

# Pemanfaatan *Smartphone* sebagai Media Pembelajaran Mandiri pada Anak di Kabupaten Kupang

**Wildaya Senge**

Universitas Muhammadiyah Kupang, Indonesia

\*e-mail: [wildayasenge@gmail.com](mailto:wildayasenge@gmail.com)

## Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan *smartphone* sebagai Media Pembelajaran Mandiri pada anak, dan dampak *smartphone* terhadap perkembangan anak di Desa Manusak, Kecamatan Kupang Timur, Kabupaten Kupang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Informan penelitian ini terdiri atas siswa yang memanfaatkan *smartphone* sebagai media belajar mandiri. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif bergerak dalam lingkaran pengumpulan data, penyajian data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa manfaat *smartphone* sebagai media pembelajaran bagi siswa adalah dapat meningkatkan pengetahuan siswa, sebagai sumber informasi dan bacaan untuk siswa belajar dan mengerjakan tugas, dan sebagai sumber hiburan bagi siswa saat merasa bosan belajar. Sedangkan dampaknya bagi siswa adalah dapat mengalihkan pikiran dan perhatian siswa, kurang interaksi sosial antar siswa, sering terjadi kecurangan dalam belajar karena siswa hanya meng-copy paste jawaban dari internet.

**Kata kunci:** *smartphone*, media pembelajaran

## Abstract

*The purpose of this study was to determine and describe the use of smartphones as an independent learning media for High School Students in Manusak Village, Kupang Regency. The informants of this study consisted of students who used smartphones as a media for independent learning. Research data were collected through observation, interviews, and documentation. The research data were analyzed using qualitative analysis techniques moving in a circle, namely data reduction, data display, and drawing conclusions. The study indicated that the benefits of smartphones as learning media for students were to increase students' knowledge and as a source of entertainment for students who feel bored while studying. Besides, its impact on students can divert students' thoughts and attention, lack of social interaction between students, and student cheating often occurs in learning (copy and paste from the internet).*

**Keywords:** *smartphone, learning media*

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi saat ini telah mengejar dan memasuki setiap dimensi aspek kehidupan manusia. Teknologi informasi saat ini memainkan peran yang besar di dalam kegiatan bisnis, perubahan struktur organisasi, dan manajemen organisasi. Hampir semua aktivitas manusia dapat dikendalikan oleh aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka diperlukan suatu usaha yang dapat mempermudah mengetahui ilmu-ilmu (Wiyono, 2019). Hal ini berdampak pada dunia pendidikan yang ditandai dengan perubahan atau pengembangan pola pembelajaran modern dengan memanfaatkan berbagai teknologi informasi dan komunikasi. Informasi dan komunikasi dalam waktu sekejap dapat kita peroleh, meskipun dari belahan dunia yang jauh dari tempat kita berada (Chandrawati, 2017). Seiring dengan itu, media pembelajaran juga mengalami perkembangan yang sangat signifikan dan memberikan peranan yang besar dalam pengembangan keilmuan dan menjadi sarana utama dalam pembelajaran (Rahmawati & Imrayani, 2023; Sabang & Idris, 2022).

Internet merupakan salah satu teknologi yang saat ini sangat pesat perkembangannya. Internet seakan-akan sudah menjadi kebutuhan pokok manusia dari kalangan atas sampai bawah, dari kalangan tua sampai anak-anak. Bahkan internet juga sudah mendunia, sehingga dunia ini

terasa tanpa ada batas. Media pembelajaran merupakan semua alat bantu yang digunakan oleh anak untuk membantu suatu proses pembelajaran sehingga materi, pesan, ataupun informasi yang diberikan oleh guru maupun sumber lain dapat tersampaikan kepada anak dengan lebih mudah dan membuat anak lebih aktif dan termotivasi (Arief, 2018). Dalam pembelajaran, pasti melibatkan media pembelajaran sebagai alat bantu agar anak dapat mencapai tujuan pendidikan. Media pembelajaran memberikan manfaat terhadap keberlangsungan pembelajaran. Manfaat dari pemakaian media pembelajaran yaitu dengan adanya media pembelajaran penyajian materi dari guru. Lebih jelas dan tidak terlalu verbalistik, keterbatasan ruang, waktu, dan indera dapat teratasi. Digunakannya media pembelajaran dapat membuat anak lebih aktif, dan masing-masing anak yang memiliki latar belakang yang berbeda mendapatkan informasi yang sama dari guru (Djehalut et al., 2022; Syahrul, 2021).

Dalam dunia pendidikan saat ini banyak sekali dijumpai metode pembelajaran yang diterapkan dengan memanfaatkan akses internet. Keberadaan internet itu sendiri sebagai salah satu alat untuk memperoleh informasi, belum mampu menggantikan peran utama buku teks sebagai sumber informasi bagi para pelajar untuk menyelesaikan tugas-tugas yang dikerjakan (Husniyatus, 2017). Teknologi saat ini juga sudah mampu menggantikan teknologi yang ada pada beberapa tahun yang lalu, termasuk juga menggantikan metode pembelajaran secara konvensional (Syahrul et al., 2021). Hal tersebut dapat dilihat dari semakin banyaknya media pembelajaran dengan memanfaatkan akses internet. Akan tetapi, 4 (empat) domain dalam proses belajar taksonomi Bloom, dapat dicapai dengan pencarian informasi menggunakan fasilitas internet (Zainiati, 2017). Dengan munculnya pemanfaatan *smartphone* di berbagai kalangan, tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga sudah meluas hingga ke anak-anak. *Smartphone* digunakan bukan hanya untuk berkomunikasi tetapi bisa mengirim pesan, mengakses internet, email, dan juga sampai penggunaan media sosial yang sudah meluas pada kalangan anak-anak (Nomleni, 2023; Pobas, 2022). Dalam berkembangnya teknologi di dalam dunia pendidikan sekarang, pendidik dan peserta didik dapat mencari dan menemukan berbagai informasi mengenai pengetahuan dengan cepat melalui jaringan internet (Ratminingsih (2020). *Smartphone* sebagai alat komunikasi yang paling disukai dan praktis digunakan oleh siapa saja, mulai dari masyarakat kota maupun desa, baik itu kalangan orang tua, anak-anak, pembisnis, dosen dan peserta didik. *Smartphone* memiliki berbagai macam bentuk dan kualitasnya, sehingga sangat mudah untuk mendapatkan informasi dalam hitungan detik. *Smartphone* berpotensi untuk dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran (Sulisworo, 2022).

Hal ini menjadikan prospek penggunaan media pembelajaran berbasis *smartphone* menjadi sangat baik. Dengan munculnya *smartphone* aktif dalam mengamati, mendemonstrasikan, melakukan, dan lain sebagainya. Di samping itu, *smartphone* juga sangat cocok untuk diterapkan sebagai media pembelajaran daring tanpa harus ada pertemuan tatap muka langsung antara pendidik dan peserta didik (Nahak, 2022). Dalam penggunaan *smartphone*, pendidik harus betul-betul mempertimbangkan beberapa hal, misalnya kemampuan siswa dalam pemanfaatan teknologi, kondisi atau latar belakang orang tua, dan sarana prasarana yang ada. Hal tersebut perlu dilakukan agar nanti ketika sudah menggunakan perangkat yang dipilih tidak menimbulkan masalah baru. Pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran didukung oleh Rogozim (2012) yang menyatakan bahwa menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan belajar yang lebih mendalam bagi siswa karena dengan menggunakan *smartphone* siswa dapat mengembangkan pembelajaran melalui penelusuran informasi dari internet, serta melatih ketrampilan mereka dalam melaksanakan praktikum karena prinsip mobilitas yang dimiliki oleh *smartphone*. Salah satu bentuk pembelajaran yang mudah dimanfaatkan siswa tingkat bawah yang berada di pedesaan adalah menggunakan *smartphone*, mengingat hampir semua orang pedesaan memiliki media ini, dan media ini sangat mudah untuk dioperasikan serta sangat efektif. Sebagaimana hasil sebuah penelitian yang dilakukan oleh Trisnani bahwa tokoh masyarakat lebih suka menggunakan *smartphone* sebagai media komunikasi untuk menyampaikan pesan ke masyarakat karena lebih efektif dan tepat sasaran (Trisnani, 2017).

Di samping itu, komunikasi yang terjalin dengan menggunakan *smartphone* menjadi lebih lancar dan lebih mudah untuk mengenali teman dekatnya (Shodiqi, 2020). Dengan memanfaatkan *smartphone*, guru bisa berinteraksi dan berkomunikasi untuk memberikan informasi dan melakukan proses pembelajaran dengan efektif dan tepat sasaran. Berdasarkan paparan di atas, terlihat bagi kita bahwa *smartphone* memiliki peranan yang sangat penting dalam setiap dimensi pendidikan. *Smartphone* memberikan kontribusi yang sangat besar di dalam membantu setiap dimensi yang ada untuk mendapatkan informasi yang *up to date*. Jaringan internet merupakan salah satu jenis jaringan yang populer dimanfaatkan karena internet merupakan teknologi informasi yang mampu menghubungkan komputer di seluruh dunia, sehingga memungkinkan informasi dari berbagai jenis dan bentuk dapat dipakai secara bersama-sama. Demikian juga dalam dunia pendidikan, berkat adanya jaringan internet, maka dapat membantu bagi penyediaan jasa pendidikan untuk mendapatkan informasi-informasi terkini dan sesuai dengan kebutuhan.

Penggunaan *smartphone* dalam dunia pendidikan merupakan salah satu hal yang perlu dibahas secara mendalam agar penggunaannya tidak disalahgunakan oleh peserta didik. Karena *smartphone* yang digunakan terdapat berbagai macam aplikasi yang dapat mengganggu proses pembelajaran. Aplikasi-aplikasi yang ada pada *smartphone* mudah diinstal sesuai kebutuhan yang memberikan kemudahan berkomunikasi dan mencari informasi. Selain itu, *smartphone* dapat memberikan manfaat bagi peserta didik di rumah maupun di sekolah dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Dari informasi yang dihimpun penulis, ternyata pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran mandiri pada anak SMA di Desa Manusak Kecamatan Kupang Timur, Kabupaten Kupang sangat membantu dalam proses belajar, berkomunikasi dan berbagi informasi. Meskipun demikian, banyak siswa SMA yang belum memahami dan mengetahui cara mengoperasikan *smartphone* secara baik dan benar sebagai media pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Manusak, mengambil lokasi ini karena di desa ini cukup banyak anak yang menggunakan *smartphone*, namun belum memanfaatkannya sebagai media belajar mandiri secara baik dan benar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan suatu metode yang bersifat deskriptif dimana data yang di peroleh yaitu data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, tidak berupa angka. Alasan penggunaan metode penelitian kualitatif adalah bahwa penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkah laku dari suatu individu atau kelompok untuk memahami fenomena dengan memaparkan atau menggambarkan secara jelas gejala yang terjadi di lapangan, yaitu pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran mandiri pada anak di Desa Manusak, Kecamatan Kupang Timur, Kabupaten Kupang. Subjek dari penelitian ini adalah orang tua dan anak. Adapun penentuan subjek penelitian ini adalah dengan cara *purposive sampling* (ditunjuk langsung) dengan pertimbangan bahwa dari subjek ini dapat memberikan gambaran/informasi yang terperinci mengenai kondisi yang sebenarnya pada saat peneliti berada di lapangan. Adapun teknik pengumpulan data yaitu observasi wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode analisis data kualitatif, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis data yang diperoleh melalui teknik observasi, teknik wawancara dan teknik dokumentasi. Kemudian data tersebut diolah dan ditabulasi berdasarkan sifat dan jenisnya. Selanjutnya, data dideskripsikan, dianalisis dan diinterpretasikan guna menjawab rumusan masalah, yaitu pengumpulan data, penyederhanaan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pemanfaatan *Smartphone* sebagai Media Belajar Mandiri pada Anak

*Smartphone* adalah sebuah media elektronik yang paling diminati manusia era modern ini. Selain mudah untuk dibawa kemana-mana, *smartphone* juga menyediakan berbagai fitur seperti Google, media sosial, rekaman audio dan video, dan lain sebagainya, sehingga tidak heran,

*smartphone* sangatlah praktis untuk dijadikan sebagai media pembelajaran untuk siapa saja. Sebab dari fitur-fitur tersebut mudah menemukan dan mempelajari hal-hal apa saja yang diinginkan pengguna. Di dalam bidang pendidikan juga, dapat dimanfaatkan siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar seperti membuat grup belajar, berdiskusi tugas pembelajaran, mengkaji setiap materi yang diberikan guru melalui grup belajar yang sudah dibuat oleh guru. *Smartphone* dapat menyediakan referensi, sumber informasi, sumber bacaan yang relevan pada Google yang tersedia di *smartphone*.

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Manusak, Kecamatan Kupang Timur, Kabupaten Kupang. Di desa Manusak merupakan salah satu desa yang sudah tergolong sebagai desa yang cukup maju dan rata-rata banyak anak usia sekolah menengah atas sudah menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran dan media komunikasi. Dalam penelitian ini, peneliti mengamati anak yang memanfaatkan *smartphone* untuk belajar, baik itu dirumah maupun di sekolah. Pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran yang peneliti amati ialah anak SMA yang menggunakan *smartphone* dalam membuat grup belajar yang sudah dibuat siswa dan guru gunakan untuk mengirim materi pembelajaran atau tugas dan mengkaji bersama dalam memecahkan masalah. Selain itu, *smartphone* dapat digunakan untuk mengakses referensi bacaan, informasi, berita, dan untuk mengirimkan tugas kepada guru.

Berdasarkan wawancara dengan Yulet Cindy Hallas siswi SMA kelas X mengatakan bahwa, ketika ada tugas yang diberikan oleh guru, saya biasanya langsung mengerjakannya selain itu ada juga grup belajar yang dibuat oleh guru dan juga siswa. Untuk menjawab soal-soal tersebut, saya selalu mencari sumber referensinya di Google. Karena selain saya menemukan jawaban, saya juga dapat pengetahuan baru itu yang saya rasakan manfaatnya. (Wawancara, 18 Mei 2022).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa *smartphone* sebagai salah satu media belajar yang penting bagi siswa. Selain membantu siswa untuk mengerjakan tugas, *smartphone* juga dapat digunakan siswa untuk menambah wawasan seperti yang disampaikan siswa di atas. Di mana dengan fitur-fiturnya yang menarik seperti Google menjadi sumber acuan bagi siswa atau bagi siapa saja untuk mencari referensi. Baik itu untuk referensi yang terdahulu maupun untuk referensi yang sekarang ini. Dengan sumber referensi yang lengkap dan terpercaya, membuat siswa menjadi rajin dan semangat dalam memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Menurut Edi (2017) media pembelajaran secara umum berdasarkan teori yang dipaparkan adalah alat bantu dalam proses belajar dan mengajar. Sebab belajar menggunakan *smartphone* sangatlah menarik bagi mereka selain belajar menggunakan buku cetak yang pengetahuan terbatas.

Berikutnya, wawancara dengan Vonita Edon siswa SMA mengatakan bahwa,

belajar menggunakan *smartphone* sangat meningkatkan kenyamanan saya dalam belajar. Saya merasa lebih nyaman dengan menggunakan *smartphone* saat belajar ketimbang harus menghabiskan banyak waktu untuk mencari sumber informasi yang diperlukan dengan pergi ke perpustakaan (Wawancara, 18 Mei 2022).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa belajar menggunakan *smartphone* dapat meningkatkan kenyamanan dalam belajar dan lebih menghemat waktu. Berdasarkan pendapat dari Sanjaya (2012) bahwa belajar menggunakan *smartphone* menjadi cara unik karena bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja. Selain itu, *smartphone* dapat membantu siswa untuk menghemat lebih banyak waktu dengan sekali klik pada layar untuk mencari referensi, serta bisa sambil berdiskusi dengan teman, bercerita ataupun dengan guru dalam waktu yang bersamaan. Berdasarkan hasil observasi penggunaan *smartphone* sebagai media pengantar informasi, sehingga menarik banyak peminat bagi masyarakat karena *smartphone* dianggap sebagai teknologi yang canggih, mudah ditemukan di berbagai toko yang ada disekitaran masyarakat kota maupun desa. Selain memiliki desain yang berbeda namun harganya sangat relatif dipasaran.

Wawancara peneliti dengan Marten mengatakan bahwa,

dengan kehadiran media *smartphone* membantu aktivitas bagi pelajar dan guru. Maka saya merasa beruntung dengan hadirnya *smartphone* ini di saat keadaan seperti COVID-19 karena sudah membantu sekali dan kalo digunakan dengan baik sangat efektif, sehingga



pelajaran atau tugas yang dikirimkan oleh guru lewat email atau mencari informasi lewat Google sangat mudah diakses. Manfaatnya bisa telepon, sms untuk menanyakan tentang pembelajaran dan mengkaji tugas bersama di grup yang tersedia (Wawancara, 19 Mei 2022).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa manfaat *smartphone* sebagai media belajar, dan dapat juga dimanfaatkan sebagai media hiburan. Di mana *smartphone* memiliki banyak fitur hiburan dan dapat menjadi media untuk membantu siswa untuk beristirahat sejenak dari rasa bosan. Banyak aplikasi hiburan yang bisa menjadi sarana untuk belajar sekaligus bermain bagi siswa seperti *game online* yang dapat meningkatkan kemampuan siswa yang dipraktikkan dalam kehidupan mereka, atau game yang dapat mengasah kemampuan mengingat atau berhitung. Selain itu, peneliti juga mewawancarai Jorhans Dafiendra Reke menyatakan bahwa “saya biasanya belajar melalui *smartphone* karena dapat membuat saya mengetahui banyak hal, terlebih dalam pengembangan pengetahuan” (Wawancara, 19 Mei 2022).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa belajar menggunakan *smartphone* dapat meningkatkan pengetahuan siswa terhadap apa yang belum diketahui. *Smartphone* dapat membantu siswa untuk mendapatkan informasi atau pengetahuan baru terkait berbagai peristiwa atau mata pelajaran dengan sangat mudah. Hal ini karena *smartphone* dilengkapi dengan berbagai aplikasi untuk hiburan dan pendidikan. Selain itu, bantuan mesin pencari seperti Google dan YouTube, siswa dapat mengakses berbagai informasi dan mengecek keakuratan informasi yang dicari tahu atau diperlukan oleh siswa. Pemanfaatan media pada dasarnya dimaksudkan untuk membantu agar kegiatan pembelajaran lebih efektif mencapai tujuan dan efisien dalam hal tenaga, waktu, dan biaya (Falahudin, 2014). Hal ini sangat membantu siswa dalam mengerjakan tugas-tugas mereka dan dapat meningkatkan pengetahuan mereka dan membantu mereka untuk meningkatkan prestasi atau hasil belajar siswa.

#### **Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Anak**

*Smartphone* memiliki beragam manfaat dalam proses pembelajaran. Manfaat *smartphone* misalnya digunakan untuk menelpon, mengirimkan pesan, mencari informasi dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang praktis seperti dapat membuat group kelas, belajar kelompok secara online untuk mengkaji atau mendiskusikan materi pembelajaran. Berikut dampak positif dan negatif *smartphone* terhadap anak dalam belajar. Berdasarkan wawancara peneliti dengan Fitri Ledoh menyatakan bahwa,

saya merasakan dampak positif dan negatif ketika saya menggunakan *smartphone*. Dampak positifnya adalah memberikan kemudahan bagi saya untuk mengakses tugas dari guru, memudahkan saya untuk berkomunikasi dengan teman-teman untuk berdiskusi melalui group kelas yang sudah dibuat dan memudahkan saya juga untuk berkomunikasi. Sedangkan dampak negatifnya adalah dapat membuat saya merasa pusing jika terlalu menatap layar dan kadang membuat saya lupa melakukan aktifitas (Wawancara, 22 Mei 2022).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa dampak positif terhadap penggunaan *smartphone* bagi pelajar sangat mendukung dalam belajar, menggali dan mengakses informasi dan menambah pengetahuan. Dampak negatifnya dapat menimbulkan kurangnya pemahaman, kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar dan cenderung malas belajar. Wawancara peneliti dengan Mikhael Ledoh mengatakan bahwa,

dampak positif dari *smartphone* yakni sangat mendukung sekali anak-anak untuk mencari pengetahuan di internet yaitu wawasan anak menjadi meningkat dan luas. Sedangkan dampak negatifnya ialah habi uang untuk pulsa dan anak juga merasa cepat jenuh dan bosan untuk mengerjakan tugas, anak juga lebih sibuk bermain *smartphone* sampai lupa belajar (Wawancara, 22 Mei 2022).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa dampak positif terhadap *smartphone* adalah meningkatkan kemampuan berpikir anak dan meningkatkan pengetahuan. Dampak negatif *smartphone* terhadap siswa adalah kurangnya interaksi sosial yang nyata dengan sesama, merasa jenuh dan cemas, ketika ada tugas dari guru malas untuk diselesaikan. Hal ini yang menyebabkan interaksi siswa tersebut menjadi berkurang. Mereka merasa lebih asyik

berinteraksi melalui media sosial yang mengganggu hubungan dengan teman, keluarga dan juga mengganggu prestasi akademik karena lebih fokus bermain dengan *smartphone* mereka.

Sementara itu, wawancara dengan Yur Koroh menyatakan bahwa “terkadang saya memperhatikan anak-anak belajar itu hanya mengcopy paste materi atau jawaban dari internet lalu dikirimkan ke guru karena mereka berpikir bahwa semua jawaban pasti tersedia di *smartphone*, sehingga tidak perlu cari tahu di buku” (Wawancara, 20 Mei 2022). Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa dampak negatif *smartphone* bagi siswa dalam belajar adalah siswa dengan mudahnya menggunakan *smartphone* untuk melakukan kecurangan baik itu saat ada tugas dari guru maupun saat ujian, baik menyontek dengan mengakses internet atau berbagi jawaban dengan teman melalui chatngan. Tindakan menyontek terjadi karena siswa yang malas belajar akibat terlalu asyik bermain dengan *smartphone* mereka dan membuat mereka malas untuk belajar.

## KESIMPULAN

Pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran mandiri pada siswa di Desa Manusak adalah dapat meningkatkan pengetahuan siswa, sebagai sumber informasi dan bacaan untuk siswa belajar dan mengerjakan tugas, dan sebagai sumber hiburan bagi siswa yang saat merasa bosan dalam belajar. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (tahu kata-katanya, tetapi tidak tahu maksudnya. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Dampak positif *smartphone* bagi siswa yakni dapat meningkatkan pengetahuan siswa, mempermudah siswa untuk mencari tahu informasi, sedangkan dampak negatif *smartphone* bagi siswa adalah mengalihkan pikiran dan perhatian anak, kurang interaksi sosial antar teman, sering terjadi kecurangan siswa saat belajar karena siswa hanya meng-copy paste jawaban dari internet.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief, S. d. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Edisi Pertama. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Chandrawati. (2017). Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*. Vol. 8 No.2.
- Djehalut, N. S., Kiko, B., Nurdin, & Syahrul. (2022). Peran Ibu Rumah Tangga sebagai Pendamping Belajar Anak di Masa Pandemi Covid 19 di Kota Kupang. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 1013–1020. <https://doi.org/10.32884/IDEAS.V8I3.936>
- Husniyatus, S. Z. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.
- Nahak, Y. M. (2022). The Effect of Online Learning (WhatsApp) And Students Independent on the Learning Outcome of Sociology at SMAN 1 Kupang. *SocioEdu: Sociological Education*, 3(1), 6–11. <https://doi.org/10.59098/SOCIOEDU.V3I1.646>
- Nomleni, R. (2023). The Correlation of Social Environment Toward Children's Learning Achievement at SMA PGRI Kupang. *SocioEdu: Sociological Education*, 4(1), 16–20. <https://doi.org/10.59098/SOCIOEDU.V4I1.871>
- Pobas, N. E. I. (2022). Support of the PKH Program in Improving Children's Education in Tumu Village East Nusa Tenggara. *SocioEdu: Sociological Education*, 3(2), 13–19. <https://doi.org/10.59098/SOCIOEDU.V3I2.712>
- Rahmawati, & Imrayani. (2023). The Role of Sociology Teacher in Overcoming Students' Learning Difficulties at SMA Negeri 2 Sambi Rampa. *SocioEdu: Sociological Education*, 4(1), 1–5. <https://doi.org/10.59098/SOCIOEDU.V4I1.873>
- Ratminingsih. (2020). Peran Perkembangan IPTEK dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan*

Konseling, 3(1).

- Rogozim. (2012). Physics Learning Instruments of XXI Century. Proceeding of the World Conference on Phisics Education.
- Sabang, J., & Idris. (2022). Students' Lifestyle Change in the Industrial Revolution 4.0 at SMA Negeri 5 Kupang. *SocioEdu: Sociological Education*, 3(1), 25-32.  
<https://doi.org/10.59098/SOCIOEDU.V3I1.649>
- Shodiqi, I. J. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learnig Menggunakan Whatsapp Sebagai Solusi ditengah Penyebaran Covid-19 di MI Nurulhuda Jelu. *Jurnal Studi Keislaman*, 6(2), 144-156.
- Sulisworo, D. (2022). Enabling ICT and Knowledge Management to Enhance Competitiveness of higher Education Institutions. *International Journal of Education*, 4(1), 112-121.
- Syahrul. (2021). Integrating Pluralism and Multicultural Education to Prevent Radicalism at Universitas Muhammadiyah Kupang. *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 16(1), 1-14. <https://doi.org/10.21043/EDUKASIA.V16I1.8285>
- Syahrul, Arifin, & Datuk, A. (2021). The dilemma of Timorese education in the COVID-19 pandemic. *Educational Innovation in Society 5.0 Era: Challenges and Opportunities*, 151-156.  
<https://doi.org/10.1201/9781003206019-28>
- Trisnani. (2017). Pemanfaatan Whatsapp Sebagai Media Komunikasi dan Kepuasan dalam Penyampaian Pesan di Kalangan Tokoh Masyarakat. *Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika* 6, No.3.
- Wiyono, K. S. (2019). Model Multimedia Interaktif Berbasis Gaya Belajar untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Pendaualan Fisika Zat Padat. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 8(1), 74-82.
- Zainiati. (2017). Understanding The Cognition Process of the Students Using the Internet as Learning Resource. *Jurnal Pendidikan Islam* 3 No. 1:57.