

**PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* SEBAGAI MEDIA DAN
BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN PPKn UNTUK
MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA DI SMK NEGERI
1 PACET**

Muhamad Aria Putra Rahman¹, Sumarna², Tjeppy Sulaeman³

ariaputra346@gmail.com

sumarno.unsur@gmail.com

tjeppy@unsur.ac.id

Universitas Suryakencana

ABSTRAK

Artikel ini membahas mengenai penelitian yang dilakukan untuk mengetahui gambaran serta hasil yang didapatkan dari Penggunaan *smartphone* sebagai media dan bahan ajar dalam pembelajaran PPKn dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik penelitian observasi, wawancara, angket. Sampel penelitian adalah siswa SMK Negeri yang dipilih secara acak. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* sebagai media dan bahan ajar dalam pembelajaran PPKn memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. Siswa yang menggunakan *smartphone* memiliki kemandirian belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan *smartphone*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 1 Pacet, peneliti menemukan jawaban dari rumusan masalah yang sudah ditentukan sejak awal, yaitu penggunaan *smartphone* sebagai media dan bahan ajar dalam pembelajaran PPKn efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Kata Kunci : *Smartphone, PPKn, Kemandirian Belajar*

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya, kemajuan teknologi dan pengaruhnya dalam kehidupan adalah hal yang tidak dapat kita hindari, dikarenakan saat ini dapat kita lihat betapa kemajuan teknologi yang telah mempengaruhi gaya hidup dan perilaku peserta

didik, memang pengaruh kemajuan teknologi zaman dahulu dan di zaman sekarang berbeda, pada zaman dahulu teknologi belum seanggih zaman sekarang. tetapi perlu diketahui dalam hal ini terdapat dampak positif dan negatif akibat dari perkembangan zaman yang serba digital.

Penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran tidak bisa dipungkiri dapat memudahkan peserta didik dalam mengerjakan tugas khususnya pada saat ini menggunakan kurikulum merdeka dimana dalam proses berlangsungnya pembelajaran peserta didik boleh menggunakan *smartphone* yang tujuan utamanya sebagai media pembelajaran dan kemandirian pembelajaran peserta didik, terdapat dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dalam berbagai aspek.

Bagi dunia lapangan pendidikan, kemajuan teknologi telah membuka kesempatan yang sangat luas bagi peserta didik untuk memperoleh peluang meningkatkan pengetahuan masing-masing. Teknologi memungkinkan manusia belajar tanpa terikat oleh jarak dan waktu, seperti yang dikenal dengan sytem belajar jarak jauh (*distance learning*) menggunakan *smartphone*, serta bentuk-bentuk kegiatan belajar lain, baik formal maupun non formal.

Serta dengan adanya kemajuan teknologi tentu saja sangat menunjang dalam sistem pendidikan seperti dampak positif bagi peserta didik dapat membuka sajian materi yang ada pada *smartphone* dapat meningkatkan motivasi belajar, salah satunya peserta didik dapat membuka materi pembelajaran melalui buku digital akan tetapi ada dampak negatif yang ditimbulkan dengan adanya buku digital ini seperti peserta didik menjadi malas untuk datang ke perpustakaan yang disediakan sekolah untuk membaca buku yang tersedia dan memilih membaca buku digital, maksud dari dampak negatif ini adalah tidak semua peserta didik akan fokus untuk membaca buku digital walaupun ada beberapa peserta didik yang bisa fokus membaca buku digital ini, banyak hambatan dalam pelaksanaan membaca melalui buku digital, pada saat peserta didik membaca ada pesan whatsapp atau notifikasi lain yang menjadi penghambat dalam membaca digital.

Untuk melatih kreativitas peserta didik dalam pembelajaran melalui penggunaan *smartphoe* dapat menggunakan aplikasi canva yang didalamnya sudah terdapat banyak pilihan disain yang menarik, contoh bila guru memberikan tugas

individu atau kelompok untuk membuat sebuah infografis dengan judul gotong royong, peserta didik dapat dengan mudah memilih desain dan hanya tinggal menambahkan sedikit perubahan sesuai dengan imajinasi dan kreativitas.

Serta terdapat dampak negatif yang sangat fatal dari pengaruh penggunaan *smartphone* oleh peserta didik, khususnya penyalahgunaan internet dalam aspek pembelajaran dan aspek perilaku peserta didik, maksud dari penyalahgunaan internet dalam aspek pembelajaran yaitu peserta didik menjadi malas untuk belajar karena dengan menggunakan internet segala tugas apapun akan bisa dikerjakan tanpa perlu membaca buku sumber apalagi datang ke perpustakaan untuk membaca buku sumber, saat ini bisa memanfaatkan media digital dengan cara mempergunakan brosing google.

Untuk itu peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam memberikan penjelasan serta edukasi dalam menggunakan *smartphone*, agar peserta didik dapat mengetahui dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dalam penggunaan *smartphone* ini, melalui pembelajaran guru sebagai fasilitator diharapkan para siswa mampu mengikuti pembelajaran yang lebih familiar dan manusiawi dalam pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan agar terbentuk sosok siswa yang menekankan sikap dan pola berperilaku sesuai tuntutan nilai-nilai Pancasila dalam segala aspek kehidupan sehari-hari,

Dari latar belakang yang penulis uraikan di atas dan dari fenomena yang ada pada saat ini maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan *smmartphone* sebagai media dan bahan ajar dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa di SMK Negeri 1 Pacet.

LANDASAN TEORI

A. Alat Komunikasi *Smartphone*

1. Pengertian *Smartphone*

Dalam kehidupan sehari-hari tidak pernah lepas dari yang namanya komunikasi, baik langsung maupun tidak langsung. Komunikasi secara langsung dilakukan secara langsung atau tatap muka tanpa adanya perantara atau alat bantu komunikasi yang fungsinya sebagai media komunikasi sedangkan

komunikasi secara tidak langsung memerlukan adanya alat atau media komunikasi dalam berkomunikasi, sehingga komunikasi tidak langsung ini umumnya digunakan dalam berkomunikasi jarak jauh.

Smartphone merupakan kemajuan terbaru dalam inovasi telepon nirkabel. Dengan menggunakan *smartphone*, orang biasanya dapat berkomunikasi layaknya ponsel biasa, seperti panggilan suara, pengiriman pesan SMS, pesan MMS, dan layanan informasi. Korespondensi relasional adalah perilaku yang diatur, jadi perhatiannya adalah pada cara yang paling umum untuk menyampaikan data dimulai dengan satu individu kemudian ke yang berikutnya. (Ma'ruf & Rochmah, 2021)

Jaman sekarang untuk berkomunikasi jarak jauh bisa menggunakan media atau alat yang bernama *smartphone* baik untuk berkomunikasi verbal maupun non verbal. Selain itu juga *smartphone* bisa digunakan untuk menambah wawasan, memperbanyak pertemanan, berniaga, mencari lokasi, mendapatkan hiburan dan lain-lain.

Berdasarkan pengertian dan penjelasan di atas, kita bisa menyimpulkan bahwa *smartphone* itu merupakan sebuah alat yang sangat canggih dan hampir menyerupai komputer mini dimana didalamnya terdapat fitur-fitur seperti kalender, agenda, kalkulator, kamera, penjelajah internet, media sosial, alat percakapan, permainan dan lain-lain yang dapat menunjang aktivitas kehidupan manusia.

2. Dampak Positif Smartphone

Smartphone atau ponsel pintar adalah perangkat yang tidak sekedar digunakan untuk melakukan SMS dan telpon saja, akan tetapi *smartphone* juga dilengkapi dengan fitur-fitur canggih ditambah dengan adanya pusat aplikasi pada *smartphone* yang sangat memberi kemudahan manusia dalam aktifitas sehari-hari.

Berikut adalah beberapa manfaat *smartphone* bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari:

a. Sebagai alat komunikasi modern

Berbeda dengan telepon genggam biasa yang hanya bisa berkomunikasi melalui pesan teks dan suara *smartphone* bisa juga berkomunikasi dengan bentuk telepon video call sehingga komunikasi menjadi lebih interaktif dan murah.

b. Media hiburan

Banyak sekali aplikasi hiburan yang disediakan dalam pusat aplikasi pada *smartphone* seperti permainan, musik, radio, video dan media *streaming online*.

c. Memudahkan mengakses informasi

Smartphone dilengkapi dengan berbagai aplikasi termasuk aplikasi *browser* untuk berselancar di dunia maya atau internet . Dengan bantuan mesin pencari seperti *google*, dapat mengakses berbagai informasi yang diinginkan.

d. Media penyimpanan data

Kapasitas memori *smartphone* yang besar bisa berfungsi sebagai media penyimpanan data file. Seperti halnya *flashdisk*, *external drive* dan *multimedia card*.

3. Dampak Negatif *Smartphone*

Selain memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, disisi lain *smartphone* juga memiliki dampak negatif jika pengguna *smartphone* tidak bijak dalam penggunaannya diantaranya yaitu:

a. Mengganggu kesehatan

Penggunaan *smartphone* secara berlebihan tentunya akan mengakibatkan gangguan kesehatan. Berbagai gangguan kesehatan yang umum terjadi seperti sakit mata dan pusing akibat terlalu lama memandang layar *smartphone*, selain itu dapat mempermudah tangan kontak dengan kuman.

b. Kriminalitas

Seiring semakin canggihnya teknologi nyatanya potensi kejahatan pun semakin besar. Banyak para pelaku kejahatan yang memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang terdapat pada *smartphone* sebagai media kejahatan. Contohnya

menyebarkan berita palsu melalui jejaring sosial kemudian penipuan online shop serta banyaknya minat akan kepemilikan smartphome mengakibatkan munculnya perdagangan smartphome secara ilegal.

c. Pornografi

Sekarang ini smartphome digunakan oleh segala kalangan masyarakat, terutama anak muda dan remaja. Hal ini menyebabkan kebebasan mereka untuk menjelajah di internet menjadi tak terbandung, terutama media yang berkaitan dengan pornografi.

d. Kecanduan

Seseorang yang sudah kecanduan smartphome maka setiap saatnya hanya bermain smartphome dan smartphome. Mereka tidak lagi berpikir pada hal yang lain. Bagi mereka smartphome merupakan teman setia yang setia dibawa kemana-mana, rasanya tidak lengkap tanpa smartphome di genggamannya yang pada akhirnya melupakan tugas dan kewajiban ataupun malas serta mengganggu konsentrasi

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu berupa metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 108 orang siswa SMK Negeri 1 Pacet, 1 orang guru mata pelajaran PPKn. Dengan menggunakan teknik penelitian yaitu berupa observasi, wawancara, serta penyebaran angket, maka diharapkan dapat memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan.

PEMBAHASAN

Smartphone sekarang ini memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan karena menjadi alternatif belajar mengajar bagi para pendidik dan

peserta didik dengan konsep yang modern dan sangat praktis. Berikut ini peran *smartphone* bagi pendidikan dan peserta didik:

1. Peran *Smartphone* Bagi Pendidik

Smartphone merupakan perangkat seluler yang dilengkapi dengan sistem operasi layaknya komputer. *Smartphone* dapat mengimplementasikan berbagai bentuk media seperti halnya komputer hanya saja keunggulannya adalah *smartphone* memiliki mobilitas yang tinggi dan dapat diofraskan secara lebih efektif. Karna itu *smartphone* sekarang ini sudah menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan karena dapat digunakan sebagai alat atau media pembelajaran.

2. Peran *Smarthpone* Bagi Peserta Didik

Smartphone sering disebut ponsel pintar. Kecanggihan *smartphone* sangat membantu peserta didik dalam pembelajaran dan mencari pengetahuan, apalagi dilengkapi aplikasi serta fitur-fitur yang memanjakan pengguna (*user*) untuk berselancar di dunia maya.

Berikut merupakan pemanfaatan *smartphone* yang sekarang ini banyak digunakan oleh peserta didik:

1. *M-learning* membuat pembelajaran menjadi menyenangkan

Tanpa kenal ruang dan waktu para siswa dapat belajar meskipun berada di luar kelas. Dengan *m-learning* pembelajaran akan lebih menyenangkan karena bisa disertai slide, gambar dan vidio-vidio tentang pembelajaran.

2. *E-book* memudahkan membaca buku

Para siswa dapat membaca buku dengan mudahnya menggunakan *smartphone*, tanpa buku berbentuk fisik. Membaca buku akan lebih menyenangkan karena bisa dilakukan dimanapun dan kapan saja.

3. Situs pencarian

Berselancar di dunia internet jauh lebih nyaman jika menggunakan *smartphone* daripada hp biasa yang belum dilengkapi dengan teknologi canggih. Berselancar di dunia maya akan terasa lebih cepat dengan *smartphone* yang menggunakan koneksi internet tanpa kabel generasin terbaru seperti 2G, 3G, 4G, ataupun 5G.

Melalui mesin pencarian di internet sangat membantu para siswa dalam mencari sebuah informasi atau materi tentang pembelajaran. Wawasan pengetahuan para siswa akan lebih berkembang dengan memanfaatkan *smartphone* dengan baik.

4. Media sosial untuk pembelajaran

Banyak sekali media sosial yang dimanfaatkan oleh guru dan siswa. Misalnya *edmodo*, aplikasi ini didesain seperti metode di kelas akan tetapi secara online atau dalam jaringan. Disini pendidik akan lebih aktif berkomunikasi dengan peserta didik.

Dengan adanya *smartphone*, pendidik akan semakin berkembang dalam penyampaian pembelajaran yang modern dengan menjadikan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Peserta didik juga akan lebih semangat menerima materi pembelajaran karna tidak membosankan sehingga tujuan pembelajaran diharapkan dapat tercapai

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang penulis lakukan, yaitu mengenai pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai media dan bahan ajar dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa di SMK Negeri 1 Pacet, akhirnya penulis dapat memberikan kesimpulan bahwa:

1. Penggunaan *smartphone* sebagai media dan bahan ajar dalam pembelajaran PPKn dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik. Penggunaan *smartphone* dapat memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara mandiri, meningkatkan motivasi belajar, dan memperluas akses informasi. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan *smartphone* juga memiliki keterbatasan, seperti ketergantungan pada teknologi dan potensi gangguan.
2. Penggunaan *smartphone* dikalangan peserta didik SMK Negeri 1 Pacet untuk sebagian besar tidak terlalu menjadikan mereka malas belajar bahkan menjadikan *smartphone* sebagai media belajar untuk mencari materi PPKn selain dari buku paket sehingga dapat menambah pengetahuan peserta didik.

3. Pengaruh *smartphone* berdampak terhadap perilaku peserta didik SMK Negeri 1 Pacet contohnya ketika waktu senggang atau jam istirahat peserta didik sibuk menggunakan *smartphone*-nya masing-masing sehingga tidak ada interaksi sosial secara langsung mereka sibuk mencari hiburan masing-masing.
4. Pengaruh positif *smartphone* terhadap kemandirian belajar peserta didik dapat terlihat dari meningkatnya kemampuan untuk mengakses informasi secara mandiri, memanfaatkan aplikasi pembelajaran, serta meningkatnya minat belajar PPKn melalui *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, H. Z. (2017). Perubahan Perkembangan Perilaku Manusia Karena Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kependidikan*, 2(1), 53–79.
- Dewi, N., & Abdulkarim, A. (2018). Kualitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Mengembangkan Nilai-Nilai Nasionalisme Siswa Sekolah Menengah Atas Homeschooling Primagama Palembang. *Jurnal Administrasi Dan Kebijakan Publik*, 8(1), 100.
- Dkk, Y. N. (2024). Pengaruh Penggunaan Teknologi Digital Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai (Studi Kasus di Kelas 5 SD Darul Hikam Bandung). *GARUDA: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat*, 2(1), 100–135.
- Febrianti, F. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Grafis Dalam Meningkatkan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 667–677.
<http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5737>
- Hasanah, U., Syah, M., & Arifin, B. S. (2024). *AL-AFKAR : Journal for Islamic Studies Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 7(3), 1661–1672. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v7i3.1088..Student>
- Ma'ruf, M., & Rochmah, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Di Sma Negeri 3 Kota Pasuruan. *Al-Makrifat: Jurnal Kajian Islam*, 6(2), 117–131. <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/makrifat/article/view/4428>
- Milanti, A. A., Lasambouw, C. M., & Maulana, M. Y. (2023). Validasi E-Modul Berbasis Mobile Learning dalam Pembelajaran Inovatif Pendidikan Kewarganegaraan. *Journal of Education Research*, 4(4), 1543–1552. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.482>
- Muhammad, M. (2017). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i2.1881>

Nurdiansyah, M. F., & Dewi, D. A. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara. *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 2(2), 105–115. <https://doi.org/10.59525/ijois.v2i2.31>