

UPAYA MENGATASI PERILAKU *PHUBBING* DENGAN MENGGUNAKAN TANGRAM MATEMATIKA PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Rahmi Hayati¹, Jasmaniah²

¹²Dosen FKIP, Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Al Muslim, Indonesia

Alamat email: hayatirahmi@yahoo.com¹, jasmaniah64@gmail.com²

ABSTRAK. Kurangnya pengawasan orangtua serta guru dalam pemanfaatan teknologi, terutama *smartphone* menyebabkan terjadinya *phubbing* pada siswa sekolah dasar. *Phubbing* sendiri merupakan kejadian negative pada anak dimana siswa terlalu focus pada gadget dan menjadi anti sosial atau mengabaikan interaksi langsung face to face. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah *phubbing* pada anak usia Sekolah Dasar yaitu membekali anak dengan pendidikan yang cukup. Salah satunya dengan memanfaatkan tangram matematika. Anak usia Sekolah Dasar bisa dibekali dengan mainan edukasi seperti penggunaan tangram matematika. Manfaat Tangram dalam pelajaran matematika yaitu untuk mengembangkan kreativitas, menguji keterampilan, daya pikir anak dan mengenalkan bentuk bidang datar kepada anak-anak dan cocok digunakan sebagai media belajar sehingga dapat mengurangi *Phubbing*.

Kata Kunci: *Phubbing*; Tangram Matematika; Sekolah Dasar

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sangat memudahkan manusia terutama dalam bidang komunikasi seperti adanya *smartphone* ataupun telepon genggam yang canggih lainnya menjadi trend dan gaya hidup warga Indonesia. Mulai dari anak-anak, remaja dan dewasa sudah terbiasa menggunakan *smartphone*. *Smartphone* adalah telepon pintar yang bisa dimanfaatkan seperti computer. Aplikasi yang ada di *smartphone*, tidak hanya digunakan untuk menelpon saja. Dengan dilengkapi akses internet dan bisa dibawa kemana-mana, seseorang bahkan merasa menggenggam dunia ketika *smartphone* ada di tangannya.

Seiring dengan kemajuan teknologi dan perkembangan zaman yang semakin modern, cara berkomunikasi antar individu mengalami perubahan. Maka pada era digital seperti sekarang ini orang tidak lagi harus bertemu dengan lawan bicara untuk menyampaikan pesan, karena alat komunikasi seperti ponsel maupun *smartphone* menjadi perangkat yang mampu mengantarkan pesan tersebut dalam hitungan detik. Dalam hal ini media massa yang mengalami perubahan, karena *smartphone* masuk ke dalam media massa dalam kajian

ilmu komunikasi.

Penggunaan *smartphone* yang berlebih dapat menyebabkan efek yang buruk yang dapat mengganggu aktifitas individu pada kesehariannya, oleh karena itu, dibutuhkan kontrol diri yang baik sehingga individu dapat membatasi diri dari penggunaan *smartphone* yang berlebih dan menghindari efek buruk dari penggunaan *smartphone*. Selain itu, kontrol diri adalah merupakan salah satu aspek dari kecanduan *smartphone*. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *smartphone* adalah tingkat pencarian sensasi yang tinggi, tingkat *self esteem* yang rendah, kepribadian esktraversi yang tinggi, dan kontrol diri yang rendah.

Youarti (2018) berpendapat bahwa seseorang sering lupa akan dampak negatifnya, contohnya adalah apa yang disebut dengan perilaku *Phubbing*. *Phubbing* adalah sebuah kata singkatan dari *phone* dan *snubbing*, dan digunakan untuk menunjukkan sikap menyakiti lawan bicara dengan menggunakan *smartphone* yang berlebihan. Seseorang dengan perilaku *phubbing* terindikasi menyakiti orang lain dengan pura-pura memperhatikan saat diajak

berkomunikasi, tetapi pandangannya sebentar-sebentar tertuju pada *smartphone* yang ada di tangannya.

Hasil penelitian Amelia (2019) menunjukkan bahwa mahasiswa mengetahui *phubbing* sebagai fenomena dimana seseorang seseorang lebih banyak berkulat dengan *handphone* dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Durasi penggunaan internet sehari mulai dari 5 jam sampai hampir 24 jam. *Phubbing* yang terjadi di kalangan mahasiswa dikarenakan keinginan agar tetap *update* informasi dan kejadian yang berlangsung, hiburan, dan juga menunjukkan kegiatan atau capaian diri sendiri. Pengaruh lingkungan sosial dan tuntutan lingkungan akademik mendorong penggunaan *smartphone* setiap saat. Sebagian mahasiswa mengalami gangguan kesehatan fisik (lelah, mata pedih, pusing, mual) dan tanda gangguan kesehatan mental (sedih, depresi, hilang percaya diri) akibat penggunaan *smartphone* yang tidak tepat. Perlu adanya upaya edukasi kepada mahasiswa mengenai penggunaan internet secara bijak sehingga mencegah perilaku *phubbing* dan dampaknya. Selain itu juga, perlu dipelihara kegiatan akademis maupun kegiatan mahasiswa yang dilakukan melalui interaksi secara langsung dibandingkan melalui internet.

Pada sisi lain, dampak dari kemajuan IPTEK, secara tidak sadar kita telah diperbudak oleh teknologi. Kita menjadi lebih individual dengan adanya “teman bermain” yang setia, dan menjadi gelisah atau sedih karena jauh dari *smartphone*. Memang secara garis besar *smartphone* merupakan alat komunikasi yang moderen, tetapi kita juga harus tahu alat ini bisa menjadi musuh bagi kita, terutama anak-anak. Dampak positif yang didapatkan anak adalah ilmu tentang teknologi yang bisa menambah pengetahuannya, tetapi di samping itu juga dampak negatif berupa sikap ketagihan dengan barang tersebut dan bisa lupa dengan tugas utamanya. Bahkan ada beberapa anak yang sudah lebih dahulu mendewasakan diri karena

melihat informasi yang tidak layak dilihat oleh anak seumur itu Sayangnya, dengan segala kemudahan yang ditawarkan, seseorang sering lupa akan dampak negatifnya, contohnya adalah apa yang disebut dengan perilaku *Phubbing*. *Phubbing* adalah sebuah kata singkatan dari *phone* dan *snubbing*, dan digunakan untuk menunjukkan sikap menyakiti lawan bicara dengan menggunakan *smartphone* yang berlebihan. Seseorang dengan perilaku *phubbing* terindikasi menyakiti orang lain dengan pura-pura memperhatikan saat diajak berkomunikasi, tetapi pandangannya sebentar-sebentar tertuju pada *smartphone* yang ada di tangannya. *Phubbing* jika dilakukan sekali dua kali mungkin masih bisa ditolerir bagi pasangan atau teman, namun jika konsisten dilakukan berisiko merusak kualitas hubungan.

Generasi remaja saat ini, yang paling berpotensi melakukan *phubbing*. Karena generasi ini termasuk generasi yang sangat akrab dengan *smartphone*. Yusnita (2017) menyatakan bahwa Perilaku *phubbing* terjadi karena adanya penggunaan atau ketergantungan pada *smartphone* yang berlebihan dan berdampak pada interaksi sosial manusia sehari-harinya. Selain itu, dampak dari *phubbing* ini tidak hanya terjadi pada orang dewasa, melainkan juga terjadi pada anak usia sekolah dasar. Fenomena *Phubbing* telah mempengaruhi anak usia Sekolah dasar. Mereka berpikiran, tanpa *handphone* akan dianggap ketinggalan zaman. Dan sekarang tidak sedikit anak yang menyalahgunakannya. Sebagai contoh banyaknya anak yang menggunakan untuk membuka situs-situs porno. Bila perlu dari pihak sekolah juga harus lebih mengawasi atau meminimalisasi dampak buruknya. Orangtua juga dapat membantu anak dalam pemakaian *smartphone* atau gadget, misalnya dengan memberi perhatian yang lebih, mendampingi anak ketika berada di rumah atau lingkungan rumah.

Dampak gadget pada anak yang terasa paling nyata adalah penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. Anak yang terlalu

asyik bermain dengan gadget menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sehingga tidak memahami etika bersosialisasi. Selain dampak pada perkembangan kecerdasan, dampak gadget pada perkembangan anak juga berpengaruh pada perkembangan mata anak. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan gadget secara berlebihan dapat memperberat kerja otot mata dalam mengatur fokus, dan menimbulkan ketegangan mata. Hal ini dapat mempercepat timbulnya kelainan miopia (mata minus) pada anak-anak. Oleh karena itu, ada baiknya sering-sering memeriksakan kesehatan mata anak, untuk mengetahui dampak penggunaan gadget secara berlebihan pada mata.

Peran orang tua dalam dunia pendidikan sangat penting demi terciptanya lingkungan pendidikan yang positif serta mendukung anak untuk belajar secara efektif. Di zaman yang serba internet ini, peran orang tua dalam pengawasan pun menjadi hal yang sangat penting.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah *phubbing* pada anak usia Sekolah Dasar yaitu membekali anak dengan pendidikan yang cukup. Salah satunya dengan memanfaatkan tangram matematika. Tangram ialah permainan yang paling tua yang dikenal dalam matematika. Tangram berasal dari bahasa mandarin '*qi qiao ban*' sedangkan secara harfiah berarti 7 papan keterampilan yaitu suatu puzzle yang terdiri dari tujuh keping bangun datar disebut *tans*. Tangram ialah salah satu jenis puzzle yang paling populer di dunia.

Aturan dasar bermain adalah dengan cara menghubungkan sisi-sisi ketujuh tangram (semua tangram harus digunakan) dan tiap tangram tidak boleh saling tumpang tindih. Kemampuan tertentu tidaklah dibutuhkan untuk bisa bermain tangram cukup dengan kesabaran, waktu dan imajinasi tiap orang akan dapat memecahkan cara membentuk sesuatu atau menciptakan model imajiner baru. Balok-balok tangram bisa dibeli atau dapat juga dibuat sendiri dengan mudah. Alat-alat yang dibutuhkan hanyalah

selembar kertas dan gunting. Cara membuatnya: Ambil kertas lipat yang persegi empat (kalo bukan persegi empat mesti dibuat persegi empat dulu) lalu digunting.

Manfaat Tangram dalam pelajaran matematika yaitu untuk mengembangkan kreativitas, menguji keterampilan, daya pikir anak dan mengenalkan bentuk bidang datar kepada anak-anak dan cocok digunakan sebagai media belajar, Dunia anak ialah dunia bermain yaitu dunia yang penuh dengan spontanitas dan menyenangkan. Sesuatu akan dilakukan oleh anak dengan penuh semangat apabila terkait dengan suasana yang menyenangkan. sudah selayaknya dalam pengajaran matematika dilakukan suatu inovasi dan tentunya anak-anak didik menjadi senang sehingga bahaya *phubbing* dapat dicegah sedini mungkin.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif bertujuan memperoleh gambaran seutuhnya mengenai suatu hal menurut pandangan manusia yang diteliti. Penelitian kualitatif dapat menjangkau informasi yang menggambarkan keadaan sesungguhnya mengenai perilaku *phubbing* pada siswa sekolah dasar. Moleong (2013) menyatakan penelitian kualitatif bertujuan memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik dan deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

Adapun lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri 4 Bireuen pada Tahun 2019. Siswa yang sasaran penelitian adalah siswa kelas V. Siswa diberikan informasi dan dilakukan observasi mengenai penggunaan tagram matematika, selanjutnya diberikan angket untuk mengetahui perilaku *phubbing* siswa sekolah Dasar. Peneliti memilih Subjek penelitian yaitu 4 orang siswa untuk diwawancarai pada hari berikutnya. Wawancara dilakukan dengan menggunakan lembar pedoman wawancara. Ketika wawancara, orangtua subjek juga turut dilibatkan supaya

dapat memberikan informasi, sehingga perilaku phbbing dapat diatasi.

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan selama penelitian. Adapun instrumen penelitian ini berupa lembar observasi, catatan lapangan, angket, dan pedoman wawancara. Untuk mengetahui ketergantungan siswa terhadap smartphone digunakan angket dan pedoman wawancara.. Untuk melihat keefektivan penggunaan tangram digunakan intrumen berupa lembar observasi, catatan lapangan.

Pengecekan keabsahan data bertujuan untuk melihat apakah data yang telah diperoleh sudah dapat dikatakan valid dan reliabel. Data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan peneliti dengan data sesungguhnya yang terjadi pada obyek penelitian. Data yang reliable apabila dua orang atau lebih peneliti melakukan penelitian dalam obyek yang sama dalam waktu yang berbedatetapmenghasilkan data yang sama.

Moleong (2013) menyatakan pengujian keabsahan data sebagai berikut :

Tabel 2.1 Pengujian Keabsahan Data

Kriteria	Teknik Pemeriksaan
Kredibilitas (derajat kepercayaan)	1. Perpanjang keikutsertaan 2. Ketekunan pengamatan 3. Pengecekan sejawat 4. Kecukupan referensi 5. Kajian kasus negatif 6. Pengecekan anggota 7. Triangulasi
Kepastian	8. Uraian rinci
Kebergantungan	9. Auditing

1) Perpanjang Keikutsertaan

Perpanjang keikutsertaan adalah bertujuan untuk mendapatkan data yang benar-benar seperti yang diharapkan. Memperpanjang keikutsertaan peneliti dengan informan dapat memudahkan peneliti untuk mendapatkan data yang semakin banyak dan semakin akurat.

2) Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan bertujuan untuk memperoleh keabsahan data yang lebih baik. Pada ketekunan pengamatan diharapkan peneliti menggunakan semua pancaindra termasuk pendengaran, perasaan, dan insting peneliti.

3) Pengecekan Melalui diskusi

Diskusi dengan berbagai kalangan yang memahami masalah penelitian akan memberikan informasi yang bearti kepada peneliti, dari diskusi juga diharapkan akan menghasilkan pandangan kritis terhadap hasil penelitian, mengembangkan langkah berikutnya serta adanya pandangan-pandangan lain sebagai pembanding.

4) Kecukupan Referensi

Keabsahan data hasil penelitian juga dapat dilakukan dengan memperbanyak referensi yang dapat menguji dan mengoreksi hasil penelitian yang telah dilakukan, baik referensi yang berasal dari orang lain maupun referensi yang diperoleh selama penelitian seperti gambar video, rekaman mau catatan-catatan dilapangan.

5) Kajian Kasus Negatif

Kajian kasus negatif dilakukan dengan jalan mengumpulkan kasus-kasus yang terjadi pada saat penelitian dilaksanakan, dimana kasus-kasus tersebut tidak sesuai dengan yang diharapkan peneliti, sehingga data yang diharapkan tidak didapatkan, dari kajian kasus negatif ini peneliti harus mencari solusi penyelesaian.

6) Pengecekan Anggota

Pengecekan anggota pada prinsipnya adalah konfirmasi langsung dengan orang-orang yang terlibat langsung, menyatukan presepsi tentang data tertentu yang diperoleh dilapangan oleh peneliti dengan harapan kejelasan informasi akan menjadikan keabsahan data yang diperoleh semakin baik.

7) Triangulasi

Triangulasi adalah salah satu untuk menguji keabsahan data, triangulasi dapat dilakukan dengan cara triangulasi metode, triangulasi teori, triangulasi sumber data. Pada penelitian ini peneliti melakukan triangulasi waktu

dengan harapan melakukan triangulasi waktu akan didapatkan data yang valid dan reliable.

8) Uraian Rinci

Uraian rinci ini dimaksudkan untuk memberi penjelasan kepada pembaca dengan menjelaskan hasil penelitian secara rinci, logis dan rasional.

9) Auditing

Auditing dilakukan dengan tujuan untuk memeriksa ketergantungan dan kepastian data. Proses auditing dapat dilakukan dengan langkah-langkah yang disarankan oleh Halpern yaitu: pra-entri, penetapan hal-hal yang dapat diaudit, kespakatan formal dan penentuan keabsahan data.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Langkah awal yang akan dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan *phubbing* pada anak usia Sekolah Dasar adalah dengan menggunakan tangram matematika di SD Negeri 4 kabupaten Bireuen sebagai salah satu media untuk meningkatkan kreativitas, pola pikir dan kemampuan bersosialisasi sehingga perilaku *phubbing* berkurang. Karena yang terpenting adalah dalam tumbuh kembang anak peran lingkungan sangat menentukan dalam mengasah jiwa social melalui berbagai kegiatan. Penelitian ini dilakukan dikelas V dengan jumlah siswa 32 orang. Penelitian tentang tangram pada materi luas Bangun datar Pengambilan data dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan.

Pada pertemuan pertama peneliti memberikan motivasi dan apersepsi terhadap materi yang telah dipelajari pada materi sebelumnya. Peneliti mengenalkan tangram matematika kepada siswa.



Gambar 1.1 contoh tangram

Peneliti memberikan LKS 1 dan tangram kepada masing-masing kelompok dan menjelaskan apa yang harus dipelajari. Siswa

membuat persegi panjang dari potongan tangram yang telah diberikan dan melihat hubungan antara persegi dari tangram dan persegi panjang dari potongan tangram dan menyimpulkannya. Peneliti berkeliling dan membantu siswa yang kesulitan dalam menyusun tangram menjadi persegi panjang. Peneliti meminta siswa mengamati hubungan antar sisi persegi dan panjang diagonal pada persegi panjang dan lebar pada persegi panjang serta luas dari persegi dan luas dari persegi panjang. Peneliti meminta siswa untuk menyimpulkan kedua hubungan tersebut. Kegiatan pembelajaran ini dapat dikatakan berjalan dengan baik. Siswa sebelumnya belum begitu paham dengan tangram, setelah mengikuti pembelajaran sebagian siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam belajar karena dapat meningkatkan kreativitas dalam belajar.

Pada pertemuan kedua peneliti mengulas kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan pertama dan menarik kesimpulan. Kemudian menyampaikan materi apa yang akan dipelajari pada pertemuan kedua ini. Pada pertemuan kedua siswa akan mempelajari luas bangun jajargenjang dan segitiga. Siswa menyusun tangram menjadi persegi panjang, jajargenjang. Siswa melakukan langkah seperti pada LKS II, siswa antusias dan aktif menyusun potongan-potongan tangram menjadi persegi panjang, jajargenjang dan segitiga. Peneliti meminta siswa untuk mengamati persegi panjang yang terbentuk dengan jajargenjang dan persegi panjang dengan segitiga dari sisi-sisinya maupun luas bangun yang terbentuk disesuaikan dengan rumus luas masing-masing bangun. Pembelajaran pertemuan kedua berjalan lancar daripada pertemuan pertama. Hal tersebut terjadi karena siswa sudah lebih paham tentang penggunaan tangram. Para siswa senang dan semangat mencoba menyusun potongan tangram sesuai bentuk yang diinginkan. Mereka saling bekerja sama dan aktif. Dengan adanya tangram ini siswa lebih kreatif dan bertanggung jawab.

Pada pertemuan ketiga ini dilakukan wawancara terhadap subjek yang telah dipilih.

Subjek diwawancarai bersama orangtua menggunakan lembar pedoman wawancara. Berdasarkan keterangan dari siswa mereka senang adanya mainan edukasi seperti tangram matematika ini. Menurut siswa tangram melatih kreativitas dan pola pikir yang baik, bisa mengalihkan ketergantungan terhadap smartphone ketika berada dirumah. Menurut orangtua siswa, selama ini mereka membiarkan anak-anak bermain smartphone tanpa ada batasan. Orang tua kurang memantau batas penggunaan *smartphone* pada anaknya. Kurangnya mainan edukasi mengakibatkan ketergantungan pada *smartphone*. Selain itu orang tua juga dapat memberikan saran aktivitas menarik lain yang dapat dilakukan bersama-sama seperti berolahraga, memasak bersama, memancing, dll. Aktivitas tersebut tentunya dapat mengurangi *phubbing* pada anak.

Smartphone pada dasarnya punya banyak hal positif. Sebagai orang tua, salah satu peran yang dapat dilakukan adalah jangan bosan memberikan pendampingan mengenai dunia digital yang juga bisa menjadi tempat menggali ilmu. Anak-anak tidak disarankan memakai media sosial atau jejaring sosial lain sampai usianya 12 tahun. Anak-anak juga perlu dibekali mengenai risiko dan bahaya yang mengancam di internet, apalagi saat nanti sudah tumbuh sehingga tak lagi membutuhkan pengawasan orang tua saat memakai gadget.

Anak-anak perlu dibekali informasi mengenai keberadaan jejak digital sehingga tak boleh sembarangan beraktivitas di dunia maya. Sebaliknya, anak juga perlu tahu bahwa segala sesuatu yang ditemukan di internet pun harus disikapi dengan hati-hati dan bijak, terkait maraknya *hoax* dan sebagainya. Terakhir, jangan pernah bosan tekankan ke anak bahwa ia bisa curhat apa saja ke dirimu selaku orang tua, secara khusus terkait dengan hal-hal di internet dan dunia digital.

III. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan siswa merasa semangat belajar dengan adanya tangram matematika ini.

Kreativitas siswa dapat ditingkatkan sehingga dapat mengurangi *phubbing* pada siswa. Selain itu orang tua juga harus berperan aktif dalam memantau aktivitas anak-anak, mengalihkan pikiran anak dari *smartphone* dengan mainan lainnya yang lebih mengedukasi dan sesuai usia anak sekolah dasar, dengan demikian perilaku *Phubbing* dapat diminimalisir.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, T., Despitari, M., Sari, K., Putri, D., Oktamianti, P. and Agustina, A. (2019) "Phubbing, Penyebab Dan Dampaknya Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat". *E-Jurnal Ekologi Kesehatan*. ISSN: 1412-4025, Vol 18, No.2. [Online]. Tersedia: <https://ejournal2.litbang.kemkes.go.id/index.php/jek/article/view/1060> [06 Maret 2020]
- Moleong, J. (2013) . *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Yusnita, Y & Hamdani M. Syam. (2017). Pengaruh perilaku Phubbing terhadap penggunaan Smartphone berlebihan terhadap interaksi mahasiswa. *JIM FISIP*. Vol II, No.3. [Online]. Tersedia: <http://www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP/article/view/3662> [5 Maret 2020]
- Youarti, E.I & Hidayah Nur. (2012). Perilaku Phubbing sebagai karakter remaja generasi Z . *Jurnal Fokus Konseling*. ISSN:2356-2102, Vol IV, No.1. [Online]. Tersedia: <http://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/607725> [12 Maret 2020]

