



## Analisis Penggunaan *Smathphone* dalam Kegiatan Pembelajaran Mahasiswa Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis Universitas Pendidikan Indonesia

Fadly Abdullah Nasir<sup>1\*</sup>, Radith Nurfalalah<sup>2</sup>Supriyono<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Prodi Pendidikan Ekonomi, Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>3</sup> Prodi Pendidikan Kewarganegaraan, Universitas Pendidikan Indonesia

Email : [fadly123@upi.edu](mailto:fadly123@upi.edu)<sup>1</sup>, [radithnur20@upi.edu](mailto:radithnur20@upi.edu)<sup>2</sup>, [Supriyono@upi.edu](mailto:Supriyono@upi.edu)<sup>3</sup>

\*Penulis Korespondensi : [fadly123@upi.edu](mailto:fadly123@upi.edu)<sup>1</sup>

**Abstract:** *This study aims to explore the role of smartphones in the student learning process. The research was conducted from October 20th to October 27th, 2023, involving 38 students from the Economic and Business Education Department at a university. A survey research method with a qualitative approach was used to gather data through an open questionnaire distributed to the participants. The results indicate that many students recognize the significant role smartphones play in enhancing their study process on campus. The majority of students reported that smartphones are essential tools for accessing information, facilitating communication, and enhancing learning efficiency. Smartphones allow students to access educational materials, engage with their peers and instructors, and participate in online learning platforms. This study suggests that smartphones can be integrated into the learning process as a tool for academic success, as they offer a variety of functions that improve students' engagement and understanding. Furthermore, the findings highlight that when used appropriately, smartphones can be a valuable resource for modern education, helping students to stay connected and organized while supporting their academic goals.*

**Keyword:** *Educational Technology; Learning Process; Smartphone Usage; Students; Survey.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran ponsel pintar dalam proses pembelajaran siswa. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 20 hingga 27 Oktober 2023, yang melibatkan 38 siswa dari Program Studi Pendidikan Ekonomi dan Bisnis di sebuah universitas. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survei dengan pendekatan kualitatif, di mana data dikumpulkan melalui kuesioner terbuka yang dibagikan kepada para peserta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak siswa mengakui peran penting ponsel pintar dalam meningkatkan proses pembelajaran mereka di kampus. Mayoritas siswa melaporkan bahwa ponsel pintar merupakan alat yang penting untuk mengakses informasi, memfasilitasi komunikasi, dan meningkatkan efisiensi pembelajaran. Ponsel pintar memungkinkan siswa untuk mengakses materi pendidikan, berinteraksi dengan teman sejawat dan pengajar, serta berpartisipasi dalam platform pembelajaran daring. Penelitian ini menunjukkan bahwa ponsel pintar dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran sebagai alat untuk meraih kesuksesan akademis, karena menawarkan berbagai fungsi yang meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Selain itu, temuan ini menyoroti bahwa ketika digunakan dengan bijak, ponsel pintar dapat menjadi sumber daya yang berharga bagi pendidikan modern, membantu siswa tetap terhubung dan terorganisir sambil mendukung tujuan akademis mereka.

**Kata Kunci:** Mahasiswa; Penggunaan Ponsel Pintar; Proses Pembelajaran; Survei; Teknologi Pendidikan.

### 1. PENDAHULUAN

Pada dasarnya teknologi diciptakan untuk membantu dan mempermudah manusia untuk menjalani kehidupan sehari-harinya. Dengan zaman yang terus berkembang menjadi semakin modern dan canggih hampir tidak ada aspek kehidupan kita yang bebas dari penggunaan teknologi, khususnya teknologi komunikasi yang saat ini sudah sangat berkembang sampai akhirnya bisa menimbulkan perubahan yang cukup signifikan bagi kehidupan manusia sekarang. Perkembangan pada teknologi ini tidak hanya muncul di perkotaan melainkan juga

hingga ke pelosok negeri (Setiawan, 2018).

Peran komunikasi saat ini sangat penting karena adanya tuntutan untuk terjadinya pertukaran informasi dengan cepat dan tepat tanpa memerdulikan batasan tempat dan waktu. Karena adanya perkembangan teknologi informasi saat ini memungkinkan orang-orang untuk mendapat informasi darimana pun dan kapan pun dengan mudah. Penyatuan berbagai macam teknologi informasi yang akhirnya menjadi satu teknologi yang dinamakan smartphone. Smartphone merupakan telepon genggam yang memiliki fitur yang mutakhir dan bekemampuan tinggi layaknya computer.

Smartphone sangat berperan di kehidupan manusia, karena fitur-fitur yang disediakan oleh smartphone tidak hanya terbatas telepon dan mengirim pesan saja. Smartphone juga bisa digunakan sebagai sarana belajar dimana orang-orang bisa mendapat informasi tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Selain itu smartphone juga dapat menjadi sarana hiburan, karena sekarang sudah banyak fitur-fitur yang memungkinkan kita untuk menghibur dan menyalurkan hobi kita seperti; bermain game, bermain music, mendengarkan music, dan lain-lain.

Dengan adanya smartphone ini tentunya bisa memberi kemudahan dan manfaat bagi orang-orang yang menggunakannya, tentu saja mahasiswa juga terbantu oleh adanya smartphone ini. Kita bisa melihat sekarang mahasiswa sangat membutuhkan smartphone dengan berbagai fitur yang ada di dalamnya, khusus karena smartphone bisa tersambung dengan jaringan internet, mahasiswa juga merasa memerlukan smartphone untuk membantu mereka mengerjakan tugas. Menurut beberapa penelitian yang sudah pernah dilakukan, mahasiswa sudah cukup bisa memanfaatkan smartphone dengan baik, karena mereka menggunakan smartphone untuk mengakses informasi edukasi seperti; artikel ilmiah, Detik.com, informasi beasiswa, Wikipedia dan Ejournal. Dijelaskan juga penggunaan *smartphone* dalam pencarian informasi dapat membantu mahasiswa dalam menunjang studi dan aktifitas perkuliahan mereka. (Juraman, 2014).

Tetapi karena saat ini smartphone sudah menjadi bagian dari keseharian kehidupan kita, banyak orang yang menjadi kecanduan dengan smartphone mereka, banyak orang yang lebih memerhatikan smartphone mereka daripada lingkungan di sekitar mereka. Bahkan ada orang-orang yang hang-out, tetapi mereka malah fokus kepada smartphone mereka masing-masing dan bahkan tidak berbicara dengan satu sama lain. Bahkan di kegiatan perkuliahan pun banyak orang yang lebih memerhatikan smartphone mereka daripada dosen yang sedang berbicara di depan kelas. Dari dua kasus di atas bisa kita lihat bahwa sudah banyak mahasiswa yang sudah kecanduan dengan smartphone mereka.

Smartphone memang sangat berguna untuk mahasiswa sebagai sarana mencari informasi baru dan membantu mahasiswa di kegiatan dan tugas-tugas perkuliahan mereka, tetapi belum tentu semua info atau fitur yang di akses itu merupakan sesuatu yang baik dan bermanfaat bagi mahasiswa.

Karena permasalahan itu, penulis tertarik untuk mengetahui penggunaan smartphone dalam kegiatan pembelajaran mahasiswa Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis Universitas Pendidikan Indonesia, dan penulis ingin memastikan manfaat smartphone di dalam proses pembelajaran.

## **2. KAJIAN TEORITIK**

### **Gadget**

Gadget merupakan istilah yang di ambil dari Bahasa Inggris yang berarti gawai. Gadget juga merupakan suatu istilah yang berarti alat elektronik yang memiliki fungsi tertentu yang sudah di tetapkan saat pembuatannya.

### **Smartphone**

*Smartphone* merupakan suatu istilah yang cukup sering kita dengar di kehidupan sehari-hari kita. Smartphone memiliki arti sebuah gadget yang memiliki fitur dan fungsi lanjutan tidak hanya untuk menelfon dan mengirim pesan saja. Smartphone menyediakan fitur-fitur yang bisa membantu kebutuhan sehari-hari kita.

### **Internet**

Internet adalah jaringan informasi yang bertujuan untuk menghubungkan satu media elektronik seperti komputer dengan media elektronik lainnya. Internet adalah sebuah singkatan dari *interconnection network* yang membantu kita untuk bisa berbagi informasi tanpa memedulikan batasan ruang dan waktu. Definisi internet menurut Purbo (dalam Prihatna, 2005) merupakan suatu media yang dipakai untuk mengefisienkan proses komunikasi yang dihubungkan dengan berbagai aplikasi seperti Web atau E-mail. Menurut Oetomo (2002) internet merupakan singkatan dari *international network*, yang digambarkan sebagai suatu jaringan komputer yang besar, dan jaringan tersebut terdiri dari banyak jaringan yang lebih kecil yang saling terhubung.

## **3. METODE**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses investigasi mengenai suatu pemikiran atau pemahaman yang bertujuan untuk mengumpulkan data-data, informasi, pandangan-pandangan responden yang menggunakan banyak metodologi

dalam satu topik, masalah atau fenomena yang terjadi saat ini, bisa fenomena sosial atau kemanusiaan.

### **Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Pendidikan Indonesia tepatnya di Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis.

### **Fokus Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada:

- a) Apa peran *smartphone* di dalam proses pembelajaran?
- b) Apakah mahasiswa menganggap *smartphone* dapat membantu proses pembelajaran?

### **Informan Penelitian**

Informan merupakan salah satu unsur terpenting dalam melakukan penelitian. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), informan merupakan orang atau individu yang memberi informasi; orang yang dijadikan sebagai sumber data suatu penelitian; narasumber. Tetapi sesuatu yang harus diperhatikan saat memilih informan adalah, seorang informan harus sesuai dengan kriteria dari penelitian yang akan kita lakukan. Dengan mempertimbangkan pengertian tersebut penulis memutuskan untuk memilih informan dengan kriteria tersendiri, yaitu:

- a) Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia dari Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis Angkatan 2023
- b) Mahasiswa yang telah menggunakan *smartphone* dalam jangka waktu lama.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah:

#### ***Observasi***

Metode ini merupakan metode pengumpulan data yang dapat kita lakukan dengan mengamati yang disertai dengan pencatatan tentang keadaan atau perilaku objek yang kita amati. (Sugiyono) Dikutip dari buku Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif (2014), observasi adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis.

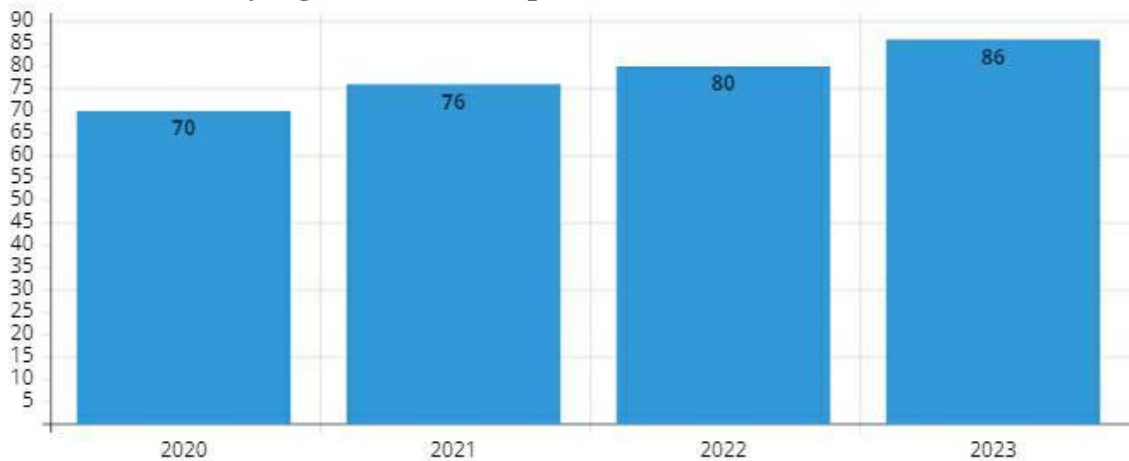
#### ***Pengumpulan angket/kuesioner***

Angket atau kuesioner adalah salah satu Teknik pengumpulan data yang dilakukan lewat pertanyaan-pertanyaan yang bertujuan untuk mendapat keterangan dari para responden. Angket atau kuisisioner bisa disebut juga dengan wawancara tertulis karena kuisisioner ini memiliki pertanyaan yang ditujukan kepada responden dan dijawab oleh responden itu sendiri.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

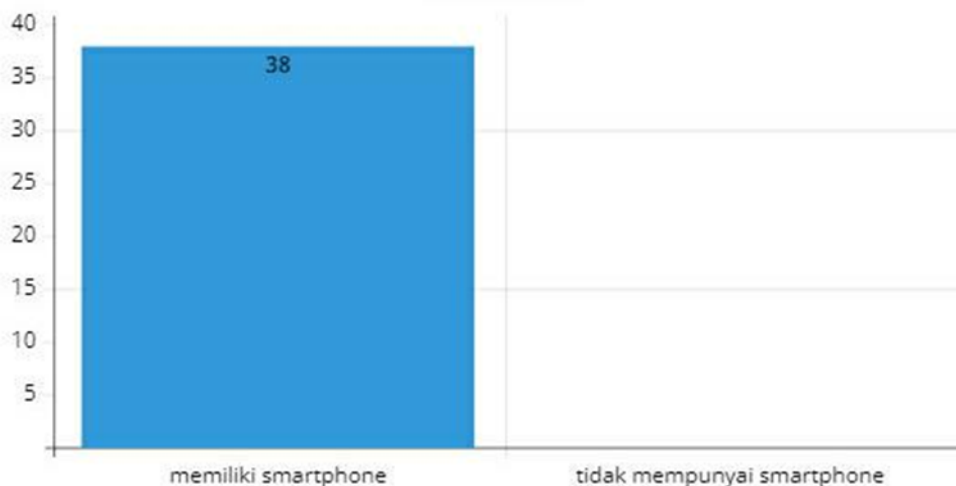
Dari hasil kuisisioner terbuka yang telah di berikan ke 38 mahasiswa yang telah mengisi angket penulis, muncul hasil survei dari 4 indikator yang di tanyakan.

##### Jumlah mahasiswa yang memiliki smartphone



**Gambar 1.** Grafik presentase penduduk pengguna smartphone di Indonesia

Menurut data dari datakbox pada tahun 2023 Indonesia merupakan salah satu negara pengguna smartphone terbesar di dunia, dengan 83,6 % dari penduduk Indonesia memiliki dan menggunakan handphone di dalam kehidupan sehari-hari mereka.

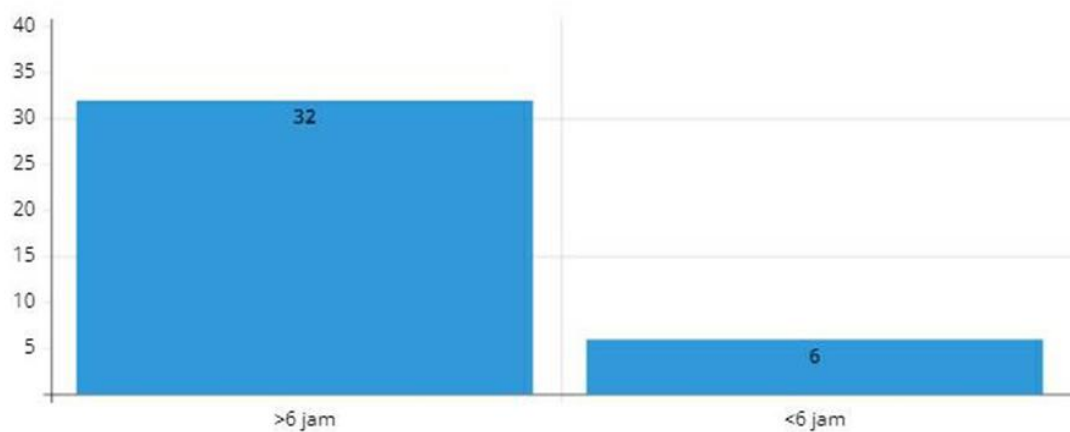


**Gambar 2.** Grafik Pemilik Smartphone Mahasiswa Fakultas Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis

Dari hasil kuisisioner yang di lakukan ke 38 mahasiswa Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis di Universitas Pendidikan Indonesia, penulis mendapat hasil bahwa semua 38 mahasiswa tersebut memiliki smartphone. Ini menunjukkan bahwa smartphone merupakan alat yang sudah umum di miliki seseorang, khusus nya mahasiswa.

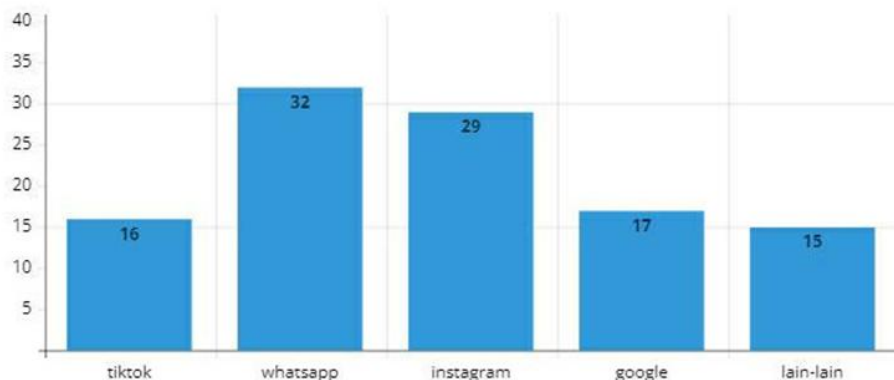
### Rata-rata waktu pemakaian smartphone dalam satu hari

Dari hasil kuisioner tadi dapat kita peroleh informasi bahwa sedikit orang yang menggunakan handphone nya di bawah 6 jam dalam satu hari yaitu hanya ada 17% dari mahasiswa yang kami beri kuisioner. Dan 83% lain nya menggunakan smartphone lebih dari 6 jam di dalam satu hari nya. Ini membuktikan bahwa mayoritas mahasiswa Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis bergantung kepada smartphone mereka untuk melakukann kegiatan sehari-hari, dan mungkin ada beberapa mahasiswa yang bahkan sudah kecanduan dengan handphone mereka, karena waktu penggunaan smartphone yang cukup lama berdasarkan kuisioner yang telah penulis lakukan. Ini juga menggambarkan bahwa sebagian besar mahasiswa menggunakan handphone saat berjalan nya proses pembelajaran yang sedang belajar di kampus, penggunaan handphone ini bisa bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran atau untuk menghibur diri dengan membuka aplikasi lain nya.



**Gambar 3.** Waktu Pemakaian Smartphone Mahasiswa Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis

### Aplikasi atau fitur yang sering di gunakan



**Gambar 4.** Grafik Fitur yang Sering di Pakai dalam Smartphone Mahasiswa Fakultas Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis

Dapat diperoleh informasi bahwa 37 mahasiswa yang mengisi angket yang telah dibagikan memiliki beberapa aplikasi atau fitur yang sering mereka buka atau gunakan. Ada 3 aplikasi yang paling sering digunakan yaitu; WhatsApp, Instagram, dan google. Ketiga aplikasi ini digunakan oleh hampir 70% dari mahasiswa yang mengisi kuisioner.

Aplikasi WhatsApp ini adalah aplikasi perpesanan instan lintas platform yang dirancang untuk smartphone, aplikasi WhatsApp juga sudah menjadi aplikasi yang memang selalu digunakan oleh mahasiswa untuk berkomunikasi. Berdasarkan kuisioner 31 dari 37 mahasiswa mencantumkan WhatsApp sebagai salah satu aplikasi yang paling sering mereka gunakan di kehidupan sehari-hari. Aplikasi WhatsApp ini di gunakan untuk menyebarkan informasi dari satu orang ke orang atau kelompok lain, agar perputaran informasi antara antara satu orang ke orang lain menjadi semakin lancar. Penggunaan aplikasi WhatsApp di dalam proses pendidikan adalah untuk menyebarkan informasi yang penting dan harus di ketahui oleh orang orang yang bersangkutan, seperti menyebarkan informasi tentang tugas yang harus di kerjakan pada hari itu, atau untuk penyebaran informasi tentang ruangan yang akan di gunakan untuk perkuliahan. Tetapi aplikasi ini juga sering di gunakan untuk berinteraksi secara informal dengan orang-orang yang ada di kontak kita, dan kadang interaksi ini berbentuk bercanda dan gurauan yang sesungguhnya tidak ada peran dalam menunjang proses pembelajaran yang sedang berjalan di kelas saat itu.

Aplikasi Instagram adalah aplikasi media social yang memiliki tujuan atau fungsi utama untuk membagi foto atau gambar dari satu pengguna ke pengguna lain nya. Aplikasi ini lebih termasuk kedalam aplikasi hiburan dipada aplikasi perpesanan seperti WhatsApp, jadi kebanyakan orang menggunakan atau membuka instagram untuk mencari hiburan, seperti menonton video pendek, atau melihat foto-foto yang telah di share atau si post oleh akun-akun yang telah kita ikuti. Inti nya Instagram biasa nya di gunakan untuk hiburan. Berdasarkan kuisioner ada 28 dari 37 mahasiswa yang mencantumkan Instagram untuk salah satu aplikasi di smartphon yang paling sering mereka gunakan di kehidupan sehari-hari.

Dan aplikasi google adalah mesin pencari yang biasa kita gunakan untuk mencari informasi tentang apapun yang ada di dunia ini tanpa terhalang oleh batasan ruang dan waktu. Google sangat penting bagi mahasiswa karena fungsi nya untuk mencari informasi darimanapun dan kapanpun, dengan ada itu mahasiswa jadi lebih mudah mendapat informasi yang mungkin dia perlukan untuk membantu proses belajar atau bahkan untuk mengerjakan tugas yang cukup sulit atau membingungkan. Berdasarkan kuisioner ada 17 dari 37 orang mencantumkan google sebagai salah satu aplikasi yang paling sering mereka gunakan di kehidupan sehari-hari.

## Penggunaan dan Peran Smartphone Dalam Proses Pembelajaran

Dapat diperoleh informasi dari kuisioner yang penulis lakukan, bahwa mayoritas mahasiswa Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis mengaku sering menggunakan smartphone di dalam kegiatan pembelajaran. Dan mayoritas dari penggunaan smartphone itu adalah untuk mengakses informasi yang relevan atau berhubungan dengan materi yang mungkin sedang dibahas. Oleh karena itu aplikasi di *smartphone* yang paling sering digunakan di dalam proses pembelajaran menurut hasil angket yang telah penulis dapatkan adalah whatsapp dan google.

Dua aplikasi ini sering digunakan karena seperti yang tadi di jelaskan WhatsApp merupakan aplikasi perpesanan instan, dan google merupakan mesin pencari yang bisa membantu kita untuk mencari info yang kita mau tanpa adanya batasan tempat dan waktu. Jadi sangat jelas mengapa dua aplikasi ini sangat membantu di proses pembelajaran, WhatsApp dimana kita bisa melihat pesan-pesan penting yang dari dosen maupun teman, dan dengan google kita bisa gunakan untuk mencari informasi yang mungkin kita butuhkan di mata kuliah yang memerlukan banyak informasi penting.

Dari angket atau kuisioner yang telah penulis lakukan, dapat diperoleh semua mahasiswa setuju bahwa dengan adanya smartphone kegiatan belajar menjadi lebih mudah, ini dikarenakan smartphone di anggap bisa membantu dalam aspek proses pembelajaran seperti adanya Google sangat membantu mahasiswa untuk mencari informasi tanpa adanya batasan ruang dan waktu, dengan adanya website-website seperti detik.com, Wikipedia, ejournal, jurnal Sinta dan lain-lain, website website tersebut di anggap sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran mahasiswa khususnya di aspek pengumpulan informasi.

Selain berperan dalam pengumpulan informasi, smartphone juga sangat berperan sebagai alat bantu bagi mahasiswa untuk menentukan Isian Rencana Studi (IRS) karena mayoritas kegiatan untuk menentukan rencana studi sudah menggunakan website-website yang bisa akses di *smartphone* kita.

## 5. KESIMPULAN

Dari penelitian di atas dapat kita simpulkan bahwa mahasiswa telah bisa menggunakan *smartphone* di dalam proses pembelajaran dengan baik di jenjang perkuliahan. Dan banyak mahasiswa dari Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis merasa terbantu di dalam proses pembelajaran mereka dengan adanya *smartphone*, ini dikarenakan adanya fitur-fitur di dalam *smartphone* seperti google yang bisa membantu mahasiswa mencari informasi yang diperlukan tanpa adanya Batasan jarak dan waktu. Ini ditunjukkan oleh data kuisioner yang telah kami kumpulkan yang menyatakan bahwa semua 37 mahasiswa yang penulis jadikan sample untuk

penelitian ini setuju bahwa *smartphone* mempermudah proses pembelajaran. Tetapi masih banyak juga mahasiswa yang masih lebih banyak menggunakan *smartphone* untuk kepentingan pribadi mereka. Ini bisa dilihat dari banyaknya orang yang lebih memilih untuk mengakses *social media* daripada aplikasi yang bisa membantu atau menunjang keperluan kuliah mereka.

### **Saran**

Perlunya dosen-dosen untuk biasa memanfaatkan aplikasi yang memungkinkan untuk membantu kegiatan pembelajaran mahasiswa, dan pentingnya pengimplementasian *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran mengingat mayoritas mahasiswa bisa menghabiskan waktu < 6 jam sehari untuk menggunakan *smartphone* mereka.

Saran untuk peneliti selanjutnya adalah, penelitian bisa dilakukan dengan menggunakan Teknik penelitian kuantitatif untuk menentukan pengaruh dari penggunaan *smartphone* untuk menunjang proses pembelajaran mahasiswa.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amira. (n.d.). *Pengertian gadget: Jenis-jenis, fungsi dan contohnya*. Gramedia.  
<https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-gadget/>
- Anonym. (n.d.). *Mengenal informan penelitian: Definisi, kriteria, contoh*. Populix.  
<https://info.populix.co/articles/informan-adalah/>
- Anonym. (n.d.). *Pengertian internet, sejarah perkembangan, dan manfaatnya*. Dewaweb.  
<https://www.dewaweb.com/blog/pengertian-internet/>
- Sutedjo, B. O. D. (2002). *e-Education: Konsep, teknologi dan aplikasi internet pendidikan*. Andi Yogyakarta.
- Sutedjo, B. O. D. (2002). *e-Education: Konsep, teknologi dan aplikasi internet pendidikan*. Andi Yogyakarta.
- Purbo, O. W. (2005). *Buku pegangan internet wireless dan hotspot*. PT ElexMedia Komputindo.
- Pusparisa, Y. (2020). *Penetrasi ponsel pintar di Indonesia*. Katadata.  
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025>
- Setiawan, H. R. (2018). *Langkah cepat menguasai Microsoft Office 2016: Word, Excel, PowerPoint dan Access*. PT. Bildung.
- Setiawan, S. (n.d.). *Pengertian angket – Penggunaan, pengambilan, jenis, skala, merancang, prinsip, kelebihan dan kelemahan, contohnya*. Guru Pendidikan.  
<https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-angket/>

- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tharbroni, G. (n.d.). *Metode penelitian kualitatif: Pengertian, karakteristik & jenis*. Serupa. <https://serupa.id/metode-penelitian-kualitatif/>
- Susanto, Y. (2021). *Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran ekonomi di era pandemi*. *Journal of Education and Technology*, 7(3), 45-60.
- Anderson, P. (2019). *The role of smartphones in modern education*. *International Journal of Educational Technology*, 15(4), 178-187. <https://doi.org/10.1016/j.ijet.2019.03.017>
- Johnson, M. & Brown, S. (2020). *Integrating smartphones into the learning process: Benefits and challenges*. *Journal of Educational Computing Research*, 48(1), 12-25. <https://doi.org/10.1177/0735633120904487>
- Smith, J., & Liu, X. (2021). *The impact of smartphones on student engagement and academic success*. *Journal of Higher Education*, 35(2), 255-269. <https://doi.org/10.1080/07328384.2020.1763640>
- Tharbroni, Gamal. “Metode Penelitian Kualitatif: Pengertian, Karakteristik & Jenis” serupa.id. <https://serupa.id/metode-penelitian-kualitatif/>