

**EFEKTIVITAS DIGITAL LEARNING DALAM PENCEGAHAN
PENYALAHGUNAAN SMARTPHONE PADA REMAJA
DI SMA PAB 8 SAENTIS PERCUT SEI TUAN
TA. 2021/2022**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Bimbingan dan Konseling*

Oleh :

APRAWITA HANI
NPM.1802080005



**PROGRAM BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2022

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal, 27 Desember 2022 pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Aprawita Hani
NPM : 1802080005
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Efektivitas Digital Learning dalam Pencegahan Penyalahgunaan Smartphone pada Remaja di SMA PAB Saentis Percut Sei Tuan T.A. 2021/2022

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Ketua



Dra. Hj. Syamsuwarnita, M.Pd.

PANITIA PELAKSANA



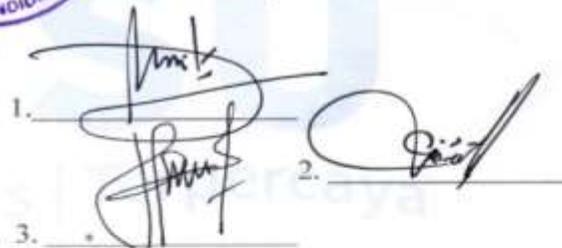
Sekretaris



Dra. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Jamila, M.Pd.
2. Gusman Lesmana, S.Pd., M.Pd.
3. Sri Ngayomi Yudha Wastuti, S.Psi., M.Psi.



1. _____
2. _____
3. _____

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

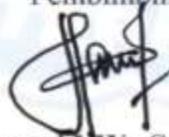
Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Aprawita Hani
N.P.M : 1802080005
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Efektivitas Digital Learning Dalam Pencegahan Penyalahgunaan Smartphone Pada Remaja Di SMA PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan TA. 2021/2022

sudah layak disidangkan.

Medan, November 2022

Disetujui oleh:
Pembimbing



Sri Ngayomi YW., S.Psi., M.Psi.

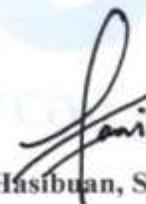
Diketahui oleh:

Dekan



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd

Ketua Program Studi



M. Fauzi Hasibuan, S.Pd, M.Pd

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Aprawita Hani
N.P.M : 1802080005
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Proposal : Efektifitas Digital Learning dalam Pencegahan Penyalahgunaan Smartphone pada Remaja di SMA PAB 08 Saentis Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2021/2022

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

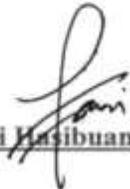
Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, September 2022
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Aprawita Hani

Diketahui oleh Ketua Program Studi
Bimbingan dan Konseling


M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd

ABSTRAK

APRAWITA HANI, NPM 1802080005. Efektivitas Digital Learning Dalam Pencegahan Penyalahgunaan Smartphone Pada Remaja di Sma Pab 8 Saentis Percut Sei Tuan T.A 2021/2022. Skripsi, Medan : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Rendahnya pehaman tentang penggunaan smartphone dengan bijak. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Efektivitas Digital Learning dalam pencegahan penyalahgunaan Smartphone pada Remaja di Sma Pab 8 Saentis Percut Sei Tuan T.A 2021/2022. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan penggunaan smartphhone dengan bijak agar tidak ada lagi penyalahgunaan terhadap smartphone baik disekolah maupun diluar sekolah. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, teknik analisis data menggunakan teknik analisis korelasi product moment, serta desain penelitian ini menggunakan One Group Pretest-Posttest design. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif guna menemukan bagaimana efektivitas mengenai Layanan Informasi dengan menggunakan Digital Learning (variabel X) dan penyalahgunaan smartphone pada remaja (variabel Y) di SMA PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan dengan sampel penelitian 37 orang siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya efektivitas Layanan Informasi dengan menggunakan Digital Learning dengan penyalahgunaan smartphone pada remaja, maka adanya pengaruh sebelum dan sesudah diberikan perlakuan antara variable efektivitas mengenai layanan informasi dengan menggunakan digital learning dan penyalahgunaan smartphone pada remaja, sebelum diberikan perlakuan sebesar 49% dalam posisi rendah dan sesudah diberikan perlakuan mengalami perubahan menjadi sebesar 94% dalam posisi tinggi, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan demikian dapat disimpulkan adanya efektivitas digital learning dalam pencegahan penyalahgunaan smartphone pada remaja di SMA PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan. Kesimpulan penelitian ada Efektivitas dan signifikan antara Layanan Informasi dengan menggunakan Digital Learning dan penyalahgunaan smartphone pada remaja di SMA PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan.

Kata Kunci :Layanan Informasi dengan menggunakan Digital Learning, penyalahgunaan smartphone pada Remaja.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Syukur alhamdulillah saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-NYA kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan karya ilmiah atau skripsi ini. Shalawat beriringkan salam penulis hadiahkan kepada baginda alam, Nabi Besar Muhammad SAW yang telah berjuang dengan segala keikhlasannya untuk membawa ummatnya dari jaman kegelapan menuju jaman yang terang benderang dengan dipenuhi oleh iman dan islam.

Adapun maksud dan tujuan diajukannya skripsi ini yaitu dalam rangka memenuhi tugas-tugas dan melengkapi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjan pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Adapun judul yang penulis angkat sebagai judul skripsi adalah **“Efektivitas Digital Learning Dalam Pencegahan Penyalahgunaan Smartphone Pada Remaja di Sma Pab 8 Saentis Percut Sei Tuan T.A 2021/2022.”**.

Sesungguhnya dalam proses penyusunan skripsi ini, cukup banyak tantangan dan hambatan yang penulis temukan dan rasakan. Namun segala bentuk hambatan dan kesulitan tersebut Alhamdulillah dapat penulis atasi berkat dukungan, nasihat serta motivasi dari berbagai pihak yang terkait sehingga skripsi ini dapat diselesaikan

secara efektif dan efisien, insya Allah.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan Terima kasih yang teristimewa kepada Kedua Orang tua saya, Ayahanda **Sujamin** dan Ibunda **Hayani S.H** tercinta yang telah membesarkan, membimbing, memberi dukungan baik secara moril maupun material dan bantuan serta doa restu dengan penuh keikhlasan dan tanpa rasa pamrih yang diberikan kepada penulis selama ini dan Ucapan Terima kasih yang sebesar-besarnya untuk diri sendiri yang begitu luar biasa bertahan sampai sejauh ini untuk menyelesaikan skripsi ini, skripsi menjadi salah satu pembuktian terhadap diri sendiri bahwa saya mampu menyelesaikan dengan ‘baik’

Penulis juga ingin menyampaikan Terima Kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, yaitu:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Dewi Kesuma Nasution, S.S.,M.Hum, Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Mandra Saragih, S.Pd.,M.Hum, Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Bapak Muhammad Fauzi Hasibuan, S.Pd.,M.Pd. selaku ketua program studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu Sri Ngayomi YW, S.Psi.,M.Psi. selaku sekretaris program studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan juga selaku pembimbing saya yang telah memberikan bimbingan dan saran kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen dan Seluruh staf biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan saran, bimbingan, bantuan dan ilmu pengetahuan selama penulis mengikuti perkuliahan.
8. Bapak Awaluddin, S.Pd.I selaku kepala sekolah di SMP Muhammadiyah 01 Medan yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan observasi selama proses penelitian.
9. Ibu Wenny Wahyuni selaku Guru Bimbingan dan Konseling sekolah SMA PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan yang telah membimbing selama disekolah dan seluruh Guru maupun Staff SMA PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan.
10. Untuk keluargaku, kak liza ,delfi maupun adikku viza serta Queena keponakan yang sangat saya sayangi yang selalu memberikan dukungan serta selalu memberikan semangat selama ini.

11. Untuk sahabat tersayang Nona dan Liorin yang sudah mendukung ,serta selalu mendengarkan keluh kesah saya selama ini dan selalu memberikan semangat kepada saya.
12. Untuk diriku sendiri tentunya tidak lupa sangat berterimakasih yang sudah kuat dan bertahan selama ini untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Untuk teman-teman yang sudah menemani saya dari awal perkuliahan saya yaitu teman-teman BK B PAGI stambuk 2018. Terkhusus untuk teman-teman seperjuangan dalam menyelesaikan skripsi ini Iwa, Anita, Yeni, Vira yang sudah ikut mendukung dan membantu saya.
14. Untuk Anak –Anak ayah bimbingan dan konseling yang selalu ada dalam senang maupun duka dalam pembuatan skripsi ini Bayu, Galang, Rafly, Edo, Eza, Surya, Kemas, Rizky.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aminyarobbal'alam.

Medan, Oktober 2022
Penulis

APRAWITA HANI
NPM: 1802080005

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	9
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Kegunaan Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	12
Kerangka Teoritis	12
1. Remaja.....	12
1.1 Pengertian Remaja	12
1.2 Ciri – ciri Perkembangan Remaja	15
2. Penyalahgunaan Smarthphone	16
2.1 Pengertian Smartphone	16

2.2 Tujuan Smartphone	18
2.3 Manfaat Smartphone	18
2.4 Dampak Pengguna Smartphone	21
2.5 Durasi Penggunaan Smartphone	26
2.6 Penggunaan Smartphone Pada Pelajar	27
2.7 Fungsi- Fungsi Bimbingan dan Konseling.....	29
2.8 Penyalahgunaan Smartphone	32
3. Layanan Informasi	35
3.1 Pengertian Layanan Informasi	35
3.2 Tujuan Layanan Informasi	36
3.3 Jenis – Jenis Layanan Informasi	36
3.4 Asas Layanan Informas.....	37
3.5 Komponen Layanan Informasi.....	38
3.6 Teknik Penyampaian Informasi	39
4. Digital Learning	40
4.1 Pengertian Digital Learning	40
4.2 Manfaat Digital Learning.....	44
4.3 Fungsi Pembelajaran Digital Learning.....	44
4.4 Bentuk Digital Learning.....	45
4.5 Kelebihan Dan Kekurangan Digital Learning.....	46
5. Media Presentase Power Point (PPT)	49
5.1 Pengertian Presentase Power Point (PPT).....	49

5.2 Fungsi Presentase Power Point (PPT).....	50
5.3 Kelebihan Dan Kekurangan Media Presentase Power Point (PPT).....	50
5.4 Cara Membuat Presentase Power Point (PPT).....	51
6. Kerangka Konseptual.....	52
7. Hipotesis Penelitian.....	53
BAB III METODE PENELITIAN	55
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	55
1. Lokasi Penelitian.....	55
2. Waktu Penelitian.....	55
B. Jenis Penelitian /Populasi dan Sampel	56
1. Jenis Penelitian.....	56
2. Populasi.....	56
3. Sampel.....	57
C. Variabel Penelitian.....	58
D. Desain Penelitian.....	59
E. Defenisi Operasional Variabel	60
F. Teknik Pengumpulan Data.....	61
G. Uji Coba Instrumen Penelitian	63
H. Teknik Analisis Data.....	65
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN.....	68

A. Deskripsi Lokasi Penelitian	68
B. Deskripsi Penelitian	72
C. Hasil Uji Coba Instrumen	80
D. Teknik Analisis Data Uji Persyarat.....	82
E. Pembahasan Hasil Penelitian	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	91
DAFTAR PUSTAKA	93

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Rencana Waktu Pelaksanaan Penelitian	55
Tabel 3.2	Populasi penelitian	57
Tabel 3.3	Jumlah Sampel	58
Tabel 3.4	Pengukuran Skala likert	62
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen Skala Variabel Mencegah Penyalahgunaan Smartphone	62
Tabel 4.1	Data Guru	70
Tabel 4.2	Data Siswa	71
Tabel 4.3	Inventaris SMA PAB 8 Saentis	71
Tabel 4.4	Hasil Skor Pretest Sebelum diberikan Layanan Informasi	73
Table 4.5	Distribusi Frekuensi Variabel Penyalahgunaan Smartphone Eksperimen (pretest)	74
Tabel 4.6	Hasil Skor Posttest Sesudah diberikan Layanan Informasi	75
Table 4.7	Distribusi Frekuensi Variabel Penyalahgunaan Smartphone Eksperimen (Posttest)	76
Tabel 4.8	Perbandingan Terhadap Penyalahgunaan Smartphone Pada Remaja maupun Siswa (Pretest dan Posttest)	77
Table 4.9	Hasil Pretest dan Posttest Penyalahgunaan Smartphone	78
Tabel 4.10	Hasil Pengujian Data Validitas	80
Tabel 4.11	Uji Realibilitas	82

Tabel 4.12 Hasil Normalitas Prettest Dan Posttest	82
Tabel 4.13 Paired Samples Statistics	83
Tabel 4.14 Paired Sampel Test	84
Tabel 4.15 Hasil Uji Homogenitas.....	85
Table 4.16 Hasil Analisis Wilcoxon Signes Rank Test Perbedaan Terhadap Penyalahgunaan Smartphone Pada Remaja Atau Siswa (Pretest Dan Posttest).....	86
Tabel 4.17 Arah Perbedaan Pretest Dan Posttest Terhadap Penyalahgunaan Smartphone Pada Remaja Maupun Siswa	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 5.1 Penyebaran Angket (Prettest)

Gambar 5.2 Pemberian Perlakuan (Treatment) Layanan Informasi

Gambar 5.3 Penyebaran Serta pengisian Angket (Posttest)

Gambar 5.4 Foto Bersama Kelas X SMA PAB 8 Saentis

Gambar 5.5 Guru Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah SMA PAB 8 Saentis

Gambar 5.6 Kepala Sekolah SMA PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	1	Rencana Pelaksanaan Layanan (Rpl)
Lampiran	2	Hasil Uji validitas Pretest
Lampiran	3	Hasil Uji validitas Prosttest
Lampiran	4	Angket Penelitian
Lampiran	5	Uji Normalitas
Lampiran	6	Uji T-Test
Lampiran	7	Uji Homogenitas

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan diri dan untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia. Sehingga manusia mampu untuk menghadapi setiap perubahan yang terjadi menuju kearah yang lebih baik lagi.

Menurut Feni (2014:13) mengemukakan bahwa mengemukakan bahwa Pendidikan merupakan bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaanya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain.

Merujuk pada Undang- Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang sistem pendidikan Nasional bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan tentunya tidak akan lepas dari yang namanya bimbingan dan konseling. Bimbingan dan konseling merupakan alat bantu siswa di dalam memperoleh penyesuaian diri sesuai dengan tingkat perkembangannya. Maka dari itu adanya

Undang-Undang bimbingan dan konseling Permendikbud Nomor 111 Tahun 2014 Tentang Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan dasar dan Pendidikan menengah, dengan begitu maka semakin kokoh kedudukan bimbingan dan konseling di sekolah terutama pendidikan dasar dan menengah. Peraturan menteri ini juga sebagai pemberitahuan serta rujukan penting, khususnya bagi para Guru BK/Konselor dalam menyelenggarakan dan mengadministrasi layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah. Bimbingan dan Konseling ialah proses pemberian bantuan kepada peserta didik. Baik perorangan maupun kelompok agar mandiri dan berkembang secara optimal. Selain itu juga membantu memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi oleh peserta didik. Menurut pendapat Rochman Natawidjaja (2008: 464) Bimbingan dan Konseling bertujuan untuk membantu siswa agar memiliki kemampuan untuk mengembangkan potensi dirinya atau menginternalisasi dirinya atau nilai-nilai yang terkandung dalam tugas-tugas perkembangan yang harus dikuasainya. Kemampuan menginternalisasi itu meliputi tiga tahapan diantaranya yaitu: 1). Pemahaman 2). Sikap 3). Keterampilan. Menurut pendapat Rochman Natawidjaja (dalam Yusuf & Nurihsan, 2012:6). Bahwa di dalam bimbingan dan konseling terdapat berbagai macam layanan yang bisa digunakan dalam menyelesaikan permasalahan individu maupun kelompok, atau siswa yang sedang memiliki masalah, salah satunya yaitu layanan informasi. Prayitno & Erman Amti (2004:2-3) menjelaskan bahwa layanan informasi adalah kegiatan memberikan pemahaman kepada individu- individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan, untuk menentukan arah tujuan atau rencana yang dikehendaki. Dengan

demikian salah satu bentuk kegiatan atau layanan yang menjadi kewajiban guru bimbingan dan konseling adalah melaksanakan layanan informasi, yaitu memberikan informasi yang penting dan dibutuhkan siswa sesuai dengan tingkatan pendidikan, usia dan keadaan yang sedang mereka hadapi, terutama menghadapi tuntutan dalam proses pembelajaran.

Melalui layanan informasi ini Bimbingan dan Konseling di Sekolah Siswa akan dibantu agar dapat mencapai tugas-tugas perkembangannya. Bisa dilihat dari proses dan fase perkembangan peserta didik tersebut. Peserta didik sebagai individu sedang berada dalam proses berkembang atau menjadi (*becoming*) yaitu berkembang ke arah kematangan atau kemandirian. Untuk mencapai kematangan tersebut peserta didik memerlukan bimbingan, karena mereka masih kurang memiliki pemahaman atau wawasan tentang dirinya dan lingkungannya juga pengalaman dalam menentukan arah kehidupannya. Menurut Mamat Supriatna (2011:71) mengemukakan bahwa kegiatan layanan ini melalui pemberian informasi tentang berbagai hal yang dipandang bermanfaat bagi siswa. Informasi yang diberikan bisa dari berbagai macam sosial media yang ada pada saat ini, dan disampaikan melalui media yang ada.

Pada era globalisasi yang memiliki percepatan pertukaran informasi dan media teknologi yang begitu berkembang dengan cepat. Perkembangan ini memiliki dampak semakin terbuka dan tersebarnya informasi dan pengetahuan dari dan ke seluruh dunia menembus batas jarak, tempat, ruang dan waktu. Kenyataannya dalam kehidupan manusia di era media digital ini akan selalu berhubungan dengan teknologi. Teknologi pada hakikatnya adalah proses untuk mendapatkan nilai tambah dari produk yang dihasilkannya agar bermanfaat. Teknologi telah mempengaruhi berbagai kehidupan dan memberikan perubahan terhadap cara hidup dan aktivitas manusia sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat, diantaranya dengan adanya pembelajaran digital (digital learning). Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi itu, pendidikan dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat. Dengan menggunakan media sistem Digital Learning ini sangat memudahkan para siswa untuk mengerti tentang pemahaman dalam pencegahan penyalahgunaan smartphone dan juga pandai memakai smartphone dengan bijak. Menurut pendapat Munir (2017:4) Pembelajaran digital merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi pembelajar belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, pembelajar dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan gerak.

Menurut pendapat Munir (2017:2-3) Aplikasi teknologi informasi dan

komunikasi yang merupakan pengembangan teknologi, diantaranya adalah smarphone (HP), kehadiran smarphone ini sebagai media pendukung proses belajar menjadi sangat dibutuhkan untuk penerapan sistem tersebut. Kecanggihan smarphone untuk mengakses berbagai macam informasi akan lebih cepat dan mudah. Proses pembelajaran antara guru dan siswa juga akan lebih interaktif. Kemudian ada media komputer (Laptop), Komputer ataupun laptop merupakan alat dan aplikasi teknologi berbasis informasi dan komunikasi yang dimanfaatkan sebagai perangkat utama untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat dengan memproses, menyajikan, menyampaikan dan mengelola informasi dengan menggunakan perangkat lunak (*software*), seperti power point (PPT), Microsoft Windows, browser, photoshop, video animasi, dll. Maupun perangkat keras (*hardware*) yang ada didalamnya. Seperti keyboard, monitor, printer, USB, dll. Perkembangan penggunaan teknologi informasi melalui beberapa tahap, yaitu tahap pertama, adalah penggunaan Audio Visual. Penggunaan audio visual yaitu alat bantu berbentuk audio (memanfaatkan pendengaran) dan Visual (memanfaatkan penglihatan) di kelas untuk menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu juga agar pembelajar mengembangkan kemampuan berpikirnya. Tahap kedua, penggunaan komputer dalam pendidikan. Peningkatan produktivitas pendidikan dapat dicapai melalui penggunaan teknologi.

Maka dari itu Layanan informasi ini dianggap tepat untuk mencegah peserta didik untuk tidak menyalahgunakan smarphone, dimana layanan informasi merupakan layanan yang memberikan sejumlah informasi atau pengetahuan kepada peserta didik tentang dampak negatif maupun positif terhadap

smartphone. Untuk memberikan layanan informasi dengan memberikan informasi yang bagus dan terkesan menarik agar siswa mendengarkan dan mengerti bukan hanya sekedar berbicara, berceramah. Dalam penelitian ini maka diperlukan media layanan yang tepat. Media layanan yang dianggap tepat adalah media digital learning. Dengan menggunakan media digital learning (pembelajaran digital) melalui perangkat lunak (software) yaitu power point presentation (PPT). Perangkat lunak ini membantu untuk membuat materi presentasi dengan tampilan slide dasar yang menarik dengan foto maupun video animasi, hingga kompleks.

Guru di sekolah sudah seharusnya pandai menggunakan digital learning di era jaman sekarang yang semua serba digital. Dengan membuat power point presentation (PPT) yang mengandung unsur mendidik dan mengembangkan wawasan, pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap siswa. Diharapkan dapat pencegahan penyalahgunaan smartphone pada remaja. Power point presentation (PPT) sebagai alat media teknologi yang berfungsi menyampaikan informasi–informasi penting dalam presentasi yang dipaparkan oleh guru. Terdapat materi seperti bagaimana cara pencegahan penyalahgunaan smartphone dengan memperbanyak sosialisasi dengan teman, hindari berita hoax, hapus aplikasi yang menyebabkan kecanduan, mengetahui dampak kecanduan pada HP, mematikan hp 30 menit sebelum tidur,memberikan batasan waktu untuk menggunakan gadget, membaca buku, hindari situs yang tidak pantas dilihat, alangkah bagusnya menggunakan hp untuk berjualan online, dll. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku penyalahgunaan smartphone yaitu kurangnya perhatian orang tua terhadap anak, pengaruh teman sebaya. Pada masa remaja pengaruh

teman sebaya sangatlah kuat sehingga munculnya penyimpangan perilaku penyalahgunaan smartphone. Para siswa Masa SMA yang memiliki rentan usia 15-18 tahun bisa dikatakan merupakan masa peralihan seseorang dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa atau lebih sering kita kenal dengan istilah masa remaja. Fagan (2006:31-34) di dalam bukunya menjelaskan bahwa masa Remaja merupakan suatu tahap transisi menuju ke status yang lebih tinggi yaitu status sebagai orang dewasa. Berdasarkan teori perkembangan, usia masa remaja adalah masa saat terjadinya perubahan-perubahan yang cepat, termasuk perubahan fundamental dalam aspek kognitif, emosi, sosial dan pencapaian.

Menurut Rice (dalam Gunarsa,2004) masa remaja adalah masa peralihan, ketika individu tumbuh dari masa anak-anak menjadi individu yang memiliki kematangan. Pada masa tersebut, ada dua hal yang penting menyebabkan remaja melakukan pengendalian diri. Dua hal tersebut adalah, pertama, hal yang bersifat eksternal, yaitu adanya perubahan lingkungan. Dan kedua, adalah hal yang bersifat internal, yaitu karakteristik di dalam diri remaja yang membuat remaja relatif lebih bergejolak dibandingkan dengan masa perkembangan lainnya (storm and stress periode), usia remaja adalah umur individu yang berada dalam usia 10-19 tahun. Menurut Sarwono (2006) Dimana usia remaja terbagi atas 3 kategori, yaitu usia remaja awal (10-12 tahun), usia remaja madya (13-15 tahun) dan usia remaja akhir (16-19 tahun). Dari teori menurut para ahli dapat disimpulkan bahwasannya remaja adalah individu yang sedang berada pada masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa dan ditandai dengan perkembangan yang sangat cepat dari aspek fisik, psikis dan sosial.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Sma Pab 8 Saentis Percut Sei Tuan telah diketahui bahwa adanya siswa yang masih ada menyalahgunakan smartphone. Itu semua diketahui karena adanya di temukan masalah seperti Menurunnya prestasi belajar siswa, fokus, kecanduan serta kecemasan akibat penyalahgunaan smartphone, kurangnya minat belajar siswa, kurang memahami penggunaan smartphone dengan bijak (menggunakan hp hanya untuk chatting ,game, melihat situs yang tidak pantas, menggunakan hp di kelas disaat guru sedang menjelaskan), kurangnya interaksi sosial di kehidupan nyata. Kebanyakan siswa tidak memahami bagaimana menggunakan smartphone dengan bijak, dengan itu peneliti menganggap bahwa siswa di sekolah sangat penting mengetahui tentang adanya pencegahan penyalahgunaan smartphone melalui Layanan Informasi dengan menggunakan sistem Digital Learning melalui menggunakan media Power Point Presentation (PPT).

Penyalahgunaan smartphone bisa terjadi tergantung pemakaian seseorang dalam menggunakan smartphone tersebut, jika pengguna menggunakan smartphone dengan cerdas dan baik maka tidak ada terjadi penyalahgunaan smartphone tersebut. Tetapi jika pengguna tidak cerdas dan baik menggunakan smartphone tersebut maka terjadi penyalahgunaan smartphone. Smartphone tidak selamanya memiliki sisi negatif namun banyak juga dampak positif dari smartphone seperti mencari informasi dari berbagai belahan dunia, menambah wawasan, menambah teman karena ada media sosial yang memungkinkan untuk berteman dengan berbagai orang didunia , untuk hiburan seperti mendengarkan musik, melihat film, membuka usaha online dan bermain game secukupnya untuk

hiburan.

Berdasarkan fenomena permasalahan tersebut peneliti tentunya menarik untuk melakukan penelitian. Untuk itu, penulis bermaksud akan melakukan penelitian terhadap masalah tersebut yang kemudian diberi judul ” **Efektivitas Digital Learning Dalam Pencegahan Penyalahgunaan Smartphone Pada Remaja Di Sma Pab 8 Saentis Percut Sei Tuan T.A 2021/2022** ”.

B. Identifikasi Masalah

1. Menurunnya prestasi belajar siswa, fokus, kecanduan serta kecemasan akibat penyalahgunaan smartphone.
2. Kurangnya minat belajar siswa.
3. Kurang memahami penggunaan smartphone dengan bijak.
4. Kurangnya interaksi sosial di kehidupan nyata.

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan masalah yang dirumuskan maka penulis menuliskan pembatasan masalah agar permasalahan yang diteliti menjadi terarah dan tidak meluas. Pembatasan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan di kelas X Ips 2 di SMA PAB 08 Saentis Percut Sei Tuan.
2. Peneliti hanya menggunakan layanan Informasi.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah di dalam penelitian ini:

Bagaimana Efektivitas dalam menggunakan Digital Learning dalam

pencegahan penyalahgunaan Smartphone pada Remaja di Sma Pab 8 Saentis Percut Sei Tuan T.A 2021/2022 ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya Efektivitas Penggunaan Digital Learning Dalam Pencegahan Penyalahgunaan Smartphone Pada Remaja di Sma Pab 8 Saentis Percut Sei Tuan T.A 2021/2022.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk memberi dan menambahkan ilmu pengetahuan khususnya dibidang pendidikan dan dapat menambah pengetahuan terkait pengaruh penggunaan digital learning sebagai media pembelajaran dalam pencegahan penyalahgunaan smartphone.

2. Secara Praktis

- a) Bagi Siswa SMA PAB 8 SAENTIS Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai media belajar siswa agar siswa lebih termotivasi untuk menggunakan smartphone lebih positif , bijak dan pintar
- b) Bagi Guru ini juga dapat dijadikan informasi dan ilmu tambahan bagi guru dalam memperbaiki proses pembelajaran dikelas.
- c) Bagi Sekolah Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan meningkatkan proses pembelajaran khususnya dalam menggunakan digital learning ini .

- d) Bagi Peneliti Memberikan kemampuan dalam hal penelitian serta ilmu yang telah didapat dalam perkuliahan sehingga mampu memberikan bekal dalam menyelesaikan berbagai macam tantangan dalam dunia kerja dimasa yang akan datang.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Remaja

1.1 Pengertian Remaja

Remaja berasal dari bahasa latin yakni adolensence yang artinya tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan. Usia tersebut merupakan perkembangan untuk menjadi dewasa, oleh karena itu pada masa ini peranan keluarga, masyarakat dan orang-orang sekitar berperan penting dalam membantu perkembangan remaja ke dewasa.

Remaja adalah aset Agama, bangsa dan Negara baik dalam peran sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Oleh karena itu, pengembangan diri secara menyeluruh pada semua aspek kehidupan, baik fisik maupun psikologis sangatlah diperlukan .

Menurut Hurlock masa remaja merupakan periode peralihan, periode perubahan, sebagai usia bermasalah, masa mencari identitas,usia yang menimbulkan ketakutan, masa yang tidak realistis dan sebagai ambang masa dewasa.

Menurut Kusmiran (2011 : 23) remaja merupakan individu yang mengalami perubahan pada penampilan fisik, maupun perubahan psikologis. Remaja merupakan masa yang penting dalam perjalanan kehidupan manusia. Masa remaja ini merupakan jembatan antara masa kanak kanak yang bebas menuju

masa dewasa yang menuntut tanggung jawab.

Menurut Mohammad Ali dan Mohammad Asrori (2014:9) masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria, rentan usia remaja dapat di bagi menjadi dua bagian yaitu usia 12/13 tahun sampai dengan 17/18 tahun adalah remaja awal, dan usia 17/18 tahun sampai dengan 21/22 tahun adalah remaja akhir.

Remaja berada diantara anak dan orang dewasa, oleh karena itu remaja sering kali dikenal dengan fase mencari jati diri. Remaja masih belum mampu menguasai dan memfungsikan secara maksimal fungsi fisik maupun psikisnya. Namun fase remaja merupakan fase perkembangan yang berada pada masa amat potensial, baik dilihat dari aspek kognitif, emosi maupun fisik. Pertumbuhan remaja ditandai oleh perubahan-perubahan fisik yang mendahului kematangan seksual. Bersamaan dengan perubahan fisik ini juga akan dimulai proses perkembangan psikis remaja pada waktu mereka melepaskan diri dari ikatan orang tuanya, kemudian terlihat perubahan-perubahan kepribadian yang terwujud dalam cara hidup untuk menyesuaikan diri dalam masyarakat. Masa remaja juga disebut masa puber atau akil baligh. Anak laki-laki yang telah puber disebut seorang pria, sedangkan perempuan yang telah puber disebut seorang wanita.

Menurut Siti Sundari & Sri Rumini (2013: 63) ada 3 tahap perkembangan pada masa remaja:

1. Masa Pra Remaja (8-11 tahun)

Tahapan ini merupakan tahap pematangan masa akhir dari anak-anak

menuju remaja. Dalam usia ini individu masih labil baik dari perkataan dan kelakuannya di masa ini juga individu memiliki sifat agresif, imajinasi yang tinggi dan mengikuti sesuatu yang terjadi pada sekelilingnya. Bagi seorang pria menunjukkan perilaku dan sikap yang sesungguhnya. Bagi wanita menunjukkan sikap yang menarik perhatian terhadap kehidupan berkeluarga. Pada usia ini rentan dengan sifat yang agresif dengan mengkritik orang lain.

Melihat fase tahap ini sangat mengkhawatirkan karena individu tanpa memiliki rasa lelah untuk bermain dan malas belajar. Pertumbuhan jasmani yang cepat akan menimbulkan sikap tidak tenang, emosional yang tinggi, dan bermalasan. Sikap bermalasan merupakan suatu bentuk awal perubahan ahlak terhadap individu.

2. Masa Remaja Awal (12-16 tahun)

Masa remaja awal adalah masa pubertas. Pubertas berasal dari bahasa latin yang berarti menjadi dewasa. Pertumbuhan yang dialami pada usia ini bertumbuhnya tinggi badan yang begitu cepat. Postur tubuh yang mulai berbentuk bagi remaja pria. Pertumbuhan jasmani tidaklah cukup bagi remaja awal karena masih membutuhkan penyesuaian terhadap lingkungannya. Seseorang yang dikatakan telah melakukan penyesuaian diri yang baik adalah individu yang telah belajar bereaksi terhadap dirinya dan mendapatkan respon yang baik di lingkungannya. Remaja sangat mudah terpengaruhi apa yang ada di sekitarnya. Masa ini sudah mengetahui mana yang baik dan buruk, sudah mengerti tentang agama dan

lingkungannya. Terkadang terjadinya proses penyesuaian diri menghadapi sebuah tantangan. Beberapa sikap yang mengganggu proses penyesuaian diri dengan yang sesungguhnya yaitu sikap yang berminat dunia hiburan, sikap bermusuhan, kenakalan, anti sosial, dan semaunya sendiri.

Remaja ini sangat mengkhawatirkan karena sedang berada di fase lingkungan yang menggunakan media komunikasi khususnya hp. Saat ini bisa dilihat remaja lagi merajalela bermain hp hingga lupa waktu. Perubahan ahlak terhadap remaja sudah terlihat yaitu menjadi malas-malasan untuk beribadah dan belajar. Lebih mengkhawatirkan lagi hingga melakukan hal menyimpang merokok, bolos sekolah dan keluar dari sekolah akibat kecanduan bermain game online di smartphone.

3. Masa Remaja Akhir (17-22 tahun)

Masa pertumbuhan fisik seperti tinggi badan yang relatif semakin lambat dan cepatnya pertumbuhan berat badan. Bagi wanita akan mengalami datangnya haid dan bagi laki-laki mengalami mimpi basah. Masa remaja mengalami kurangnya krisis identitas suatu proses mencari jati diri. Sikap orang tua, guru, dan cara mengajar serta membebaskan diri dari pengawasan orang tua dan memilih bergabung dengan teman-temannya. Akibat dari sikap tersebut masa perkembangan remaja akan terjadinya perubahan baik dari dalam maupun luar dirinya.

1.2 Ciri-ciri perkembangan Remaja

Perkembangan remaja, ditandai dengan adanya beberapa tingkah laku, baik tingkah laku positif maupun tingkah laku yang negatif. Hal ini

dikarenakan pada masa ini remaja sedang mengalami masa panca roba dari masa anak-anak ke masa remaja. Perilaku suka melawan, gelisah, periode labil, seringkali melanda remaja pada masa ini. Namun demikian, berkembangnya perilaku ini, pada dasarnya sangat dipengaruhi oleh adanya perlakuan-perlakuan yang berasal dari lingkungan. Hal ini seringkali terjadi karena kurangnya pemahaman orang-orang di sekeliling individu tentang proses dan makna perkembangan remaja.

Kondisi ini sebagaimana digambarkan Dusek (1977) dan Bezonsky (1981), bahwa tingkah laku negatif pada diri remaja, disebabkan adanya perlakuan lingkungan yang kurang sesuai dengan tuntutan atau kebutuhan perkembangan remaja. Pada tahap perkembangan ini, harus didukung oleh pemahaman orang tua terhadap kondisi remaja yang sedang mencari jati dirinya. Oleh karena itu, peran orang tua sebagai kawan dan sahabat lebih diperlukan pada masa ini dari pada peran orang tua sebagai pengatur dan penentu keputusan. Remaja memang memperlihatkan tingkah laku yang khas sebagai tanda mereka berkembang sebagai remaja yang normal.

2. Penyalahgunaan Smarthphone

2.1 Pengertian Smartphone

Handphone atau smartphone diciptakan oleh Martin Copper seorang karyawan motorola pada tanggal 3 April 1937 , yang awalnya diciptakan untuk mempermudah komunikasi dengan orang lain. Smartphone adalah telepon pintar yang canggih yang menyediakan fitur menarik serta canggih.

Dengan menggunakan smartphone maka si pengguna dapat mengakses apapun dan dimana pun secara bebas. Penggunaanya beragam dari kaum tua hingga ke anak-anak banyak yang sudah menggunakan teknologi canggih yang dapat dibawa kemanapun karena bentuknya yang praktis dan beraneka ragam.

Menurut Gary B, Thomas J & Misty e, 2007, Smartphone adalah telepon yang internet enabled yang biasanya menyediakan fungsi personal Digital Assistan (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator dan catatan.

Menurut David Wood, Wakil President Eksekutif PT Symbian OS. “Telepon pintar dapat dibedakan dengan telpon genggam bisa dengan dua cara fundamental: bagaimana mereka dibuat dan apa yang mereka bisa lakukan” Pengertian lainnya memberikan penekanan perbedaan dari dua faktor ini.

Menurut Thomas J dan Misty E ialah bahwa smartphone merupakan telepon yang menyediakan fungsi asisten personal serta fasilitas internet connection yang bisa menghubungkan pengguna dengan dunia maya seperti melalui media sosial dan lain-lain. Melalui media sosial ini, manusia bisa berinteraksi dengan banyak orang sekaligus, seperti melalui fitur obrolan grup, dan lain-lain. Ada juga fitur video call yakni berupa interaksi langsung dengan orang jarak jauh melalui video. Untuk fungsi asisten personal, smartphone juga menyediakan fitur agenda pribadi seperti notes, kalender, kontak, buku agenda, dan fitur personal asisten lainnya.

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, perkembangan teknologi sangatlah pesat, termasuk perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Salah satu dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ialah berkembangnya telekomunikasi yaitu smartphone.

Saat ini telah berkembang handphone pintar yang di sebut dengan smartphone, smartphone ialah telekomunikasi pintar dan canggih yang ,mempunyai system operasi secanggih komputer. Smartphone juga sering disebut komputer kecil. Smartphone juga memiliki banyak fitur dan juga lengkap, seperti kamera, radio, game, pemutar musik, pemutar video, juga dilengkapi dengan aplikasi- aplikasi yang berhubungan dengan internet.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa smarhphone ialah telepon genggam pintar yang menyediakan berbagai fitur menarik serta canggih. Dengan menggunakan telepon smarhphone atau yang sering disebut dengan HP, maka si pengguna dapat mengakses informasi apapun dan dimana pun secara bebas.

2.2 Tujuan Smartphone

Smartphone dibuat bertujuan untuk memenuhi serta memudahkan segala kebutuhan masyarakat khususnya dalam hal komunikasi. Tidak hanya sebatas untuk menelepon atau hanya mengirim pesan saja tetapi juga bisa dapat digunakan untuk komunikasi melalui internet dan aplikasi hiburan semacamnya.

2.3 Manfaat Smartphone

Menurut Dedi (2016 : 25) ada beberapa manfaat dari Smartphone, berikut beberapa manfaat dari pengguna smartphone :

- 1) Komunikasi Antar Manusia

Smartphone adalah suatu bentuk pengembangan terbaru dari teknologi telepon nirkabel. Dengan smartphone seseorang dapat melakukan komunikasi seperti handphone biasa pada umumnya, yaitu seperti untuk telepon suara, mengirim pesan sms, pesan mms, dan layanan data. Sedangkan menurut Thoha (dalam, Pratiwi & Sukma, 2013:23) komunikasi interpersonal berorientasi pada perilaku sehingga penekanannya pada proses penyampaiannya informasi dari satu orang ke orang lain.

2) Mencari Informasi / Ilmu

Berselancar di dunia internet jauh lebih nyaman jika menggunakan smartphone daripada hp biasa yang belum dilengkapi dengan teknologi yang canggih. Berselancar di dunia maya akan terasa lebih cepat dengan smartphone yang menggunakan koneksi internet tanpa kabel generasi terbaru seperti 3G, 3,5G, 4G, 4,5G. Ditambah lagi dengan web browser terbaru yang dapat menerjemahkan bahasa html dan bahasa pemrograman web serta teknologi terbaru lainnya.

3) Hiburan

Smartphone dapat menayangkan berbagai format multimedia yang ada. Media streaming online pun juga dapat dengan mudah dijalankan di smartphone yang canggih tanpa banyak kendala. Ditambah lagi dengan adanya berbagai aplikasi hiburan gratisan yang dapat diunduh secara gratis maupun berbayar menambah lengkap sarana hiburan yang ada pada smartphone. Game menurut Neumann & Morgenstern (dalam, Jannah, Mudjiran, & Nirwana, 2015:20) yaitu permainan yang terdiri atas sekumpulan

peraturan yang membangun situasi bersaing dengan beberapa orang atau kelompok dengan strategi yang dibangun untuk mencapai kemenangan.

4) Aplikasi

Pengguna hape smartphone dapat memasang dan menjalankan berbagai aplikasi yang tersedia di internet dan juga non internet yang sesuai dengan sistem operasi yang digunakannya. Setiap aplikasi memiliki spesifikasi minimal yang dibutuhkan agar dapat berjalan dengan lancar. Semakin canggih dan baru suatu smartphone yang digunakan, maka pada umumnya semakin banyak aplikasi yang bisa dijalankan.

5) Penyimpanan Data

Kapasitas memori smartphone yang besar bisa berfungsi sebagai media penyimpanan data file. Seperti halnya usb flashdisk, usb external drive dan multimedia card, handphone yang canggih pun dapat dipergunakan untuk meletakkan berbagai file sesuai dengan kapasitas yang ada pada smartphone. Smartphone yang diberi kartu memory tambahan akan mampu menampung data lebih besar.

6) Gaya

Ada banyak orang yang menggunakan handphone smartphone untuk menunjang penampilan sehari-hari. Orang yang memiliki gengsi yang tinggi akan berusaha sekuat tenaga untuk menggunakan smartphone yang dipandang orang keren dan canggih.

7) Penunjuk Arah

Salah satu fungsi penting dari smartphone adalah untuk mendapatkan informasi arah mata angin, arah kiblat, dan lain sebagainya. Smartphone yang memiliki fasilitas GPS dapat menunjukkan arah mata angin seperti layaknya kompas sungguhan. Selain itu dengan dipadukan layanan jejaring sosial maka dapat menjadi sesuatu yang sangat menarik dan dibutuhkan.

2.4 Dampak Pengguna Smartphone

Seperti yang kita ketahui pengguna smartphone memang memiliki pengaruh positif dan negative tergantung penggunaannya. Pada umumnya smartphone ini sangat membantu kita untuk bisa selalu terhubung dengan baik dengan teman-teman serta kerabat dekat kita tanpa pengukuran jarak diantaranya, akan tetapi smartphone ini juga bisa memiliki pengaruh negatif apabila salah digunakan terlebih lagi dengan fasilitas yang ada saat ini serta fitur canggih yang ada di smartphone tersebut.

Menurut Istiyanto (2013:1) Komunikasi digital nirkabel sudah sangat dibutuhkan pada berbagai bidang seperti edukasi bisnis hiburan kesehatan dan keamanan tak terkecuali pada dunia pendidikan.

Kebutuhan yang sangat tinggi dan kemudahan akses merupakan hal utama menyebabkan pengaruh kuat untuk pengguna smartphone akan tetapi smartphone atau yang sering disebut HP ini juga memiliki pengaruh negatif bagi penggunaannya terutama apabila smartphone tersebut dipakai secara berlebihan. Contohnya smartphone pada masa kini banyaknya aplikasi serta fitur canggih sehingga mengajak para generasi muda untuk menggunakannya terus menerus tanpa mengenal waktu. Dampak terbagi menjadi dua bagian

yaitu dampak positif maupun negatif adapun penjelasannya sebagai berikut:

1). Dampak Positif Pengguna Smartphone

Menurut Sarwar dkk (2013:23) bahwa penggunaan smartphone memiliki beberapa dampak pada kehidupan manusia, yaitu:

- a. Bisnis, Penggunaan smartphone berpengaruh pada kenaikan pertumbuhan, penjualan, dan perkembangan aplikasi dalam smartphone dan menyebabkan semakin banyak pengguna smartphone. Sejalan dengan konsep tersebut perusahaan penyedia jasa internet, distributor, dan provider telekomunikasi pula ikut berkembang dalam sektor bisnis tersebut. Sesuai dengan kebutuhan dari pengguna yang semakin bertambah dan berimplikasi pada pasar konsumen yang bertumbuh pula.
- b. Pendidikan, juga berperan dalam merubah hidup manusia menjadi lebih baik. Semakin berkembangnya teknologi informasi berpengaruh pada konsep pendidikan yang ada, dituntut pula kemudahan dalam mengakses pendidikan tersebut. Salah satunya adalah penggunaan smartphone dalam dunia pendidikan. Contohnya penggunaan internet oleh pelajar saat ini merupakan hal yang semakin banyak ditemui. Kemudahan dan efisiensi dalam mencari suatu informasi yang diperlukan, memicu pelajar untuk semakin menggunakan smartphone. Walaupun tetap ada dampak lain yang muncul seperti halnya pada penggunaan untuk berkirim pesan, media sosial, mengecek email, bermain games, atau menonton video dari internet. Hal tersebut dapat menjadi salah satu gangguan bagi pelajar.

Seperti melakukan tindakan kurang baik seperti mencontek dengan smartphone.

- c. Kesehatan, Saat ini juga banyak sekali pengguna yang memanfaatkan smartphone dan tablet untuk mengakses informasi mengenai kesehatan. Sebanyak 10 juta orang di Amerika pengguna smartphone memanfaatkan alat tersebut dalam mengakses kesehatan dan fasilitas yang terkait. Dalam perkembangannya kedepan diperkirakan kemunculan- kemunculan aplikasi- aplikasi yang dapat memantau kondisi kesehatan secara penuh yang dapat dilihat langsung oleh petugas medis.
- d. Dampak psikologis, Pengaruh smartphone dapat mengurangi stres pada pengguna dalam aktifitas kesehariannya. Smartphone membantu pengguna dalam memudahkan interaksi dengan teman dan keluarga dalam keseharian serta membantu untuk up to date dengan informasi-informasi baru yang tengah beredar. Terdapat suatu konsep dalam dunia psikologi yakni “use it” or “lose it” yakni konsep yang dapat membantu dalam menjaga fungsional otak dengan penggunaan yang smart dalam hidup. Penggunaan smartphone dapat menaikkan fungsi pada otak yakni tidak hanya untuk hiburan semata, namun juga mengakses berita atau pun informasi- informasi yang beredar. Atas hal tersebut tidak hanya memainkan fungsi, namun juga melatih otak dan juga melatih pengguna menjadi seorang pembicara yang baik.

Kecanduan smartphone (communication addiction disorder) menjadi masalah yang cukup menyita perhatian. Kecanduan dalam

penggunaan smartphone tersebut dijabarkan sebagai keinginan untuk berkomunikasi biasa, walaupun tidak ada kebutuhan yang nampak untuk berkomunikasi. Dampak psikologis yang muncul lainnya nampak ketika pengguna sedang bersama keluarga, teman dan kolega mereka cenderung melihat pada smartphone.

2). Dampak Negatif Pengguna Smartphone

Berikut ini adalah dampak- dampak negatif dari penggunaan smartphone yang sangat merugikan dan tidak disadari para penggunanya:

- a. Mengganggu tidur, dengan layanan internet 24 jam, smartphone akan bergetar atau berdering setiap saat, ketika ada email dan pesan singkat yang masuk dan setiap saat pula, penggunanya akan memainkan smartphone-nya, termasuk ketika sudah berada di tempat tidur. Pengguna begitu sensitif dengan getar smartphone-nya, sehingga mudah terbangun dari tidur untuk membuka pesan masuk. Kebiasaan menyanding smartphone di tempat tidur inilah yang akhirnya membuat tidur tidak berkualitas. Dampak selanjutnya, tentu menyerang kesehatan. Bukan rahasia lagi bahwa rendahnya kualitas tidur berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental. Penelitian mengungkapkan bahwa pengguna smartphone yang memiliki kebiasaan memainkannya sebelum tidur rentan mengalami insomnia, sakit kepala, dan kesulitan berkonsentrasi. Penelitian yang dilakukan Uppsala University di Swedia (dalam Jackson, 2010) menambahkan bahwa radiasi telepon seluler bisa mengganggu aktivitas tidur.

- b. Memicu Cemas, memiliki smartphone memang menyenangkan bagi sebagian orang. Dengan smartphone, aktivitas berkirim email, chatting, hingga mengakses internet bisa dilakukan bersamaan, kapan saja dan mana saja. Banyak pula yang mengandalkan untuk urusan pekerjaan. Sehingga penggunaan smartphone membentuk budaya stres di tempat kerja. Fasilitas internet 24 jam yang diandalkan oleh smartphone mengacaukan waktu luang pekerja. Tugas dan hal-hal yang menyangkut pekerjaan bisa hadir kapanpun, termasuk ketika sedang libur.
- c. Melemahkan otak, dibalik kemudahan yang diberikan, smartphone beresiko melemahkan daya konsentrasi penggunanya. Karakternya yang mampu membuat pengguna melakukan sejumlah hal dalam waktu bersamaan (multitasking) cenderung membuat seseorang kesulitan menyerap informasi lantaran fokusnya mudah beralih dari satu hal ke hal lain
- d. Membahayakan mata, berlama-lama memelototi teks berukuran kecil di layar ponsel bisa menyebabkan sakit kepala, penglihatan kabur, dan mata kering. Hendaknya jarak pandang mata dengan smartphone idealnya 40-50 sentimeter. Penelitian baru menunjukkan orang-orang yang membaca pesan teks atau berseluncur internet di smartphone cenderung memegang perangkat canggih ini lebih dekat ketimbang saat membaca buku ataupun surat kabar, sehingga memaksa mata bekerja lebih keras dari biasanya.
- e. Membuat ketagihan, perangkat smartphone ini begitu mudah membuat pemiliknya merasa kecanduan. Smartphone memicu kenaikan penggunaan

internet yang cukup signifikan, namun berdampak buruk bagi kesehatan mental.²⁴ Kelompok pecandu adalah kelompok yang mengalami kendala dalam kehidupan sehari-hari akibat smartphone, serta terlihat ada obsesi atau gejala menarik di luar batasan.

2.5 Durasi Penggunaan Smartphone

Dalam survei penggunaan smartphone di Indonesia (Mei 2013) yang dilakukan oleh lembaga Nielsen yang bergerak dalam bidang informasi global serta media. Menunjukkan per hari rata-rata orang Indonesia memanfaatkan smartphone selama 189 menit (setara 3 jam 15 menit) dengan data sebagai berikut:

1. 62 menit dihabiskan untuk berkomunikasi, seperti menerima atau melakukan panggilan telepon, berkirim pesan melalui SMS atau mengirim E-mail.
2. Sekitar 45 menit dihabiskan untuk hiburan misalnya memainkan game tertentu dan melihat video atau audio.
3. 38 menit digunakan untuk menjeleajahi aplikasi yang baru di download.
4. 37 menit di pergunakan untuk mengakses internet.

Menurut Christiany (dalam PW. Kuncoro, 2015:14) berdasarkan penelitian yang dilakukannya bahwa penggunaan smartphone harus dibatasi karena jika berlebihan dapat mengakibatkan kerugian pada kesehatan selain itu juga kerugian dalam segi ekonomi bagi penggunanya. Durasi penggunaan smartphone dapat dibagi menjadi tiga yaitu:

1. Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam

dalam sehari.

2. Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.

3. Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Menurut Noviana (dalam Andriani , 2019 : 108) menyatakan bahwa hasil dari penelitiannya, 51% remaja menggunakan smartphone 3- 5 jam dalam sehari dan 22 % remaja lebih 6 jam durasi waktu menggunakan smartphone.

Menurut Zimic (dalam Muflih, 2017: 16) menyatakan bahwa, Remaja menghabiskan waktu 2,5 jam setiap hari untuk browsing internet dan bermain game online dan menghabiskan waktu 1,5- 3 jam setiap hari hanya untuk bermain sosial media seperti facebook, twitter, path, instagran.

2.6 Penggunaan Smartphone Pada Pelajar

Pengguna smartphone saat ini bukan hanya sekedar kebutuhan yang diperlukan saja, saat ini smartphone bahkan anak kecil yang belum waktunya menggunakan smartphone sudah memiliki smartphone atau ponsel cerdas tersebut. Jadi saat ini smartphone bukan hanya untuk keperluan saja akan tetapi sudah menjadi gaya hidup Manusia. Seiring berjalannya globalisasi bisa dibayangkan sebagian remaja sudah menggunakan smartphone. Hingga saat ini smartphone masih menjadi trend para remaja di indonesia tak terkecuali dilingkungan sekitar kita. Bahkan ada yang menghalalkan segala cara untuk

mendapatkan hp ini seperti memaksa orangtuanya untuk mencuri. Trend gadget ini telah menguasai pikiran para pelajar di Indonesia bahwa tidak ada smartphone tidak gaul. Namun sebenarnya para pelajar belum terlalu perlu untuk menggunakan smartphone ini dikarenakan.

1. Banyak fitur yang tidak cocok bagi pelajar. Contohnya seperti situs 18+, situs judi online, penipuan, situs ajang pencarian jodoh online, dll. Sebenarnya smartphone lebih cocok untuk para pembisnis dengan aktifitas padat sehingga memerlukan sebuah gadget yang lebih mengutamakan konektivitas online dengan kliennya.
2. Melatih pelajar untuk boros, tarif penggunaan smartphone ini cukup mahal. Ini sungguh tindakan pemborosan dan mengajarkan bahwa pemborosan uang untuk hal yang sebenarnya kurang perlu.
3. Diri pelajar masih labil untuk perkembangan teknologi sekelas smartphone. Kemudahan akses online yang disajikan ponsel ini, menyebabkan pergaulan online dan akses online pelajar yang menggunakannya semakin tidak terkendali.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengguna Smartphone di kalangan pelajar bukanlah hal yang asing lagi melainkan sudah hal yang biasa, semua sudah mengenal apa itu Smartphone walaupun tidak semua pelajar bisa memilikinya karena harganya yang cukup mahal. Memang rata-rata Smartphone digunakan oleh orang dewasa yang sibuk dengan segala urusan dan pekerjaannya dan mereka sangat membutuhkan Smartphone, tapi tidak ada salahnya juga bila para pelajar diberi kepercayaan untuk

memegang gadget ini, bagi saya itu merupakan sebuah keistimewaan untuk masa remaja ini.

2.7 Fungsi- Fungsi Bimbingan dan Konseling

Pelayanan dan bimbingan konseling pada umumnya mengembangkan sejumlah fungsi. Menurut Thorin (2007: 34) bahwa Fungsi pelayanan bimbingan dan konseling khususnya di sekolah dan di madrasah memiliki beberapa fungsi, yaitu:

1) Fungsi advokasi

Layanan bimbingan dan konseling melalui fungsi ini adalah membantu peserta didik memperoleh pembelaan atas hak dan atau kepentingannya yang kurang mendapat perhatian. Dalam fungsi ini peserta didik memperoleh pembelaan dalam rangka pengembangan seluruh potensi peserta didik secara optimal.

2) Fungsi perbaikan (penyembuhan)

Fungsi bimbingan dan konseling ini bersifat kuratif. Pemberian Fungsi ini berkaitan erat dengan upaya pemberian bantuan kepada siswa yang mengalami masalah, baik yang menyangkut pribadi, sosial, belajar, maupun karir. Fungsi ini berjalan karena sudah adanya peserta didik yang mengalami suatu masalah yang mengganggu siswa dengan cara menyingkirkan atau menyembuhkan masalah yang dihadapi sehingga siswa mampu kembali ke kondisi normal.

3) Fungsi pengembangan

Bimbingan Konseling dalam fungsi ini hal-hal yang dipandang sudah bersifat positif dijaga agar tetap baik dan dimantapkan dengan mengembangkan beberapa potensi dan kondisi positif peserta didik sehingga perkembangan kepribadian siswa dapat berkembang secara optimal.

4) Fungsi penyaluran

Fungsi ini membantu siswa untuk memilih jurusan /spesialisasi pendidikan jenis lanjutan, ataupun lapangan pekerjaan sesuai dengan bakat, minat, cita-cita dan ciri-ciri pribadi lainnya. Melalui fungsi penyaluran ini, bimbingan dan konseling membantu siswa untuk memperoleh kesempatan untuk mengembangkan diri sesuai dengan keadaan berdasarkan bakat, minat, kecakapan, cita-cita dan lain sebagainya.

5) Fungsi Pemeliharaan

Menurut Prayitno dan Erman Amti dalam bukunya Tohirin (menjelaskan bahwa fungsi pemeliharaan berarti memelihara segala sesuatu yang baik (positif) yang ada pada diri individu (siswa), baik hal itu merupakan bawaan maupun hasil-hasil perkembangan yang telah dicapai selama ini. Dengan adanya fungsi ini maka potensi-petensi yang ada pada diri siswa akan terpelihara dan berkembang secara terarah, mantap dan berkelanjutan.

6) Fungsi Pengentasan

Bimbingan konseling melalui fungsi ini akan menghasilkan terentaskannya atau teratasinya berbagai permasalahan yang dialami oleh peserta didik.¹⁶ Fungsi ini dimaksudkan membantu siswa memecahkan suatu permasalahan dalam dirinya sendiri yang tidak bisa dipecahkan oleh dirinya sendiri. Dengan adanya bantuan dan bimbingan dari layanan ini diharapkan siswa mengetahui bagaimana caranya untuk mengatasi suatu permasalahan yang di hadapi oleh mereka.

7) Fungsi pencegahan (Preventif)

Pelayanan bimbingan dan konseling pada fungsi ini dimaksudkan untuk mencegah timbulnya masalah pada diri siswa sehingga mereka terhindar dari berbagai masalah yang dapat menghambat perkembangannya seperti kesulitan belajar, kekurangan informasi, masalah sosial dan lain sebagainya dapat dihindari.¹⁴ Dengan adanya fungsi ini hal-hal yang akan merugikan siswa dalam hal belajar ataupun perkembangannya dapat dicegah sebelum terjadinya sesuatu yang tidak diinginkan.

8). Fungsi penyesuaian

Bimbingan dan konseling dalam fungsi ini membantu terciptanya penyesuaian antar siswa dengan lingkungannya. Dengan perkataan lain, melalui fungsi ini pelayanan bimbingan dan konseling membantu siswa memperoleh penyesuaian diri secara baik dengan lingkungannya.

9). Fungsi pemahaman

Fungsi ini merupakan fungsi yang akan menghasilkan pemahaman tentang segala sesuatu oleh pihak-pihak tertentu sesuai dengan perkembangan peserta didik.¹⁵ Melalui fungsi ini bimbingan dan konseling membantu siswa memiliki pemahaman terhadap dirinya seperti potensi-potensi apa yang dimilikinya, membantu siswa memahami lingkungan disekitarnya dan lingkungan yang lebih luas. Dalam fungsi ini diharapkan siswa dapat mengoptimalkan dan mengembangkan dirinya berdasarkan pemahaman yang telah mereka miliki.

Dalam penelitian ini menggunakan fungsi pencegahan (preventif) untuk mengantisipasi terjadinya penyalahgunaan smartphone oleh remaja maupun peserta didik.

2.8 Penyalahgunaan Smartphone

1. Pengertian Penyalahgunaan Smartphone

Menurut KBBI arti kata penyalahgunaan ialah proses, cara, perbuatan menyalahgunakan sesuatu yang tidak sebagaimana mestinya.

Menurut Kwon dkk (2013) penyalahgunaan smartphone yaitu perilaku keterikatan terhadap smartphone yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang.

Menurut Chiu dalam (Karuniawan & Cahyanti 2013:23) menyatakan bahwa smartphone adalah salah satu kecanduan yang memiliki resiko lebih ringan dari alkohol ataupun kecanduan dari obat-obatan.

Menurut Freeman (2008:10). Kecanduan smartphone merupakan gangguan kontrol pada hasrat atau keinginan untuk menggunakan smartphone dan ketidakmampuan individu untuk mengontrol waktu penggunaan smartphone itu sendiri sehingga menimbulkan perasaan cemas dan gangguan hubungan sosial.

Dapat disimpulkan dari pendapat diatas bahwa penyalahgunaan smartphone merupakan sebuah tindakan perilaku yang tidak sesuai saat menggunakan smartphone secara berlebihan sehingga bisa menyebabkan terjadinya dampak negatif seperti kecanduan serta terganggunya aktivitas sehari-hari.

Menurut fenomena yang sudah tercantumnya tentang penyalahgunaan ini untuk mengetahui bagaimana proses, cara, perbuatan menyalahgunakan sesuatu yang tidak sebagaimana mestinya agar dapat mencegah dan memberantas penyalahgunaan smartphone pada remaja maupun siswa yang dilakukan oleh si peneliti di sekolah Sma Pab 8 Saentis Percut Sei Tuan.

2. Indikator Penyalahgunaan Smartphone

Menurut Dewanti (2016:129) mengemukakan bahwa indikator penggunaan smartphone dapat dilihat dari pengetahuan fungsi dan jenis aplikasi yang ada pada smartphone, mampu mengoperasikan, memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang tersedia, dan frekuensi penggunaan smartphone tersebut. Menurut Rosengren yang ada di dalam buku Jalaluddin Rakhmat (2005: 66) mengemukakan bahwa penggunaan media terdiri dari jumlah waktu yang digunakan dalam berbagai media, jenis isi media, media yang

dikonsumsi atau dengan media secara keseluruhan. Selain itu menggunakan media dapat diukur melalui frekuensi, durasi dan atensi dari individu. Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dalam penelitian ini indikator yang digunakan untuk mengukur penyalahgunaan *smartphone* adalah sebagai berikut:

1). Durasi

Menurut Ardianto (2004: 164). Bahwa durasi ialah menghitung berapa lama pengguna bergabung dengan suatu media (berapa jam dalam sehari), atau berapa lama (menit) pengguna menggunakan media. Pada penelitian ini dapat diukur berapa lama pengguna menggunakan *smartphone* dalam sehari.

Maka dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa durasi waktu penggunaan terhadap *smartphone* sudah ditentukan dan juga dibatasi, karena jika berlebihan akan mengakibatkan terjadinya penyalahgunaan terhadap *smartphone* dan juga mengakibatkan kerugian terhadap kesehatan.

2). Frekuensi

Menurut Ardianto (2004: 164) mengemukakan bahwa frekuensi adalah data pengguna mengenai ketetapan pengguna dalam menggunakan sebuah media. Pada penelitian ini dapat diukur berapa kali pengguna menggunakan *smartphone* dalam sehari.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Frekuensi ialah ukuran jumlah putaran ulang per peristiwa dalam satuan waktu yang diberikan. atau frekuensi adalah banyaknya sesuatu yang terjadi setiap detiknya.

3). Isi / konten

Isi / konten menurut KBBI adalah suatu informasi yang tersedia pada media atau produk elektronik. Konten pada media ini bisa diartikan sebagai suatu alat yang menjadi media berkomunikasi antar pengguna media elektronik. Jenis konten terdiri dari konten tulisan atau teks, gambar, dan audio visual (video)

3. Layanan Informasi

3.1 Pengertian Layanan Informasi

Beberapa pengertian tentang Layanan Informasi menurut para ahli Winkel (2012:189) menegaskan bahwa layanan informasi merupakan suatu layanan yang berupaya memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan.

Prayitno (2017:79) bahwa layanan informasi adalah salah satu layanan yang memberikan fasilitas kepada klien dengan memberikan berbagai informasi yang diminta atau yang dibutuhkan oleh klien sehingga dengan informasi yang diperoleh, klien dapat mengambil sikap tentang apa yang akan dilakukan ke depan. Layanan informasi merupakan salah satu layanan yang sangat penting dilaksanakan mengingat tidak semua masalah dapat diselesaikan dengan.

Dari beberapa pengertian menurut para ahli dapat disimpulkan Layanan informasi merupakan suatu layanan yang berupaya memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan. Informasi yang perlu

disampaikan kepada siswa terutama hal-hal yang amat berguna bagi kehidupannya.

3.2 Tujuan Layanan Informasi

Menurut Prayitno (2012:76) Layanan informasi bertujuan untuk membekali individu dengan berbagai hal yang berguna untuk mengenal diri, merencanakan dan mengembangkan pola kehidupan sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat.

Menurut Budi Purwoko (2008:52) berpendapat bahwa tujuan yang ingin dicapai dengan penyajian informasi adalah sebagai berikut:

1. Para siswa dapat mengorientasikan dirinya kepada informasi yang diperolehnya terutama untuk kehidupannya, baik sesama masih sekolah maupun setelah menamatkan sekolah.
2. Para siswa mengetahui sumber-sumber informasi yang diperlukan.
3. Para siswa dapat menggunakan kegiatan kelompok sebagai sarana memperoleh informasi.
4. Para siswa dapat memilih dengan tepat kesempatan kesempatan yang ada dalam lingkungannya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan Layanan Informasi adalah membekali siswa agar menjadi mandiri, mampu merencanakan dan memutuskan rencana sesuai bakat dan minatnya secara positif, serta berani tanggung jawab atas keputusannya sendiri.

3.3 Jenis-Jenis Layanan Informasi

Menurut Winkel dan Sri Hastutin (2006:318) memberikan gambaran

bahwa data yang disajikan kepada siswa sebagai informasi biasanya dibedakan berdasarkan tiga tipe dasar, ialah:

- 1) Informasi tentang pendidikan sekolah yang mencakup semua data mengenai variasi program pendidikan sekolah dan pendidikan pra jabatan dari berbagai jenis, mulai dari semua persyaratan penerimaan sampai dengan bekal yang dimiliki pada waktu tamat.
- 2) Informasi tentang dunia pekerjaan mencakup semua data mengenai jenis jenis pekerjaan yang ada dimasyarakat, mengenai graduasi posisi dalam lingkup suatu jabatan, mengenai persyaratan tahap dan jenis pendidikan.
- 3) Informasi tentang proses perkembangan manusia muda serta pemahaman terhadap sesama manusia mencakup semua data dan fakta mengenai tahap-tahap perkembangan serta lingkungan hidup fisik dan psikologis bersama hubungan timbal balik antara perkembangan kepribadian dan pergaulan social di berbagai lingkungan masyarakat.

3.4 Asas Layanan Informasi

Menurut Prayitno (2004:260) Layanan informasi sangat menuntut kegiatan yang diikuti oleh sejumlah peserta dalam suatu forum terbuka. Asas kegiatan mutlak diperlukan, didasarkan pada kesukarelaan dan keterbukaan, baik dari para peserta maupun Konselor atau guru bimbingan dan konseling.

1. Asas kerahasiaan

hal yang sangat diperlukan dalam pelaksanaan layanan informasi yang diselenggarakan untuk peserta atau klien khususnya dengan informasi yang sangat bersifat pribadi. Layanan informasi yang sangat bersifat pribadi ini biasanya tergabung ke dalam layanan konseling lain yang relevan, seperti konseling perorangan.

2. Asas kesukarelaan

Pelaksanaan bimbingan dan konseling berlangsung atas dasar kemauan diri sendiri atau dasar kesukarelaan dari dua belah pihak.

3. Asas keterbukaan

Asas ini dapat berhasil jika siswa yang bermasalah mau menyampaikan permasalahan yang dihadapinya kepada guru yang bersedia membantunya.

4. Asas kegiatan

Bimbingan dan konseling harus membantu siswa agar berusaha melakukan kegiatan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang ia hadapi.

3.5 Komponen Layanan Informasi

Prayitno (2017:66-68) menjelaskan terdapat tiga komponen pokok dalam layanan informasi sebagai berikut:

a) Konselor atau Guru Bimbingan dan Konseling

Konselor sekolah atau guru bimbingan dan konseling adalah seorang yang ahli dalam pelayanan konseling, adalah penyelenggara layanan informasi. Guru bimbingan dan konseling menguasai

sempurnya informasi yang menjadi isi layanan, mengenal dengan baik peserta layanan dan kebutuhannya akan informasi, dan menggunakan cara-cara yang efektif untuk melaksanakan layanan.

b) Peserta

Peserta adalah individu yang menjadi penerima informasi, baik dari kalangan sekolah, mahasiswa, anggota organisasi, karyawan perusahaan, serta anggota masyarakat lainnya dan dapat berupa individual atau kelompok.

c) Materi layanan

1. Informasi mengenai perkembangan diri
2. Informasi mengenai hubungan sosial, pribadi, nilai dan moral
3. Informasi seputar dunia pendidikan, kegiatan pembelajaran, dan teknologi
4. Informasi tentang dunia pekerjaan, karier dan perekonomian
5. Informasi tentang politik , sosial – budaya , serta kewarganegaraan.
6. Informasi mengenai cara hidup beragama
7. Informasi dalam menggapai karakter yang cerdas

3.6 Teknik penyampaian Layanan Informasi

Prayitno & Emti Eman (2004: 275) mengemukakan dalam pemberian kepada siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti metode ceramah, diskusi, wawancara, karya wisata, alat- alat peraga dan alat-alat bantu lainnya.

Thorin (2007: 149-150) berpendapat bahwa ada beberapa teknik yang biasa digunakan untuk layanan informasi sebagai berikut :

1. Ceramah, tanya jawab dan diskusi. Melalui teknik ini para peserta (klien) mendengarkan atau menerima ceramah dari guru bimbingan konseling . selanjutnya diikuti dengan tanya jawab. Untuk pendalaman diikuti tanya jawab.
2. Melalui media. Penyampaian informasi bisa dilakukan melalui media tertentu seperti alat peraga, media tertulis, media gambar, poster, dan media elektronik.
3. Acara khusus. Layanan informasi melalui cara ini dilakukan dengan acara khusus di sekolah. Dalam acara hari tersebut, disampaikan dengan berbagai informasi berkaitan dengan hari-hari tersebut dan dilakukan berbagai kegiatan yang terkait yang diikuti oleh seluruh siswa.
4. Narasumber. Layanan informasi juga bisa diberikan kepada peserta didik mengundang narasumber. Dengan perkataan lain tidak semua informasi diketahui oleh pembimbing untuk informasi yang tidak diketahui oleh pembimbing, harus mendatangkan atau mendatangkan atau mengundang pihak lain yang lebih mengetahui pihak yang mengundang tentu disesuaikan dengan jenis informasi yang akan diberikan.

4. Digital Learning

4.1 Pengertian Digital Learning

Pada era digital atau era informasi sekarang ini ilmu pengetahuan dan

teknologi berkembang dengan pesat. Perkembangan ini memiliki dampak semakin terbuka dan tersebar informasi dan pengetahuan dan ke seluruh dunia menembus batas jarak, tempat, ruang dan waktu. Kenyataannya dalam kehidupan manusia di era digital ini akan selalu berhubungan dengan teknologi. Teknologi pada hakikatnya adalah proses untuk mendapatkan nilai tambah dari produk yang dihasilkannya agar bermanfaat. Teknologi telah mempengaruhi dan mengubah manusia dalam kehidupannya sehari-hari, sehingga jika sekarang ini 'gagap teknologi' maka akan terlambat dalam menguasai informasi, dan akan tertinggal pula untuk memperoleh berbagai kesempatan maju. Informasi memiliki peran penting dan nyata, pada era masyarakat informasi (*information society*) atau masyarakat ilmu pengetahuan (*knowledge society*).

Informasi dan komunikasi sebagai bagian dari teknologi juga sedang berkembang sangat pesat, mempengaruhi berbagai kehidupan dan memberikan perubahan terhadap cara hidup dan aktivitas manusia sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat pula, diantaranya dengan adanya pembelajaran digital (*digital learning*). Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi itu, pendidikan dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi komputer, teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan manfaat yang luar biasa bagi kehidupan manusia termasuk pada bidang pendidikan. Komputer bukan hal langka di kalangan pendidikan. Komputer juga dimanfaatkan pelajar untuk

memahami pengetahuan dan untuk melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya. Maka dari itu munculnya sistem digital learning system (DLS) dilatar belakangi oleh semakin cepatnya perubahan dan perkembangan era informasi dan teknologi sekarang ini.

Menurut Sugema (2010: 15) mengemukakan bahwa DLS (Digital Learning System) merupakan suatu terobosan terbaru dalam memanfaatkan teknologi dalam bidang pendidikan untuk belajar secara digital melalui teknologi baik hardware maupun software, online maupun offline dikemas secara menarik dan interaktif. Yang bertujuan untuk merevolusi cara belajar dan berbagi pengetahuan dengan memanfaatkan jaringan internet. Semua materi pelajaran yang dibutuhkan oleh guru sebagai bahan ajar yang lebih jelas dan lengkap dalam suatu software baik berbentuk teks, gambar, maupun animasi/video. Didalam DLS (Digital Learning System) ini juga dicantumkan beberapa bahan ajar sebagai referensi yang dapat mempermudah pelajar dalam memahami pelajaran seperti e-book teori, video tutorial, fitur pencerahan atau motivasi bagi siswa, PPT (Power Point) berisi informasi pembelajaran.

Menurut Munir (2017:4) mengemukakan bahwa Pembelajaran digital learning merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi pembelajar belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, pembelajar dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan gerak. Pembelajaran digital memerlukan pembelajar

dan pengajar berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti media komputer dengan internetnya, handphone dengan berbagai aplikasinya, video, telepon. Pemanfaatan media ini bergantung pada struktur materi pembelajaran dan tipe-tipe komunikasi yang diperlukan. Transkrip percakapan, contoh-contoh informasi, dan dokumen-dokumen tertulis yang terhubung secara digital atau pembelajaran melalui Web yang menunjukkan contoh-contoh penuh teks, adalah cara-cara tipikal bahwa pentingnya materi pembelajaran didokumentasi secara digital.

Pembelajaran digital menerapkan sistem pembelajaran yang berbasis web atau digital. Pembelajaran digital diawali dengan perencanaan yang baik, kemudian cara materi pembelajaran disampaikan (*delivery content*) kepada pembelajar yang harus mengacu pada perencanaan tersebut.

Menurut pendapat Shearer (2003) di dalam bukunya Munir (2017 :23), mengungkapkan bahwa pembelajaran digital justru sebenarnya memberikan kontribusi secara kuantitas terhadap interaksi belajar mengajar. Interaksi pada pembelajaran tatap muka/*face to face* sebenarnya terbatas, yaitu antara pengajar dengan pembelajar saja, namun pada pembelajaran digital interaksi pembelajaran lebih menyebar. Interaksi akan terjadi antara pembelajar dengan pembelajar, pembelajar dengan pengajar, pembelajar dengan lingkungan, atau pembelajar dengan media.

Dari penjelasan beberapa di atas bisa disimpulkan bahwa Digital Learning adalah media pembelajaran yang dilakukan secara digital dan tanpa harus menunggu adanya akses internet untuk bisa memulai pelajaran tersebut.

Elearning adalah metode Pendidikan yang dilakukan secara online. Keduanya memiliki kesamaan yang hampir serupa yaitu metode pembelajaran yang menggunakan media digital sebagai alat memberikan materi pembelajaran.

4.2 Manfaat Digital Learning

Manfaat Digital learning ialah untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran dikelas yang dilakukan oleh pendidik untuk siswa untuk meningkatkan daya serap siswa atas materi yang telah diberikan , meningkatkan kemampuan belajar siswa, pendekatan belajar santai, menjadikan pelajar menjadi mandiri dan juga meningkatkan partisipasi aktif siswa serta meningkatkan kemampuan menampilkan informasi dengan perangkat teknologi.

4.3 Fungsi Pembelajaran Digital Learning

Sebagai media pembelajaran terdapat tiga fungsi pembelajaran digital learning di dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai suplemen, komplemen, dan substitusi.

1. Fungsi Suplemen

Fungsi sebagai suplemen (tambahan) yaitu pembelajar mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Tidak ada kewajiban/keharusan bagi pembelajar untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Walaupun materi pembelajaran elektronik berfungsi sebagai suplemen, namun jika memanfaatkannya tentu saja pembelajar akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan. Peran pengajar adalah selalu mendorong, menggugah, atau menganjurkan para

pembelajarnya mengakses materi pembelajaran elektronik yang telah disediakan.

2. Fungsi Komplemen

Fungsi sebagai komplemen (pelengkap), yaitu materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima pembelajar di dalam kelas. Materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi reinforcement (penguatan) yang bersifat enrichment (pengayaan) atau remedial (pengulangan pembelajaran) bagi pembelajar di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

3. Fungsi Substitusi

Pembelajar diberi beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran. Tujuannya untuk membantu mempermudah pembelajar mengelola kegiatan pembelajarannya sehingga dapat menyesuaikan waktu dan aktivitas lainnya dengan kegiatan pembelajarannya. Ada tiga alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih pembelajar, yaitu mengikuti kegiatan pembelajaran yang disajikan secara konvensional (tatap muka) saja, atau sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui pembelajaran digital, atau sepenuhnya melalui pembelajaran digital.

4.4 Bentuk Digital Learning

Digital Learning yaitu istilah luas yang dapat mencakup berbagai strategi dan metode pembelajaran tertentu yang menggunakan teknologi digital. Beberapa bentuk Digital Learning sebagai berikut:

1. Blended Learning

Suatu strategi pembelajaran daring dengan berbagai cara, seperti menjadwalkan kelas daring dan tradisional secara rotasi, menawarkan tambahan pembelajaran secara daring bagi yang memerlukan atau menginginkan.

2. Online Learning/ *E-Learning*

Strategi pembelajaran dimana materi dan kegiatan dilakukan secara daring, baik dalam jarak jauh maupun dalam kondisi didalam ruangan atau kelas.

3. Penggunaan Teknologi dalam Kelas

Berbagai teknologi digital yang dapat digunakan di dalam kelas, seperti penggunaan *e-textbook* atau buku materi dalam bentuk softfile, video animasi, pencatatan menggunakan word processor atau audio recorder berbasis digital, power point dan lain-lain.

4. Adaptive learning

Strategi pembelajaran dimana algoritma khusus digunakan untuk membuat rencana dan materi yang sesuai keperluan individu pelajar berdasarkan data yang telah didapatkan dari pelajar tersebut, seringkali menggunakan teknologi *artificial intelligence*.

4.5 Kelebihan dan kekurangan Digital Learning

Adapun kelebihan dan kekurangan digital learning sebagai berikut :

a). Kelebihan Digital Learning

- 1) lebih mudah di serap dan dipahami, artinya dengan menggunakan multimedia berupa gambar, teks, animasi, suara, video, jauh lebih ringkas, artinya tidak banyak penjelasan langsung saja pada pokok

pembahasan sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran, media digital learning bisa digunakan dengan online maupun offline.

- 2) Dapat diakses dengan mudah, Secara mudah diakses menggunakan *smartphone, komputer* yang terhubung dengan internet, anda sudah bisa mengakses materi yang ingin dipelajari melalui sistem *digital learning*. Dengan menggunakan *digital learning* anda dapat melakukan kegiatan pembelajaran di mana saja, kapan saja.
- 3) Wawasan yang luas, Dengan sistem *digital learning*, tentunya akan menemukan banyak hal yang semula belum ketahui dari pembelajaran tatap muka. Hal ini dikarenakan beberapa materi pelajaran yang tersedia pada *digital learning* belum tersedia dalam media cetak seperti buku yang sering digunakan dalam metode belajar-mengajar tatap muka.
- 4) Biaya lebih terjangkau, hanya dengan bermodalkan paket data internet, Anda dapat mengakses berbagai materi pembelajaran tanpa khawatir ketinggalan pelajaran dan dapat mengunduhnya untuk dipelajari sendiri.

b). Kekurangan Digital Learning

- 1) Kurangnya interaksi antara pengajar dan pelajar, Beberapa metode pembelajaran digital learning bersifat satu arah. Hal tersebut menyebabkan interaksi guru dan siswa menjadi berkurang. Sehingga akan sulit bagi siswa untuk mendapatkan penjelasan lebih lanjut mengenai materi yang sulit dipahami dari guru pengajar.

- 2) Pemahaman terhadap materi, materi yang diajarkan dalam sistem digital learning direspon berdasarkan tingkat pemahaman yang berbeda-beda, tergantung kepada kemampuan para siswa. Ada tipe siswa yang dapat menangkap materi dengan lebih cepat hanya dengan membaca, namun ada juga yang membutuhkan waktu lebih lama sampai benar-benar paham. Bahkan ada juga siswa yang membutuhkan penjelasan dari orang lain agar dapat memahami materi yang telah diajarkan.
- 3) Keterbatasan akses internet, terbatasnya akses internet di daerah yang cukup sulit mendapatkan jangkauan internet stabil, maka akan sulit untuk siswa mengakses layanan digital learning . Hal ini tentunya masih banyak terjadi di Indonesia pada daerah 3T (tertinggal, terdepan, dan terluar) masih belum terjangkau akses internet. Selain itu, harga data internet juga masih dirasa cukup mahal sehingga digital learning masih dianggap sebagai suatu keistimewaan.
- 4) Minimnya Pengawasan dalam Belajar, kurangnya pengawasan dalam pembelajaran dengan sistem digital learning menyebabkan siswa terlena. Dengan adanya kemudahan akses dari sistem ini, beberapa siswa cenderung menunda-nunda waktu belajar. Perlu kesadaran diri sendiri agar proses belajar dengan metode digital learning menjadi terarah dan mencapai tujuan.
- 5) terjadi kesalahan program dari software,dll.

5. Media Presentase Power Point (PPT)

5.1 Pengertian Presentase Power Point (PPT)

Menurut Rusman dkk (2013: 300) Microsoft Power Point adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft. Microsoft Office, meliputi Microsoft Office Power Point, Microsoft Word, Excel, Access dan beberapa program lainnya. Menurut pendapat Sanaky (2009 :127-128) mengemukakan bahwa media Microsoft Powerpoint adalah “program aplikasi yang ditampilkan ke layar dengan menggunakan bantuan LCD proyektor”.

Menurut pendapat Mardi dkk dalam Anang (2015: 19) mengemukakan bahwa Microsoft Powerpoint adalah salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah.

Menurut pendapat Rusman dkk (2013: 297) mengemukakan bahwa Microsoft Office Power Point menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan fasilitas animasi, suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas : front picture, sound, dan effect dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus. Sehingga, mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media presentase power point ini adalah program aplikasi presentasi yang merupakan

salah satu program aplikasi yang dikembangkan oleh Microsoft Office yang mudah dan sering digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

5.2 Fungsi Presentase Power Point (PPT)

Software Microsoft powerpoint sangat berguna dalam mendukung kesuksesan sebuah presentasi. Dalam Microsoft powerpoint, kita dapat memasukan elemen-elemen seperti front picture, sound dan effect yang dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus dan menarik, yaitu elemen yang sangat mudah untuk di mengerti oleh Peserta didik. Dengan menggunakan powerpoint menjadikan siswa lebih tertarik dan fokus terhadap pembelajaran yang dilakukan didalam kelas guna tercapainya tujuan pembelajaran.

5.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Presentase Power Point (PPT)

1) Kelebihan

Hujair AH. Sanaky (2009: 135-136) mengemukakan bahwa aplikasi power point mempunyai keunggulan, diantaranya yaitu :

- a) Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas.
- b) Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dari penerima pesan.
- c) Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat.
- d) Memiliki variasi teknik penyajian dengan berbagai kombinasi warna atau animasi.
- e) Dapat digunakan berulang-ulang.
- f) Dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar karena kontrol sepenuhnya pada komunikator.

2) Kekurangan

Menurut pendapat Hujair AH. Sanaky (2009: 136) mengemukakan bahwa selain mempunyai kelebihan power point juga memiliki kelemahan, diantaranya adalah :

- a) Pengadaan alat mahal dan tidak semua sekolah memiliki.
- b) Memerlukan perangkat keras (komputer) dan LCD untuk memproyeksikan pesan.
- c) Memerlukan persiapan yang matang.
- d) Diperlukan keterampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya.

5.3 Cara Membuat Media Presentase Power Point (PPT)

Hal-hal yang perlu ditempuh dalam proses pembuatan presentasi Powerpoint. Menurut pendapat Dina Indriana dalam Esti (2013:25) mengemukakan bahwa proses pembuatan Presentase Power Point (PPT) yaitu sebagai berikut:

- 1) mengidentifikasi program, memilih sesuai dengan materi, sasaran, latar belakang kemampuan siswa, usia dan tingkat pendidikan serta mengidentifikasi sumber pendukung seperti gambar, animasi, video, dan sebagainya.
- 2) mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi dan sasaran, seperti video, gambar, animasi, dan suara.
- 3) setelah mengumpulkan bahan dan materi sudah diringkas, maka masukkan ke dalam program Powerpoint.

- 4) setelah selesai semuanya, maka diteliti kembali setiap slide dari penyusunan materi tersebut.

5. Kerangka Konseptual

Dalam Bimbingan dan Konseling, Layanan Informasi adalah Layanan berupaya memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan. Penyalahgunaan smartphone bisa terjadi tergantung pemakaian seseorang dalam menggunakan smartphone tersebut, jika pengguna menggunakan smartphone dengan cerdas dan baik maka tidak ada terjadi penyalahgunaan smartphone tersebut. Tetapi jika pengguna tidak cerdas dan baik menggunakan smartphone tersebut maka terjadi penyalahgunaan smartphone. Dalam layanan ini yang digunakan ialah media digital learning. Digital learning adalah media pembelajaran yang dilakukan secara digital seperti ppt (presentase power point) dll, tanpa harus menunggu adanya akses internet untuk bisa memulai pelajaran tersebut.

Untuk mencegah penyalahgunaan smartphone tersebut yaitu dilakukannya dengan menggunakan salah satu jenis layanan informasi. Dengan adanya Layanan Informasi siswa dapat mengetahui bagaimana cara menggunakan smartphone dengan bijak dan benar . Sehingga tidak ada lagi permasalahan penyalahgunaan terhadap smartphone.

Penyalahgunaan smartphone yang dimaksud oleh peneliti ialah sebuah tindakan perilaku yang tidak sesuai saat menggunakan smartphone secara berlebihan sehingga bisa menyebabkan terjadinya dampak negatif pada remaja seperti kecanduan serta terganggunya aktivitas sehari-hari.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti melakukan bimbingan Layanan informasi sesuai dengan fenomena yang ada. Penelitian ini menggunakan media digital learning guna membantu siswa untuk memahami tentang penyalahgunaan smartphone yang terjadi dikalangan remaja. Untuk memudahkan memahami maka peneliti merancang kerangka konseptual ini kedalam bentuk bagian dibawah ini.



6. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Menurut pendapat Sugiyono (2015 :96) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Berdasarkan teori dan konseptual, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Ha : Adanya Efektivitas Layanan Informasi melalui Media Presentase Power Point (PPT) untuk Mencegah Penyalahgunaan Smartphone pada Remaja dan Siswa SMA PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan.

Ho : Tidak Adanya Efektivitas Layanan Informasi melalui Media Presentase Power Point (PPT) untuk Mencegah Penyalahgunaan

Smartphone pada Remaja dan Siswa SMA PAB 8 Saentis Percut
SeiTuan.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini bertempat di SMA PAB 8 SAENTIS Jln. Kali Serayu Dusun 16, Saentis, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Lokasi ini dipilih karena memiliki semua aspek pendukung yang membuat penelitian berjalan dengan baik.

2. Waktu Penelitian

Adapun pelaksanaan kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2022.

Tabel 3.1

Rencana Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Sep				Okt				Nov				Des			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Seminar Proposal																
2.	Pelaksanaan Riset																
3.	Bimbingan Skripsi																
4.	Sidang Meja Hijau																

B. Jenis Penelitian /Populasi dan Sampel

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian kuantitatif. Menurut pendapat Sugiyono (2018:5) menjelaskan bahwa metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian berdasarkan pada filsafat positif, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Adapun penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, menurut pendapat Sugiyono (2016: 107) bahwa metode penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang akan digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dalam penelitian eksperimen akan ada perlakuan dan treatment terhadap objek yang akan diteliti. Bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-experimental design ialah bentuk penelitian eksperimen yang hanya terdapat satu kelompok saja yaitu kelompok eksperimen.

2. Populasi

Populasi digunakan untuk objek yang menjadi sasaran penelitian. Menurut Sugiyono (2018:130) menjelaskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh si peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulannya. Populasi peneliti ini ialah siswa kelas X IPS SMA PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2021/2022.

Tabel 3.2
Populasi penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa	Objek penelitian		Jumlah Objek
			Laki-laki	Perempuan	
1	X-IPS 1	37	13	24	37 Siswa
2	X-IPS 2	37	11	26	37 Siswa
Jumlah					74 Siswa

3. Sampel

Menurut pendapat Sugiyono (2020:285) sampel adalah sebagian dari populasi itu. Populasi yang dimaksud misalnya penduduk diwilayah tertentu, jumlah pegawai di organisasi, jumlah guru dan murid di sekolah tertentu dan lain sebagainya. Teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik pengambilan data dengan pertimbangan tertentu. Adapun pertimbangan yang dilakukan dengan memberikan karakteristik bagi sampel yang digunakan dalam penelitian yaitu :

1. Siswa yang menggunakan smartphone lebih dari 1 semester
2. Siswa yang memiliki lebih dari 3 jenis media sosial
3. Siswa yang mengakses lebih dari 3 konten atau aplikasi di google per hari.

4. Siswa memiliki indikasi penyalahgunaan smartphone yang diketahui guru BK.

Maka berdasarkan kriteria dan rekomendasi yang berikan guru BK, diperoleh banyaknya sampel yang digunakan peneliti berjumlah 37 siswa yang mengikut sertakan seluruh siswa yang berada di kelas X Ips 1 yang berjumlah 37 siswa dalam 1 kelas.

Tabel 3.3
Jumlah Sampel

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	X IPS 1	37
Jumlah		37

C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2020:67) Variabel penelitian ialah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel dua variabel independen bebas (X) dan variabel Dependen tertarik (Y) suatu atribut.

Menurut Sugiyono (2017:61) Variabel penelitian adalah suatu artibut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini mengunkan dua variabel yaitu Variabel independen bebas (X) dan variabel Dependen tertarik (Y) dan hubungan

antara variabel:

- a) Variabel bebas (X): yaitu Layanan Informasi dengan menggunakan Digital Learning.
- b) Variabel terkait (Y): yaitu pencegahan penyalahgunaan smartphone pada Remaja.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk mengukur dan mendapatkan data yang dikumpulkan sehingga diketahui pengaruh dari satu variabel bebas (independen) terhadap variabel yang terikat (dependen).

Menurut pendapat Sugiyono (2016:110) menyatakan bahwa bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah One -Group Pretest-Posttest Design yaitu pembelajaran diukur sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian hasil pengukuran dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Design ini digunakan dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk mengetahui pengaruh Layanan Informasi melalui Media Power Point (PPT) untuk mencegah Penyalahgunaan Smartphone pada Remaja di SMA PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan.

Rumus One Group Pretest-Posttest Design:

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan:

- 1) O_1 merupakan Pre test

- 2) X merupakan treatment
- 3) O₂ merupakan post test

E. Defenisi Operasional Variabel

Setelah mengidentifikasi variabel penelitian maka dapat dirumuskan defenisi operasional variabel penelitian yaitu:

1. Variabel X : Layanan Informasi dengan menggunakan Digital Learning

Layanan Informasi adalah suatu layanan yang berupaya memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan. Informasi yang perlu disampaikan kepada siswa terutama hal-hal yang amat berguna bagi kehidupannya. Digital learning adalah media pembelajaran yang dilakukan secara digital seperti ppt (presentase power point) dll, tanpa harus menunggu adanya akses internet untuk bisa memulai pelajaran tersebut.

2. Variabel Y : Penyalahgunaan smartphone pada remaja

Penyalahgunaan smartphone pada remaja ini adalah dimana para remaja pengguna smartphone di era sekarang menggunakan smartphonenya dengan cara tidak bijak, maka dari itu bisa menyebabkan penyalahgunaan pada smartphone ini. Maka kita sebagai pengguna smartphone bisa melakukan pencegahan penyalahgunaan terhadap smartphone. Tujuan nya agar terhindar dari dampak negatif terhadap smartphone seperti ketergantungan, kurangnya interaksi, terhindar dari

resiko kanker otak, radiasi hp dan juga kesehatan, dan lain-lain.

F. Teknik Pengumpulan data

Teknik dalam pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan observasi, wawancara serta melalui penyebaran angket (kuesioner).

1. Observasi

Menurut Sugiyono (2008: 166) mengemukakan bahwa “observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan sejumlah pertanyaan khusus secara tertulis”. Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengobservasi siswa untuk melihat permasalahan yang ada pada siswa di sekolah. Tujuannya untuk mengetahui adanya siswa yang menyalahgunakan smartphone di sekolah. Selanjutnya peneliti menggunakan layanan informasi melalui media power point (ppt). Yang dimana bermanfaat untuk menambah ilmu para siswa yang memasuki pada fase remaja. Gunanya untuk melihat dampak positif atau dampak pengaruh negatif dari permasalahan penelitian ini.

2. Angket

Menurut Sugiyono (2018:219) mengemukakan bahwa angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab. Angket juga merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan mengetahui apa yang diharapkan dari responden. Menurut Surapto (2013:75) mengatakan

bahwa angket adalah alat untuk mengumpulkan data berisi beberapa pertanyaan dijawab oleh responden untuk mengumpulkan data faktual. Angket yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk skala model Likert dengan pertanyaan bersifat tertutup yaitu jawaban atas pertanyaan yang diajukan sudah disediakan, subjek hanya diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan dirinya. Penelitian ini menggunakan jawaban instrumen yaitu selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah. Berikut jumlah skor untuk setiap butir soal:

Tabel 3.4

Pengukuran Skala likert

Jawaban	Skor Pertanyaan Positif	Skor pertanyaan Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

Sugiyono (2014:135)

Tabel 3.5

Kisi-Kisi Instrumen Skala Variabel Mencegah Penyalahgunaan Smartphone

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item		Jumlah
			Positif (+)	Negatif (-)	
Mencegah penyalahgunaan smartphone	1. Durasi	1. Waktu yang digunakan untuk komunikasi	1,2	3	3
		2. Waktu yang digunakan bermain game	4,5	6	3
		3. Waktu yang digunakan untuk	7,8	9	3

		mengakses internet			
		4. Waktu yang digunakan untuk belajar	10,11	12	3
		5. Waktu yang digunakan untuk memainkan media sosial	13,14	15	3
	2. Frekuensi	1. Banyaknya aplikasi pada smartphone	16	17,18	3
		2. Banyaknya jenis media sosial yang dimiliki.	19, 20	21	3
	3. Isi/ konten	1. Tulisan/teks	22	23,24	3
		2. Gambar/Foto	25,26	27	3
		3. Audio visual/Video	28,29	30	3

G. Uji Coba Instrumen Penelitian

Instrumen ialah suatu alat yang digunakan untuk mengungkap sebuah fakta menjadi data. Menurut pendapat Sumanto (2014: 77) instrumen ialah suatu alat pengukuran konsep pengetahuan, ketrampilan, perasaan, kecerdasan, atau sikap individu dan kelompok instrumen dapat berupa tes, angket dan wawancara. Instrumen peneliti mengambil sikap individu dan angket. Menurut Soemanto (2014:77) mengemukakan bahwa instrumen yang baik adalah bisa menyajikan data yang valid dan reliable.

1) Uji Validitas

Uji validitas merupakan pengujian data untuk mengukur sejauh mana ketepatan soal atau pertanyaan yang digunakan sebagai instrumen penelitian. Menurut pendapat Arikunto dalam Sundayana (2015: 59) mengemukakan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Menghitung validitas instrumen Penyalahgunaan Smartphone pada remaja maupun siswa. Pada penelitian ini dapat menggunakan teknik korelasi. Pearson Product Moment:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2) \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

R_{xy} : Koefisien Korelasi tes yang disusun dengan kriterium

X : Skor masing-masing responden variabel X (tes yang disusun)

Y : Skor masing-masing responden variabel Y (tes kriterium)

N : Jumlah responden (Yusuf, 2013:238)

Kriteria pengujian, apabila r hitung \geq tabel dengan taraf signifikansi 0,05 maka pengukuran tersebut valid dan sebaliknya jika r hitung \leq tabel instrumen tersebut tidak valid. Dalam menguji validitas isi peneliti memanfaatkan program SPSS versi 22,00, agar mendapatkan hasil data yang tepat dan akurat serta mengurangi resiko kesalahan perhitungan manual.

Menurut pendapat Masrun dalam Sugiyono (2016) menjelaskan bahwa item yang dipilih (valid) adalah yang memiliki tingkat korelasi $>0,05$. Jadi, semakin tinggi validitas suatu alat ukur, maka alat ukur tersebut semakin mengenai sasarannya atau semakin menunjukkan apa yang seharusnya diukur.

2). Uji Reliabilitas

Menurut Yusuf (2011:23) menjelaskan bahwa suatu alat akan dikatakan reliabel, apabila alat ukur itu diujicobakan kepada objek atau subjek yang sama secara berulang-ulang, maka hasilnya tidak akan jauh berbeda, konsisten, dan stabil. Untuk mencari tingkat kepercayaan atau menentukan tingkat reliabilitas. Dari seluruh alat ukur (instrumen penelitian) dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach.

$$r_{ii} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum si^2}{st^2} \right)$$

Keterangan :

r_{ii} = Reliabilitas Instrumen

K = Jumlah butir yang valid

$\sum si^2$ = Jumlah varians skor item

St^2 = Varians skor total

Menurut Priyanto (2014:64), mengemukakan bahwa suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai melebihi 0,6.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yaitu suatu cara yang digunakan untuk

mengolah data yang di dapatkan oleh peneliti. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka analisis data yang digunakan adalah dengan uji t-test.

1. Pengujian persyaratan analisis

a. Uji Normalitas

Menurut Umar (2010: 23) mengemukakan bahwa Uji normalitas berguna untuk mengetahui apakah variabel dependen, independen atau keduanya berdistribusi normal, mendekati normal atau tidak.

b. Uji t-test

Menurut lexy j. Meleong Hasan (2010:20) mengemukakan analisis data adalah mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja yang disarankan oleh data.

Untuk dapat mengetahui keberhasilan hasil eksperimen ini dapat digunakan rumus uji t atau t-test sparrated varians yang digunakan untuk menguji hipotesis komperatif dua sampel independen. Adapun rumus uji t menurut Arikunto (2017:15) adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan pre test dengan post test (post test – pre test).

Xd = deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\Sigma x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

d.b. = ditentukan dengan $N-1$

c. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Uji homogenitas dikenakan pada data hasil post-test dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk mengukur homogenitas varians dari dua kelompok data, digunakan rumus uji F sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

(Sugiyono, 2013 : 276)

Taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Uji homogenitas menggunakan SPSS dengan kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan apabila F hitung lebih besar dari F tabel maka memiliki varian yang homogeny. Akan tetapi apabila F hitung lebih besar dari F tabel, maka varian tidak homogen.

BAB IV
PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

F. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: SMA SWASTA PAB 8 SAENTIS
Nama Yayasan	: PERKUMPULAN AMAL BAKTI (PAB)
Status Sekolah	: Swasta
NPSNN/NSS	: 1021418 / 3007010042
Jenjang Akreditasi	: A
Alamat Sekolah	: JL.KALI SERAYU DUSUN 16 DESA SAENTIS KEC. PERCUT SEI TUAN
Kelurahan	: Saentis
Kabupaten	: Deli Serdang
Kecamatan	: Percut Sei Tuan
Nomor Telepon	: 061-6990779
Email Sekolah	: smapabsaentis@gmail.com
No.SIOP	: 421.5/ 935/ DIS PM PPTSP/6/VII/2019
Tanggal SIOP	: 11 JULI 2019
NSS / NDS	: 307040106116 / 3007010042
NPSN	: 10214148
Tahun Didirikan	: 1985
Tahun Beroperasi	: 1985
Kepemilikan Tanah	: Milik PAB

Status Tanah	: Suguhan (Pemberian)
Luas Tanah	: 4266,6 m ²
Status Bangunan milik	: Perguruan PAB Saentis
Luas seluruh bangunan	: 4.047 m ²
Nama Kepala Sekolah	: Awaluddin, S.Pd.I.
Alamat	: Jl. Pasar VI Simpang dwikora
Nomor HP	: -
NUPTK	: 1933749662200003

2. Infrastruktur Sekolah

- a. Kantor Kepala Sekolah : 1
- b. Ruang Guru : 1
- c. Ruang Belajar Siswa : 11
- d. Kamar Mandi Siswa : 1
- e. Lapangan Olahraga : 1

3. Visi, Misi Sekolah SMA PAB 8 Saentis

a. Visi

“Unggul dalam prestasi, berkarakter, berbudaya, peduli lingkungan, berwawasan global yang dilandasi iman dan taqwa”

b. Misi

1. “Membina peserta didik unggul dalam prestasi akademis dan non akademis di taraf nasional maupun internasional”
2. Membudayakan disiplin, toleransi, saling menghargai, peserta didik, sehingga terbentuk sikap peserta didik yang santun dan

3. Mengembangkan semangat belajar terhadap perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kebangsaan yang berakar pada nilai-nilai budaya bangsa.
4. Menumbuhkan dan menanamkan cinta kebersihan dan keindahan kepada semua komponen budaya sekolah sehat dan peduli lingkungan.
5. Menumbuhkan perilaku religius dalam diri peserta didik sehingga dapat menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya dalam segala aspek kehidupan sehingga tercipta kematangan dalam berfikir dan bertindak.

4. Sarana dan Prasarana SMA PAB 8 Saentis

1. Data Guru

Tabel 4.1
Data Guru

No	Mata Pelajarab	Jumlah
1.	Pendidikan Agama	
	a. Agama Islam	3
	b. Agama Kristen	-
	c. Agama Khatolik	-
2.	Pendidikan Kewarganegaraan	4
3.	Bahasa Indonesia	3
4.	Bahasa Inggris	5
5.	Matematika	5
6.	Fisika	3
7.	Kimia	5
8.	Biologi	4
9.	Sejarah	2
10.	Geografi	1
11.	Ekonomi	4
12.	Sosiologi	2
13.	Seni Budaya	2
14.	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	2
15.	Teknologi informasi dan Komputer	1

16.	Bahasa Asing	-
	a. Perancis	-
	b. Jerman	-
17.	Muatan Lokal	
	a. Pariwisata	-
	b. Elektronika	-
	c. Pertanian	-
	d. Keterampilan	1
18.	BP/BK	1
JUMLAH GURU		48
19.	Pegawai Tata Usaha PNS/NON PNS	1
20.	Keamanan	1
21.	Penjaga Sekolah	1
22.	Tukang Kebun	-
23.	Petugas Kebersihan	1
24.	Pembabat Lapangan	-
JUMLAH STAFF		4
JUMLAH SELURUHNYA		52

2. Data Siswa

Tabel 4.2
Data Siswa

Tahun Ajaran	Jlh Pendaftar	Kelas X		Kelas XI		Kelas XII	
		Jumlah Siswa	Jumlah Rombel	Jumlah Siswa	Jumlah Rombel	Jumlah Siswa	Jumlah Rombel
2016/ 2017	220	200	6	235	6	176	4
2017/2018	265	255	7	192	6	225	6
2018/2019	300	296	8	217	7	175	5
2019/2020	300	284	8	274	8	204	7
2020/2021	300	239	7	248	8	262	8
2021/2022	220	201	6	219	7	223	7

3. Inventaris SMA PAB 8 Saentis

Tabel 4.3
Inventaris SMA PAB 8 Saentis

No	Jenis Bangunan	Tercatat	Kebutuhan	Kekurangan	Kondisi Sarana			Keterangan
					B	RR	RB	
1	Kantor Kepala Sekolah	1	1	-	√			
2	Ruang Guru	1	1	-	√			
3	Kamar Mandi Siswa	1	6	5	√			
4	Ruang Ibadah	-	-	1	√			

5	Ruang Kelas	11	23	12	√			
6	Lapangan Olah Raga	1	1	-	√			
dst								

B. Deskripsi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan 15 Oktober 2022 di SMA PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan. Sesudah mendapatkan Izin kepala sekolah, adapun yang menjadi sampel penelitian ini ialah khususnya siswa kelas X IPS 1 SMA PAB 8 Saentis. Penelitian dan Pengambilan data ini dilaksanakan pada Jam yang tidak hadir guru mata pelajarannya dengan menyebarkan kuisisioner kepada 37 siswa kelas X IPS 1. Penelitian data yang didapatkan berupa data yang diperoleh adalah data hasil pretest dan posttest yang berkaitan dengan dengan pencegahan penyalahgunaan smartphone pada remaja. Analisis data merupakan suatu cara yang digunakan untuk menyusun dan mengolah data terkumpul sehingga dapat mengambil suatu kesimpulan bersifat Ilmiah. Data yang disajikan oleh peneliti adalah data angket Penyalahgunaan Smartphone Pada Remaja. Data hasil penelitian sebagai berikut :

1. Hasil Data Pretest

Sesuai dengan tujuan dilakukannya Pretest ialah untuk dapat mengetahui tentang gambaran Pencegahan Penyalahgunaan Smartphone Pada Remaja pada Siswa sebelum dilakukan perlakuan. Adapun hasil dari pretest yang telah diperoleh pada eksperimen. Hasil dari pretest dapat dianalisis dengan menggunakan program pengolahan data SPSS Versi 22,0. Berikut merupakan penyajian data pretest Terhadap Rasa Percaya Diri Dalam Belajar Siswa.

Tabel 4. 4
Hasil Skor Pretest Sebelum diberikan Layanan Informasi

Eksperimen		
Kode Siswa	Skor	Kategori
X1	50	Rendah
X2	44	Rendah
X3	58	Tinggi
X4	81	Tinggi
X5	59	Tinggi
X6	62	Tinggi
X7	42	Rendah
X8	52	Rendah
X9	67	Tinggi
X10	65	Tinggi
X11	55	Rendah
X12	60	Tinggi
X13	59	Tinggi
X14	45	Rendah
X15	35	Rendah
X16	69	Tinggi
X17	44	Rendah
X18	48	Rendah
X19	53	Rendah
X20	77	Tinggi
X21	43	Rendah
X22	51	Rendah
X23	60	Tinggi
X24	51	Rendah
X25	56	Rendah
X26	58	Tinggi
X27	28	Rendah
X28	72	Tinggi
X29	61	Tinggi
X30	49	Rendah
X31	53	Rendah
X32	58	Tinggi
X33	44	Tinggi
X34	54	Rendah
X35	63	Tinggi
X36	53	Rendah
X37	49	Rendah
Rata-Rata	54,8	Rendah

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil data Pre-test Eksperimen Penyalahgunaan Smartphone pada Siswa dan kategori rendah terdapat 19 siswa.

Table 4.5
Distribusi Frekuensi Variabel Penyalahgunaan Smartphone Eksperimen (pretest)

Interval	Kategori	Eksperimen	%
≥ 87	Sangat Tinggi	0	0
58-86	Tinggi	18	49
29-85	Rendah	19	51
≤ 28	Sangat Rendah	0	0
Jumlah		37	100

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil Pretest pada eksperimen penyalahgunaan smartphone pada remaja ataupun siswa di SMA PAB 8 Saentis, dikategori kan rendah sebanyak 19 siswa dengan angka 49% dari 37 siswa. Dari hasil tersebut dapat membuktikan bahwa penyalahgunaan smartphone pada remaja terhadap siswa SMA PAB 8 Saentis sebelum diberikan perlakuan (treatment) sangat rendah.

2. Hasil Data Posttest

Setelah memberikan perlakuan yaitu memberikan Layanan Informasi terhadap Siswa kelas X IPS 1. Kemudian peneliti mengukur kembali Penyalahgunaan Smartphone pada Remaja maupun siswa setelah diberikan perlakuan (treatment). Adapun hasil pengukuran dapat dilihat pada berikut:

Tabel 4.6
Hasil Skor Posttest Sesudah diberikan Layanan Informasi

Eksperimen		
Kode Siswa	Skor	Kategori
X1	70	Tinggi
X2	75	Tinggi
X3	60	Tinggi
X4	85	Tinggi
X5	60	Tinggi
X6	70	Tinggi
X7	69	Tinggi
X8	54	Tinggi
X9	70	Tinggi
X10	69	Tinggi
X11	58	Tinggi
X12	65	Tinggi
X13	67	Tinggi
X14	75	Tinggi
X15	69	Tinggi
X16	77	Tinggi
X17	65	Tinggi
X18	82	Tinggi
X19	80	Tinggi
X20	79	Tinggi
X21	69	Tinggi
X22	60	Tinggi
X23	64	Tinggi
X24	65	Tinggi
X25	59	Tinggi
X26	60	Rendah
X27	87	Sangat Tinggi
X28	73	Tinggi
X29	66	Tinggi
X30	58	Tinggi
X31	70	Tinggi
X32	60	Tinggi
X33	68	Tinggi
X34	64	Tinggi

X35	79	Tinggi
X36	87	Sangat Tinggi
X37	75	Tinggi
Rata-Rata	70,4	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil Posttest yaitu sebanyak 2 siswa berada pada kategori sangat tinggi dan sebanyak 35 siswa berada di kategori tinggi. Kemudian rata-rata yang di hasilkan dari post-test sebesar 70,45 yaitu menunjukan katagori tinggi. Kemudian dapat dilihat dari distribusi frekuensi untuk melihat gambaran Terhadap penyalahgunaan smartphone pada remaja maupun siswa setelah diberikan perlakuan yaitu pada tabel berikut:

Table 4.7
Distribusi Frekuensi Variabel Penyalahgunaan Smartphone Eksperimen (Posttest)

Interval	Kategori	Eksperimen	%
≥ 87	Sangat Tinggi	2	6
58-86	Tinggi	35	94
29-85	Rendah	0	0
≤ 28	Sangat Rendah	0	0
Jumlah		37	100

Dari tabel di atas dapat di simpulkan bahwa hasil setelah diberikan perlakuan menunjukan bahwa sebanyak 2 siswa berada pada katagori sangat tinggi dengan presentase 6% dan sebanyak 35 siswa berada pada katagori tinggi dengan presentase 94%. Semua data posttest dianalisis dengan menggunakan SPSS versi 22.0.

3. Hasil Data Pretest dan Posttest Penyalahgunaan Smartphone

Data hasil Pre-test dan Post-test di peroleh berdasarkan peralatan yang

digunakan kepada 37 siswa. Penyajian data Terhadap Pencegahan Penyalahgunaan Smartphone pada Remaja atau Siswa sebelum diberikan perlakuan (pretest) dan setelah diberikan perlakuan (posttest) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Perbandingan Terhadap Penyalahgunaan Smartphone
Pada Remaja maupun Siswa (Pretest dan Posttest)

No	Kode Siswa	Pretest		Posttest	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1.	X1	50	Rendah	70	Tinggi
2.	X2	44	Rendah	75	Tinggi
3.	X3	58	Tinggi	60	Tinggi
4.	X4	81	Tinggi	85	Tinggi
5.	X5	59	Tinggi	60	Tinggi
6.	X6	62	Tinggi	70	Tinggi
7.	X7	42	Rendah	69	Tinggi
8.	X8	52	Rendah	54	Tinggi
9.	X9	67	Tinggi	70	Tinggi
10.	X10	65	Tinggi	69	Tinggi
11.	X11	55	Rendah	58	Tinggi
12.	X12	60	Tinggi	65	Tinggi
13.	X13	59	Tinggi	67	Tinggi
14.	X14	45	Rendah	75	Tinggi
15.	X15	35	Rendah	69	Tinggi
16.	X16	69	Tinggi	77	Tinggi
17.	X17	44	Rendah	65	Tinggi
18.	X18	48	Rendah	82	Tinggi
19.	X19	53	Rendah	80	Tinggi
20.	X20	77	Tinggi	79	Tinggi
21.	X21	43	Rendah	69	Tinggi
22.	X22	51	Rendah	60	Tinggi
23.	X23	60	Tinggi	64	Tinggi
24.	X24	51	Rendah	65	Tinggi
25.	X25	56	Rendah	59	Tinggi
26.	X26	58	Tinggi	60	Rendah
27.	X27	28	Rendah	87	Sangat Tinggi

28.	X28	72	Tinggi	73	Tinggi
29.	X29	61	Tinggi	66	Tinggi
30.	X30	49	Rendah	58	Tinggi
31.	X31	53	Rendah	70	Tinggi
32.	X32	58	Tinggi	60	Tinggi
33.	X33	44	Tinggi	68	Tinggi
34.	X34	54	Rendah	64	Tinggi
35.	X35	63	Tinggi	79	Tinggi
36.	X36	53	Rendah	87	Sangat Tinggi
37.	X37	49	Rendah	75	Tinggi
Rata – Rata		54,8	Rendah	70,4	Tinggi

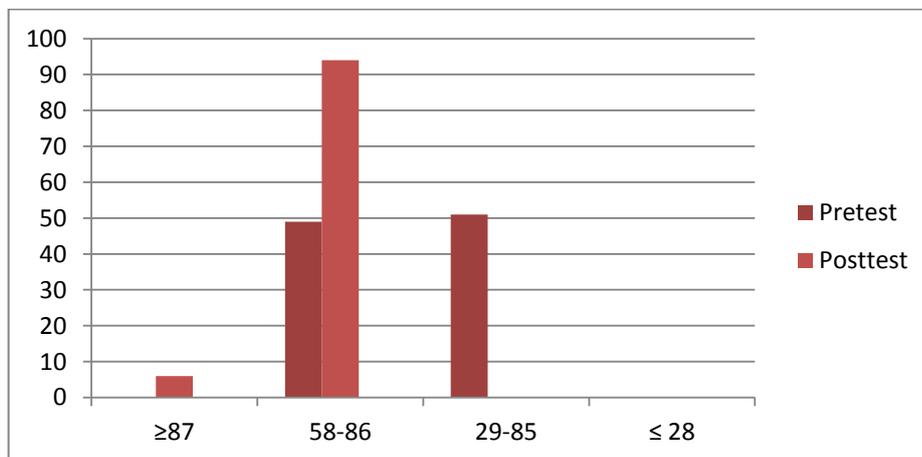
Berdasarkan tabel diatas dapat terlihat bahwa Pencegahan Penyalahgunaan Smartphone pada remaja maupun Siswa mengalami peningkatan atau perubahan sesudah diberikan perlakuan layanan Informasi. Sebelum diberikan perlakuan rata-rata skor pretest sebesar 54,8 dan berada pada kategori Rendah. Selanjutnya setelah diberikan perlakuan layanan Informasi meningkat menjadi 70,4 pada kategori tinggi.

Perbedaan frekuensi penyalahgunaan smartphone pada remaja maupun siswa hasil pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Table 4.9
Hasil Pretest dan Posttest Penyalahgunaan
Smartphone

Interval	Kategori	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
≥ 87	Sangat Tinggi	0	0	2	6
58-86	Tinggi	18	49	35	94
29-85	Rendah	19	51	0	0
≤ 28	Sangat Rendah	0	0	0	0
Jumlah		37	100	37	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat perubahan Penyalahgunaan Smartphone pada Remaja maupun Siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan layanan Informasi. Keadaan siswa pada saat pretest berada pada kategori Rendah sebanyak 19 siswa dengan persentase 51%, Kemudian terjadi perubahan setelah diberikan perlakuan (Posttest) yaitu terdapat sebanyak 2 siswa pada kategori Sangat Tinggi dengan persentase 6% dan 35 siswa pada kategori tinggi dengan persentase 94%. Untuk melihat kondisi penyalahgunaan smartphone pada remaja maupun siswa dapat dilihat dari pretest dan posttest dapat dijelaskan pada gambar dibawah ini:



Berdasarkan pada diagram di atas dapat diketahui bahwa sudah terdapat perbedaan Terhadap Penyalahgunaan smartphone pada remaja maupun siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan layanan Informasi. Dari 37 siswa yang mendapat perlakuan, semua mengalami perubahan atau peningkatan terhadap rasa percaya diri dalam belajar siswa pada skor sebelumnya.

C. Hasil Uji coba Instrumen

1. Uji Validitas Dan Uji Realibilitas

Pengujian ini dilakukan untuk melihat apakah data yang didapat memang benar-benar layak untuk diteliti atau tidak. Pada pengujian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas.

1) Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner. Kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Metode yang digunakan untuk menilai validitas kuesioner tersebut adalah korelasi person produk moment.

Tabel 4.10
Hasil Pengujian Data Validitas

Indikator	Sub Indikator	Item		Jumlah
		Positif (+)	Negatif (-)	
1. Durasi	1. Waktu yang digunakan untuk komunikasi	1,2	3	1,2
	2. Waktu yang digunakan bermain game	4,5	6	4,5
	3. Waktu yang digunakan untuk mengakses internet	7,8	9	7,8
	4. Waktu yang digunakan untuk belajar	10,11	12	10,11
	5. Waktu yang digunakan untuk memainkan media sosial	13,14	15	13,14
2. Frekuensi	1. Banyaknya aplikasi	16	17,18	17,18

	pada smartphone			
	2. Banyaknya jenis media sosial yang dimiliki.	19, 20	21	20,21
3. Isi/ konten	1. Tulisan/teks	22	23,24	22,24
	2. Gambar/Foto	25,26	27	25,26
	3. Audio visual/Video	28,29	30	28,29

Berdasarkan Tabel 4.10 diatas menunjukkan setelah di uji validitas terdapat 10 variabel yang tidak valid sebelum diberikannya perlakuan (treatment) dan ada 20 variabel yang dinyatakan valid. Dari masing-masing item pertanyaan yang valid maupun tidak valid pada setiap variabel baik independen maupun dependen ternyata memiliki nilai r hitung lebih kecil daripada r tabel maka beberapa datanya yang didapat dilapangan dapat dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan hasil perhitungan koefisien korelasi Product moment, data pretest sebelum diberikan perlakuan untuk butir angket nomor 1 diperoleh $r_{hitung} = 0,345$ dengan taraf $\alpha = 0,05$ dan $N = 30$ di dapat $r_{tabel} = 0,325$. Selanjutnya dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,345 > 0,325$) sehingga dapat disimpulkan bahwa butir angket nomor 1 dinyatakan valid, selanjutnya dari 30 butir angket yang di uji cobakan kepada 37 siswa diperoleh 20 butir angket yang valid dan 10 butir angket yang tidak valid. 20 angket yang valid yaitu nomor: 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 13, 14, 20,21,22, 24, 25, 26, 28, 29. Sedangkan butir angket yang tidak valid ialah sebanyak 10 nomor yaitu: 3,9,12,15,16,17,18,19,23,27,30.

2) Uji Realibilitas

Banyaknya item ada 20 item dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,419. Karena nilai Cronbach's Alpha $0,419 > 0,6$ maka item-item pada variabel pencegahan penyalahgunaan smartphone setelah dilakukan uji reabilitas diperoleh hasil item-item tersebut dinyatakan reliabel atau konsisten.

Tabel 4.11
Uji Realibilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,419	20

E. Teknik Analisis Data Uji Persyarat

1) Uji Normalitas

Berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) untuk semua data baik pada uji Kolmogorov-smirnov maupun uji Shapiro-wilk > 0.05 . maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Berikut tabel hasil uji normalitas.

Tabel 4.12
Hasil Normalitas Prettest Dan Posttest

Tests of Normality

Hasil	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Prettest	,073	37	,200 [*]	,986	37	,916
Posttest	,143	37	,053	,965	37	,283

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dua varians terhadap hasil data pre-test dan post-test menggunakan uji levene SPSS v 22.0 menunjukkan angka 0,315 dengan taraf signifikansi yang berarti berada diatas 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data telah berdistribusi secara homogen, hal ini dapat dilihat pada tabel 4.15 sebagai berikut:

Tabel 4.15
Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Prettest dan posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,023	1	72	,315

3) T-test

Uji ini bertujuan untuk melihat apakah ada peningkatan tentang penyalahgunaan smartphone sebelum dan sesudah setelah diberikan layanan Informasi dengan menggunakan media digital learning yaitu media PPT (presentase power point). Pada penelitian ini yang menggunakan uji paired t test. Paired t test (berpasangan) merupakan data pada sampel kedua yaitu adanya perubahan atau perbedaan dari data sampel pertama atau sebuah sampel dengan subjek sama mengalami dua perlawanan.

Tabel 4.13

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Prettest	54,81	37	10,867	1,787
Posttest	70,46	37	8,484	1,395

Berdasarkan dari data tabel Paired Samples Statistics diatas, dapat diperoleh Mean (rata-rata) sebelum dilakukannya layanan Informasi dengan menggunakan media digital learning yaitu media PPT (presentase power point) adalah 54,81 dan mean (rata-rata) yang di dapatkan setelah diberikan dilakukannya layanan Informasi dengan menggunakan media digital learning yaitu media PPT (presentase power point) adalah 70,46. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan dalam pencegahan penyalahgunaan smartphone pada remaja sebelum dan sesudah diberikan perlakuan layanan ayanan Informasi dengan menggunakan media digital learning yaitu media PPT (presentase power point) pada siswa kelas X IPS 1 SMA PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan.

Tabel 4.14
Paired Sampel Test

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Prettest - Posttest	-15,649	13,758	2,262	-20,236	-11,061	-6,919	36	,000

Sumber : SPSS 22.0

Berdasarkan tabel Uji T-test tersebut diatas dapat diketahui bahwa mean dari responden/siswa setelah dilaksanakannya pretest dan posttest sebesar 15,64 dan standar devitasi sebesar 13,75. Nilai uji t-6,919 tanda (-) negative dan nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka demikian, dapat disimpulkan bahwa hal tersebut menandakan bahwa efektivitas digital learning dalam pencegahan penyalahgunaan smartphone pada remaja mengalami peningkatan setelah

dilakukannya data pretest dan posttest.

4) Hasil Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji non parametik dengan menggunakan rumus Wilcoxon Signed Ranks Test dengan menggunakan SPSS versi 22.0. Uji Wilcoxon Signed Ranks Test digunakan sebagai analisis dari pengamatan yang berpasangan dari dua data apakah kedua data tersebut memiliki persamaan atau tidak. Sedangkan untuk data independen dapat digunakan rumus Kolmogorov Smirnov 2 Idependen Sampels. Adapun hipotesis yang diujidalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat perbedaan positif dan signifikan terhadap penyalahgunaan smartphone pada remaja maupun siswa sebelum dan setelah dilakukannya perlakuan Layanan Informasi.
2. Terdapat perbedaan yang positif dan signifikan terhadap penyalahgunaan smartphone pada remaja maupun siswa. Layanan Informasi.
3. Terdapat perbedaan yang positif dan signifikan terhadap penyalahgunaan smartphone pada remaja maupun siswa yang diberikan perlakuan Layanan Informasi. Adapun kriteria keputusan pengujian hopotesis adalah sebagai berikut :
 - a) Terima H_0 dan tolak H_a apabila probabilitas (sig 1-tailed) $>$ alpha ($\alpha = 0.05$).
 - b) Tolak H_0 dan terima H_a apabila apabila probabilitas (sig 1-tailed) $<$ alpha($\alpha = 0.05$).

Table 4.16
Hasil Analisis Wilcoxon Signes Rank Test Perbedaan Terhadap
Penyalahgunaan Smartphone Pada Remaja Atau Siswa
(Pretest Dan Posttest)

	Posttest – Pretest
Z	-5,306 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan tabel 4.16 diatas terlihat bahwa angka *probabilitas Asymp. Sig. (2-tailed) self disclosure s* sebesar 0,000(0,000 < 0,05). Dari hasil tersebut maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, maka hipotesis pertama yang diuji dalam penelitian ini dapat diterima, yaitu “Terdapat perbedaan yang positif dan signifikan Terhadap pencegahan penyalahgunaan smartphone pada remaja”

Selanjutnya untuk melihat arah perbedaan tersebut, apakah pretest atau posttest yang lebih tinggi dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 4.17
Arah Perbedaan Pretest Dan Posttest Terhadap Penyalahgunaan
Smartphone Pada Remaja Maupun Siswa

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest – Pretest	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	37 ^b	19,00	703,00
	Ties	0 ^c		
	Total	37		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Berdasarkan tabel 4.17 nilai *positif Ranks 37^b* berarti bahwa dari 37 responden yang dilibatkan dalam perhitungan, semuanya mengalami peningkatan secara signifikan dari *pretest* ke *posttest*. Oleh karena itu, dapat diartikan perubahan ataupun peningkatan terhadap pencegahan penyalahgunaan smartphone pada remaja maupun siswa kelas X IPS 1 di SMA PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan setelah mendapatkan perlakuan Layanan Informasi. Hal ini dapat dilihat dari hasil *posttest* lebih besar dari hasil *pretest*.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan agar mengetahui efektivitas digital learning dalam pencegahan penyalahgunaan smartphone pada remaja maupun siswa kelas X IPS 1 di SMA PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan, maka hasil yang dapat dari pengamatan peneliti pada saat pelaksanaan penelitian berlangsung diantaranya:

1. Gambaran Terhadap Penyalahgunaan Smartphone Pada Remaja

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pada saat *pretest* Penyalahgunaan smartphone pada kelas X IPS 1 SMA PAB 8 Saentis Percut Sei, berada pada kategori rendah, tetapi setelah diberikan perlakuan Layanan Informasi, maka terjadi perubahan terhadap penyalahgunaan smartphone pada remaja maupun siswa menjadi kategori Sangat Tinggi dan Tinggi.

2. Perbedaan Terhadap Penyalahgunaan Smartphone Pada Remaja Maupun Siswa Siswa (Pretest dan Posttest)

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis bahwa terdapat perbedaan yang signifikan tentang pencegahan penyalahgunaan smartphone pada remaja maupun siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan layanan Informasi. Hal ini sesuai

dengan asumsi peneliti berpendapat bahwa pencegahan penyalahgunaan smartphone pada remaja maupun dapat meningkat dengan diberikannya perlakuan layanan Informasi. Hal ini dapat dilihat dari skor eksperimen yang awalnya berada pada kategori rendah menjadi kategori tinggi.

Dalam proses pelaksanaan kegiatan layanan Informasi para siswa sangat aktif dan antusias untuk mengikuti kegiatan yang dilaksanakan sehingga banyak memperoleh berbagai hal yang baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Dimana para siswa yang sudah mulai mengetahui bagaimana untuk menggunakan smartphone dengan bijak serta mengetahui dampak penggunaan smartphone jika tidak sesuai dengan durasi pengguna yang sudah ditentukan dll. Hal tersebut terlihat pada proses pengamatan peneliti saat memberikan perlakuan, dimana para siswa mampu memahami tentang penggunaan smartphone dengan baik sehingga tidak terjadinya penyalahgunaan dan informasi tersebut berguna bagi kehidupannya dimasa yang akan datang.

Hal ini menunjukkan bahwa pemberian layanan informasi benar memberikan dampak yang baik bagi siswa, serta dapat memberikan pemahaman mereka tentang pencegahan penyalahgunaan smartphone pada remaja.

3. Gambaran Pengaruh Terhadap Penyalahgunaan Smartphone Pada Remaja Maupun Siswa Siswa kelas X IPS 1

Berdasarkan output pretest dan posttest menurut 37 responden yang terlibat pada perhitungan, semuanya mengalami peningkatan signifikan menurut pretest ke posttest. Oleh karena itu bisa diartikan bahwa siswa yang menjalani pelaksanaan layanan informasi mengalami perubahan dan peningkatan terhadap

rasa pencegahan penyalahgunaan smartphone pada remaja maupun siswa. Berdasarkan dari hasil data pretest dan data posttest siswa memperoleh data akhir yang relative tinggi daripada data yang diawal.

E. Keterbatasan Penelitian.

Penelitian ini melakukan dengan cara mencari kondisi yang mendukung di saat proses penelitian, dan peneliti juga menyadari bahwa hasil penelitian masih memiliki kesalahan dan kelemahan yang disebabkan oleh beberapa faktor, antara lainnya adalah:

1. kemampuan yang dimiliki oleh peneliti terbatas baik secara moral dan materil sejak awal pembuatan proposal, pelaksanaan penelitian hingga pengolahan data.
2. Pengumpulan sampel relative rumit saat melaksanakan penelitian disebabkan waktu yang singkat karna mengingat waktu untuk menuju ke sidang meja hijau sudah di ujung.
3. Peneliti juga menemukan bahwa kurangnya pengetahuan untuk menulis angket yang baik, serta kurangnya pedoman untuk menyusun teori yang cocok untuk audiens, merupakan keterbatasan yang tak terelakan.

Kelemahan-kelemahan di atas berada di luar kemampuan peneliti, meskipun peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti mohon kritik dan saran yang membangun diri agar kedepannya lebih baik lagi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Demikian hasil penelitian yang dilakukan tentang Efektivitas Digital Learning Dalam Pencegahan Penyalahgunaan Smartphone Pada Remaja Di SMA PAB 8 Saentis Pecur Sei Tuan tahun ajaran 2021/2022. Berdasarkan hasil

penelitian ini, peneliti sampai pada kesimpulan yaitu hasil pre-test penyalahgunaan smartphone rendah hal ini menunjukkan bahawa di kelas X IPS 1 terhadap penyalahgunaan smartphone rasa terbilang rendah dan hasil post-test berikut menunjukkan bahwa penyalahgunaan smartphone. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tersebut memiliki kapasitas akhir yang relative. Secara signifikan dan pre-test ke post-test terjadi perubahan pada siswa yaitu peningkatan tentang penyalahgunaan smartphone setelah mendapatkan perlakuan dari layanan Informasi hasil data akhir siswa yang relative tinggi dibandingkan dengan data yang diawal. Dengan kata lain, layanan Informasi dengan menggunakan digital learning dalam pencegahan penyalahgunaan smartphone pada remaja maupun siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang ingin di usulkan oleh peneliti adalah:

1) Bagi guru

Bagi guru disarankan untuk lebih melihat perkembangan pada diri siswa, lebih kurangnya sesering mungkin untuk melihat bagaimana perkembangannya dalam belajar maupun dalam memperhatikan kembali ketika siswa r 91 lkan smartphone dengan bijak atau tidak agar tidak ada penyalahgunaan terhadap smartphone pada remaja.

2) Bagi siswa

Diharapkan lebih terbuka dan lebih aktif lagi di dalam

pembelajaran lebih baik lagi menggunakan smartphone serta membatasi durasi penggunaan terhadap smartphone.

3) Bagi sekolah

Diharapkan sekolah dapat lebih peduli kepada siswa siswanya melihat kesaharian siswa di jam-jam sekolah yang sedang berjalan. .

4) Bagi peneliti selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya agar menggunakan metode maupun teknik yang lain untuk di kembangkan disekolah mana pun dan menyesuaikan dengan kebutuhan siswa yang sedang dibutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- AH. Sanaky, Hujair. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press .
- Ali Mohammad dan Mohammad Asrori. (2014). *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ardianto, Elvinaro. (2004). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fagan. (2006). *Psikologi Remaja*. PT Gramedia, Jakarta.
- Feni. (2014:13). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hidayatullah, Achmad. (2018). *Digital learning*. Surabaya : UM Surabaya Publishing.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Istiyanto, J. E. (2013), *Pemrograman Smartphone menggunakan SDK Android dan Hacking Android*, Edisi Pertama, Edisi 1, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Kuncoro, P. W., & Ratnamasih, I. (2018). *Analisis Dampak Penggunaan Smartphone Pada Prestasi Belajar Mahasiswa Universitas Pasundan Di Bandung* (Doctoral dissertation, Perpustakaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unpas Bandung).
- Kwon, M., Lee, J. Y., Won, W. Y., Park, J. W., Min, J. A., Hahn, C., Gu, X., Choi, J. H., & Kim, D. J. (2013). *Development and Validation of a*

Smartphone addiction Scale (SAS).

Lumongga, Namora Lubis. (2011). *Memahami Dasar-Dasar Konseling*. Kencana: Jakarta.

Munir. (2017). *Pembelajaran digital*, penerbit Alabet. Bandung.

Natawidjaja, Rochman. (2008). *Intergrasi Pribadi dan karya Pendidikan, Penelitian, Bimbingan dan Konseling dalam dimensi kejagatan*. Bandung: UPI.

Prayitno dan Amti Erman. (2004). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : Rineka Cipta.

Prayitno, (2015). *Pengembangan Melalui Pelayanan BK 1 satuan Pendidikan*. Jakarta: Pamitra.

————, (2004). *Layanan penempatan dan penyaluran*. Padang : FKIP Universitas Negeri Padang.

————, (2012). *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*. Padang: Universitas Negeri Padang.

————, (2017). *Konseling Profesional*. Jakarta: Rajawali Press.

Pribadi, Benny A. (2017). *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Kencana.

Purwoko, Budi. (2008). *Organisasi dan Managemen Bimbingan Konseling*. Surabaya: Unesa University Press.

Rakhmat, Jalaluddin. (2005). *Metode Penelitian Komunikasi dilengkapi Contoh Analisis Statistik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Rumini Sri, Siti Sundari. (2013). *Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: RINEKA CIPTA.
- Rusman, dkk. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sarwono, S.W. (2006). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Singgih, Gunarsa, D. (2004). *Psikologi Praktis Anak, Remaja dan Keluarga*, Cetakan.7. Jakarta : Gunung Mulia
- Soemanto. (2014). *Teori dan Aplikasi Penelitian*. Rajawali Press.
- Soeprapto, S. (2013). *Landasan aksiologis sistem pendidikan nasional Indonesia dalam perspektif filsafat pendidikan*. J Cakrawala Pendidikan.
- Sugiyono, 2013, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA)
- , (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- , (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- , (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- , (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- , (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif kwaitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, Mamat ed. (2011). *Bimbingan dan Konseling berbasis Kompetensi*. Jakarta: Rajawali Press.

- Thorin. 2007. *Bimbingan dan konseling di sekolah madrasah*. Pekanbaru: Raja Grafindo.
- Timbowo, D. 2016. *Manfaat Penggunaan Smartphone Sebagai Media Komunikasi*. *Journal Acta Diurna*, V(2).
- Widiawati. 2014. “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*”. Jakarta : Universitas Budi Luhur.
- Winkel W.S, Sri Hastuti. 2006. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Winkel, W.S. (2012). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yusuf & Nurihsan. (2012). *Landasan bimbingan dan konseling*. Remaja Rosdakarya: Bandung.

Jurnal

- Anang Nugroho. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Power point dengan Video dan Animasi terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi belajar pada Materi Perawatan Unit Kopling Siswa Kelas 2 Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK Piri 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Serambi Ilmu*. Vol.27. No. 2, 299- 303.
- M. Gustian Sobry (2017). *Peran Smartphone Terhadap Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak*. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia* , (2).
- Sarwar, M., & Soomro, T. R (2013). *Impact of Smartphone's on Society*. *European Journal of Scientific Research*. ISSN 1450-216x/1450-202x 98(2).

Sobon, K., & Mangundap, J. M. (2019). *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*.

Sriati, S., Andriani, W, S., & Yamin, A. (2019). *Gambaran Kontrol Diri Penggunaan Smartphone Pada Ssiswa Sekolah Menengah Atas dan Sederajat di Kecamatan Jatinangor*. *Jurnal Keperawatan Komprehensif*.

Web

www.akubelajar.id/blog/memahami-perbedaan-e-learning-digital-learning.

www.elearning.unair.ac.id/article-detail.

Komunikasi.um.ac.id/2010/11/digital-learning-media-pembelajaran-masa-kini

LAMPIRAN

Lampiran 1

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN
(RPL)**

A. Identitas

Sekolah : SMA PAB 8 SAENTIS PERCUT SEI TUAN
 Kelas / Semester : Kelas X IPS 1
 Taun Ajaran : 2021/2022

B. Waktu Dan Tempat

a. Tanggal : 21 Oktober 2021
 b. Jam Pelayanan : Sesuai Jadwal
 c. Volume Waktu : 1 x 40 menit
 d. Spesifikasi Tempat : Ruang Kelas

C. Topik : Penyalahgunaan Smartphone

D. Bidang Bimbingan : Pribadi

E. Metode : Ekspositori, diskusi

F. Jenis Layanan : Layanan Informasi

G. Fungsi Layanan : Pemahaman

H. SKKPD : Pengembangan pribadi

I. Nilai Karakter : Peduli terhadap diri sendiri dan orang lain

J. Tujuan

Tujuan Umum : Memahami dan dapat menggunakan smartphone dengan bijak.

Tujuan Khusus : Menggunakan smartphone dengan baik.

K. Media : Laptop, papan tulis, *power point*

L. Kegiatan

Tahap	Kegiatan	Waktu
1. Pembukaan (Awal)	1. Konselor memberikan salam kepada siswa 2. Konselor melakukan presensi/mengabsen siswa 3. Konselor memberikan materi pengait tentang penyalahgunaan smartphone pada remaja	5 menit
2. Inti	1. Konselor menjelaskan tujuan dari materi yang	30 menit

	<p>akan disampaikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Konselor menayangkan power point tentang penyalahgunaan smartphone pada remaja 3. Konselor menjelaskan topik penyalahgunaan smartphone 4. Konselor mendapatkan feedback (balikan) dari siswa dengan mengadakan tanya jawab tentang topik penyalahgunaan smartphone 5. Konselor memberikan reinforcement kepada siswa yang merespon jawaban dengan benar 	
3. Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konselor membuat kesimpulan kegiatan 2. Konselor melakukan evaluasi 3. Konselor mengucapkan terima kasih karena konseli telah aktif dalam mengikuti kegiatan 	5 menit

M. Evaluasi

Evaluasi proses di laksanakan dengan mengadakan pengamatan selama proses kegiatan berlangsung. Aspek yang diamati antara lain:

1. Perhatian siswa selama kegiatan berlangsung
2. Partisipasi siswa dalam diskusi kelas
3. Penyampaian refleksi
4. Berupa pernyataan-pernyataan yang Reflektif.

Medan, Oktober 2022

Mengetahui

Kepala Sekolah

Pelaksanaan

Awaluddin, S.Pd.I.

Aprawita Hani

PENGERTIAN DAN FAKTOR PENYALAHGUNAAN SMARTPHONE PADA REMAJA DI SMA PAB 8 SENTIS

A. Pengertian Penyalahgunaan Smartphone Pada Remaja

1.1 Pengertian Penyalahgunaan Smartphone

Menurut KBBI arti kata penyalahgunaan ialah proses, cara, perbuatan menyalahgunakan sesuatu yang tidak sebagaimana mestinya.

Menurut Kwon dkk (2013) penyalahgunaan smartphone yaitu perilaku keterikatan terhadap smartphone yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang.

Menurut Chiu dalam (Karuniawan & Cahyanti 2013:23) menyatakan bahwa smartphone adalah salah satu kecanduan yang memiliki resiko lebih ringan dari alkohol ataupun kecanduan dari obat-obatan.

Menurut Freeman (2008:10). Kecanduan smartphone merupakan gangguan kontrol pada hasrat atau keinginan untuk menggunakan smartphone dan ketidakmampuan individu untuk mengontrol waktu penggunaan smartphone itu sendiri sehingga menimbulkan perasaan cemas dan gangguan hubungan sosial.

Dapat disimpulkan dari pendapat diatas bahwa penyalahgunaan smartphone merupakan sebuah tindakan perilaku yang tidak sesuai saat menggunakan smartphone secara berlebihan sehingga bisa menyebabkan terjadinya dampak negatif seperti kecanduan serta terganggunya aktivitas sehari-hari.

1.2. Dampak Pengguna Smartphone

Seperti yang kita ketahui pengguna smartphone memang memiliki pengaruh positif dan negative tergantung penggunaannya. Pada umumnya smartphone ini sangat membantu kita untuk bisa selalu terhubung dengan baik dengan teman- teman serta kerabat dekat kita tanpa pengukuran jarak diantaranya, akan tetapi smartphone ini juga bisa memiliki pengaruh negatif apabila salah digunakan terlebih lagi dengan fasilitas yang ada saat ini

serta fitur canggih yang ada di smartphone tersebut.

Menurut Istiyanto (2013:1) Komunikasi digital nirkabel sudah sangat dibutuhkan pada berbagai bidang seperti edukasi bisnis hiburan kesehatan dan keamanan tak terkecuali pada dunia pendidikan. Dampak terbagi menjadi dua bagian yaitu dampak positif maupun negatif adapun penjelasannya sebagai berikut:

1) Dampak Positif Pengguna Smartphone

Menurut Sarwar dkk (2013:23) bahwa penggunaan smartphone memiliki beberapa dampak pada kehidupan manusia, yaitu:

- a. Bisnis, Penggunaan smartphone berpengaruh pada kenaikan pertumbuhan, penjualan, dan perkembangan aplikasi dalam smartphone dan menyebabkan semakin banyak pengguna smartphone.
- b. Pendidikan, juga berperan dalam merubah hidup manusia menjadi lebih baik. Semakin berkembangnya teknologi informasi berpengaruh pada konsep pendidikan yang ada, dituntut pula kemudahan dalam mengakses pendidikan tersebut.
- c. Kesehatan, Saat ini juga banyak sekali pengguna yang memanfaatkan smartphone dan tablet untuk mengakses informasi mengenai kesehatan.
- d. Dampak psikologis, Pengaruh smartphone dapat mengurangi stres pada pengguna dalam aktifitas kesehariannya.

2) Dampak Negatif Pengguna Smartphone

Berikut ini adalah dampak- dampak negatif dari penggunaan smartphone yang sangat merugikan dan tidak disadari para penggunanya:

1. Mengganggu tidur, dengan layanan internet 24 jam, smartphone akan bergetar atau berdering setiap saat, ketika ada email dan pesan singkat yang masuk dan setiap saat pula, penggunanya akan memainkan smartphone-nya, termasuk ketika sudah berada di tempat tidur.

2. Memicu Cemas, memiliki smartphone memang menyenangkan bagi sebagian orang.
3. Melemahkan otak, dibalik kemudahan yang diberikan, smartphone beresiko melemahkan daya konsentrasi penggunanya.
4. Membahayakan mata, berlama- lama memelototi teks berukuran kecil di layar ponsel bisa menyebabkan sakit kepala, penglihatan kabur, dan mata kering. Hendaknya jarak pandang mata dengan smartphone idealnya 40-50 sentimeter.
5. Membuat ketagihan, perangkat smartphone ini begitu mudah membuat pemiliknya merasa kecanduan.

2.1 Pengertian Remaja

Remaja berasal dari bahasa latin yakni adolenscence yang artinya tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan. Usia tersebut merupakan perkembangan untuk menjadi dewasa, oleh karena itu pada masa ini peranan keluarga, masyarakat dan orang-orang sekitar berperan penting dalam membantu perkembangan remaja ke dewasa.

Remaja adalah aset Agama, bangsa dan Negara baik dalam peran sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Oleh karena itu, pengembangan diri secara menyeluruh pada semua aspek kehidupan, baik fisik maupun psikologis sangatlah diperlukan .

Menurut Kusmiran (2011 : 23) remaja merupakan individu yang mengalami perubahan pada penampilan fisik, maupun perubahan psikologis. Remaja merupakan masa yang penting dalam perjalanan kehidupan manusia. Masa remaja ini merupakan jembatan antara masa kanak-kanak yang bebas menuju masa dewasa yang menuntut tanggung jawab. Menurut Siti Sundari & Sri Rumini (2013: 63) ada 3 tahap perkembangan pada masa remaja:

1. Masa Pra Remaja (8-11 tahun)

Tahapan ini merupakan tahap pematangan masa akhir dari anak-anak menuju remaja.

2. **Masa Remaja Awal (12-16 tahun)**

Masa remaja awal adalah masa pubertas. Pubertas berasal dari bahasa latin yang berarti menjadi dewasa. Pertumbuhan yang dialami pada usia ini bertumbuhnya tinggi badan yang begitu cepat.

3. **Masa Remaja Akhir (17-22 tahun)**

Masa pertumbuhan fisik seperti tinggi badan yang relatif semakin lambat dan cepatnya pertumbuhan berat badan.

2.2 Ciri-ciri perkembangan Remaja

Perkembangan remaja, ditandai dengan adanya beberapa tingkah laku, baik tingkah laku positif maupun tingkah laku yang negatif. Hal ini dikarenakan pada masa ini remaja sedang mengalami masa panca roba dari masa anak-anak ke masa remaja. Perilaku suka melawan, gelisah, periode labil, seringkali melanda remaja pada masa ini. Namun demikian, berkembangnya perilaku ini, pada dasarnya sangat dipengaruhi oleh adanya perlakuan-perlakuan yang berasal dari lingkungan. Hal ini seringkali terjadi karena kurangnya pemahaman orang-orang di sekeliling individu tentang proses dan makna perkembangan remaja.



Gambar 5.1 Penyebaran Angket (Prettest)



Gambar 5.2 Pemberian Perlakuan (Treatment) Layanan Informasi



Gambar 5.3 Penyebaran Serta pengisian Angket (Posttest)



Gambar 5.4 Foto Bersama Kelas X SMA PAB 8 Saentis



**Gambar 5.5 Guru Bimbingan Dan Konseling
Di Sekolah SMA PAB 8 Saentis**



**Gambar 5.6 Kepala Sekolah
SMA PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan**

Lampiran 2

Hasil Uji validitas Pretest

No	Item	R.Hitung	R.Tabel	Keterangan
1.	P1	0,345	0,325	Valid
2.	P2	0,350	0,325	Valid
3.	P3	0,260	0,325	Tidak Valid
4.	P4	0,376	0,325	Valid
5.	P5	0,356	0,325	Valid
6.	P6	0,325	0,325	Valid
7.	P7	0,325	0,325	Valid
8.	P8	0,349	0,325	Valid
9.	P9	0,093	0,325	Tidak Valid
10.	P10	0,389	0,325	Valid
11.	P11	0,398	0,325	Valid
12.	P12	0,380	0,325	Valid
13.	P13	0,379	0,325	Valid
14.	P14	0,345	0,325	Valid
15.	P15	0,367	0,325	Valid
16.	P16	0,045	0,325	Tidak Valid
17.	P17	0,320	0,325	Tidak Valid
18.	P18	0,238	0,325	Tidak Valid
19.	P19	0,262	0,325	Tidak Valid
20.	P20	0,312	0,325	Tidak Valid
21.	P21	0,322	0,325	Tidak Valid
22.	P22	0,345	0,325	Valid
23.	P23	0,323	0,325	Tidak Valid

24.	P24	0,694	0,325	Valid
25.	P25	0,356	0,325	Valid
26.	P26	0,378	0,325	Valid
27.	P27	0,309	0,325	Tidak Valid
28.	P28	0,356	0,325	Valid
29.	P29	0,358	0,325	Valid
30.	P30	0,327	0,325	Valid

Lampiran 3

Hasil Uji validitas Posttest

No	Item	R.Hitung	R.Tabel	Keterangan
1.	P1	0,439	0,325	Valid
2.	P2	0,356	0,325	Valid
3.	P3	0,365	0,325	Valid
4.	P4	0,404	0,325	Valid
5.	P5	0,412	0,325	Valid
6.	P6	0,364	0,325	Valid
7.	P7	0,457	0,325	Valid
8.	P8	0,378	0,325	Valid
9.	P9	0,340	0,325	Valid
10.	P10	0,325	0,325	Valid
11.	P11	0,350	0,325	Valid
12.	P12	0,367	0,325	Valid
13.	P13	0,350	0,325	Valid
14.	P14	0,402	0,325	Valid
15.	P15	0,327	0,325	Valid

16.	P16	0,452	0,325	Valid
17.	P17	0,349	0,325	Valid
18.	P18	0,425	0,325	Valid
19.	P19	0,489	0,325	Valid
20.	P20	0,495	0,325	Valid
21.	P21	0,325	0,325	Valid
22.	P22	0,352	0,325	Valid
23.	P23	0,325	0,325	Valid
24.	P24	0,386	0,325	Valid
25.	P25	0,534	0,325	Valid
26.	P26	0,376	0,325	Valid
27.	P27	0,345	0,325	Valid
28.	P28	0,432	0,325	Valid
29.	P29	0,326	0,325	Valid
30.	P30	0,354	0,325	Valid

*Lampiran 4***ANGKET PENELITIAN****I . Petunjuk Pengisian Angket**

1. Angket ini adalah untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan proposal
2. Diharapkan kepada anda, jawablah pertanyaan dengan jujur dan sesuai dengan keadaan anda sebenarnya.
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang disediakan yang sesuai dengan keadaan diri anda
4. Kepada anda selamat mengerjakan, sebelum dan sesudahnya saya ucapkan terima kasih

II. Identitas

Nama :
 L / P :
 Kelas :
 Umur :
 Sekolah :

III. Daftar Pertanyaan Angket Instrumen Penyalahgunaan Smartphone

No.	Pernyataan	Selalu	Sering	Kadang kadang	Tidak Pernah
1.	Saya memberi kabar pada orang tua saya mealalui smartphome ketika saya pulang terlambat selama 5 menit				
2.	Saya selalu menanyakan kabar teman saya melalui aplikasi smartphome yang ada (wa, ig dll) memakan wakktu 10 menit				
3.	Saya menelpon dalam sehari lebih dari 30 menit				
4.	Bermain game online selama 30 menit dalam sehari dapat mengurangi kejenuhan				
5.	Menjelajahi aplikasi game terbaru yang di download melalui smartphome selama 20 menit				
6.	Saya lebih memilih bermain game selama 30 menit dari pada berbicara sesama teman sekelas				
7.	Menggunakan smartphome selama 15 menit hanya untuk mencari beberapa informasi dari				

	internet tentang pelajaran				
8.	Saya menggunakan smartphone selama 20 menit untuk browsing internet melihat perkembangan fashion terupdate didunia				
9.	Browsing internet melalui smartphone saya untuk melihat gambar atau video 18+ lebih dari 15 menit hanya karna penasaran				
10.	Saya menggunakan smartphone selama 10 menit hanya untuk mengerjakan tugas melalui smartphone				
11.	Menggunakan smartphone hanya untuk mencari informasi pelajaran sekolah selama 20 menit				
12.	Saya lebih mementingkan memainkan smarphone saya terlebih dahulu selama 15 menit kemudian lalu mengerjakan tugas sekolah				
13.	Saya selalu menggunakan smartphone selama 10 menit hanya untuk mengetahui beberapa informasi melalui sosial media saya				
14.	Selalu mengupdate keseharian saya selama 5 menit melalui sosial media seperti instagram dll				
15.	Merasa resah jika tidak dapat melihat sosial media saya selama 5 menit				
16.	Memiliki lebih dari 3 aplikasi untuk belajar seperti ruang guru, google,youtobe dll				
17.	Mengutamakan mengunduh aplikasi menghibur lebih dari 2 daripada aplikasi belajar				
18.	Menggunakan smartphone hanya untuk menggunakan aplikasi game daripada aplikasi untuk belajar				
19.	Saya memiliki 3 aplikasi di smartphone saya untuk menambah teman/berkenalan				
20.	Saya memiliki lebih dari 2 aplikasi untuk belajar seperti ruang guru, google serta aplikasi lainnya				
21.	Memiliki lebih dari 3 sosial media (instagram,wa, fb dll) untuk mengupdate keseharian saya				
22.	Menggunakan sosial media untuk sharing tentang pembelajaran				
23.	Menggunakan Gadget untuk mengirim dan menerima pesan				
24.	Chattingan melalui smartphone saat waktu kegiatan belajar mengajar berlangsung				
25.	Menggunakan smartphone untuk mengambil gambar				
26.	Mengambil gambar makanan sebelum di makan				

	lalu di upload ke sosial media melalui smartphone				
27.	Pada saat jam pelajaran saya melakukan selfie secara diam diam lalu mengirimkannya ke teman				
28.	Mendownload (mengunduh) suatu video menggunakan smartphone				
29.	Saya menggunakan Gadget untuk menonton beberapa video tutorial edukasi				
30.	Merasa cemas ketika smartphone kehabisan baterai sehingga tidak dapat merekam video untuk diabadikan di suatu momen ketika berpergian				

Lampiran 5

Uji NORMALITAS

One Sample- Kolmogorov- Smirnov- Shapiro wilk Test

			Statisti c	Std. Error
Prette st	Mean		54,81	1,787
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	51,19	
		Upper Bound	58,43	
	5% Trimmed Mean		54,77	
	Median		54,00	
	Variance		118,10 2	
	Std. Deviation		10,867	
	Minimum		28	
	Maximum		81	
	Range		53	
	Interquartile Range		12	
	Skewness		,111	,388
	Kurtosis		,633	,759
	Postte st	Mean		70,46
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	67,63	
		Upper Bound	73,29	
5% Trimmed Mean			70,33	
Median			69,00	
Variance			71,977	
Std. Deviation			8,484	
Minimum			54	
Maximum			87	
Range			33	
Interquartile Range			14	
Skewness			,251	,388
Kurtosis			-,683	,759

*Lampiran 6***Uji T-Test****Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Prettest	54,81	37	10,867	1,787
	Posttest	70,46	37	8,484	1,395

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Prettest & Posttest	37	,004	,980

*Lampiran 7***Uji Homogenitas****ANOVA**

Prettest dan posttest

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	4530,284	1	4530,284	47,667	,000
Within Groups	6842,865	72	95,040		
Total	11373,149	73			



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

Form : K - 1

Kepada Yth: Ibu Ketua & Sekretaris
Program Studi Bimbingan dan Konseling
FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : **Aprawita Hani**
NPM : 1802080005
Prog. Studi : Bimbingan dan Konseling
Kredit Kumulatif : 148 SKS

IPK = 3,51

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Efektifitas Digital Learning Dalam Mencegah Penyalagunaan Smartphone Pada Remaja di SMA PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan	
	Efektifitas layanan informasi melalui pendekatan contextual teaching and learning dalam mengurangi perilaku merokok pada siswa SMA PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan	
	Penerapan Penguasaan Konten Untuk Meningkatkan Pemahaman Pelajaran Matematika di SMAN 1 Percut Sei Tuan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 10 Agustus 2022
Hormat Pemohon,

Aprawita Hani

Keterangan:

Dibuat rangkap 3 :- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> Email: fkip@umhu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Ibu Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : **Aprawita Hani**
NPM : 1802080005
Prog. Studi : Bimbingan dan Konseling

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Efektifitas Digital Learning Dalam Mencegah Penyalagunaan Smartphone Pada Remaja di SMA PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

1. Sri Ngayomi Yudha Wastuti, S.Psi., M.Psi

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 19 Agustus 2022
Hormat Pemohon,

Aprawita Hani

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :
- Untuk Dekan / Fakultas
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln.Kap.Mukhtar Basri No.3 Telp.6622400 Medan20217 **Form : K3**

Nomor : 176 /IL3.AU/UMSU-02/F/2022
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing.

Assalamu 'alaikum Wr,Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut dibawah ini:

Nama : **Aprawita Hani**
N P M : 1802080005
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Penelitian : Efektivitas Digital Learning dalam Mencegah Penyalahgunaan Smartphone pada Remaja di SMA PAB-B Saentis Percut Sei Tuan.

Pembimbing : Sri Ngayomi Yudha Wastuti,S.Psi,M.Psi.

Dengan demikian mahasiswa tersebut diatas diizinkan menulis/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

- 1 Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan.
- 2 Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan BATAL apabila Tidak selesai dalam waktu yang telah ditentukan.
- 3 Masadaluwarsatanggal : **20 Agustus 2023**

Medan, 22 Muharram 1443 H
20 Agustus 2022 M



Dibuat rangkap 4 (empat)
1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan:
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238**
Website: <http://www.pug.umsu.ac.id> E-mail: ug@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/Prog. Studi : Bimbingan dan Konseling
Nama Lengkap : Aprawita Ham
N.P.M : 1802080005
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Proposal : Efektivitas Digital Learning dalam Pencegahan Penyalahgunaan Smartphone pada Remaja di SMA PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
26/08/2022	Perbaikan Bab I Latar belakang masalah dan identifikasi masalah	
31/08/2022	Perbaikan Bab II Penyalahgunaan Hp, Perubahan Esman Kerangka teori fungsi pencegahan	
02/09/2022	Perbaikan Bab III Perubahan metode penelitian dan penyusunan pada daftar pustaka	
16/09/2022	DISTRIBUSI BUKU SEMINAR PROPOSAL	

Medan, Agustus 2022

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

M. Fauzi Hastiwan, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Sri Ngayomi Yudha Wastuti, S.Psi., M.Psi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: Departemen@umma.ac.id



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Selasa, Tanggal 13 September 2022 telah diselenggarakan seminar proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Aprawita Hani
 N.P.M : 1802080005
 Program Studi : Bimbingan dan Konseling
 Judul Proposal : Efektifitas Digital Learning dalam Pencegahan Penyalahgunaan Smartphone pada Remaja di SMA PAB 08 Saentis Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2021/2022

No.	Masukan dan Saran
Judul	-
Bab I	-
Bab II	Penambahan Materi PPT
Bab III	-
Lainnya	Perbaiki daftar Pustaka
Kesimpulan	<input type="checkbox"/> Ditolak <input checked="" type="checkbox"/> Ditetapkan <input checked="" type="checkbox"/> Ditetapkan Dengan Adanya Perbaikan

Dosen Pembahas

Dra. Jamila, M.Pd

Dosen Pembimbing

Sri Ngayomi YW, S.Psi., M.Psi

Panitia Pelaksana,

Ketua

M. Fauzi Hani, S.Pd., M.Pd

Sekretaris

Sri Ngayomi YW, S.Psi., M.Psi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: Dep@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Proposal yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Aprawita Hani
 N.P.M : 1802080005
 Program Studi : Bimbingan dan Konseling
 Judul Proposal : Efektifitas Digital Learning Dalam Pencegahan Penyalahgunaan Smartphone Pada Remaja di SMA PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan TA. 2021/2022

Sudah layak diseminarkan.

Medan, September 2022

Pembimbing

Sri Ngayomi Yudha Wastuti, S.Psi., M.Psi

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Aprawita Hani
 N.P.M : 1802080005
 Program Studi : Bimbingan dan Konseling
 Judul Proposal : Efektifitas Digital Learning dalam Pencegahan Penyalahgunaan Smartphone pada Remaja di SMA PAB 08 Saentis Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2021/2022

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, September 2022
 Hormat saya
 Yang membuat pernyataan,

Aprawita Hani

Diketahui oleh Ketua Program Studi
 Bimbingan dan Konseling

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT KETERANGAN

NO.:

Nama Lengkap : Aprawita Hani
 N.P.M : 1802080005
 Program Studi : Bimbingan dan Konseling
 Judul Proposal : Efektifitas Digital Learning dalam Pencegahan Penyalahgunaan
 Smartphone pada Remaja di SMA PAB 08 Saentis Percut Sei
 Tuan Tahun Ajaran 2021/2022

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Selasa, Tanggal 13 September 2022.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, September 2022

Diketahui oleh,

Ketua Prodi


 M. Fauzi Hasnawan, S.Pd., M.Pd

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/10/2019
 Pusat Administrasi Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<http://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsu.medan](#) [um.umedan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#)

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Nomor : 2313 /II.3.AU/UMSU-02/F/2022 Medan 18 Rabiul Awwal 1444 H
 Lamp : --- 14 Oktober 2022 M
 Hal : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth, Bapak/ Ibu Kepala
 SMA PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Aprawita Hani
 NPM : 1802080005
 Program Studi : Bimbingan Dan Konseling
 Judul Skripsi : **Efektivitas Digital Learning Dalam Pencegahan Penyalahgunaan Smartphone pada Remaja di SMA PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2021/2022**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.




Dra. Hj. Syamsiyah Arnita, M.Pd
 NIDN.0004066701

****Penting!!****



Membangun dan Menerdaskan
Anak Bangsa

PERKUMPULAN AMAL BAKTI
SEKOLAH MENENGAH ATAS
SMA SWASTA PAB-8 SAENTIS

NSS : 304070106116

NDS / NPSN : 3007010042 / 10214148

IZIN : No. 421.S/ 935/DIS PM PPTSP/6/VII/2019 TGL. 11 Juli 2019

e-mail : smaapab8saentis@gmail.com

website : smaapab8saentis.sch.id

☎ 20371

Alamat : Jalan Kali Serayu PTPN II Perkebunan Saentis – Kabupaten Deli Serdang. ☎ 061-6990779

SURAT KETERANGAN

Nomor : A-8/ LP/SKR. 877 / PAB/ XI /2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta Perkumpulan Amal Bakti (PAB) -8 Saentis, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara menerangkan bahwa :

Na m a : APRAWITA HANI
N P M : 1802080005
Jurusan : BIMBINGAN DAN KONSELING
Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

benar telah melakukan penelitian di SMA SWASTA PAB-8 SAENTIS tanggal 15 Oktober s.d 15 November 2022 guna memperoleh informasi dan data-data yang berhubungan dengan skripsi yang berjudul "Efektivitas Digital Learning Dalam Pencegahan Penyalahgunaan Smartphone pada Remaja di SMA PAB-8 SAENTIS Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2021/2022.
Demikian Surat Keterangan ini kami sampaikan agar dapat dipergunakan seperlunya.



cc. Arsip,-

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama : Aprawita Hani

Nmp : 1802080005

Tempat & Tgl : Medan, 04- 04-2001

Jenis kelamin : Perempuan

Status : Belum menikah

Agama : Islam

Suku : Jawa

Kewarganegaraan : Indonesia

Alamat : Jln. H. Anif, Kec. Percut Sei Tuan, kab. Deli Serdang

Anak ke : 3 dari 4 bersaudara

Alamat email : Aprawitahani@gmail.com

Nama ayah : Sujamin

Nama ibu : Hayani S.H

Pendidikan angketal

1. SD AL – WASLIYAH 29 MEDAN Tamat 2012

2. SMP N 45 MEDAN Tamat 2015

3. SMA NEGERI 1 PERCUTSEI TUAN Tamat 2018

4. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Fkip Pendidikan 2018-
2022