- c) Sore hari – dominan
- d) Malam – minoritas

Tidak ada siswa yang menggunakan telepon pintar sebelum sekolah, yang baik menurut AAP, karena menghindari distraksi pagi. Penggunaan di sore dan pulang sekolah (waktu senggang) lebih sehat. Namun siswa yang menggunakan di malam hari (916, 1106) menunjukkan nilai sedang, karena dapat mengganggu istirahat dan konsentrasi.³³

³⁰ Papalia, *Human Development*, (2011). h. 77.

³¹ Santrock, *Educational Psychology*, (2016). h.36.

³² American Academy of Pediatrics, *Media and Children*, (2016), h. 50.

³³ *Media and Children*, (2016), h. 52.

c. Jenis aktivitas saat menggunakan *smartphone*

1) Pada soal angket nomor 3 ada opsi 4 jawaban:

- a) Belajar – 22 siswa
- b) Main Game – 17 siswa
- c) Menonton – 5 siswa
- d) Chat – 0 siswa

Meski 22 siswa mengaku menggunakan untuk belajar, tidak semuanya menunjukkan nilai tinggi. Menurut Clark & Mayer, belajar lewat teknologi hanya efektif jika dilakukan aktif dan terarah, yang memilih “main game” hasilnya fluktuatif, ada yang sangat tinggi (1019) dan rendah (910). Tidak ada yang memilih “chat”, tapi menurut Santroc, aktivitas ini jika dominan bisa menurunkan fokus belajar.

2) Pada soal angket nomor 4 ada 1 jawaban saja mengikuti soal 3

Mayoritas siswa tetap memilih “belajar” atau “main game”. Namun berdasarkan wawancara, siswa lebih sering bermain game dan menonton. Menurut Santrock, persepsi siswa terhadap kebiasaannya bisa bias. Maka perlu dibandingkan dengan observasi dan pengawasan guru/orangtua.

3) Pada soal angket nomor 5 ada opsi 4 jawaban:

- a) Sering – 3 siswa
- b) Kadang-kadang – 12 siswa
- c) Hanya sesekali – 10 siswa
- d) Tidak pernah – 19 siswa

Mayoritas siswa jarang menggunakan *smartphone* untuk belajar. Bahkan siswa yang menjawab “tidak

pernah” ada yang memiliki nilai tinggi (999, 994). Menurut Molenda, efektivitas teknologi tergantung tujuan dan konsistensi pengguna. Artinya, intensitas tinggi belum tentu berdampak positif jika tidak diarahkan.³⁴

Semua data menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* memberikan implikasi terhadap prestasi akademik. Namun bukan semata tergantung kepemilikan atau durasi, melainkan jenis aktivitas dan kualitas penggunaan yang paling memengaruhi. Kontrol dari guru dan orang tua, serta literasi digital, sangat diperlukan. Berdasarkan hasil wawancara, wali kelas mengungkapkan bahwa sebagian siswa terlihat menurun konsentrasi dan motivasinya di kelas karena terlalu banyak bermain game di *smartphone*. Hal ini sejalan dengan data angket, di mana mayoritas siswa yang lebih sering menggunakan *smartphone* untuk bermain game cenderung memiliki nilai PAS yang berada pada kategori sedang atau rendah. Sebaliknya, wali kelas juga menyampaikan bahwa beberapa siswa yang menggunakan *smartphone* untuk belajar atau dibimbing oleh orang tua memiliki prestasi akademik yang tergolong tinggi.

Orang tua yang diwawancarai juga menyatakan bahwa pengawasan dalam penggunaan *smartphone* menjadi kunci. Siswa yang hanya diizinkan bermain *smartphone* dalam waktu terbatas dan diarahkan untuk menggunakan aplikasi edukatif menunjukkan hasil belajar yang lebih baik. Temuan ini mendukung hasil angket yang menunjukkan bahwa siswa dengan durasi bermain kurang dari 1 jam dan frekuensi belajar menggunakan *smartphone* secara “kadang-kadang” atau “sering” memiliki nilai PAS yang cenderung tinggi.

Dengan demikian, wawancara memperjelas bahwa tidak hanya durasi dan jenis penggunaan *smartphone* atau telepon pintar

³⁴ Molenda, M. “*Historical Foundations.*” In Januszewski & Molenda (Eds.), *Educational Technology: A Definition with Commentary*, (2008). h.28

yang penting, tetapi juga konteks dan pengawasan dari lingkungan sekitar siswa, termasuk keluarga dan guru. Implikasi ini menunjukkan bahwa penggunaan smartphone bukanlah penyebab tunggal menurunnya prestasi, melainkan tergantung pada pola penggunaan dan dukungan sosial yang menyertainya.