

PENGARUH PENGGUNAAN HP ANDROID TERHADAP PERKEMBANGAN ASPEK KOGNITIF SISWA PADA PAUD TK NEGERI KUKDING OKPOL OKSIBIL PEGUNUNGAN BINTANG

Mayxsie T. Nabyal
Universitas Okmin Papua

Correspondence

Email: Mayxsiethoe@gmail.com

No. Telp:

Submitted 3 Januari 2024

Accepted 6 Januari 2025

Published 11 Januari 2025

ABSTRAK

Dampak penggunaan HP android terhadap perkembangan aspek kognitif siswa (penelitian studi kasus dilakukan di Paud TK Negeri Kukding Okpol Oksibil, Pegunungan Bintang) . Pada Tahap Pra operasional (2-7 tahun), anak mulai bisa melakukan sesuatu sebagai hasil meniru atau mengamati sesuatu model tingkah laku dan mampu melakukan simbolisasi. Dalam perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungannya, oleh sebab itu sangat bijak apabila kita dapat menciptakan suatu lingkungan yang baik untuk membantu perkembangan aspek kognitif siswa. Penggunaan HP Android dapat berdampak positif maupun negatif tergantung pemanfaatan yang digunakan siswa serta perkembangan yang dimiliki siswa dari perbedaan minat, kepribadian, keadaan jasmani, keadaan sosial termasuk kemampuan intelegensinya. Pengetahuan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar dampak penggunaan HP Android terhadap perkembangan aspek kognitif siswa serta bagaimana seharusnya peran pendidik dan orang tua dalam mendidik dan mendampingi siswa dalam penggunaan HP Android. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan penelitian studi kasus. Peneliti mengumpulkan data dengan mengobservasi dan wawancara secara langsung kepada anak atau siswa dan orang tua, serta anak tentang penggunaan Hp Android dalam keseharian yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak baik saat di rumah, lingkuan dan disekolah. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa dampak penggunaan HP Android sangatlah berpengaruh terhadap perkembangan aspek kognitif anak tergantung pemanfaatan saat penggunaan HP Android tersebut. Tentunya perlu dukungan semua pihak untuk dapat mendampingi di rumah, lingkungan, dan di sekolah untuk meningkatkan perkembangan aspek kognitif pada anak.

Kata kunci : HP Android, Perkembangan Aspek Kognitif

PENDAHULUAN

Zaman sekarang ini hampir semua siswa memiliki handphone atau sering disingkat hp android karena pada saat ini handphone merupakan barang yang wajib dimiliki oleh para siswa untuk mencari informasi lewat internet, mencari tugas lewat internet, berkomunikasi dengan teman, ataupun eksis di media sosial. Jika siswa tidak memiliki handphone maka siswa akan dianggap kuno oleh teman-temannya sehingga hampir semua siswa memiliki handphone.¹

Handphone diciptakan oleh Martin Copper seorang karyawan Motorola pada tanggal 3 April 1973 yang pada awalnya diciptakan untuk mempermudah komunikasi dengan orang lain. Tetapi kini handphone digunakan bukan untuk alat komunikasi saja tetapi juga untuk mencari informasi lewat internet, bisa kerja tugas, bisa kirim tugas, mencari tugas, bermain game, mendengarkan musik, menonton film dan lain sebagainya. Banyaknya fungsi dari handphone sehingga membuat para siswa kecanduan terhadap handphone, sehingga berpengaruh terhadap kehidupannya. Tentu semua tahu bahwa segala sesuatu pasti ada dampak positif maupun dampak negatif begitu pun handphone android.² Pengaruh positif handphone bagi kehidupan siswa antara lain untuk berkomunikasi dengan

¹ <https://manunggaljaya-tenggarongseberang.desa.id/perkembangan-kognitif-dan-kreativitas-anak-efek-handphone-android/>. Diakses hari Kamis tgl 13 Juni 2024,jam 18.47 WIT.

² Martin Cooper, 1973. Sejarah HP telepon genggam seluler handphone pertama dan orang pertama yang melakukan panggilan dengan prototipe ponsel genggam seluler. Amerika.

teman maupun keluarga, guru, mencari informasi dari berbagai belahan dunia, menambah wawasan, menambah teman karena ada media sosial yang memungkinkan untuk berteman dengan berbagai orang di dunia, sebagai alat hitung untuk menggantikan kalkulator jika tidak memiliki kalkulator, mengambil gambar atau foto untuk bahan belajar dan untuk hiburan seperti mendengarkan musik, melihat film dan bermain game.

Selain itu handphone android juga memiliki dampak negatif bagi siswa antara lain mengganggu konsentrasi belajar karena selalu memikirkan handphone, sehingga tidak fokus saat belajar disekolah maupun belajar dirumah, mengurangi interaksi secara langsung dengan teman, keluarga karena handphone mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat, mengurangi uang jajan karena biaya untuk membeli pulsa atau kuota lumayan mahal, membuat siswa menjadi malas melakukan aktifitas fisik seperti berolahraga maupun melakukan pekerjaan dirumah misalnya mencuci baju, mencuci piring, dan menyapu karena jika sudah bermain handphone siswa akan asik sendiri dan malas melakukan kegiatan lain selain bermain handphone dan membentuk sifat hedonisme pada siswa.

Pengaruh negatif penggunaan hp android pada siswa, karena orang tua kurang mengawasi siswa karena orang tua adalah guru pertama untuk mendidik dan mengajar siswa belandaskan kebenaran.

Menurut pendapat para ahli bahwa keluarga adalah lembaga pertama yang ditemukan seorang anak ketika anak lahir di dunia. Keluarga merupakan tempat pembentukan karakter anak yang utama, terlebih pada masa masa awal pertumbuhan mereka sebagai manusia. Dalam hal ini keluarga memiliki investasi afeksi yang tidak dapat tergantikan oleh peranan lembaga lain diluar keluarga, seperti sekolah, lembaga agama dan masyarakat.

Pengaruh keluarga amat besar dalam pembentukan pondasi karakter anak. Menurut *Dr. Kenneth Chafin* dalam bukunya *Is There a Family in the House* yang dikutip oleh Paulus dalam bukunya prinsip dan praktik pendidikan agama kristen memberi gambaran tentang maksud keluarga dalam lima identifikasi. 1. Keluarga merupakan tempat untuk bertumbuh, menyangkut tubuh, akal budi, hubungan sosial, kasih dan rohani. 2. Keluarga merupakan pusat pengembangan semua aktivitas. 3. Keluarga merupakan tempat yang aman untuk berteduh saat ada badai kehidupan. 4. Keluarga merupakan tempat untuk mentransfer nilai-nilai, laboratorium hidup bagi setiap anggota keluarga dan saling belajar hal yang baik. 5. Keluarga merupakan tempat munculnya permasalahan dan penyelesaiannya.

Selanjut adalah handphone juga berbahaya bagi kesehatan tubuh pada siswa, karena dapat merusak mata seperti mata kering hingga miopia atau rabun jauh, merusak tulang belakang karena kurang gerak dan lebih banyak duduk, mengganggu perkembangan kognitif siswa, gangguan pendengaran yang disebabkan oleh headset, gangguan tidur karena begadang untuk bermain game dan kanker yang disebabkan oleh radiasi handphone. Selain menyebabkan kanker radiasi handphone juga dapat menyebabkan sakit kepala, kerusakan otak, menurunkan tingkat kesuburan pria, mengganggu janin pada ibu hamil, dan lain- lain.

Handphone adalah bentuk teknologi yang diciptakan untuk memudahkan komunikasi dengan orang lain yang seiring dengan perkembangan zaman fungsinya semakin bertambah seperti kamera, media sosial, kalkulator dan lain- lain. Handphone memiliki dampak positif dan negatif bagi kehidupan siswa, tetapi dampak negatif handphone lebih dominan dari dampak positifnya jika dilihat dari segi finansial, sosial maupun kesehatan siswa. Selain menyebabkan kanker radiasi handphone juga dapat menyebabkan sakit kepala, kerusakan otak, menurunkan tingkat kesuburan pria, mengganggu janin pada ibu hamil, dan lain- lain. HP android banyak sekali memberikan pengaruh negatif terutama bagi siswa di sekolah, salah satunya adalah gangguan tidur, ketergantungan dan juga potensi gangguan mental. Tingkat pemakaian hp android atau handphone saat ini semakin meningkat. Dampak positif dan dampak negatif dari hand phone android belum lagi, handphone

android juga digunakan untuk tukar-tukaran jawaban ujian hal itu adalah dampak positif. Mempermudah komunikasi, bisa chat, bisa kirim tugas melalui berbagai media pembelajaran. Dampak negatif : mengganggu perkembangan anak efek radiasi rawan terhadap tindakan kejahatan. Sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku siswa. Dampak negatif hp android yang juga umum dirasakan Adalah gangguan tidur, apalagi pada sudah menjadi kecanduan hp android ini. Selama ada hp android di sekitarnya, tidak akan tunggu lama dan sabar tetapi, sering memeriksa atau menanggapi chat dan membaca atau memposting sesuatu, hingga waktu tidur pun terlupakan. Terburukan penggunaan hp android ini pada siswa menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman *cyberbullying*.

Beberapa manfaat handphone android antara lain browsing materi, mengunduh modul atau buku digital, merekam atau mengambil gambar catatan penting dalam papan tulis dan lainnya. Bahkan, adanya handphone berbasis android, siswa dapat mengikuti bimbingan belajar online. Siswa terlihat sibuk memainkan hp android yaitu mengoperasikan aplikasi-aplikasi yang tersedia atau yang telah diunduh seperti sosial media, game dan fitur lainnya dapat menyebabkan siswa sulit berkonsentrasi saat belajar, yang berdampak pada penurunan prestasi di sekolah. Penggunaan internet yang lama tersebut adalah untuk kesenangan, bukan untuk kepentingan belajar. bPengaruh hal tersebut dapat memberikan sejumlah dampak negatif bagi siswa, seperti menurunkan minat belajar, perubahan mental dan perilaku, ketidakseimbangan emosi, halusinasi, hingga gangguan jiwa berat. Terlalu aktif dalam penggunaan handphone, tentunya akan menimbulkan rasa malas dalam diri siswa, sehingga rasa malas tersebut akan membuat siswa melalaikan aktifitas-aktifitas yang lebih bermanfaat. Hal itu menimbulkan turunnya harkat, martabat, citra, kepercayaan, nama baik dan atau mengganggu kelancaran pelaksanaan tugas unit kerja, instansi, dan/atau pemerintah atau negara. Dampak positif teknologi digital antara lain mempercepat komunikasi dan mempermudah pekerjaan, sedangkan dampak negatifnya antara lain menumbuhkan individualisme, fitnah, dan sikap anti sosial. Mengatasi kecanduan hp android yaitu tetapkan wilayah-wilayah bebas hp android. Cara kedua yang bisa kamu lakukan adalah membuat aturan wilayah-wilayah mana yang tidak boleh pegang hp android yaitu melakukan aktivitas di luar rumah perbanyak bersosialisasi ganti hp android dengan buku belajar menyeimbangkan waktu. Sedangkan dampak media sosial ialah dari media sosial adalah menjauhkan yang sudah dekat dan sebaliknya, interaksi secara tatap muka cenderung menurun, membuat menjadi kecanduan terhadap internet, menimbulkan konflik, masalah privasi, rentan terhadap pengaruh buruk lainnya. Untuk mengatasi pengaruh hp android, yang tanggung jawab utama adalah orang tua bisa merancang aktivitas lain yang menyenangkan agar pikiran siswa teralihkan. Ajak siswa bersepeda atau lari pagi, memasak bersama, menggambar atau mewarnai bersama, atau berkebun di pekarangan rumah. Salah satu dampak media sosial dari sisi positif adalah kemudahan dalam berkomunikasi. Saat ini, ada cukup banyak aplikasi di media sosial untuk mengirim pesan, telepon, hingga video call.

Dengan menggunakan media sosial, pesan atau sambungan telepon bisa dilakukan dengan lebih mudah dan lebih murah. HP android memudahkan dapat mengakses internet memungkinkan untuk memperoleh informasi secara cepat dan mudah. Sehingga mencari informasi tentang topik apa pun, membaca berita terkini, menelusuri riset, dan memperoleh pengetahuan baru dengan mudah. Ini dapat membantu dalam pembelajaran, penelitian, dan pengembangan pribadi. Pengaruh penggunaan. Hp android berdampak terhadap perilaku siswa seperti kurang peduli dengan waktu, tempat maupun sikap terhadap lingkungannya dan terjadi perubahan nilai sosial atau perilaku. Untuk cara mengatasinya adalah siswa mengadakan bersosialisasi dengan teman-temannya, matikan hp sebelum

tidur hapus aplikasi yang menjadi penyebab kecanduan mengetahui dampak kecanduan hp. Selain terjadi pada siswa dan orang dewasa juga menghadapi dampak negatif dari paparan hp android yang berlebihan. Namun, karena otak anak masih berkembang, maka dampaknya akan lebih buruk bagi anak-anak.

Orang tua harus melakukan berbagai cara agar siswa tidak terpapar oleh dampak negatif kurang baik. efek negatif lain dari penggunaan hp adalah membuat tidak fokus pada pelajaran maupun tugas dan juga sambil bicara dengan orang tidak focus mendengarkan yang bicara malas tau. Jumlah informasi yang tersedia di hp cerdas melalui internet dapat membuat melakukan kewalahan. Akibatnya kurang fokus pada pekerjaan dan aktivitas sehari-hari yang sebenarnya lebih penting. Faktor situasional yang menjadi penyebab utama siswa kecanduan hp adalah faktor kejenuhan belajar. Faktor sosial yang menjadi penyebab utama siswa kecanduan handphone adalah faktor conneted presence. Faktor eksternal yang menjadi penyebab siswa kecanduan adalah faktor media. Konteks penggunaan hp android, terdapat beberapa pengaruh negatif yang dapat mempengaruhi kesehatan mental siswa. Penggunaan hp yang berlebihan dapat menyebabkan seseorang mengalami kecemasan, depresi, atau gangguan tidur. Dalam pertumbuhan emosi, siswa yang menggunakan hp menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam Hp serta berbicara sendiri pada hp. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, siswa menjadi malas melakukan pekerjaan di rumah maupun tugas yang di berikan dari guru-guru siswa tidak kerja apa pun, meninggalkan kewajibannya. Pengaruh penggunaan hp yang berlebihan memberi dampak negatif bagi perilaku siswa dalam keluarga, seperti ketidak stabilan emosional yang mengakibatkan siswa mudah marah, emosi, gelisah, dan bahkan menggurung diri akibat dijauhkan dari hp sosial sehingga berdampak pada pola kehidupan sehari-hari. Handphone dapat menjadi faktor yang mempengaruhi turunnya motivasi belajar siswa, prestasi belajar, dan bahkan bisa merusak hubungan social antara sesama teman sejawat dan bahkan juga anggota keluarganya sendiri dan lebih-lebih orang tuanya mereka sendiri.

Penggunaan hp berdampak menurunnya minat belajar siswa karena sebagai orang tua tidak memberikan disiplin kepada anak-anak tidak perhatian maka anak asik main hp sampai lupa belajar dan lupa makan kadang orang tua yang ingatkan baru anak makan siswa pengang hp saja, sehingga tidak memperhatikan materi yang di ajarkan guru dan kelas menjadi diam tidak adanya interaksi antara guru dan siswa, siswa juga lebih senang memegang hp dan memainkannya pada proses pembelajaran.

Dampak psikologis merupakan sesuatu yang dapat dilihat atau yang akan terjadi di dalam diri seseorang baik itu hal yang positif maupun negatif. Dampak psikologis yang dialami yaitu seperti adanya cemas, depresi dan stres.

Pengaruh tersebut dapat memberikan sejumlah dampak negatif bagi siswa, seperti menurunkan minat belajar, perubahan mental dan perilaku, ketidakseimbangan emosi, halusinasi, hingga gangguan jiwa berat. Selain menyebabkan kanker radiasi handphone juga dapat menyebabkan sakit kepala, kerusakan otak.

Pengaruh dampak negatif paparan hp android yang berlebihan berikut ini dampak negatif dari paparan hp android yang digunakan terlalu lama bagi mata, diantaranya adalah sakit kepala, pegal di daerah sekitar alis, pelipis, dahi atau leher mata lelah dan penglihatan ganda atau berbayang.

Masalah penglihatan radiasi pengaruh hp android berisiko tinggi mengganggu perkembangan otak siswa. Beberapa masalah yang dapat terjadi adalah mata lelah, kemerahan, penglihatan kabur, rasa panas pada mata, bahkan gangguan penglihatan akibat konsentrasi berlebihan pada layar handphone. Bentuk penyimpangan dalam pergaulan remaja yang jelas melanggar norma di masyarakat adalah pergaulan bebas, penyalahgunaan

narkoba, minum-minuman keras, hingga tindak kekerasan dan kriminal. Penyimpangan-penyimpangan semacam ini tentu akan membawa berbagai dampak negatif. Untuk mengatasi kecanduan hp android pada siswa, waktu mengakses hp android harus dibatasi. Tentukan durasi dan jadwal untuk bermain hp, misalnya 1-2 jam dalam sehari. Selain itu, awasi juga siswa saat bermain hp android, supaya siswa tidak mudah mengakses konten pornografi atau kekerasan.

Mengurangi pengaruh penggunaan hp yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan pada siswa. Pengaruh itu dapat mengganggu aktivitas sehari-hari siswa, seperti belajar, berinteraksi sosial, dan berolahraga. Selain itu, pengaruh hp juga dapat menyebabkan kecemasan, depresi, dan isolasi sosial. Aapun faktor yang mempengaruhi minat belajar pada siswa yaitu dengan penggunaan hp.

Penggunaan hp sangat mempengaruhi minat belajar siswa karena siswa hanya sibuk menggunakan hp saja dan tidak fokus belajar itu semua dari orang tua karna orang tua adalah kunci keberhasilan anak-anak kelakuan baik atau tidaknya ada pada orang tua, itu untuk hal-hal yang tidak penting seperti menggunakan sosial media, bermain game, dan membuat konten tiktok. Menggunakan hp android terlalu lama dapat memengaruhi kesehatan fisik, mental, dan emosional anak.

Menonton layar pada handphone secara terus menerus dan lupa waktu akan meningkatkan risiko mata lelah siswa lebih rentan mengalami kecanduan internet karena anak-anak memiliki rasa ingin tahu dalam pembentukan otak anak-anak kosong yang sangat besar dan bagian otak yang berfungsi untuk mengendalikan perilaku masih dalam proses perkembangan. Ada beberapa langkah yang perlu dilakukan oleh guru dan orang tua yaitu sebagai orang tua memberikan nasihat baik kepada anak supaya kedepan kelakuan anak baik sebagai guru mendidik, mengajarkan yang lebih baik. matikan notifikasinya, hapus akun yang tak digunakan perbanyak sosialisasi di kehidupan nyata cari kegiatan lain gunakan secara bijak.

Selalu batasi penggunaannya. mengatasi ketergantungan hp beli handphone yang sesuai kebutuhan instal sedikit aplikasi semakin banyak aplikasi, semakin lambat kinerja hp, dan baterainya juga cepat habis tinggalkan hp di ruangan lain jangan gunakan telepon saat sedang berbicara dengan orang lain kurang fokus.

Efek negatif lain dari penggunaan andphone android adalah membuat tidak fokus jumlah informasi yang tersedia di ponsel cerdas melalui internet dapat membuat kewalahan. Akibatnya, kurang fokus pada pekerjaan dan aktivitas sehari-hari yang sebenarnya lebih penting saat anda sudah kecanduan bermain hp, maka sering membuat siswa menjadi malas untuk melakukan aktivitas kesehariannya. Karena siswa terlalu asyik bermain dengan hp dan malas bergerak. Hal tersebut tentunya akan menyebabkan cukup banyak belajar juga akan mengalami kerugian di masa mendatang.

Efek lainnya adalah mata lelah, merah, penglihatan yang buram, mata kering, iritasi ringan hingga sakit kepala yang muncul saat kita sudah asyik dengan permainan dan lupa untuk beristirahat. Kecanduan penggunaan hp android adalah suatu bentuk keterikatan atau pengaruh terhadap handphone yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Para ahli psikologi mengatakan bahwa usia dini anak-anak akan sangat terpengaruh dalam penggunaan HP android dalam ranah kognitif siswa, dengan demikian menurut Piaget, perkembangan kognitif mempunyai empat aspek dasar konsep dasar, yaitu yaitu :

1. Kematangan kemasakan, sebagai hasil perkembangan susunan syaraf. Kematangan ini merupakan pengembangan dari susunan syaraf. Contohnya, kemampuan melihat atau mendengar disebabkan oleh kematangan yang sudah dicapai oleh

susunan syaraf yang bersangkutan.

2. Pengalaman, yaitu relasi timbal balik antara organisme dengan dunianya. Relasi timbal balik antara organisme dengan lingkungannya.
3. Interaksi atau transmisi sosial, yaitu pengaruh-pengaruh yang diperoleh dalam relasinya dengan lingkungan sosial. Seseorang bertumbuh sebagaimana ia berinteraksi dengan lingkungan atau sesama. Contohnya, cara pengasuhan dan pendidikan dari orang lain yang diberikan kepada anak. Melalui dua proses yaitu organisasi dan adaptasi.
4. Ekuilibrase, yaitu adanya kemampuan atau sistem mengatur dalam diri organisme agar dia selalu mampu mempertahankan keseimbangan dan beradaptasi terhadap lingkungannya. Piaget mengemukakan bahwa setiap organisme yang mau mengadakan adaptasi dengan lingkungannya, harus mencapai keseimbangan yaitu antara aktivitas organisme terhadap lingkungan dan sebaliknya. Agar terjadi ekuilibrase antara dirinya dengan lingkungan, maka peristiwa-peristiwa asimilasi dan akomodasi harus terjadi secara terpadu, bersama-sama dan komplementer.

Sebab itu keluarga adalah institusi dasar yang mengajarkan nilai dan norma yang akan dibawanya ke masyarakat atau kelompok yang lebih besar supaya siswa mampu meraih prestasi. Karena akan sangat pengaruh dalam perkembangan intelektual erat hubungannya dengan belajar, sehingga perkembangan intelektual ini dapat dijadikan landasan untuk memahami belajar. Peserta didik akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik. Pengajar harus membantu agar dapat berinteraksi dengan lingkungan dengan sebaik-baiknya. Bisa melalui ruang yang memadai, permainan, alat peraga, dan lain-lain. Penerimaan terhadap perbedaan individu dalam kemajuan perkembangan, mengasumsikan bahwa seluruh siswa berkembang melalui urutan perkembangan yang sama namun mereka memperolehnya dengan kecepatan yang berbeda.

Peneliti melakukan observasi di PAUD TK Negeri Kukding Okpol Oksibil selama 3 bulan dan peneliti mengamati beberapa pengaruh penggunaan hp android di lingkungan pergaulan, sekolah yaitu : kurang kontrol diri, sering bolos sekolah, kurang pemahaman agama, cara mencegah anak kecanduan game online, kurang mengawasinya saat bermain, kurang membatasi waktu jika anak bermain sendiri, kurang tunjukkan sikap tegas belum isi dengan kegiatan yang menyenangkan, belum mengajak anak bermain dengan teman, belum berkonsultasilah ke psikolog. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti memberikan judul karya ilmiah ini adalah.

“Pengaruh Penggunaan Hp Android Terhadap Perkembangan Aspek

Kognitif Siswa Pada Paud TK Negeri Kukding Okpol Oksibil”.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang bertujuan eksploratif, menggali suatu hal atau permasalahan yang sedang diteliti. Bertujuan untuk pengembangan, dimana peneliti ingin mengembangkan teori, pandangan ilmiah tertentu menjadi lebih luas sebagai sarana pemecahan berbagai masalah di masyarakat.

Sementara itu, tujuan khusus adalah tujuan yang lebih spesifik. Biasanya di dalam tujuan khusus ini menggunakan kata-kata operasional sehingga lebih jelas untuk dicapai. Tujuan khusus pada hakikatnya menjelaskan mengenai tujuan umum. Berikut adalah tujuan umum di dalam suatu penelitian:

1. Mengembangkan studi, yang mana biasanya peneliti akan mengembangkan berbagai teori mengenai pandangan ilmiah tertentu sehingga studi yang dilakukan lebih luas. Akhirnya, penelitian tersebut menjadi sarana memecahkan masalah yang terjadi.
2. Penelitian bertujuan eksploratif atau menggali suatu hal atau permasalahan yang sedang diteliti.
3. Sebagai sarana untuk mencari dan menemukan berbagai pengetahuan yang dapat dimanfaatkan langsung di dalam kehidupan, atau yang juga biasa disebut sebagai *applied research*.
4. Menguji atau memverifikasi suatu topik atau permasalahan yang hasilnya dapat memperkuat teori atau pandangan tertentu, atau bahkan dapat menolak hasil teori atau pandangan tertentu.

Jadi peneliti khusus melakukan penelitian tentang tujuan pengaruh Penggunaan HP Android Terhadap Perkembangan Aspek Kognitif Siswa Pada Paud TK Negeri Kukding Okpol Oksibil.

Metode penelitian kualitatif dilakukan karena peneliti ingin mengeksplor fenomena-fenomena yang tidak dapat dikuantifikasikan yang bersifat deskriptif seperti proses suatu langkah kerja, formula pengertian-pengertian tentang suatu konsep yang beragam, karakteristik suatu barang dan jasa, gambar-gambar, gaya-gaya, tata cara suatu budaya, model fisik suatu artefak dan lain sebagainya.³ Selain itu, Sugiyono juga mengemukakan penelitian kualitatif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci.⁴

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata, penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Selain itu, penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variabel-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Teori Pengaruh Hp Android

Dalam hidup bermasyarakat, orang yang tidak pernah berkomunikasi dengan orang lain akan terisolasi dari masyarakatnya. Pengaruh terisolasi ini akan menimbulkan depresi mental yang pada akhirnya membawa orang kehilangan keseimbangan jiwa. Oleh sebab itu menurut Dr. Everett Kleinjan dari East West Center Hawaii dalam buku yang ditulis oleh Hafied Cangara, komunikasi sudah merupakan bagian kekal dari kehidupan manusia seperti halnya bernafas. Sepanjang manusia selama hidup maka ia perlu berkomunikasi. Oleh karena itu banyak pakar menilai bahwa komunikasi adalah suatu kebutuhan yang sangat fundamental bagi seseorang dalam kehidupan bermasyarakat.⁵

Penggunaan hp di sekolah dapat memberi pengaruh positif dan pengaruh negatif karena anak-anak sekarang beda dengan anak-anak zaman dulu sekitar pada tahun 2001 sampai dengan 2007 hp jarang di gunakan orang-orang tertentu saja mereka pegang maka anak-anak belajar fokus di sekolah maupun di rumah karena waktu itu belum berkembang anak-anak dari rumah ke pada saat itu menggunakan hp nokia saja,

³ Aan Komariah dan Dajam'an Satori, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung : Alfabeta, 2011), hlm. 23

⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D, (Bandung : Alfabeta, 2010), hlm. 9

⁵ Hafied Cangara, Pengantar Ilmu Komunikasi, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), Cet. VI, h. 1.

sekolah setelah pulang sekolah langsung ke rumah, tahun 2008 ke atas mulai berkembang berbagai macam hp termasuk hp android maka anak-anak sekarang hampir semua orang miliki yang tidak sekolah saja bisa miliki hp sendiri apa lagi yang sekolah sebagai berikut: a. Dampak negatif adalah anak-anak masuk sekolah tidak matikan hp dan mereka sambil sms dan tidak fokus pada pelajaran a) Tidak serius dalam belajar b) Konsentrasinya terganggu c) Prestasinya turun.

Dampak positif Bagi siswa yang tidak menyalahgunakannya akan mempermudah baginya dalam mengakses informasi berkaitan dengan materi pelajaran yang di ajarkan, dan tentunya dapat memicu prestasinya di sekolah. 3. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa disini, seperti faktor lingkungan, pergaulan, dukungan orangtua, dan latar belakang keluarga. Lingkungan dalam hal ini adalah lingkungan sekolah, masyarakat, dan juga keluarga. Faktor pergaulan tentang kebebasan dalam bergaul dan berperilaku dan termasuk didalamnya tentang penyalahgunaan hp yang mengakibatkan siswa acuh tak acuh dengan tanggung jawabnya sebagai pelajar, baik di sekolah maupun di rumah. 4. Dari sebagian besar siswa yang berprestasi itu adalah siswa yang patuh dan mendapat perhatian yang baik dari orang tuanya, memiliki pergaulan yang bagus serta tidak pernah kami dengan melanggar aturan di sekolah terutama tentang penyalahgunaan hp itu sendiri. Adapun siswa yang kurang berprestasi yaitu siswa yang selalu melanggar aturan terutama tentang penyalahgunaan hp di sekolah bahkan dikelas, bergaul secara bebas dengan teman-teman preman pasar, dan mereka yang tidak serius dalam pelajarannya. Sebagian dari mereka selalu membuat onar di sekolah, bertengkar dengan temannya bahkan mengganggu temannya yang sedang belajar, dan sebagian lainnya memiliki latar belakang keluarga yang tidak mendukung.

Penggunaan media pembelajaran adalah sesuatu yang penting agar proses belajar tidak terlalu abstrak dan memiliki variasi. Media adalah sebuah komponen-komponen berbagai jenis yang digunakan di dalam lingkungan peserta didik sebagai alat bantu untuk merangsang kemampuan-kemampuannya di kegiatan pembelajaran (Purba et al., 2020, p. 8).

Penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan berbagai macam aspek sehingga tujuan pembelajaran menjadi terarah dengan baik. Gagne & Briggs (Rodhatul, 2009, p. 2) mengungkapkan secara implisit media pembelajaran meliputi alat-alat yang secara fisik dapat digunakan sebagai pendukung dalam penyampaian pesan atau isi materi pelajaran yang meliputi buku-buku, video, tape recorder, film, slide, gambar, komputer, televisi, dan grafik. Penggunaan media pembelajaran harus selaras dengan materi pelajaran yang akan dilaksanakan. Pemilihan media pembelajaran yang selaras dengan materi pelajaran akan membuat proses kegiatan pembelajaran berjalan efisien dan efektif. Selain itu, dalam pemilihan media harus memperhatikan beberapa aspek yaitu tujuan penggunaan, sasaran penggunaan media, karakteristik media, waktu, biaya, dan ketersediaannya (Falahudin, 2014, p. 111).

Telepon genggam sering disebut (HP) atau telepon selular adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (portabel, mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel.

b. HP Android Sebagai Alat komunikasi

Handphone merupakan sebuah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar secara konvensional yang mudah dibawa dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon yang menggunakan kabel. Handphone telah menjadi peralatan komunikasi yang sangat penting dan mudah, baik piranti kerasnya

(hardware) berupa pesawat telepon maupun piranti lunak (software) berupa chip dan pulsa.

Bentuk paling umum dari komunikasi manusia adalah saat seseorang berbicara pada orang lain. Dalam hal ini elemen yang terpenting dalam komunikasi adalah pengirim dan penerima. Menurut Azies dan Alwasilah dalam (Deni Darmawan 1996) aktivitas manusia yang disebut komunikasi merupakan fenomena rumit dan terus-menerus berubah. Walaupun demikian, ada beberapa ciri yang dapat ditemui pada sebagian komunikasi.

Menurutnya, bila dua orang atau lebih terlibat dalam suatu komunikasi, tentu mereka melakukan komunikasi karena beberapa alasan. Mereka ingin mengatakan sesuatu. Maksudnya, dalam sebagian besar komunikasi, orang mempunyai pilihan apakah dia akan berbicara atau tidak. Mereka mempunyai tujuan komunikatif. Pembicara mengatakan sesuatu karena menginginkan sesuatu terjadi akibat dari apa yang mereka katakan. Mereka memilih kode dari bahasa yang dimiliki. Untuk mencapai tujuan komunikasinya, mereka dapat memilih kata-kata yang tepat untuk tujuan tersebut.⁶

Menurut Cherry dalam Stuart istilah komunikasi berpangkal pada, perkataan latin. *Comunis* yang artinya membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antar dua orang atau lebih. Komunikasi juga dari akar kata bahasa latin *Communico* yang artinya membagi. Sebuah definisi yang dibuat oleh kelompok sarjana komunikasi yang mengkhususkan diri pada studi komunikasi antar manusia (*human communication*) bahwa:

Komunikasi adalah suatu proses transaksi yang menghendaki orang-orang mengatur lingkungannya dengan (1) membangun hubungan antar sesama manusia, (2) melalui penukaran informasi, (3) menguatkan sikap dan tingkah laku orang lain, serta (4) berusaha mengubah sikap dan tingkah laku itu.

Jadi, dari pengertian di atas, alat komunikasi handphone dapat diartikan suatu barang atau benda yang dipakai sebagai sarana komunikasi baik itu berupa, lisan maupun tulisan, untuk penyampaian informasi atau pesan dari suatu pihak ke pihak lainnya secara efektif dan efisien karena perangkatnya yang bisa dibawa kemana-mana dan dapat dipakai dimana saja.

c. HP Android Sebagai Alat Belajar

Sebagai alat komunikasi, hp memberikan manfaat bagi anak-anak tapi anak-anak tidak mengerti penggunaannya untuk melakukan komunikasi jarak jauh dan hp tersebut juga bisa digunakan sebagai hiburan bagi sebagian orang yang memiliki handphone fungsi tambahan selain untuk komunikasi jarak jauh berupa alat untuk memotret, merekam, permainan, Mp3, mendengarkan radio, menonton televisi bahkan layanan internet. Namun di samping alat komunikasi hp memberikan manfaat Hp juga mempunyai aspek yang merugikan bagi kehidupan manusia. Apabila dicermati hp bukan lagi alat komunikasi yang dimiliki oleh orang tua dan orang dewasa saja akan tetapi hp tersebut sudah menjelajah di kalangan anak-anak khususnya para pelajar. Tidak jarang dijumpai para siswa membawa hp saat pergi ke sekolah dan sering juga dijumpai siswa ngobrol dan berbincang dengan menggunakan hp sampai bermenit-menit bahkan sampai berjam-jam, salah satu sebabnya dikarenakan biaya telepon cukup murah yang ditawarkan oleh operator telepon dan hal tersebut bisa saja akan mengganggu aktivitas belajar siswa dan juga sebagai masalah siswa dalam menggapai prestasinya.

⁶ Darmawan, Deni. Dkk, 2006. Dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bandung: UPI PRSS

d. Perkembangan Aspek Kognitif Siswa

Tujuan belajar kognitif untuk memperoleh fakta atau ingatan, pemahaman, aplikasi dan kematangan berpikir analisis, sistematis dan evaluasi. Tujuan belajar afektif untuk memperoleh sikap, apresiasi, karakteristik, dan tujuan psikomotorik untuk memperoleh keterampilan fisik yang berkaitan dengan keterampilan gerak maupun keterampilan ekspresi verbal dan non verbal.

Gaya hidup saat ini yang bisa dikategorikan sangat modern sangat menentukan kehidupan para manusia. Diera sekarang segala hal dapat dikerjakan dengan mudah dan praktis. Hal ini merupakan dampak yang di timbulkan oleh munculnya berbagai variasi teknologi informasi dan komunikasi yang sangat bermanfaat dalam mempermudah seluruh aspek kehidupan manusia.

Zaman sekarang ini manusia tidak bisa terlepas dari penggunaan teknologi informasi yang semakin berkembang dari hari ke haridan semakin canggih. Akses komunikasi semakin cepat dan tidak lagi dibatasi oleh ruang atau lokasi yang jauh. Tujuan awal diciptakanya teknologi informasi adalah untuk membantu pekerjaan manusia dalam segala hal dan bidang, akan tetapi beberapa periode ini penyalahgunaan teknologi semakin marak terutama dikalangan masyarakat muda atau akrab dikenal dengan remaja yang kelak akan menjadi penerus bangsa kita. Perkembangan teknologi informasi yang memengaruhi kondisi moral remaja dalah maraknya penggunaan internet dan telepon selular atau akrab disebut Hp.

Menurut Bernard, minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan melainkan timbul akibat partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Jadi jelas soal minat akan berkait dengan soal kebutuhan dan keinginan oleh karena itu yang penting bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa itu selalu butuh dan ingin terus belajar.

Handphone bukan lagi sekedar sarana komunikasi saja melainkan sebagai saran hiburan melalui suara, gambar, video, tulisan, game dan fitur fitur lainnya. Sehingga saat ini para remaja berlomba-lomba untuk mencari dan memiliki handphone dengan kriteria yang lebih baik lagi.

Hal tersebut berdampak negatif bagi remaja Indonesia dan mengarah pada perilaku hedonisme. Hedonisme adalah pandangan hidup yang menganggap bahwa orang akan menjadi bahagia dengan mencari kebahagiaan sebanyak mungkin dan sedapat mungkin menghindari perasaan-perasaan yang menyakitkan. Hedonisme merupakan ajaran atau pandangan bahwa kesenangan atau kenikmatan merupakan tujuan hidup dan tindakan manusia.

Menurut Muhibbin Syah dalam bukunya Psikologi Belajar menegaskan, bahwa “Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan. Proses belajar dapat diartikan sebagai tahapan perubahan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor yang terjadi dalam diri siswa. Perubahan tersebut bersifat positif dalam arti berorientasi ke arah yang lebih maju daripada keadaan sebelumnya.

Sedangkan menurut Oemar Hamalik, dalam bukunya Proses Belajar Mengajar, menyatakan “Belajar adalah suatu proses, belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan.

e. Memudahkan Jarak Jauh Dan Dekat

Penggunaan handphone memberikan manfaat, hp juga mempunyai aspek yang merugikan bagi kehidupan manusia. Apabila dicermati hp bukan lagi alat komunikasi yang dimiliki oleh orang tua dan orang dewasa saja akan tetapi hp tersebut sudah menjelajahi di kalangan anak-anak khususnya para pelajar. Tidak jarang dijumpai para

siswa membawa handphone saat pergi ke sekolah dan sering juga dijumpai siswa ngobrol dan berbincang dengan menggunakan hp sampai bermenit-menit bahkan sampai berjam-jam. Salah satu sebabnya dikarenakan biaya menelpon cukup murah yang ditawarkan oleh operator telepon dan hal tersebut bisa saja akan mengganggu prestasi belajar siswa. "Belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif .

Pengaruh hp yang terjadi pada komunikasi setelah menerima informasi atau pesan dapat disebut pengaruh. Pengaruh terhadap komunikasi berbeda-beda antara satu individu dengan individu lainnya. Menurut peneliti, proses komunikasi ditentukan oleh unsur-unsur komunikasi. Komunikasi memiliki seorang komunikator yang merupakan individu maupun kelompok yang tentunya memiliki informasi yang akan diberikan kepada komunikasi melalui berbagai media. Komunikasi juga mengalami pengaruh atas informasi yang diberikan. Jadi, berdasarkan paradigma Lasswell di atas komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikasi melalui media yang menimbulkan efek tertentu.

Everett M. Roger (1986:4) menilai peristiwa ini sebagai generasi pertama kecakapan manusia berkomunikasi sebelum mampu mengutarakan pikirannya secara tulisan. Usaha-usaha manusia berkomunikasi lebih jauh, terlihat dalam berbagai bentuk kehidupan mereka di masa lalu. Pendirian tempat-tempa pemukiman di daerah aliran sungai dan tepi pantai, dipilih untuk memudahkan mereka dalam berkomunikasi dunia luar dengan memakai perahu rakit dan sampan. Pemukulan gong di Romawi dan pembakaran api yang menggumpal asap di Cina adalah simbol-simbol komunikasi yang dilakukan oleh para serdadu di medan perang.

Handphone merupakan perangkat teknologi informasi yang sangat terkait dengan kebutuhan manusia. Berdasarkan paparan data Consumer Lab Ericsson, selain sebagai alat komunikasi, handphone memiliki fungsi lain. Riset tahun 2009, terdapat lima fungsi handphone yang ada di masyarakat. Handphone yang dulunya hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, kini pun telah berubah. Berikut persentase 5 fungsi handphone bagi masyarakat Indonesia: a. Sebagai alat Komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga = 65% b. Sebagai simbol kelas masyarakat = 44% c. Sebagai penunjang bisnis = 49% d. Sebagai pengubah batas sosial masyarakat = 36% e. Sebagai alat penghilang stress = 36%.⁴⁰

Hp merupakan salah satu alat komunikasi yang sering dipakai saat ini, mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa, dan orang tua. Pada awalnya handphone hanya untuk berkomunikasi saja, dengan seiring perkembangan zaman teknologi hingga bisa mengirim data dan menambah aplikasi yang disukai. Dewasa ini penggunaan media komunikasi merupakan kebutuhan pokok bagi individu, kelompok, maupun organisasi.

Pada saat ini, peranan handphone sudah menjadi kebutuhan primer sehari-hari. HP android adalah telepon genggam yang memiliki sistem operasi untuk masyarakat luas, fungsinya tidak hanya untuk SMS dan telepon saja tetapi pengguna dapat dengan bebas menambahkan aplikasi, menambah fungsi-fungsi atau mengubah sesuai keinginan pengguna. Dengan kata lain, telepon cerdas merupakan komputer mini yang mempunyai kapabilitas sebuah telepon. Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa telepon adalah sebagai alat yang dapat menelepon, sms dan chat jarak jauh dan dekat melalui sistem telekomunikasi.

Mengutip paradigma yang dikemukakan oleh Harold Lasswell dalam karyanya *The Structure and Function of Communication in Society* sebagaimana dikutip oleh

Werner J. Severin mengatakan bahwa cara yang baik untuk menjelaskan komunikasi ialah menjawab pertanyaan sebagai berikut: *Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?* (Siapa yang mengatakan dengan saluran apa kepada siapa dengan efek bagaimana?)

Jadi, menanyakan keadaan berdasarkan kata tanya melalui hp atau telepon.

- a) *Who* (Komunikator) Kommunikator adalah individu kelompok, organisasi, perusahaan maupun negara yang memiliki informasi dan akan mengkomunikasikan informasi yang ada dalam pemikiran komunikator kepada penerima pesan.
- b) *Says What* (Pesan) Pesan atau berita yang harus diinformasikan komunikator kepada komunikan. Pesan dapat berupa pesan verbal maupun pesan non verbal yang terkandung unsur-unsur nilai, perasaan, gagasan atau maksud dari komunikator tersebut. Simbol penting dalam komunikasi adalah kata-kata (bahasa) baik ucapan maupun tulisan.
- c) *In Which Channel* (Media) Media yaitu alat yang digunakan komunikator untuk menyampaikan pesan. Manusia berkomunikasi pada dasarnya menggunakan dua saluran, yaitu cahaya dan suara, walau kita juga dapat menerima pesan menggunakan kelima indera kita.
- d) *To Whom* (Komunikan) Komunikan atau yang kita sebut penerima pesan dapat kita sebut juga sebagai sasaran / tujuan. Komunikan akan memproses informasi tersebut untuk dijadikan menjadi gagasan
- e) *With What Effect* (Pengaruh) Pengaruh yang terjadi pada komunikan setelah menerima informasi atau pesan dapat disebut pengaruh. Pengaruh terhadap komunikan berbeda beda antara satu. Beberapa pendapat di atas maka penulis memberikan kesimpulan bahwa manfaat handphone terbesar yaitu sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga, sesuai dengan fungsi awalnya, dan selain fungsi di atas handphone tersebut bisa bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi dan untuk memperluas jaringan, dan handphone tersebut juga bisa sebagai penghilang stress karena berbagai feature handphone yang beragam seperti kamera, permainan, Mp3, video, radio, televisi bahkan jaringan internet seperti yahoo, facebook, twitter, dan lain-lain.

Sebagai makhluk sosial manusia senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainnya. Ia ingin mengetahui lingkungan sekitarnya, bahkan ingin mengetahui apa yang terjadi dalam dirinya. Rasa ingin tahu ini memaksa manusia perlu berkomunikasi. Proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan). Pikiran bisa merupakan gagasan, informasi, opini, dan lain-lain yang muncul dari benaknya. Perasaan bisa berupa keyakinan, kepastian, keragu-raguan, kekhawatiran, kemarahan, keberanian, kegairahan, dan sebagainya yang muncul dari lubuk hati. Komunikasi sebagai suatu proses dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu proses primer dan proses sekunder. Proses primer adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (symbol) sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, isyarat, gambar, warna, dan lainnya yang secara langsung mampu menerjemahkan pikiran atau perasaan komunikator kepada komunikan. Sedangkan komunikasi dalam proses sekunder, yaitu proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka penulis memberikan kesimpulan bahwa

Konsentrasi dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu gangguan dari dalam (internal) dan gangguan dari luar (eksternal). Sebab siswa tidak siap dalam menerima pelajaran, tidak fokus dan tidak konsentrasi dalam proses belajar dapat disebabkan siswa mengobrol atau bercanda dengan temannya ketika guru sedang menjelaskan, dan bisa juga disebabkan karena siswa asyik memainkan handphone yang mereka miliki ketika guru sedang menjelaskan pelajaran. Handphone adalah alat komunikasi, baik jarak dekat maupun jarak jauh dan merupakan alat komunikasi lisan atau tulisan yang dapat menyimpan pesan dan sangat praktis untuk dipergunakan sebagai alat komunikasi karena bisa dibawa kemana saja. Sebab itulah handphone sangat berguna untuk alat komunikasi jarak jauh yang semakin efektif dan efisien. selain perangkatnya yang bisa dibawa ke mana-mana dan dapat dipakai di mana saja.

f. Prestasi Belajar

Menurut Abdul Majid menyatakan "Belajar adalah suatu proses untuk membangun gedung. Anak-anak secara terus menerus membangun makna baru (pengetahuan), sikap, dan ketrampilan berdasarkan apa yang telah mereka ketahui mereka kuasai sebelumnya. Dalam buku Annisatul yang berjudul Strategi Belajar Mengajar juga disebutkan pengertian belajar yaitu suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti : 1.) Berubahnya pengetahuan 2.) Pemahaman sikap 3.) Pemahaman tingkah laku 4.) Ketrampilan 5.) Kecakapan 6.) Kemampuan 7.) Perubahan aspek lain yang ada pada individu. Dari uraian diatas mengenai pengertian belajar secara sederhana dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha untuk mengubah tingkah laku dalam rangka pemuasan kebutuhan berdasarkan pikiran, pengalaman dan latihan.

Prestasi belajar itu merupakan berasal dari dua kata yaitu prestasi dan belajar. Maka kita berikan dahulu pengertian masing-masing kata agar nanti kita dapat memberikan kesimpulan tentang prestasi belajar. WJS. Poerwadarminta yang ditulis oleh Syaiful Bahri Djamarah berpendapat bahwa prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan dan sebagainya).

Prestasi belajar menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah "penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru"

Dari definisi di atas, dapat diambil unsur-unsur yang penting dalam pengertian prestasi adalah: a. Prestasi merupakan hasil dari suatu pekerjaan yang mengandung pengertian bahwa prestasi diperoleh setelah individu menyelesaikan suatu pekerjaan. b. Prestasi diperoleh melalui keuletan kerja, yaitu bahwa prestasi hanya diperoleh setelah individu benar-benar berusaha semaksimal mungkin dengan harapan mencapai hasil yang memuaskan Sebagaimana pendapat Anton yang di kutip oleh Anissatul Mufarokah dalam bukunya. Menurut Anton, belajar adalah : Berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. batasan ini sering terlihat pada kenyataan sekolah bahwa guru berusaha memberikan ilmu sebanyak mungkin dan murid giat melakukannya. Sedangkan belajar menurut Usman adalah perubahan kelakuan berkat pengalaman dan latihan.

Prestasi belajar menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Sedangkan menurut Agoes Dariyo memberikan batasan tentang prestasi belajar bahwa "prestasi belajar adalah hasil pencapaian yang diperoleh seorang pelajar (siswa) setelah mengikuti ujian dalam suatu pelajaran tertentu. Prestasi belajar diwujudkan dengan laporan nilai yang tercantum pada buku rapor atau KHS".

Prestasi belajar atau hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.

Soedijarto dalam bukunya Purwanto menjelaskan bahwa : Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Purwanto memberikan pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena seseorang mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Seperti yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya bahwa belajar dilakukan untuk mengusahakan perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dari individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar.

Secara harfiah prestasi di artikan sebagai hasil yang dapat dicapai (dilakukan dan di kerjakan). Hasil belajar adalah perubahan kemampuan belajar siswa dalam hal penguasaan materi yang telah dipelajari sesuai dengan tujuan pembelajaran yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka peneliti memberikan kesimpulan bahwa prestasi belajar adalah hasil belajar diperoleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran yang akan berdampak pada perubahan perilaku siswa. Dari pengertian di atas dapat diambil pengertian bahwa prestasi belajar seseorang merupakan gambaran dari kemampuan yang sebenarnya dari orang yang bersangkutan. Adapun prestasi belajar yang ideal dituntut memenuhi 3 aspek sekaligus yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Lebih-lebih mengenai penentu prestasi belajar dengan test kemampuan pengetahuan dan ketrampilan tetapi pengamalan sikap dan tingkah laku keagamaan yang mencerminkan pribadi yang beragama itu juga lebih penting.

KESIMPULAN

Penggunaan HP Android oleh anak-anak dapat memiliki dampak negatif atau merugikan pada perkembangan kognitif para siswa. Gangguan digital dapat mengganggu kemampuan konsentrasi, perkembangan Bahasa, dan kemampuan berpikir kritis. Namun, dengan batasan yang tepat dan kegiatan yang merangsang perkembangan kognitif, dampak negative ini dapat dikurangi.

Penting bagi orang tua dan pendidik untuk memahami dampak dari penggunaan Hp Android pada perkembangan kognitif anak dan mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk melindungi mereka dari dampak negative tersebut. Tugas orang tua adalah mendidik, melatih, dan menjaga anak dengan baik agar tidak mudah dipengaruhi oleh perkembangan teknologi terutama main HP, nonton youtube, main game dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- A..Zambrana, “Pengertian Handphone”, [www. Mokletrpl2.Blogspot.com](http://www.Mokletrpl2.Blogspot.com), 23 Desember 2010.
- Aan Komariah dan Dajam’an Satori, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 23
- Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja
- Agoes Dariyo, *Dasar-dasar Pedagogik Modern* (Jakarta: PT. Indeks, 2013), 89.
- Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Pedomam Ilmu Jaya, 1996), Cet ke-II
- Anissatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Sukses Offset, 2009), 12
- Darmawan, Deni. Dkk, 2006. *Dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung:

- UPI PRSS,
- Deny Koesoema A, Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak di Zaman Global, Jakarta: Grasindo, 2007, 182.
- Everett M. Roger (1986:4), dalam Darmawan, Deni. Dkk, 2006. Dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bandung: UPI PRSS
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya*, 1(4), 104–117.
- Franz Magnis-Suseno, Etika Dasar; Masalah-masalah pokok Filsafat Moral, (Yogyakarta: Kanisius, 1987), h. 114
- H.B. Sutopo, Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret. 2006), hlm. 60.
- Hafied Cangara, Pengantar Ilmu Komunikasi, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2007), Cet. VI, h. 1.
- Hafied Cangara, Pengantar Ilmu Komunikasi. (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2007) Cet.VI, hlm. 19
- J.L.Ch. Abineno . 1981, Utusan yang Setia – Mengenang Hidup dan Karya Pelayanan. BPK Gunung Mulia.
- J.Moleong, Lexy.2014. Metode Penelitian Kualitatif , Edisi Revisi. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Martin Cooper, 1973. Sejarah HP telepon genggam seluler handphone pertama dan orang pertama yang melakukan panggilan dengan prototipe ponsel genggam seluler. Meity Taqdir Qodratillah, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2011), 427.
- Moh. Uzer Usman, Menjadi Guru Profesional, (Bandung : PT. Remaja Rosda Karya, 1994), h. 22
- Muhibbin Syah, Psikologi Belajar, (Bandung: PT. Raja Grafindo Persada, 2009), Cet. IV, hal.6
- Mutmainna Cendi, 2016. Pengaruh Penggunaan handphone terhadap prestasi Belajar Siswa Madrasah Aliyah Taman Pendidikan Islam, Bontoala Kota Makassar
- Nana Syaodih Sukmadinata, Metode penelitian Pendidikan, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 73
- Oemar Hamalik, Proses Belajar Mengajar, (Bandung:Bumi Aksara, 2011), Cet. XI, h. 29
- Onong Uchyana Effendi, Ilmu Komunikasi : Ilmu dan Prakteknya (Bandung: Rosdakarya, 2011),10.
- Piaget, Jean & Inhelder, Barbel. Psikologi Anak. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 1969.
- Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi,. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). hal. 172
- Sulistyo Basuki, Dasar-Dasar Teknologi Informasi, (Jakarta : Universitas Terbuka. Depdikbud, 1998), Cet. 1, h. 35
- Sutrisno Hadi, Statistik II, (Yogyakarta: UGM Press, 1986), h. 131.
- Syaiful Bahri Djamarah, Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), 20.
- Uswatun, Dampak Positif dan Negatif HP bagi Pelajar, di akses dalam www.edukasi.kompasiana.com diakses pada tanggal 07 Januari 2025.
- Werner J. Severin, dan James W. Tankard.Jr,Teori Komunikasi (Jakarta: Kencana, 2012), 55.
- www.Dewalangit.com. Fungsi Handphone bagi Masyarakat Indonesia .Diakses pada tanggal 02 Januari 2025, Yuli, Penelitian Pendidikan Matematika., hal. 68

Zaki Baridwan, *Intermediate Accounting* (Yogyakarta: Universitas Gajah Mada, 2010), 83.

Zulrizka Iskandar, *Psikologi Lingkungan*, (Bandung: Refika Aditama) hal 18