

## PENERAPAN KEGIATAN LITERASI UNTUK MENGATASI ADIKSI SMARTPHONE PADA PROSES PEMBELAJARAN DI TINGKAT SMA

Sri Mulyati<sup>1</sup>, Nur Andini<sup>2</sup>, Restu Bias Primandhika<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup>IKIP Siliwangi

<sup>1</sup>srimulyati27@rocketmail.com, <sup>2</sup>nurandiniandini123@gmail.com, restu@ikipsiliwangi.ac.id

### Abstract

*The smartphone is an electronic device that is portable or easy to carry everywhere. The influence of technology makes students dependent on smartphones, causing various impact. The Negative effects that occur in the brain result are difficulty in concentrating the real world, wasted time, and others. Does will possibility generating the learning process which shows students are not optimal. Response-stimulus of time from learning activities very disturbing when students play which smartphones then listening will explain the material. Therefore, the process of cognitive absorption is lower. The positive impacts of smartphones are to facilitate communications, increase knowledge, the emergence of new learning methods. Literacy is the ability to read and write. Literacy movements can reduce addiction on the smartphone, especially during learning. Besides counseling about smartphone use. The purpose of the study is to find out the result of the students' captivity during learning to describe phenomena that occur in the classroom during the learning process. The method applied to collect the questionnaire through the description. This research was conducted in SMAN 1 Batujajar, a sample of class XI IPS 3 which contained 41 people. The result of this study indicates that the influence of smartphones can inhibit the learning process.*

**Keywords:** Literacy, Gadget, learning

### Abstrak

*Smartphone* salah satu telepon pintar yang mempunyai fungsi utama sebagai alat telekomunikasi elektronik, sifatnya portabel sehingga mudah dibawa ke mana-mana. Pengaruh teknologi membuat siswa ketergantungan pada *smartphone*, sehingga menimbulkan berbagai dampak. Dampak negatif *smartphone* yaitu pada otak mengakibatkan sulitnya untuk berkonsentrasi pada dunia nyata, waktu terbuang sia-sia dan sebagainya. Sehingga akan berpengaruh pada kegiatan pembelajaran yang menunjukkan bahwa siswa tidak maksimal dalam proses belajar. *Stimulus-respon* yang didapatkan dari kegiatan pembelajaran sangat terganggu ketika siswa banyak memainkan *smartphone* daripada mendengarkan atau menyimak guru yang sedang menjelaskan suatu materi, sehingga proses penyerapan kognitif lebih rendah. Dampak positif *smartphone* yaitu memudahkan untuk komunikasi, menambah wawasan secara luas, munculnya metode pembelajaran yang baru dan berinovatif. Literasi adalah suatu istilah dari kemampuan daya kritis pada kegiatan menulis dan membaca. Dengan ini, gerakan literasi dapat mengurangi adiksi pada *smartphone* khususnya pada saat pembelajaran. Selain itu penyuluhan tentang penggunaan *smartphone*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil daya respons siswa pada proses pembelajaran berlangsung ataupun mendeskripsikan fenomena-fenomena yang terjadi di dalam kelas. Metode yang dilakukan berupa kuesioner melalui deskripsi. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Batujajar dengan sampel kelas XI IPS 3 yang berjumlah 41 orang. Hasil penelitian ini menentukan bahwa pengaruh *smartphone* dapat menghambat proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Literasi, Gawai, pembelajaran

### PENDAHULUAN

Literasi merupakan suatu pergerakan yang semakin di junjung untuk mencerdaskan kehidupan. Secara umum, kegiatan literasi yaitu keterampilan membaca dan menulis, tujuannya untuk mengolah daya pikir kritis. Menurut Alberta (dalam Mursalim, 2017)

mengemukakan bahwa arti literasi tidak hanya membaca dan menulis namun terdapat penambahan suatu pengetahuan, keterampilan, dan berpikir kritis. Adapun menurut Haryanti (dalam Mursalim, 2017) menyatakan bahwa literasi adalah keberaksaraan, yaitu merujuk pada keterampilan menulis dan membaca. Selanjutnya, budaya literasi dilakukan untuk kebiasaan berpikir melalui proses membaca dan menulis, sehingga menghasilkan suatu karya. Alwasilah (dalam Ismayani, 2017) lebih lanjutnya, bahwa literasi mengungkapkan seseorang tampak dalam kegiatan membaca, menulis, menghitung, dan berbicara. Jadi, dapat kita simpulkan bahwa literasi bisa diartikan proses pendewasaan di mana manusia telah mampu menyadari kebutuhan primernya dalam bermasyarakat ditandai dengan adanya sikap kritis terhadap isu-isu yang marak terjadi entah dalam skala regional atau nasional.

Seiring kemajuan teknologi yang semakin canggih, banyak sekali perubahan dan kecanggihan yang diciptakan oleh manusia di dalam kehidupan terutama teknologi yaitu penggunaan *smartphone* sehingga memberikan dampak besar baik di kalangan anak-anak, remaja, ataupun orang dewasa. Hampir aktivitas setiap orang tidak lepas dari *smartphone*. Menurut (dalam Mujib, 2013) menyatakan bahwa *gadget* memberikan pengaruh kepada para pengguna untuk membawanya ke mana saja. Menurut (dalam Chusna, 2017) *gadget* adalah perangkat elektronik yang memiliki pada setiap perangkatnya. Contohnya: Laptop, komputer, *handphone*, *game*, dan lainnya.

Hampir setiap orang yang memanfaatkan *smartphone* setiap waktu tanpa batas. Secara tidak kita sadari *smartphone* membawakan dampak positif pada kehidupan sehari-hari, tapi harus disadari juga bahwa pengaruh tersebut tidak selamanya membawakan dampak baik, selain itu terdapat dampak negatif sehingga dapat merugikan diri sendiri atau orang lain. Terlepas dari alat bentuk komunikasi, khususnya *smartphone*, peneliti memfokuskan kepada siswa SMA karena rasa ingin tahu siswa lebih tinggi. Penggunaan *smartphone* di tingkat pelajar dalam kegiatan sehari-hari tidak bisa lepas begitu saja baik yang disadari ataupun tanpa disadari. Selain bentuk alat komunikasi, kini *smartphone* memiliki tujuan menciptakan sebagai alat menghibur. Para pelajar dapat menggunakan *smartphone* tergantung setiap individu. Contoh positif pada penggunaan *smartphone* yaitu membantu mereka ketika proses pembelajaran. Sedangkan menurut (dalam Chusna, 2017) bahwa dampak positif dari *smartphone* yaitu memudahkan berkomunikasi, bertambahnya pengetahuan, menambah teman, dan terdapat metode pembelajaran berinovatif.

Ada beberapa hal yang mengkhawatirkan dalam pemanfaatan *smartphone* oleh para pelajar. Misalnya, menggunakan *smartphone* ketika saat pembelajaran untuk *chatting*, bermain *game*, menonton *youtube*, bermain sosial media, dan sebagainya. Adapun menurut (dalam Chusna, 2017) dampak negatif *smartphone* yaitu, sulit konsentrasinya pada dunia nyata, terganggunya fungsi (*PFC*), *introvert*, waktu terbuang sia-sia, perkembangan otak tidak lancar, dan mengganggu kesehatan. Hal ini sejalan dengan kutipan dari Singapore *Health X Change*, menurut Soong (dalam Setyorini, 2018) mengingatkan bahwa dengan terlalu sering membiarkan anak asyik dengan *smartphone*, dapat menurunkan pola pikir mereka. “Nantinya akan berkembang tanda-tanda terhadap penurunan berpikir perhatian dari kecil, impulsivitas, dan ingatan jangka pendek yang buruk, sehingga dapat menyebabkan perubahan perilaku belajar”.

Para pelajar sering menggunakan *smartphone* pada saat jam pembelajaran. Menurut (dalam Ruhimat, Ibrahim, & Wahyudin, 2013) menjelaskan bahwa pembelajaran lebih ditekankan pada kegiatan belajar siswa melalui usaha yang terencana dalam mengatur sumber belajar

agar terjadi proses belajar. Namun di zaman milenium ini budaya literasi sangat kurang, ini merupakan akibat perkembangan teknologi canggih karena fleksibel. Untuk itu kita sadari bahwa teknologi dapat membuat terlena khususnya para remaja yang tingkat penasaran dan rasa ingin tahu masih sangat tinggi. Beberapa contoh mengatasi adiksi *smartphone* misalnya melalui penyuluhan-penyuluhan, menggerakkan budaya literasi, dan aturan stop-pakai pada jam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan di atas, sehingga penulis tertarik untuk mengetahui respons siswa SMA pada penerapan literasi untuk mengatasi adiksi *smartphone* terhadap proses pembelajaran.

## METODE

Penelitian dilakukan untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Batujajar pada penerapan literasi untuk mengatasi adiksi *smartphone* terhadap proses pembelajaran. Penelitian menggunakan deskripsi yaitu metode kuesioner (angket), suatu teknik pengumpulan data memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis terhadap responden (Sugiyono, 2017).

Teknik pengumpulan data melalui penelitian jenis angket dengan memberikan berupa pertanyaan dan pernyataan terhadap obyek yang akan diteliti. Menurut (Sugiyono, 2017) populasi adalah suatu wilayah generalisasi terdiri atas: obyek mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu sehingga ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik untuk kesimpulannya. Sampel yaitu dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jika populasi besar sehingga peneliti tidak memungkinkan mempelajari semua yang ada pada populasi, contohnya karena keterbatasan tenaga, dana, dan waktu. Peneliti menggunakan sampel diambil dari suatu populasi (Sugiyono, 2017). Sampel berjumlah 41 siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Kuesioner

**Tabel 1.** Hasil Kuesioner Siswa

Kusioner Pertanyaan	Responden Menjawab "YA"	Responden Menjawab "TIDAK"
1. Penggunaan <i>smartphone</i> pada jam pelajaran	13	28
2. Pengaruh positif <i>smartphone</i>	36	5
3. Waktu belajar di sekolah lebih banyak daripada memainkan <i>smartphone</i>	24	17
4. <i>Smartphone</i> membantu proses pembelajaran	38	3
5. <i>Smartphone</i> membuat malas belajar	17	24
6. Pengaruh negatif <i>smartphone</i>	36	5
7. <i>Smartphone</i> sebagai alat motivasi belajar	25	16
8. <i>Smartphone</i> dapat mengalihkan fokus belajar	3	38
9. Guru menegur siswa pada jam pembelajaran berlangsung	14	27
10. Larangan membawa <i>smartphone</i>	7	34

Dapat dilihat bahwa hasil responden siswa yang berjumlah 41 orang dari penelitian tersebut menunjukkan hasil siswa yang menjawab "Ya" terdapat 213 sehingga dalam persen menunjukkan hasil 87,33 %, sedangkan yang menjawab "Tidak" berjumlah 197 jika

ditunjukkan dalam persen menunjukkan hasil 80,77 %. Pengaruh *Smartphone* terhadap pembelajaran siswa sangat berpengaruh yang disebabkan oleh salah satu faktor dari malasnya belajar, banyaknya waktu digunakan untuk memainkan *smartphone* daripada menyimak pembelajaran, dan mereka juga sadar bahwa *smartphone* mendatangkan sebuah dampak negatif terhadap dirinya sendiri Tetapi tidak bisa di pungkiri bahwa siswa juga sadar dengan adanya *smartphone* membantu proses kegiatan pembelajaran.

### **Deskripsi Kegiatan Literasi**

Kegiatan literasi yang dibahas yaitu sebagai berikut.

#### **Kegiatan Membaca**

Sebelum ke pembelajaran siswa duduk secara berkelompok 4 orang, kemudian membaca buku baik itu fiksi dan nonfiksi sekitar 10-15 menit. Tujuan dari kegiatan ini supaya daya berpikir siswa bertambahnya wawasan baik itu kosakata atau pengetahuan baru. Dan dapat mengasah pola pikir ketika memecahkan suatu masalah. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para ahli, seperti Krashen (dalam Mustika, Tivana, & Ismayani, 2015) menegaskan bahwa keterampilan membaca sangat penting.



**Gambar 1**  
**Kegiatan Siswa Saat membaca**

#### **Kegiatan Menulis**

Kegiatan tulis menulis dapat dilaksanakan baik sebelum pembelajaran dimulai atau setelah pembelajaran. Guru memberikan kebebasan terhadap siswa untuk menulis contohnya: puisi, cerpen, membuat poster, kata-kata motivasi, dan lain-lain. Supaya daya kreativitas, minat bakatnya tersalurkan dengan baik. Hal ini di kemukakan oleh Kamsinah (dalam Wikanengsih, 2013) bahwa dengan kegiatan menulis maka akan terjadinya proses berpikir yang berhubungan dengan bernalar. Penggunaan bahasa dalam menulis merupakan perwujudan kegiatan berpikir yang akan berpengaruh pada kegiatan bertindak. Adapun menurut Tarigan (dalam Handiwiguna, Mila, & Firmansyah, 2018) menulis adalah salah satu jenis keterampilan berbahasa yang dimiliki dan digunakan oleh manusia sebagai alat komunikasi tidak langsung.



**Gambar 2**  
**Kegiatan Siswa Saat Menulis**

#### **Kegiatan Stop-Pakai *Smartphone***

Proses pembelajaran, siswa mengumpulkan *smartphone* ke depan meja guru. Kegiatan *Stop-smartphone* bertujuan agar siswa lebih fokus ketika sedang belajar. Sehingga pemberian materi disampaikan guru dapat tersampaikan dengan tepat.



**Gambar 3**  
**Pengumpulan *Smartphone***

Guru memberikan waktu untuk membantu proses pembelajaran supaya dapat berjalan efektif dan lancar, maka memanfaatkan kecanggihan teknologi. Siswa menggunakan *smartphone* untuk mencari bahan sumber di internet. Kegiatan ini juga diawasi atau dipantau guru.



**Gambar 4**

**Proses Penggunaan *Smartphone***

## SIMPULAN

Berdasarkan pada beberapa uraian dan pembahasan tersebut, maka dapat merumuskan simpulan sebagai berikut.

1. Literasi merupakan istilah kegiatan membaca dan menulis. Selanjutnya, budaya literasi yang dimaksud untuk kebiasaan berpikir kemudian diikuti proses membaca dan menulis, akhirnya proses kegiatan tersebut dapat menciptakan karya.
2. *Smartphone* merupakan sebuah alat telekomunikasi elektronik sifatnya portabel atau mudah di bawa ke mana-mana.
3. Dampak negatif terjadi pada otak mengakibatkan sulitnya untuk berkonsentrasi di dunia nyata, terganggunya fungsi PFC, *introvert*, waktu terbuang sia-sia, perkembangan otak dan kesehatan pun akan terganggu. Sehingga berpengaruh terhadap pembelajaran yang menunjukkan bahwa siswa tidak maksimal dalam kegiatan belajar. *Stimulus-respon* yang didapatkan dari kegiatan pembelajaran sangat terganggu ketika siswa banyak memainkan *smartphone* daripada mendengarkan atau menyimak guru yang sedang menjelaskan suatu materi. Dengan demikian, proses penyerapan kognitif lebih rendah.
4. Dampak positif *smartphone* yaitu mempermudah berkomunikasi, menambah pengetahuan, munculnya metode pembelajaran baru dan berinovatif.
5. Upaya atau solusi yaitu guru memberikan pengarahan, membatasi penggunaan *smartphone* saat jam pembelajaran berlangsung, mengadakan sosialisasi dan membudayakan gerakan literasi seperti kegiatan membaca, menulis, dan stop-pakai *smartphone*.
6. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menyadari dampak yang terjadi dari *smartphone* ketika sedang belajar dan respons siswa pun berkurang. Dan dengan kegiatan literasi dapat mengurangi adiksi *smartphone* pada proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Handiwiguna, R., Mila, F. H., & Firmansyah, D. (2018). Pembelajaran Menganalisis Menulis Puisi dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual Imajinatif. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 1(4), 577-584.
- Ismayani, R. M. (2017). Kreativitas dalam Pembelajaran Literasi Teks Sastra. *Semantik*, 2(2), 67-86.
- Mujib, M. (2013). Pengaruh penggunaan internet terhadap hasil belajar siswa Sekolah Menengah Atas di Kota Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

- Mursalim, M. (2017). Penumbuhan Budaya Literasi dengan Penerapan Ilmu Keterampilan Berbahasa (Membaca dan Menulis). *Journal of Culture, Arts, Literature, and Linguistics*, 3(1).
- R Ika Mustika, M., Tivana, E. T., & Ismayani, M. (2016). Hubungan Minat Baca dan Kebiasaan Membaca Karya Sastra Mahasiswa Semester 2 Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Siliwangi Bandung Tahun Ajaran 2015/2016. *P2M STKIP Siliwangi*, 2(2), 234-239.
- Ruhimat, T., Ibrahim, R., & Wahyudin, D. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran* (2nd ed.). Jakarta: Raja Grafindo.
- Setyorini, T. (2018). *Dampak Negatif Memainkan Ponsel*. Retrieved from <http://www.merdeka.com/sehat/dampak-negatif-main-ponsel-terlalu-lama-terhadap-otak-anak.html>.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wikanengsih, W. (2013). Model Pembelajaran Neurolinguistic Programming Berorientasi Karakter Bagi Peningkatan Kemampuan Menulis Siswa SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 19(2).