

Kode>Nama Rumpun Ilmu	: 804/Bidang Pendidikan Ilmu Lain yang Belum Tercantum
Bidang Fokus	: Pendidikan dan Seni
Klaster Penelitian	: Penelitian Pemula

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN PROGRAM DOSEN WAJIB MENELITI**



**PEMANFAATAN SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN OLEH GURU DI SMPN 13 BANJARMASIN**

Dibiayai oleh :

**DIPA Universitas Lambung Mangkurat Tahun Anggaran 2023
Nomor : SP-DIPA SP-DIPA – 023.17.2.677518/2023 tanggal 30/11/2022**

Universitas Lambung Mangkurat

Kementerian Riset, Kebudayaan, Riset dan Teknologi

Sesuai dengan SK Rektor Universitas Lambung Mangkurat

Nomor : 615/UN8/PG/2023

Tanggal 31/05/2023

TIM PENELITI

Ketua:

Rusmaniah, M.Pd

NIDN 0028119108

Anggota:

M. Ridha Ilhami, M.Pd.

NIDN 0008049406

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

NOVEMBER 2023

**HALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN PROGRAM DOSEN WAJIB MENELITI**

Judul Penelitian : **Pemanfaatan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Oleh Guru di SMPN 13 Banjarmasin**

Jenis Penelitian : **Penelitian Pemula**

Ketua Peneliti

a. Nama Lengkap : Rusmaniah, M.Pd.
b. NIDN : 0028119108
c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli/IIIB
d. Program Studi : Pendidikan IPS FKIP ULM
e. Nomor HP : 0813-5405-4060
f. Alamat surel : rusmaniah@ulm.ac.id

Anggota Peneliti (1)

a. Nama Lengkap : M. Ridha Ilhami, M.Pd.
b. NIDN : 0008049406
c. Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat

Mahasiswa yang Terlibat

a. Nama Lengkap/NIM : Nursahid/2010128210012
b. Nama Lengkap/NIM : Muhammad Risalan Uzhma/2010128110004
c. Nama Lengkap/NIM : Endang Astuti/2010128220009

Institusi Mitra (jika ada) :
Nama Institusi Mitra :
Alamat :

Penanggung Jawab :
Tahun Pelaksanaan : Tahun 2023
Biaya Penelitian : Rp. 18.000.000, -
Keseluruhan

Mengetahui,
Dekan FKIP ULM,



Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs, M.Kes, AIFO
NIP. 197708202005011006

Banjarmasin, 25/09/2023
Ketua Pelaksana,

Rusmaniah, M.Pd.
NIP. 199111282020122013

Menyetujui:
Ketua LPM ULM

Prof. Sunardi, S.Si.,M.Si.,Ph.D

NIP. 197708202005011006

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul Penelitian: Pulau Kembang: Dalam Perspektif Kajian Sejarah, Mitos Dan Pariwisata Sungai

2. Tim Peneliti :

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Instansi Asal	Alokasi Waktu (Jam/Minggu)
1	Rusmaniah, M.Pd	Ketua Pengusul	Pendidikan IPS	Universitas Lambung Mangkurat	15
2	M. Ridha Ilhami, M.Pd	Anggota Pengusul	Pendidikan IPS	Universitas Lambung Mangkurat	10
3	Nursahid	Anggota Pengusul	Pendidikan IPS	Universitas Lambung Mangkurat	5
4	Muhammad Risalan Uzhma	Anggota Pengusul	Pendidikan IPS	Universitas Lambung Mangkurat	5
5	Endang Astuti	Anggota Pengusul	Pendidikan IPS	Universitas Lambung Mangkurat	5

3. Objek Penelitian (jenis material yang akan diteliti dan segi penelitian):

Objek penelitian difokuskan pada aspek sub-kajian sosial humaniora and gender, khususnya penelitian ini akan berfokus pada kajian media pembelajaran berbasis *smartphone*

4. Masa Pelaksanaan:

Mulai Tahun: 2023

Berakhir tahun: 2023

5. Usulan Biaya:

Tahun ke-1: Rp 18.000.000,-

6. Lokasi Penelitian (Lab/Studio/Lapangan):

SMPN 13 Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan

7. Instansi lain yang terlibat (jika ada, dan uraikan apa kontribusinya)

8. Temuan yang ditargetkan (produk atau masukan untuk kebijakan):

Rekomendasi kepada Pemerintah Kota Banjarmasin tentang penerapan media pembelajaran berbasis *smartphone*

9. Kontribusi mendasar pada suatu bidang ilmu:

Penelitian ini diharapkan berkontribusi terhadap pengembangan sumber-sumber rujukan mengenai media pembelajaran.

10. Jurnal ilmiah yang menjadi target luaran wajib:

Jurnal Nasional Terakreditasi (Minimal Sinta 4) target accepted

11. Rencana luaran yang ditargetkan: bahan ajar, video kegiatan penelitian yang diupload ke youtube dan URL link youtube, poster kegiatan.

12. Rencana luaran tambahan:

- a) Artikel ilmiah yang dimuat di jurnal nasional terakreditasi: minimal draft/submitted & maksimal publish
- b) Artikel ilmiah yang dimuat di prosiding nasional terindeks: draft

RINGKASAN

Pada masa sekarang perkembangan teknologi sangat berkembang dengan pesat. Salah satu teknologi yang mengikuti perkembangan zaman yaitu *smartphone*. Karena *smartphone* telah memberikan dampak yang besar terhadap kehidupan sehari-hari. Seiring dengan berkembangnya teknologi pada pemakaian *smartphone* di kalangan guru dan peserta didik juga semakin meningkat. Pada keadaan seperti ini guru pun dapat memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran oleh guru di SMPN 13 Banjarmasin serta menganalisis hambatan yang dihadapi oleh guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis *smartphone*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data melalui beberapa tahapan yaitu: penyajian data, reduksi data dan verifikasi. Uji keabsahan data dilakukan dengan cara triangulasi dan perpanjangan pengamatan. Lokasi penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 13 Kota Banjarmasin yang menjadi tempat fokus penelitian ini sebagai penciri lokasi penelitian.

Smartphone selain digunakan sebagai alat komunikasi, juga dijadikan guru dalam mencari media pembelajaran. Di SMPN 13 Banjarmasin Guru mencari foto di google atau video pada laman youtube sebagai media pembelajaran melalui *smartphone*. Dalam kegiatan ini, guru juga melibatkan peserta didik. Guru memberikan instruksi kepada peserta didik di hari sebelum jadwal pelajaran untuk membawa *smartphone* kemudian saat pembelajaran berlangsung guru kembali memberikan instruksi untuk membuka laman youtube dan bersama – sama menonton video yang sesuai dengan materi pembelajaran.

PRAKATA

Syukur Alhamdulillah Penulis Panjatkan Kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan izin-nya sehingga mampu menyelesaikan laporan akhir penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Oleh Guru di SMPN 13 Banjarmasin” dengan tepat waktu. tak lupa sholawat serta salam selalu tercurahkan keharibaan Nabi besar Muhammad SAW.

Semoga Allah SWT membalas semua jasa bagi semua pihak yang terlibat selama ini. Akhirnya, dengan segala kerendahan hati disadari masih banyak terdapat kekurangan dalam pembuatan laporan akhir penelitian ini. Diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan penelitian ini. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi para pembaca umumnya dan bagi pendidikan khususnya.

Banjarmasin, Agustus 2023

Tim Penelitian

DAFTAR ISI

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM.....	iii
RINGKASAN	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	4
A. Smartphone.....	4
B. Media Pembelajaran.....	5
C. Guru	8
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN.....	10
A. Tujuan Penelitian	10
B. Manfaat Penelitian	10
BAB IV METODE PENELITIAN	11
A. Desain Penelitian	11
B. Lokasi Penelitian	12
C. Penentuan Subjek penelitian	12
D. Sumber Data	12
E. Teknik Pengumpulan Data	13
F. Instrumen Penelitian.....	14
G. Teknik Analisis Data.....	14
H. Uji Keabsahan Data	15
BAB V HASIL DAN LUARAN PENELITIAN.....	17
A. Pemanfaatan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran IPS Oleh Guru Di SMPN 13 Banjarmasin	17
B. Hasil Luaran yang dicapai	27
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	28

A. Kesimpulan	28
B. Saran.....	28
DAFTAR PUSTAKA	30
LAMPIRAN.....	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Statistik Pengguna Platform Media Sosial di Dunia.....	19
--	----

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media berasal dari kata dalam Bahasa latin “*medius*” yang memiliki bentuk lainnya seperti “*medium*”, sehingga bisa diartikan secara harfiah adalah sebagai perantara. Menurut asyhar dalam karya Susanto & Akmal (2019) yang mengambail pendapat dari Suparman, menyatakan media merupakan alat maupun sarana yang memiliki kegunaan dalam menjadi perantara atau penyalur informasi dari pengirim ke penerima. Jadi, jika media disangkut pautkan dalam dunia pendidikan seperti alat yang dapat menyajikan suatu pesan dan juga bisa merangsang peserta didik dalam belajar (Susanto & Akmal, 2019).

Kemudian media pembelajaran merupakan dua kata yang memiliki makna yang saling berhubungan. Karena media berarti suatu alat bantu guru di sekolah dan pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antar guru dengan peserta didik disertai dengan seluruh komponen belajar. Dalam kegunaanya media pembelajaran ini dapat menciptakan lingkungan yang kondusif bagi penerima atau peserta didik dapat melaksanakan kegiatan belajar secara efektif dan efisien (Susanto & Akmal, 2019). Jadi media Pendidikan dalam pembelajaran di sekolah sangat bermanfaat untuk mencapai tujuan agar proses belajar mengajar menjadi sangat menyenangkan.

Pada masa sekarang perkembangan teknologi sangat berkembang dengan pesat. Salah satu teknologi yang mengikuti perkembangan zaman yaitu *smartphone*. Karena *smartphone* telah memberikan dampak yang besar terhadap kehidupan sehari-hari. Seiring dengan berkembangnya teknologi pada pemakaian *smartphone* di kalangan guru dan peserta didik juga semakin meningkat. Pada keadaan seperti ini guru pun dapat memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien.

Dalam konteks Pendidikan di Indonesia dalam penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran masih bisa dibilang belum maksimal. Beberapa factor seperti keterbatasan akses serta kurangnya dalam pemahaman tentang manfaat penggunaan *smartphone* menjadi hambatan dalam pemanfaatan teknologi.

Menurut Ismanto et al. (2017) dalam pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran oleh guru sudah membawa perubahan yang signifikan dalam proses belajar mengajar. Dalam era teknologi yang semakin maju pada saat sekarang, *smartphone* tidak Cuma dipakai sebagai komunikasi jarak jauh saja, akan tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif. Dengan menggunakan aplikasi pembelajaran guru bisa merancang pembelajaran lebih

menarik serta interaktif hal ini bisa memudahkan dalam menaikkan motivasi dan minat belajar peserta didik serta kualitas pembelajaran secara menyeluruhpun meningkat.

Banyak penelitian yang menunjukkan bahwa dalam pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran oleh guru dapat memudahkan dalam peningkatan hasil belajar serta dapat berkurangnya tingkat absensi peserta didik. Sebagai contoh Dayutiani & Fitrianna (2021) menyatakan bahwasanya pemakaian teknologi pada smartphone sebagai media pembelajaran matematika di SMP bisa memudahkan peningkatan dalam pemahaman konsep matematika oleh peserta didik itu sendiri. Kemudian Kumala & Widiyatun (2022) menyatakan hal seperti pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran dapat membantu dalam peningkatan kualitas belajar, mudahnya proses kegiatan belajar mengajar, dan dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

Akan tetapi, harus diingat dalam penggunaan teknologi juga dapat menjadi sebuah sumber masalah jika tidak diatur dengan baik. Jadi, Annisah & Masfiah (2021) menekankan betapa penting sekali dalam pengelolaan waktu yang tepat guna pemakaian smartphone sebagai media pembelajaran oleh guru dan juga perlu juga keterampilan atau keahlian pada teknologi yang terbilang cukup mampu. Pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran oleh guru memang memiliki potensi untuk peningkatan kualitas pembelajaran, tetapi perlu diimbangi dengan kebijakan yang baik serta perhatian khusus pada beberapa factor yang bisa mempengaruhi efektivitas penggunaannya (Ismanto et al., 2017).

Berdasarkan beberapa pernyataan sebelumnya, maka bisa disimpulkan bahwa selama diatur dengan baik dan juga dikelola dengan tepat maka pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran oleh guru dapat membantu peningkatan kualitas belajar serta menjadi mudah proses kegiatan belajar mengajar. Dalam masalah ini, guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam memanfaatkan teknologi smartphone sebagai media pembelajaran yang efektif.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Abidin et al. (2017) menemukan bahwa guru yang memiliki pemahaman yang baik dalam penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran cenderung lebih percaya diri dalam menggabungkan teknologi ke dalam pembelajaran. Kemudian, pemahaman yang baik juga dapat membantu guru dalam mengatasi berbagai kendala yang muncul selama kegiatan pembelajaran.

Dalam rangka pengoptimalan penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran oleh guru, perlu dilakukan upaya-upaya untuk meningkatkan pemahaman serta keterampilan teknologi guru. Kemudian, harus ada dukungan dari pihak sekolah serta pemerintah untuk penyediaan infrastruktur dan juga teknologi yang memadai. Sehingga pemanfaatan smartphone

sebagai media pembelajaran oleh guru bisa memberikan kontribusi yang baik dalam peningkatan kualitas Pendidikan di Indonesia. Maka dari itu, penelitian ini secara khusus dibawa kepada Pemanfaatan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Oleh Guru Di SMPN 13 Banjarmasin.

Dengan latar belakang masalah yang dimaksud, maka penelitian ini merumuskan judul penelitian “Pemanfaatan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Oleh Guru Di SMPN 13 Banjarmasin”

B. Rumusan Masalah

Sehubungan dengan paparan latar belakang di atas fokus penelitian dibatasi di Banjarmasin, dirumuskan menjadi tiga pertanyaan operasional, antara lain:

1. Bagaimana pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran IPS oleh guru di SMPN 13 Banjarmasin?
2. Bagaimana hambatan dalam pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran IPS oleh guru di SMPN 13 Banjarmasin?

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. *Smartphone*

Smartphone atau ponsel cerdas adalah telepon genggam yang memiliki kemampuan tingkat tinggi dengan fungsi salah satunya sebagai komunikasi baik jarak dekat maupun jauh. Menurut Gary B., Thomas J. & Misty E., dalam Syahpitri (2021), *smartphone* adalah telepon dengan adanya internet enabled dengan fungsi yang mencakup kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator dan catatan. *Smartphone* merupakan perangkat seluler yang dilengkapi dengan sistem operasi seperti halnya komputer yang dapat mengimplementasikan berbagai bentuk multimedia dan memiliki keunggulan *Smartphone* juga dapat diartikan sebagai sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memilikifungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *Smartphone* selalu diartikan lebih tidak biasa atau didisain secara lebih pintar dibandingkan denganteknologi normal pada masa penemuannya. *Smartphone* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang *Smartphone* bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, *Smartphone* juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.

Menurut Williams & Sawyer (2011) dalam Paridawati, Daulany, & Amalia (2021), *smartphone* adalah telepon seluler yang didalamnya terdapat mikroprosesor, memori, layar, dan modem bawaan dengan ponsel multimedia yang menggabungkan fungsionalitas PC dan handset sehingga menghasilkan gadget yang mewah, di mana terdapat pesan teks, kamera, pemutar musik, video, game, akses email, tv digital, search engine, pengelola informasi pribadi, fitur GPS, jasa telepon internet dan sebagainya. *Smartphone* (ponsel cerdas) bukan hanya sebagai alat komunikasi melainkan untuk keperluan lain seperti browsing internet, membaca e-book, belanja, transfer uang, games, pembelajaran, dan berbagai fitur lainnya yang dapat mempermudah aktivitas kerja manusia. Penggunaan perangkat *smartphone* memberikan tawaran informasi terhadap siswa SD seperti menonton film, mendengarkan musik, mengakses permainan (games) dengan mudah, chatting, dan browsing (Sobon, Mangundap, & Walewangko, 2019).

Smartphone merupakan alat komunikasi yang baik jarak dekat maupun jarak jauh. *Smartphone* disebut pula perangkat komunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (*portable mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon

menggunakan kabel (*nirkabel wireless*). Alat ini merupakan komunikasi lisan atau tulisan yang dapat menyimpan pesan dan sangat praktis yang dipergunakan sebagai alat komunikasi karena bisa dibawa kemana saja (Al-Imam, 2019).

Smartphone sendiri memiliki perbedaan dengan ponsel standar yang mana, *smartphone* pengguna dapat mengakses *email*-nya dimana saja dan kapan saja, dapat melihat halaman web pencaharian versi *desktop*, memiliki banyak aplikasi yang bermanfaat serta mengelola kontak, memiliki aplikasi-aplikasi yang dapat memperbaharui dokumen baik *Word*, *Excel*, dan *Power Point* kapan saja dan dimana saja, dapat mengunduh aplikasi-aplikasi ketiga untuk keperluan pribadi, memiliki kamera, dan sebagainya. *Smartphone* yang kaya akan manfaat tentunya apabila dijadikan dalam media pembelajaran akan sangat bermanfaat, karena dengan berbagai fitur-fitur dapat membantu guru untuk menyampaikan dan sebagai perantara dalam proses pembelajaran.

B. Media Pembelajaran

1. Definisi Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari Bahasa latin dan jamak dari kata *medium* yang bermakna perantara. Secara sederhana, media dapat dipahami sebagai segala bentuk penyaluran informasi maupun pesan kepada pihak penerima. Adapun menurut *National Education Association* (NEA) dalam Amalia (2021), media merupakan bentuk komunikasi baik secara visual, audiovisual dengan peralatannya yang dapat dilihat, didengar, dimanipulasi, dan dibaca. Sedangkan menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT) Amerika, media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan orang-orang untuk menyampaikan informasi maupun pesan.

Media juga dapat dimaknai sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Ananda, 2019). Menurut Sukiman (2012) dalam Moto (2019), media adalah penghubung yang meneruskan pesan dari sumber ke penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar-mengajar cenderung lebih diartikan sebagai alat grafis, photografis, atau elektronis untuk dapat memahami, mengelola, dan menata kembali informasi visual atau verbal.

Adapun pembelajaran merupakan upaya untuk mengumpulkan beberapa ilmu pengetahuan yang berasal dari kata belajar. Dengan adanya pengetahuan yang dimiliki seseorang menjadi tahu berbagai hal baik bersumber dari tenaga pendidik ataupun

sumber lainnya karena sekarang ini guru bukanlah pilihan terakhir dari sumber belajar. Dalam belajar ilmu pengetahuan yang didapat akan terkumpul sedikit demi sedikit sehingga berakhir menjadi banyak. Biasanya ketika seseorang memiliki banyak ilmu pengetahuan yang ada pada dirinya maka bisa dikatakan bahwa orang tersebut adalah orang yang terus belajar, sebaliknya apabila seseorang yang sedikit pengetahuannya maka mereka dapat dibilang kurang dalam hal menerima pembelajaran (Hayati, 2016). Menurut pasal 1 angka (19) Peraturan Pemerintah No.32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Moto, 2019).

Media pembelajaran sendiri adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan serta keterampilan peserta didik melalui kegiatan komunikasi yang dilakukan secara dua arah sehingga mendorong terciptanya aktivitas belajar. Menurut Pratiwi (2018), media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat memberikan motivasi belajar kepada peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran serta mampu mendorong peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang terbaik, dan menurut Gagne dan Briggs pada Arsyad (2017) dalam Novita, Sukmanasa, & Pratama (2019), media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran dengan berbagai media yang menunjang seperti buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, video recorder, film, gambar bingkai, foto, gambar, grafik, televisi, komputer, dan sebagainya yang dapat menunjang proses pembelajaran.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Donni Junni Priansa dalam bukunya *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*; dalam Syahpitri (2021), media pembelajaran dikelompokkan sebagai berikut:

a. Media Visual

Media visual merupakan media yang penyampaian informasinya memiliki konsentrasi dengan indera penglihatan. Media visual ini merupakan media yang paling sering digunakan oleh guru-guru dalam pembelajaran di kelas, yang terdiri dari media yang dapat di proyeksikan (*projected visual*) seperti *Overhead Projection* (OHP), *Slide projection* (slide) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*) seperti gambar fotografis mengenai manusia, hewan maupun tumbuhan.

b. Media Audio

Media audio merupakan media yang penyampaian informasinya dengan menggunakan auditif (hanya bisa didengar) dan dapat dirangsang oleh pikiran, perasaan, perhatian dan keinginan dari peserta didik, seperti kaset suara dan radio.

c. Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan kombinasi dari media visual dan media audio. Dengan media ini, penyajian materi pembelajaran bagi peserta didik semakin lengkap dan optimal. Ketika menggunakan media ini, seorang guru tidak selalu berperan sebagai penyampai materi yang mana hal tersebut bisa diganti oleh media, dan guru beralih menjadi fasilitator belajar yaitu memberi kemudahan belajar untuk peserta didik. Seperti *Smartphone*, Youtube, dan sebagainya.

d. Media Cetak

Media cetak merupakan media yang menggunakan kertas sebagai bahan utamanya, seperti buku pelajaran, surat kabar, majalah, dan ensiklopedia.

e. Media Model

Media model merupakan media tiga dimensi yang menjadi tiruan dari beberapa objek nyata, seperti objek yang kecil, objek yang jauh, objek yang terlalu mahal dan sebagainya. Seperti model jaringan tumbuhan.

f. Media Realita

Media realita merupakan media yang berfungsi untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, yang berupa benda sebenarnya. Seperti Uang.

g. Spesimen

Media spesimen adalah media dengan benda-benda asli atau sebagian benda asli baik alami maupun buatan. Seperti akuarium.

h. Komputer

Media komputer mendapat perhatian besar karena kemampuannya untuk mempermudah proses pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik, terlebih lagi apabila dilengkapi dengan teknologi jaringan dan internet, penggunaan komputer dapat menjadi primadona bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

i. Multimedia

Media multimedia yang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media, baik yang bersifat visual, audio-visual, audio, projected still media, maupun projected motion media bisa dilakukan secara

bersama-sama atau serempak melalui satu alat yang disebut dengan multimedia. Contohnya yaitu penggunaan *smartphone*, *televi*s, *computer* dan sejenisnya yang bersifat interaktif.

j. Internet

Media internet yang mana pembelajaran melalui internet saat ini menjadi fokus perhatian para ahli pendidikan. Konsep pembelajaran dengan memanfaatkan internet disebut dengan pembelajaran berbasis ICT atau lebih dikenal dengan istilah *e-learning*.

3. Manfaat *Smartphone* sebagai Media Pembelajaran

Smartphone ketika digunakan sebagai media dalam pembelajaran memiliki manfaat yaitu membuat teknologi ini memiliki peran yang sentral untuk dapat digunakan sebagai sarana penyampai informasi kepada siswa melalui teknologi perangkat *mobile* dan ketika 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 keterampilan mereka dalam melaksanakan praktikum karena prinsip mobilitas yang dimiliki oleh *smartphone* (Asri, 2019).

Menurut Rogozin dalam Syahpitri (2021), *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 siswa mampu membangun kompetensi mereka dengan cara yang dinamis, yang mana juga berdampak secara positif yaitu:

- a. Kemudahan dalam berkomunikasi
- b. Kemudahan pencarian informasi
- c. Pembelajaran menjadi lebih menarik
- d. Pembelajaran menjadi lebih mudah bagi guru ketika tidak dapat berhadir dikelas
- e. Memiliki banyak penyimpanan (*Memory*)

C. Guru

Guru adalah seseorang yang memberi ilmu pengetahuan kepada peserta didik dan menurut Ramli (2015), guru merupakan seseorang yang memiliki wewenang dan bertanggungjawab secara keseluruhan di kelas atau di sekolah untuk mengembangkan potensi peserta didik yang dimiliki sehingga peserta didik mampu untuk mandiri dan mampu mengaplikasikan nilai-nilai yang telah dipelajari. Guru memiliki peran dalam kegiatan

pembelajaran yaitu guru sebagai demonstrator yang mana guru memahami materi yang nantinya akan disampaikan kepada peserta didik, pengelola kelas yang mana guru mampu untuk mengkonduksikan kelas, mediator dan fasilitator yang mana guru sebagai mediator maknanya guru sebagai perantara antara ilmu dengan peserta didik adapun guru sebagai fasilitator maknanya guru mengupayakan sebaik mungkin sumber dan media dalam pembelajaran, dan evaluator yang mana guru melakukan evaluasi untuk mengetahui tujuan dalam pembelajaran apakah sudah tercapai atau belum, materi sudah dikuasai atau belum, dan metode yang digunakan dalam pembelajaran apakah sudah tepat atau belum (Ahmad & Mustika, 2021).

Guru merupakan salah satu bagian dari pembelajaran, guru adalah pendidik yang profesioanl dengan tugas utama yaitu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik, guru juga dituntut untuk memiliki kemampuan dasar yang diperlukan sebagai pendidik, pembimbing dan pengajar, yang mana kemampuan tersebut terlihat dari kompetensi guru tersebut. Kompetensi guru ini yang menjadi penentu utama keberhasilan proses pembelajaran guru berperan sebagai pengorganisasi lingkungan belajar dan sekaligus sebagai fasilitator belajar. Untuk memenuhi itu, maka guru haruslah memenuhi aspek bahwa guru sebagai: model, perencana, peramal, pemimpin, dan penunjuk jalan atau pembimbing ke arah pusat-pusat belajar. Guru berperan untuk mengarahkan dan memberi fasilitas belajar kepada peserta didik (*directing and facilitating the learning*) agar proses belajar berjalan secara memadai, tidak semata-mata memberikan informasi. Bagaimana dan apapun bentuk strategi, model, dan media pembelajaran yang digunakan guru, sejatinya diorientasikan pada satu syarat utama, yaitu menarik sehingga menumbuhkan minat belajar siswa (Winda & Dafit, 2021).

Guru adalah pilar utama dalam pendidikan, guru dalam menjalankan tugas kependidikannya tentunya harus memiliki keterampilan terutama pada saat sekarang dalam hal teknologi. Dengan terjadinya persaingan global, dan teknologi juga semakin menguasai dan semakin berkembang, guru harus mampu untuk berpikir secara dinamis, sehingga pendidikan yang nantinya diimplementasikan dalam pembelajaran sudah memiliki mental mandiri, kritis, dan juga kreatif terutama dalam pemilihan media pembelajaran (Rahim, Suherman, & Murtiani, 2019). Dalam penentuan media pembelajaran, guru harus memperhatikan tujuan-tujuann dan karakteristik dari materi pembelajaran, dan harus sesuai dengan yang demikian (Putri & Citra, 2019). Hadirnya *smartphone* dapat menjadi salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran, dengan aplikasi dan fitur-fitur yang dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran.

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini pada dasarnya bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang perilaku sosial pada masyarakat kelurahan Banua Anyar terhadap kelestarian fungsi sungai Martapura sebagai sumber belajar. Berkenaan dengan hal tersebut tujuan penelitian dijabarkan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran IPS oleh guru di SMPN 13 Banjarmasin.
2. Menganalisa hambatan dalam pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran IPS oleh guru di SMPN 13 Banjarmasin.

B. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ditujukan untuk memberikan masukan keilmuan khususnya di bidang kajian penelitian sosial, yang deskripsikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dalam konteks manfaat teoritis, hasil penelitian diharapkan memberi sumbangan, pengembangan media pembelajaran IPS berbasis smartphone di SMPN 13 Banjarmasin.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai bahan masukan bagi pihak terkait dalam penelitian ini, seperti; Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin, serta kelurahan dimana penelitian ini dilakukan.

BAB IV

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Pendekatan penelitian dipilih menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif dipahami sebagai prosedur terstruktur menghasilkan data deskriptif. Rangkaian data deskriptif baik berupa verbal maupun kata tertulis berupa subjek maupun perilaku yang sedang diamati. Adapun karakteristik yang melekat pada pendekatan kualitatif yakni latarnya dalam kondisi alamiah (*natural setting*). Latar alamiah yaitu sumber langsung yang mana proses lebih dipentingkan dibandingkan dari hasil. Adapun analisis yang disajikan cenderung merujuk kepada analisis bersifat induktif dengan makna yang esensial (Moleong, 2004).

Pendekatan kualitatif memiliki objek penelitian yang dalam kondisi dan keadaan apa adanya, tidak dimanipulasi ataupun dibuat – buat berdasarkan fleksibilitas masalah penelitian. Demikian diartikan bahwa objek relatif tidak berubah (Ibrahim, 2015). Pendekatan kualitatif didasarkan dengan keselarasan terhadap makna yang ingin dicari guna menguraikan perilaku sosial pada kelurahan Banua Anyar sebagai sumber belajar IPS. Demikian paparan deskriptif berkenaan dengan permasalahan mendalam dan terstruktur.

Pendekatan kualitatif merujuk pada satu pandangan dalam filsafat yakni pandangan post-positivisme. Paradigma post-positivisme berpendapat bahwa peneliti tidak dapat menemukan fakta dari kenyataan apabila si peneliti membuat jarak (*distance*) dengan kenyataan yang akan diteliti. Hubungan peneliti dengan realitas yang ada harus bersifat interaktif (Creswell, 2009). Maka dari itu diperlukan prinsip triangulasi, yaitu penggunaan berbagai macam metode dan sumber data. Post-positivisme memiliki ciri-ciri reduksionistis, logis, empiris yang berorientasi pada sebab dan akibat, dan deterministis berlandaskan pada teori apriori. Pendekatan ini juga sering dipergunakan oleh peneliti yang sudah terlatih dalam riset kuantitatif (Patton, 1980; Yin, 2002).

Jenis penelitian yang akan dilakukan termasuk dalam kategori penelitian kualitatif berdasarkan metode utamanya yang dipakai yaitu Fenomenologi. Penelitian Fenomenologi dapat diartikan sebagai kajian terhadap fenomena atau apa-apa yang nampak. Dalam arti luas, fenomenologi berarti ilmu tentang gejala-gejala atau apa saja yang tampak. Dalam arti sempit, ilmu tentang gejala-gejala yang menampakkan diri pada kesadaran kita. Dalam penelitian ini fenomena yang dilihat adalah Perilaku Sosial Pada Masyarakat Kelurahan Banua Anyar Terhadap Kelestarian Fungsi Sungai Martapura yang sering membuang sampah dan juga limbah ke sungai Martapura. Masyarakat sekitar bantaran sungai yang berpola perilaku

menyimpang yakni perilakunya tidak sesuai dengan aturan yang berlaku, seperti membuang sampah ke sungai dan membuang limbah rumah tangga lainnya ke sungai akan mengakibatkan kondisi sungai menjadi tercemar dan menjadikan air sungai menjadi kotor. Selain itu juga banyaknya industri yang membuang limbah produksinya ke sungai juga akan mempengaruhi kualitas dari air sungai yang semakin kotor dan menjadi keruh. Hal tersebut akan berdampak buruk bagi kesehatan karena air yang tidak bersih akan meresap ke sumur-sumur warga dan akan dikonsumsi untuk memasak, air minum dan sebagainya.

Penelitian studi kasus tidak sedikit digambarkan sebagai metodologi yang fleksibel, menantang dan paling umum dipergunakan dalam penelitian ilmu sosial. Namun dukungan serta perhatian terhadap studi kasus paling sedikit karena tidak adanya protokol yang terdefinisi dengan baik, tidak ada standarisasi atau pun formula baku tentang bagaimana melakukan penelitian studi kasus (Yin, 2002; Cope, 2015)

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 13 Kota Banjarmasin yang menjadi tempat fokus penelitian ini sebagai lokasi penelitian.

C. Penentuan Subjek penelitian

Subjek penelitian yaitu berupa benda, hal atau organisasi tempat data atau variabel penelitian yang dipermasalahkan melekat (Afifudin & Saebani, 2012). Tidak penelitian yang tidak memiliki subjek penelitian, karena seperti yang telah diketahui bahwa pelaksanaan penelitian didasari dari adanya masalah yang harus dipecahkan, maksud serta tujuan dalam penelitian memecahkan persoalan yang timbul tersebut (Iskandar, 2008).

Subjek dalam penelitian dalam penelitian kualitatif disebut sebagai informan. Penerapan teknik penentuan sampel yakni *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan cara penentuan sampel yang berdasarkan kesesuaian tujuan dari suatu penelitian. *Purposive sampling* yakni suatu teknik penentuan sampling dengan mekanisme *random sampling* yaitu mekanisme penentuan dalam pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri khusus berdasarkan tujuan dari suatu penelitian, maka diharapkan dapat menjawab permasalahan.

D. Sumber Data

Perspektif penelitian, data yang didapat yaitu dari sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer data didapatkan langsung dari sumber utama (*giving first hand information*). Maka dari itu data primer didapatkan dari hasil wawancara kepada informan utama, yakni hasil observasi. Sumber sekunder berkaitan dengan hasil dokumentasi yakni data penunjang penelitian. Sumber sekunder juga disebut sebagai *second hand information* (Satori, 2011; Moleong, 2004).

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data berkaitan bagaimana data diperlukan dan dikumpulkan sehingga hasil yang didapatkan dari penelitian mampu menyajikan informasi valid dan reliabel (Bungin, 2008). Dalam metode penelitian merupakan berbagai cara yang dipergunakan untuk mengumpulkan penelitian melalui 3 (tiga) aktivitas utama, antara lain:

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan objek yang dilakukan melalui pancaindra mata serta dibantu dengan pancaindra lainnya. Dalam melaksanakan pengamatan penelitian maka peneliti akan melakukan pendekatan terhadap subjek penelitian sehingga akan terjadi keakraban antara peneliti dengan subjek yang akan diteliti (Ibrahim, 2015). Penelitian ini menggunakan jenis observasi non partisipan dimana peneliti tidak mengikuti kegiatan yang dilakukan atau diteliti, namun penelitian dilakukan melalui wawancara terhadap informan (Iskandar, 2008). Pengamatan yang dilakukan dengan pengamatan berstruktur yaitu melakukan pengamatan penelitian menggunakan pedoman dalam observasi untuk pengamatan.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya-jawab yang dilakukan dengan seseorang untuk tujuan tertentu yaitu mendapatkan keterangan atau pendapatnya mengenai suatu hal atau masalah. Wawancara dilakukan oleh dua pihak, pihak yang mewawancarai dinamakan pewawancara (interviewer) dan pihak yang diwawancarai disebut pemberi wawancara (interviewee) atau bisa juga dikatakan responden. (Moeleng, 2007: 186).

Wawancara dapat mempunyai sifat yang bermacam-macam, tergantung informasi apa yang ingin didapatkan si pewawancara dalam hal ini wawancara digunakan untuk melakukan komunikasi dengan subjek penelitian yang nantinya akan diperoleh data-data yang diinginkan. Teknik wawancara mandalam dilakukan dengan pihak-pihak atau subjek yang berakaitan langsung dengan pokok permasalahan penelitian melalui beberapa tahapan tanya jawab (Moeloeng, 2004).

Dalam penelitian ini wawancara yang digunakan dengan menggunakan pedoman wawancara bebas terpimpin/bertahap/terarah. Wawancara bebas terpimpin ini yaitu wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan mengajukan pertanyaan yang dikemukakan bebas, maksudnya adalah pertanyaan tidak terpaku pada pedoman wawancara terhadap masalah pokok penelitian yang nantinya dapat dikembangkan sesuai bagaimana dengan kondisi di lapangan (Afifudin & Saebani, 2012). Dalam pelaksanaan wawancara, pewawancara berpedoman pada garis besar tentang poin-poin yang akan ditanyakan.

3. Studi Dokumentasi

Studi Dokumentasi mempunyai makna teknik pencarian atau pengumpulan data dalam berbagai bentuk berupa catatan, transkrip, buku, laporan, data kependudukan, notulen, dan sebagainya. studi dokumentasi merupakan mencari sumber data-data tertulis di lapangan yang berhubungan dengan masalah yang diteliti (Satori, 2011; Burhan, 2001).

F. Instrumen Penelitian

Kebiasaan dalam penelitian kualitatif, yang dikatakan sebagai instrumen penelitian adalah peneliti itu sendiri. istilah tersebut dikenal dengan "*Human Instrument*". Peneliti sebelum terjun langsung ke lapangan, harus menyiapkan bekal diri dengan menguasai teori. Hal tersebut dikarenakan agar peneliti dapat kritis dalam melihat permasalahan dengan menggunakan kaca mata yang objektif. Selain itu, sebagai instrumen penelitian atau "*Human Instrument*" peneliti membuat pedoman wawancara yang akan digunakan sebagai acuan dalam mengumpulkan data ketika terjun ke lapangan, keahlian dan berkomunikasi, pencatatan data berupa tingkah laku atau penyajian sumber data. Hal tersebut dimaksudkan agar data dicatat tanpa mencampurkan pendapat dan pandangannya serta tanpa memasukkan unsur tafsiran yang baik.

Dalam Penelitian, peneliti mempunyai fungsi sebagai perencana, pengumpul data, analisis penafsir serta penyusun hasil penelitiannya. Instrumen bermakna sebagai alat penelitian yang digunakan dalam kegiatan penelitian atau bisa disebut instrumen penelitian sebagai alat pengumpul data (Moelong, 2004). Peneliti sebagai *Human Instrument* mempunyai ciri umum yaitu adanya aspek responsif, yang dimaksud aspek responsive adalah kemampuan menyesuaikan, mendasarkan diri terhadap pengetahuan serta keutuhan proses serta manfaat yang tidak benar idiosinkratik.

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Adapun penelitian ini bersifat uraian hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Analisis data merupakan proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan dasar (Moloeng, 2004). dalam teknik analisis data digunakan model interkatif Miles dan Huberman. Adapun maksud dari Analisis ini adalah sebagai proses pengaturan urutan data, lalu urutan data diorganisasikan ke dalam bentuk pola, kategori dan uraian dasar (Mulyana, 2001). Pengertian ini memberikan deskripsi yang tentang pentingnya penggunaan analisis data berdasarkan tujuan penelitian. Prinsip dasar dalam penelitian kualitatif untuk mendapatkan teori dari data. Ada beberapa tahapan analisis data yang harus dilakukan sebagai berikut:

1. Reduksi Data (Data Reduction)

Reduksi data adalah sebuah proses pemilihan, pusat perhatian pada penyederhanaan dan pemindahan data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis yang didapat di lapangan. Reduksi dilakukan mulai dari pengumpulan data awal dengan membuat ringkasan data, mengkodekan menelusur tema, membuat gugus-gugus, menulis memo dan sebagainya dengan tujuan memisahkan data/informasi yang tidak sesuai.

2. Penyajian data (Data Display)

Penyajian data adalah pendeskripsian informasi tertata yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif. Selain dalam bentuk teks naratif, berbentuk matriks, diagram, tabel dan bagan juga bisa

3. Verifikasi (Conclusion Drawing and Verification)

Verifikasi ini merupakan tahapan akhir dari analisis data, yaitu penarikan kesimpulan berupa kegiatan interpretasi, atau menemukannya makna data yang telah disajikan. Dalam proses display data dan penarikan kesimpulan terdapat aktivitas data yang ada. Dalam penjelasan ini analisis data kualitatif merupakan upaya berkelanjutan, berulang dan terus menerus. Dari keterangan di atas, dalam setiap tahap proses tersebut dilakukan untuk mendapatkan keabsahan data dengan menelaah seluruh data yang ada dari berbagai sumber yang telah didapat dari lapangan dan dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, dan sebagainya melalui metode wawancara yang didukung studi dokumentasi (Moloeng, 2004)

H. Uji Keabsahan Data

Tujuan adanya pengujian keabsahan data adalah untuk memberikan kejelasan dan kejenuhan data penelitian. Maka dari itu, uji keabsahan data penelitian digunakan uji kredibilitas data (validates internal) sebagai berikut

1. Triangulasi

Triangulasi mempunyai makna sebagai pemeriksaan, Triangulasi terbagi menjadi tiga yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu. Triangulasi sumber maksudnya adalah untuk mengkaji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara memeriksa data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber (Ibrahim, 2015). Data yang sudah dianalisis oleh peneliti menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (*member check*) dengan tiga sumber data tersebut.

Triangulasi sumber yang dilakukan oleh peneliti adalah pemeriksaan data temuannya dengan data informan atau narasumber yang berbeda namun tetap menggunakan data sumber yang sama yaitu pedoman wawancara seperti informan pertama, kedua ketiga dan keempat diberi pertanyaan yang sama. Triangulasi teknik, artinya untuk mengkaji kredibilitas data dilakukan dengan cara melakukan pemeriksaan data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. seperti data diperoleh dengan wawancara, lalu diperiksa dengan observasi, dokumentasi. Apabila ketiga teknik pengujian kredibilitas data tersebut, menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain, untuk menentukan data mana yang dianggap benar. Dan ada kemungkinan semuanya benar, karena sudut pandangnya berbeda-beda.

Triangulasi waktu, maksudnya adalah waktu juga mempengaruhi kredibilitas data. Dalam rangka pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pemeriksaan dengan melakukan wawancara, observasi atau menggunakan teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Apabila hasil uji yang dilakukan menghasilkan data yang berbeda, maka pemeriksaan dilakukan secara berulang-ulang sampai ditemukan kepastian data.

2. Perpanjangan Pengamatan

Perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali kelapangan melakukan pengamatan wawancara lagi dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru. Hubungan peneliti dengan narasumber akan semakin terbentuk rapport, semakin akrab, semakin terbuka, saling percaya sehingga tidak ada lagi informasi yang disembunyikan karena terjalinnya hubungan peneliti dengan narasumber yang semakin dekat. Bila terbentuk rapport, maka telah terjadi kewajaran atau terbiasa dalam penelitian, dimana kehadiran peneliti tidak lagi mengganggu perilaku yang diteliti. Selama melakukan penelitian, peneliti akan berusaha untuk mengikuti aktivitas yang dilakukan warga dalam kegiatana sehari-harinya.

BAB V

HASIL DAN LUARAN PENELITIAN

A. Pemanfaatan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran IPS Oleh Guru Di SMPN 13 Banjarmasin

Dalam berlangsungnya kegiatan belajar mengajar harus menyesuaikan perkembangan psikologis yang terjadi pada peserta didik. Kegiatan belajar mengajar akan menjadi efektif jika guru dapat membuat media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan usia peserta didik serta sesuai dengan materi (Hasan et al., 2021). Sehingga guru dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat menciptakan interaksi dalam kegiatan belajar mengajar dan membuat peserta didik menjadi tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah mencapai segala aspek kehidupan masyarakat. Saat ini bentuk aplikasi teknologi informasi yang sangat diminati oleh masyarakat adalah smartphone. Smartphone merupakan perangkat seluler yang dilengkapi dengan sistem operasi layaknya komputer. Smartphone dapat mengimplementasikan berbagai bentuk multimedia seperti halnya komputer hanya saja keunggulannya adalah smartphone memiliki mobilitas yang tinggi dan dapat dioperasikan secara lebih efektif (Ismanto, E., Novalia, M., & Herlandy, P. B. , 2017).

Teknologi memiliki peran yang penting dalam kehidupan sehari-hari serta menggunakannya di macam-macam aspek kehidupan, contoh saat ini banyak yang menggunakan teknologi dalam pembelajaran hingga mencari informasi seputar pekerjaan dengan smartphone. Smartphone merupakan suatu perangkat yang bisa digunakan untuk melakukan komunikasi, kemampuan seperti computer/PC serta di dalamnya juga ada sebuah fungsi yang disebut *Personal Digital Assistant* (PDA) (Mandias, 2017). Pada smartphone juga dapat mendukung kegiatan yang dilakukan sehari-hari dan dapat meningkatkan produktivitas yang dilakukan oleh individu. Pengguna smartphone ini seolah-olah menjadi budaya, karena kelebihan sudah ditawarkan pada smartphone banyak hingga sangat disayangkan apabila tidak dimanfaatkan dengan baik. Pada dunia pendidikan pun smartphone bisa diterapkan sebagai media pembelajaran yang membangun interaktif antara guru dan peserta didik pada saat berlangsungnya pembelajaran.

Guru IPS di SMP Negeri 13 Banjarmasin pada umumnya masih menerapkan metode pembelajaran konvensional dalam proses kegiatan belajar mengajar. Metode dan media konvensional yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran terlihat ketika guru hanya menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran dan metode ceramah ataupun diskusi

sederhana dalam kegiatan belajar mengajar. Meskipun hal tersebut tidak bertentangan dengan kaidah pendidikan hanya saja guru belum mampu mengoptimal kemampuan mereka dalam mengembangkan metode dan pemanfaatan media serta sumber belajar.

Alasan guru tidak mampu mengembangkan media pembelajaran terutama memanfaatkan *smartphone* karena keterbatasan kemampuan dalam bidang teknologi komputer. Guru menganggap bahwa mengembangkan media pembelajaran adalah kegiatan yang menyita waktu dan rumit. Guru memiliki anggapan bahwa untuk mengembangkan media pembelajaran diperlukan kemampuan teknik komputer yang baik dan desain grafis yang mumpuni. Dalam pemanfaatan *smartphone*, secara umum guru belum memiliki pengetahuan terkait pemanfaatannya dalam bidang pendidikan, saat ini pemanfaatan *smartphone* hanya sebatas alat komunikasi dan sosial media. Sedangkan dalam pemanfaatan *smartphone* dalam media pembelajaran masih minim.

Adapun pemanfaatan *smartphone* oleh guru IPS sebagai media pembelajaran sebagai berikut :

1. Smartphone sebagai alat mencari media pembelajaran

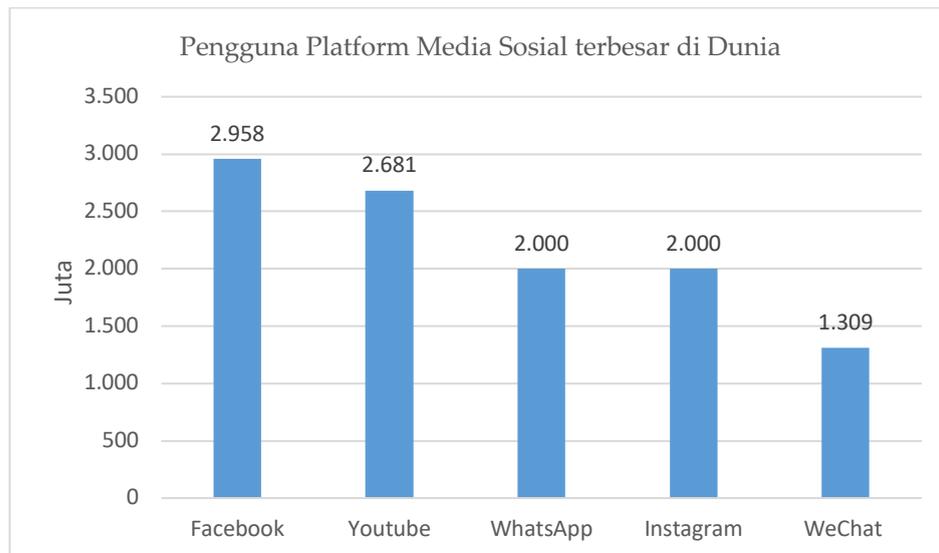
Smartphone selain digunakan sebagai alat komunikasi , juga dijadikan guru dalam mencari media pembelajaran. Di SMPN 13 Banjarmasin Guru mencari foto di google atau video pada laman youtube sebagai media pembelajaran melalui *smartphone*. Dalam kegiatan ini , guru juga melibatkan peserta didik. Guru memberikan instruksi kepada peserta didik di hari sebelum jadwal pelajaran untuk membawa *smartphone* kemudian saat pembelajaran berlangsung guru kembali memberikan instruksi untuk membuka laman youtube dan bersama – sama menonton video yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran pada teknologi di era globalisasi ini merupakan hal yang inovatif sebagai guru, karena menyesuaikan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik dalam mencerna pembelajaran (Muhson, 2010). Walaupun media pembelajaran yang berbasis teknologi ini memerlukan keahlian khusus supaya peserta didik dapat memahami materi yang telah disampaikan pada berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran salah satunya adalah *youtube*. *Youtube* adalah sebuah situs *website media sharing video online* yang paling banyak diminati masyarakat dewasa ini. Pengguna *youtube* tersebar di seluruh dunia dari berbagai kalangan usia, dari tingkat anak-anak sampai dewasa.

Hal ini dapat dilihat melalui statistik daftar platform media sosial terbesar di dunia, sebagai berikut (Ruby, 2023):

Gambar 1. Statistik Pengguna Platform Media Sosial di Dunia



Sumber: Internet (2023)

Berdasarkan Gambar 1 dapat dilihat bahwa YouTube merupakan platform media sosial yang penggunanya terbesar kedua setelah Facebook di dunia. Belum lagi update fitur terbarunya yaitu Youtube-Short atau fitur video yang berdurasi singkat ini ada setelah meningkat drastisnya pengguna Tiktok sebagai media sosial di dunia. Hal ini menjadi persaingan yang ketat di pasaran dunia terhadap pengguna platform media sosial. Namun, semenjak pembaharuan ini membuat Youtube menjadi peningkatan yang sangat besar dalam perkembangannya. Singkatnya platform media sosial ini lebih sangat berpusat pada pengguna.

Youtube telah menjadi alternatif tontonan selain televisi. *Youtube* sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Saat guru mengupload video pembelajaran di *youtube*, maka sebenarnya video tersebut tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran antara guru dan peserta didiknya, tetapi juga dapat dimanfaatkan oleh seluruh pengguna *youtube*, baik itu peserta didik sekolah lain maupun digunakan kembali oleh guru lainnya.

Pemanfaatan *youtube* sebagai media pembelajaran membuat guru dapat menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan interaktif. Ketika melaksanakan pembelajaran tatap muka di kelas pun video pembelajaran di *youtube* juga dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran interaktif.

2. Smartphone sebagai alat untuk mengakses media pembelajaran online

Pandemi Covid-19 begitu banyak berdampak pada kehidupan masyarakat. Semua bidang kehidupan dipaksa menyesuaikan diri agar bisa tetap bertahan selama masa pandemi

ini, demikian juga dalam bidang pendidikan. Pendidikan konvensional secara tatap muka sangat sulit diterapkan pada saat pandemi ini. Pendidikan jarak jauh secara dalam jaringan (Daring) menjadi pilihan yang paling realistis untuk diterapkan. Adaptasi ini juga berdampak pada model dan metode pembelajaran yang diterapkan.

Berdasarkan surat edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020, belajar dari rumah melalui pembelajaran jarak jauh harus : (1) Memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum kenaikan kelas maupun lulusan, (2) Memfokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai Pandemi Covid-19, (3) Memberikan variasi aktivitas dan tugas pembelajaran dari rumah antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar dari rumah, (4) Memberikan umpan balik terhadap bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah yang bersifat kualitatif dan berguna bagi guru tanpa diharuskan memberi nilai/skor kualitatif.

Di SMPN 13 guru dan para peserta didik memanfaatkan smartphone untuk mengakses media pembelajaran berbasis online yakni menggunakan adanya konektivitas jaringan internet. Adapun aplikasi yang digunakan satu diantaranya yaitu zoom. Hal ini diungkapkan oleh Bapak Rokman selaku kepala sekolah SMPN 13 Banjarmasin :

“Saat pandemi kemarin kita menggunakan smartphone untuk pembelajaran, yaitu melalui aplikasi zoom, tapi kalau sekarang sudah tidak lagi” (wawancara 2 Juli 2023)

Zoom merupakan aplikasi atau software layanan konferensi video atau pertemuan online berbasis cloud yang memiliki fitur-fitur seperti pengiriman pesan grup dan perekaman sesi yang aman (Brahma, 2020). Pemanfaatan aplikasi zoom memiliki peran yang sangat baik dalam proses pembelajaran, terlebih jika dilakukan secara tepat (Hyder et al., 2007). Aplikasi zoom ini juga dapat digunakan selain kepentingan belajar. Terlebih lagi, penggunaan aplikasi ini bisa digunakan di smartphone dan PC atau laptop. Keberlangsungan konferensi video pada zoom ini memerlukan jaringan internet yang stabil sehingga guru dan peserta didik harus menggunakan akses internet yang baik agar aplikasi zoom yang digunakan tidak tersendat.

Salah satu tantangan pembelajaran daring adalah proses pembelajaran yang rawan memicu kebosanan siswa, apalagi jika guru dalam memandu proses pembelajarannya monoton. Selain itu, koneksi internet juga menjadi faktor utama dalam keberlangsungan pembelajaran. Namun di sisi lain pemanfaatan TIK menjadi sebuah keharusan dalam pembelajaran jarak jauh, termasuk diantaranya adalah penerapan konten atau media

pembelajaran. Pandemi juga memaksa guru untuk memanfaatkan TIK dalam pembelajaran baik dalam wadah (sarana) pembelajaran maupun kontak/media yang digunakan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran. Ketepatan pemilihan media dan model pembelajaran yang akan diterapkan menjadi salah satu faktor dalam keberhasilan pembelajaran efektif. Menurut Azhar Arsyad (1997), pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan kriteria tertentu yaitu : 1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, 2) tepat untuk mendukung isi pelajaran, 3) praktis, luwes, dan tahan, 4) guru terampil menggunakannya, 5) pengelompokan sasaran, dan 6) mutu teknis.

Media yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran Daring saat pandemi ini juga harus dipilih dengan tepat sesuai dengan kebutuhan agar efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tersebut setidaknya harus memenuhi beberapa kriteria, antara lain : (1) Mudah diakses oleh guru dan siswa, (2) Memotivasi siswa untuk belajar, (3) mendukung pembelajaran mandiri siswa, (4) mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan kriteria tersebut, media pembelajaran berbasis smartphone khususnya Android menjadi salah satu media yang tepat digunakan saat pembelajaran daring saat ini.

Pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran menurut Rogozin yang menyatakan bahwa dengan menggunakan smartphone sebagai media pembelajaran maka, (1) . memberikan kesempatan belajar yang lebih mendalam (2). siswa dapat mengembangkan pembelajaran melalui penelusuran informasi dari internet, (3). melatih keterampilan mereka dalam melaksanakan praktikum karena prinsip mobilitas yang dimiliki oleh smartphone. (4). Lebih lanjut dikatakan bahwa dengan menggunakan smartphone siswa mampu membangun kompetensi mereka dengan cara yang dinamis.

3. Smartphone sebagai alat pengembang media pembelajaran

Media pembelajaran berbasis smartphone (Android) bisa dikategorikan menjadi dua, yaitu (1) membutuhkan koneksi internet dalam menggunakannya (berbasis on-line), (2) tidak membutuhkan koneksi internet (off-line). Setidaknya media pembelajaran berbasis smartphone bisa diwujudkan dalam dua bentuk yaitu pertama permainan (games) dan yang kedua Multimedia Interaktif. Pemilihan jenis dan bentuk media yang akan dikembangkan harus didasarkan pada analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan sangat diperlukan agar nantinya media yang dikembangkan bisa dimanfaatkan secara efektif.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Smartphone Android tentunya membutuhkan perangkat lunak (software/aplikasi) dalam membuatnya. Beberapa Software yang bisa digunakan oleh guru untuk mengembangkannya sendiri media berbasis Android

antara lain Microsoft PowerPoint, Articulate Storyline, Unity, Smart Apps Creator, Canva dll.

Guru IPS di SMPN 13 Banjarmasin dalam mengembangkan media pembelajaran masih terbatas. Aplikasi yang digunakan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yakni melalui aplikasi Canva yang mana guru – guru di SMPN 13 Banjarmasin sudah pernah mendapatkan pelatihan membuat media pembelajaran melalui aplikasi Canva. Walaupun demikian, pengembangan media pembelajaran oleh guru masih belum rutin dilakukan karena keterbatasan waktu dan ide dalam pembuatan. Menurut ibu Jumiati selaku guru IPS di SMPN 13 Banjarmasin bahwa membuat media pembelajaran itu memerlukan waktu yang mana kadang guru juga disibukkan dalam mengajar , memeriksa tugas dan kegiatan sekolah lainnya, selain itu membuat media pembelajaran juga memerlukan ide kreativitas dan kompetensi dalam mengoperasikan aplikasi yang digunakan yang mana hal ini menjadi hambatan terutama bagi guru senior.

Tingginya pengguna smartphone di kalangan guru tidak diikuti dengan kemampuan guru dalam menggunakan smartphone sebagai alat pengembang media pembelajaran. Sehingga dalam hal ini perlu dilakukan pelatihan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan smartphone.

Media pembelajaran secara umum berdasarkan teori yang telah dipaparkan adalah alat bantu dalam proses belajar dan mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar melalui kegiatan komunikasi dan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Pada perkembangannya dalam kegiatan pendidikan media digunakan sebagai sumber belajar yang dapat memberikan pemahaman yang nyata bagi peserta didik, jenis media yang banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah media dengan jenis multimedia .

Smartphone merupakan perangkat telepon seluler yang dikembangkan dengan menerapkan sistem operasi berbasis komputer. Sistem operasi yang digunakan pada smartphone saat ini pada umumnya adalah sistem operasi android yang dikembangkan oleh Google™ dan iOS yang dicetuskan oleh perusahaan komputer Apple™. Perkembangan smartphone hingga saat ini tidak hanya sebatas sebagai alat komunikasi, namun saat ini smartphone banyak digunakan sebagai media pembelajaran.

Mengingat penggunaan smartphone yang tinggi oleh siswa maka sudah seharusnya guru memfasilitasi siswa menggunakan smartphone. Sebagai media pendukung pembelajaran. Seperti yang dinyatakan oleh Minovic (2012) bahwa siswa saat ini telah tumbuh dengan

menggunakan perangkat seperti komputer, ponsel, dan konsol video untuk hampir setiap kegiatan; dari kegiatan belajar, bekerja, atau hanya sebatas hiburan. Kitchenham (2011:9) berpendapat bahwa pemanfaatan smartphone dalam program pendidikan menjadikan perangkat ini sebagai salah satu bentuk perangkat yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam pengembangan media.

Penggunaan smartphone dalam pendidikan dikenal sebagai teknologi mobile learning (m-Learning). Pemanfaatan m-Learning dinyatakan oleh Gonzalez (2015) dapat memberikan kontribusi yang positif kepada peserta untuk mengakses bahan belajar ataupun sebagai media pembelajaran. Selain itu, Laurillard (2007) berpendapat bahwa dengan menggunakan smartphone dalam pendidikan, membuat teknologi ini memiliki peran yang sentral untuk dapat digunakan sebagai sarana penyampai informasi kepada siswa melalui teknologi perangkat mobile. Pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran didukung oleh Rogozin (2012) yang menyatakan bahwa dengan 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 keterampilan mereka dalam melaksanakan praktikum karena prinsip mobilitas yang dimiliki oleh smartphone. Lebih lanjut dikatakan bahwa dengan menggunakan smartphone siswa mampu membangun kompetensi mereka dengan cara yang dinamis.

Mengingat penggunaan smartphone yang tinggi oleh peserta didik maka sudah seharusnya guru memfasilitasi peserta didik menggunakan smartphone. Efektivitas serta peranannya mempunyai kemampuan yang lebih besar daripada laptop maupun PC atau Komputer. Selama ini penggunaannya sudah merupakan kebutuhan primer di semua kalangan masyarakat, sebab menawarkan berbagai macam dan dapat menyesuaikan kebutuhan yang diinginkan oleh setiap individu. Menggunakan smartphone peserta didik mampu membangun kompetensi mereka dengan cara yang dinamis. Sehingga pembelajaran yang berlangsung menggunakan media teknologi ini sangat mendukung pembelajaran serta menjadi hal yang dibutuhkan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Saran untuk penelitian lanjutan diharapkan melakukan uji efektivitas dan uji praktikalitas dalam pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran.

B. Hambatan Dalam Pemanfaatan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran IPS oleh Guru di SMPN 13 Banjarmasin

Smartphone merupakan salah satu perangkat teknologi yang telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat, termasuk siswa. Smartphone memiliki berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, seperti kamera, video, audio, dan internet. Namun, ada beberapa hambatan yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran. Hambatan dalam pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran dapat dibagi menjadi dua, yaitu kendala teknis dan kendala non-teknis.

1. Kendala teknis adalah kendala yang berkaitan dengan perangkat smartphone itu sendiri, seperti:

a. Ketersediaan smartphone

Tidak semua siswa di SMP Negeri 13 Banjarmasin memiliki smartphone, terutama siswa dari keluarga kurang mampu. Hal ini dapat menghambat proses pembelajaran, karena siswa yang tidak memiliki smartphone akan tertinggal dari siswa yang memiliki smartphone. Pada saat penelitian ini dilakukan, siswa yang tidak memiliki smartphone terpaksa berbagi dengan temannya dalam menggunakan media smartphone ini sebagai media pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia pada tahun 2022, sebanyak 80,7% siswa SMP memiliki smartphone. Namun, persentase tersebut masih belum merata di seluruh daerah di Indonesia. Di daerah pedesaan, persentase siswa yang memiliki smartphone masih lebih rendah dibandingkan dengan daerah perkotaan.

b. Ketersediaan akses internet

Smartphone dapat digunakan untuk mengakses berbagai sumber belajar digital, seperti video, audio, dan situs web. Namun, tidak semua daerah memiliki akses internet yang memadai. Hal ini dapat menghambat siswa untuk mengakses sumber belajar digital yang dibutuhkan.

Untuk ketersediaan akses jaringan internet di SMP Negeri Banjarmasin memang tidak ada masalah. Jangkauan sinyal 4G pun tersedia dilingkungan sekolah tersebut. Namun yang menjadi masalah adalah ketersediaan kouta internet yang dimiliki oleh peserta didik sendiri, hal ini lah yang dapat menghambat akses internet dalam penggunaan smarphone sebagai media pembelajaran. Ditambah lagi belum adanya penyediaan akses wifi gratis yang dimiliki sekolah untuk mempermudah penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran.

c. Ketersediaan konten pembelajaran

Ketersediaan konten pembelajaran IPS SMP saat ini sudah cukup memadai. Ada banyak aplikasi pembelajaran IPS yang tersedia di Google Play Store dan App Store. Aplikasi-aplikasi tersebut dapat digunakan untuk berbagai materi pembelajaran IPS.

Berikut adalah beberapa contoh aplikasi pembelajaran IPS SMP yang tersedia di Google Play Store dan App Store:

- 1) Quizizz adalah aplikasi kuis yang dapat digunakan untuk mengetes pemahaman siswa tentang materi pembelajaran IPS.
- 2) Khan Academy adalah situs web dan aplikasi pembelajaran yang menyediakan materi pembelajaran IPS secara gratis.
- 3) Buku Sekolah Digital adalah aplikasi yang menyediakan materi pembelajaran IPS yang sesuai dengan kurikulum SMP.
- 4) Edu2u adalah situs web dan aplikasi pembelajaran yang menyediakan materi pembelajaran IPS secara berbayar.
- 5) Quipper School adalah situs web dan aplikasi pembelajaran yang menyediakan materi pembelajaran IPS secara berbayar.

Hasil penelitian yang ditemukan di SMP Negeri 13 Banjarmasin, penggunaan aplikasi-aplikasi tersebut hanya saja belum dimaksimalkan oleh guru maupun peserta didik. Berdasarkan observasi yang dilakukan, media yang digunakan adalah video pembelajaran yang sudah tersedia di aplikasi Youtube.

2. Kendala non-teknis adalah kendala yang berkaitan dengan faktor-faktor lain, seperti:

a. Keterampilan guru

Keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran adalah kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran secara tepat dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keterampilan ini penting dimiliki oleh guru, karena media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan efektif.

Guru juga perlu memiliki keterampilan dalam memanfaatkan smartphone sebagai media pembelajaran. Guru perlu mengetahui cara memilih dan menggunakan aplikasi pembelajaran yang tepat. Selain itu, guru juga perlu memiliki keterampilan dalam membuat konten pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian di SMP Negeri 13 Banjarmasin, keterampilan guru dalam menggunakan smartphone sebagai media sudah cukup baik. Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan smartphone dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Smartphone digunakan oleh peserta didik untuk mengakses video pembelajaran mengenai Letak Geografis dan Astronomis ASEAN (Mengenal Organisasi ASEAN) yang tersedia di aplikasi Youtube.

Untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan media smartphone dalam pembelajaran, perlu dilakukan berbagai upaya, antara lain: Pembelajaran dan pelatihan bagi guru tentang pemanfaatan smartphone dalam pembelajaran, Pengembangan konten pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan guru, Pemberian dukungan dari sekolah dan pemerintah, seperti penyediaan smartphone dan

akses internet. Dengan meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan media smartphone dalam pembelajaran, maka pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan efisien.

b. Kebiasaan siswa

Berdasarkan hasil penelitian di SMP Negeri 13 Banjarmasin, hambatan yang dihadapi guru pada saat memanfaatkan smartphone sebagai media pembelajaran satu diantaranya adalah mengenai kebiasaan siswa. Siswa mungkin sudah terbiasa menggunakan smartphone untuk hal-hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, seperti bermain game, media sosial, dan menonton video. Hal ini dapat menghambat siswa untuk fokus dalam pembelajaran. Perlu adanya perhatian dan pengawasan yang cukup intensif pada saat pembelajaran berlangsung agar penggunaan smartphone oleh peserta didik ini tetap pada jalur yang semestinya.

Kebiasaan siswa dalam menggunakan smartphone dapat dibagi menjadi dua, yaitu kebiasaan positif dan kebiasaan negatif. Kebiasaan positif siswa dalam menggunakan smartphone meliputi:

- 1) Memanfaatkan smartphone untuk belajar. Siswa dapat menggunakan smartphone untuk mengakses materi pembelajaran, mengerjakan tugas, dan berdiskusi dengan teman.
- 2) Memanfaatkan smartphone untuk berkomunikasi. Siswa dapat menggunakan smartphone untuk berkomunikasi dengan teman, keluarga, dan guru.
- 3) Memanfaatkan smartphone untuk hiburan. Siswa dapat menggunakan smartphone untuk menonton video, mendengarkan musik, dan bermain game.

Kebiasaan negatif siswa dalam menggunakan smartphone meliputi:

- 1) Kecanduan smartphone. Siswa menjadi terlalu bergantung pada smartphone dan tidak bisa lepas dari smartphone.
- 2) Penyimpangan perilaku. Siswa menggunakan smartphone untuk melakukan hal-hal yang tidak baik, seperti cyberbullying, pornografi, dan perjudian.
- 3) Bahaya kesehatan. Penggunaan smartphone yang berlebihan dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan, seperti gangguan tidur, sakit kepala, dan obesitas.

Berikut adalah beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kebiasaan siswa dalam menggunakan smartphone:

- 1) Pengaruh keluarga. Keluarga dapat memberikan contoh dan bimbingan kepada siswa dalam menggunakan smartphone secara bijak.
- 2) Pengaruh teman. Teman dapat mempengaruhi kebiasaan siswa dalam menggunakan smartphone.
- 3) Pengaruh lingkungan. Lingkungan yang kondusif dapat mendorong siswa untuk menggunakan smartphone secara bijak.

Untuk membentuk kebiasaan positif dalam menggunakan smartphone, perlu dilakukan berbagai upaya, antara lain:

- 1) Memberikan pendidikan dan informasi kepada siswa tentang penggunaan smartphone yang bijak.
- 2) Menciptakan lingkungan yang kondusif untuk penggunaan smartphone yang bijak.
- 3) Memberikan contoh dan bimbingan kepada siswa dalam menggunakan smartphone secara bijak.

Dengan membentuk kebiasaan positif dalam menggunakan smartphone, maka siswa dapat memanfaatkan smartphone secara lebih bijak dan bermanfaat.

c. Kebijakan sekolah

Beberapa sekolah memiliki kebijakan yang membatasi penggunaan smartphone di lingkungan sekolah. SMP Negeri 13 Banjarmasin termasuk sekolah yang membatasi penggunaan smartphone di sekolah secara bebas kepada peserta didiknya. Namun kebijakan pembatasan tersebut tidak diterapkan secara mutlak, dalam arti bahwa smartphone tetap boleh digunakan oleh peserta didik yang ada di SMP Negeri 13 Banjarmasin pada saat tertentu. Tergantung kebutuhan pembelajaran dan atas pengawasan oleh guru.

C. Hasil Luaran yang dicapai

Hasil luaran penelitian yang telah dicapai oleh tim peneliti pada Program Dosen Wajib Meneliti Tahun Anggaran 2023 yang diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Lambung Mangkurat adalah sebagai berikut:

Jurnal Nasional Terakreditasi SINTA 4 (Telah Terbit) - Lihat Lampiran

Video Youtube (Telah di Upload) - Lihat Lampiran

Poster Penelitian (Selesai) – Lihat Lampiran

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Smartphone selain digunakan sebagai alat komunikasi , juga dijadikan guru dalam mencari media pembelajaran. Di SMPN 13 Banjarmasin Guru mencari foto di google atau video pada laman youtube sebagai media pembelajaran melalui smartphone. Dalam kegiatan ini , guru juga melibatkan peserta didik. Guru memberikan instruksi kepada peserta didik di hari sebelum jadwal pelajaran untuk membawa smartphone kemudian saat pembelajaran berlangsung guru kembali memberikan instruksi untuk membuka laman youtube dan bersama – sama menonton video yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Di SMPN 13 guru dan para peserta didik memanfaatkan smartphone untuk mengakses media pembelajaran berbasis online yakni menggunakan adanya konektivitas jaringan internet. Adapun aplikasi yang digunakan satu diantaranya yaitu zoom.

Guru IPS di SMPN 13 Banjarmasin dalam mengembangkan media pembelajaran masih terbatas. Aplikasi yang digunakan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yakni melalui aplikasi Canva yang mana guru – guru di SMPN 13 Banjarmasin sudah pernah mendapatkan pelatihan membuat media pembelajaran melalui aplikasi Canva. Walaupun demikian, pengembangan media pembelajaran oleh guru masih belum rutin dilakukan karena keterbatasan waktu dan ide dalam pembuatan. Menurut ibu Jumiati selaku guru IPS di SMPN 13 Banjarmasin bahwa membuat media pembelajaran itu memerlukan waktu yang mana kadang guru juga disibukkan dalam mengajar , memeriksa tugas dan kegiatan sekolah lainnya, selain itu membuat media pembelajaran juga memerlukan ide kreativitas dan kompetensi dalam mengoperasikan aplikasi yang digunakan yang mana hal ini menjadi hambatan terutama bagi guru senior.

B. Saran

Berdasarkan hasil temuan dilapangan beberapa saran yang bisa diberikan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Dalam konteks manfaat teoritis, hasil penelitian diharapkan memberikan sumbangan pengembangan kajian tentang pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dan penelitian ini adalah sebagai bahan masukan bagi pihak terkait dalam penelitian ini, seperti pemerintah kota Banjarmasin khususnya instansi yang terkait

dengan pendidikan, selain itu diharapkan kepada pemerintah dapat memberikan wadah pelatihan kepada guru-guru dalam mengoptimalisasi penggunaan smartphone dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Mathrani, A., Hunter, R., & Parsons, D. (2017). Challenges of integrating mobile technology into Mathematics instruction in secondary schools: an Indonesian context. *Computers in the Schools*, 34(3), 207-222.
- Ahmad, F., & Mustika, D. (2021). Problematika Guru Dalam Menerapkan Media pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2008-2014.
- Ananda, R. (2019). Perencanaan pembelajaran. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Annisah, S., & Masfiah, S. (2021). Pembelajaran Online pada Masa Pandemi Covid-19 Meningkatkan Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Jpsp*, 1(1), 6170.
- Asri, G. K. P. (2019). Pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran mata kuliah koreografi dan komposisi tari I. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 14(2), 65-74.
- Asri, G. K. P. (2019). Pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran mata kuliah koreografi dan komposisi tari I. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 14(2), 65-74.
- Azhar, A. (1997). Media pengajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Brahma, I. A. (2020). Penggunaan zoom sebagai pembelajaran berbasis online dalam mata kuliah sosiologi dan antropologi pada mahasiswa PPKN di STKI Kusumanegara Jakarta. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(2), 97-102.
- Dayutiani, G. S., & Fitrianna, A. Y. (2021). Analisis Keefektifan Video Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa SMP di Masa Pandemi. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(6), 1723-1730.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). Media Pembelajaran. *Tahta Media Group*. <http://eprints.unm.ac.id/20720/>
- Hayati, S. (2016). Belajar dan Pembelajaran Kooperatif Learning. Magelang: Graha Cendekia.
- Hyder, B. K., Kwinn, A., Miazga, R., Murray, M., & Brandon, B. (2007). The elearning Guild's Handbook on Synchronous e-Learning. The Elearning Guild. <https://doi.org/10.1093/bioinformatics/bth173>
- Imam, A. (2019). Pengaplikasian Smartphone sebagai Media Komunikasi Interpersonal di Kalangan Pegawai Kementerian Agama Kabupaten Aceh Barat. *International Journal of Islamic Studies and Social Sciences*, 1(2), 343-369.
- Ismanto, E., Novalia, M., & Herlandy, P. B. (2017). Pemanfaatan smartphone android sebagai media pembelajaran bagi guru SMA Negeri 2 kota Pekanbaru. *Jurnal pengabdian untukmu negeri*, 1(1), 42-47.
- Ismanto, E., Novalia, M., & Herlandy, P. B. (2017). Pemanfaatan smartphone android sebagai media pembelajaran bagi guru SMA Negeri 2 kota Pekanbaru. *Jurnal pengabdian untukmu negeri*, 1(1), 42-47.
- Kitchenham, A. (2011). Blended Learning across Disciplines: Models for Implementation.
- Kumala, S. A., & Widiyatun, F. (2022). Efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis android sififi pada materi besaran dan satuan. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2755-2762.

- Laurillard, D. (2007). Pedagogical forms of mobile learning: framing research questions.
- Mandias, G. F. (2017). Analisis Pengaruh Pemanfaatan Smartphone Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat. *CogITo Smart Journal*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.31154/cogito.v3i1.47.83-90>
- Minovic, M. (2012). TRAILER project overview: Tagging, recognition and acknowledgment of informal learning experiences.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Nofa, N. P. (2021). Penggunaan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Pada Mahasiswi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2019 IIQ Jakarta).
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72.
- Paridawati, I., Daulay, M. I., & Amalia, R. (2021). Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone pada Anak Usia Dini di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. *Journal on Teacher Education*, 2(2), 28-34.
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika guru dalam menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS di madrasah ibtidaiyah Darussalam kota Bengkulu. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(1), 49-55.
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133-141.
- Rogozin. (2012). Physics Learning Instruments of XXI Century. *Proceedings of The World Conference on Physics Education 2012*.
- SE Kemendikbud No. 4 Tahun 2020 tentang pembelajaran daring melalui model logik pada masa pandemi Covid 19
- Sobon, K., Mangundap, J. M., & Walewangko, S. (2019). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar di Kecamatan Mapanget Kota Manado. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 3(2), 97-106.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsi Aplikatif, dan Perancangannya).
- Syahpitri, S. A. (2021). Analisis Pemanfaatan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Biologi Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMA Negeri 6 Medan (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211-221.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Penelitian







Lampiran 2. Video Youtube

Link Video Youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=6JmBbMrOIz4&t=12s>



The screenshot shows a YouTube video player interface. The video title is "PEMANFAATAN SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN OLEH GURU DI SMPN 13 BANJARMASIN". Below the title, the names of the participants are listed: Ketua: Rusmaniah, M.Pd; Anggota: M. Ridha Ilhami, M.Pd; Endang Astuti; M. Risalan Uzhma; Nursahid. The video player shows a progress bar at 0:02 / 5:54. Below the video player, the channel name "Pendidikan IPS FKIP ULM" is visible, along with a "Disubscribe" button, a like button with 3 likes, a comment button, and a share button. There are also some video recommendations visible at the bottom right.

Lampiran 3. Artikel Jurnal Nasional Terakreditasi SINTA 4

Link Laman Abstrak : <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/iis/article/view/9397>

Link Laman Naskah : <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/iis/article/view/9397/5763>

E-ISSN : 2716-2354; P-ISSN : 2723-1119

THE INNOVATION OF SOCIAL STUDIES JOURNAL

[HOME](#) [ABOUT](#) [USER HOME](#) [SEARCH](#) [CURRENT](#) [ARCHIVES](#) [ANNOUNCEMENTS](#) [REGISTER](#)

Home > Vol 5, No 1 (2023) > **Rusmaniah**

THE UTILIZATION OF SMARTPHONES IN LEARNING MEDIA ON SOCIAL STUDIES AT SMPN 13 BANJARMASIN

Rusmaniah Rusmaniah, M. Ridha Ilhami, Nursahid Nursahid, Jumriani Jumriani, Muhammad Rezky Noor Handy

ABSTRACT

The development of information technology today has reached all aspects of people's lives. Currently, the form of information technology application that is in great demand by the public is a smartphone. Technology has an important role in everyday life and uses it in various aspects of life, for example today many are using technology in learning to find information about work with smartphones. Social studies teachers at SMP Negeri 13 Banjarmasin in general still apply conventional learning methods in the process of teaching and learning activities. Conventional methods and media provided by teachers in learning can be seen when teachers only use whiteboards as learning media and lecture methods or simple discussions in teaching and learning activities. This study used qualitative research methods. This method is used to understand and describe phenomena that occur in the field, namely at SMP Negeri 13 Banjarmasin. In this way can explain in depth what happened in the field by using the method of observation, interviews, and documentation. The reason teachers are unable to develop instructional media, especially using smartphones, is because of their limited ability in the field of computer technology and assume that developing instructional media is a time-consuming and complicated activity. There are various uses of smartphones by social studies teachers such as smartphones as a tool for finding learning media, smartphones as a tool for accessing online learning media, and smartphones as a tool for developing learning media. So that learning that takes place using technological media is very supportive of learning and is something that is needed in increasing students' learning interest.

KEYWORDS

Smartphone; Learning Media; Technology

FULL TEXT:

[PDF](#)

REFERENCES

Abbas, E. W. (2018). Penguatan Pendidikan IPS Di Tengah Isu-Isu Global. Program Studi Pendidikan IPS.

Abbas, E. W. (2020). Menulis Artikel Konferensi Internasional. Program Studi Pendidikan IPS.

Alami, Y. (2020). Media Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19. Tarbiyatu Wa Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2(1), Article 1.

Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. CV Jejak (Jejak Publisher).



- [AUTHOR\(S\) GUIDELINES](#)
- [CONTACT](#)
- [EDITORIAL BOARDS](#)
- [JOURNAL HISTORY](#)
- [JOURNAL INDEXING](#)
- [PUBLICATION ETHICS](#)
- [PUBLICATION FEES](#)
- [PUBLICATION FREQUENCY](#)
- [SUBMIT MANUSCRIPT](#)

USER

You are logged in as...

rusmaniah1991

- [My Journals](#)
- [My Profile](#)
- [Log Out](#)

NOTIFICATIONS

- [View \(7 new\)](#)
- [Manage](#)

LANGUAGE

Select Language

English

Lampiran 4. Poster Penelitian

The poster features a blue and purple background with a grid pattern. At the top left is the logo of Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). The title is in large, bold, yellow and white letters. Below the title, the names of the head and members are listed. The poster is divided into six sections: Abstrak, Latar Belakang, Metode, Hasil dan Pembahasan, and Kesimpulan, each with a white header and a blue text box.

PENELITIAN
PEMANFAATAN SMARTPHONE SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN OLEH GURU DI SMPN 13 BANJARMASIN

Ketua : Rusmaniah, M.Pd. Anggota : M. Ridha Ilhami, M.Pd.

Abstrak

Seiring dengan berkembangnya teknologi pada pemakaian smartphone di kalangan guru dan peserta didik juga semakin meningkat. Pada keadaan seperti ini guru pun dapat memanfaatkan smartphone sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran oleh guru di SMPN 13 Banjarmasin serta menganalisis hambatan yang dihadapi oleh guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis smartphone. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Hasil penelitian (1) Adapun pemanfaatan smartphone oleh guru antara lain smartphone sebagai alat mencari media pembelajaran, smartphone sebagai alat mengakses media pembelajaran online, smartphone sebagai alat pengembang media pembelajaran. (2) hambatan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis smartphone antara lain yaitu koneksi internet, kurangnya soft skill dalam membuat media, kurangnya waktu untuk mengeksplorasi smartphone.

Latar Belakang

Pada masa sekarang perkembangan teknologi sangat berkembang dengan pesat. Salah satu teknologi yang mengikuti perkembangan zaman yaitu smartphone. Karena smartphone telah memberikan dampak yang besar terhadap kehidupan sehari-hari. Seiring dengan berkembangnya teknologi pada pemakaian smartphone di kalangan guru dan peserta didik juga semakin meningkat. Pada keadaan seperti ini guru pun dapat memanfaatkan smartphone sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran oleh guru di SMPN 13 Banjarmasin serta menganalisis hambatan yang dihadapi oleh guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis smartphone.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data melalui beberapa tahapan yaitu: penyajian data, reduksi data dan verifikasi. Uji keabsahan data dilakukan dengan cara triangulasi dan perpanjangan pengamatan. Lokasi penelitian dilaksanakan di SMPN 13 Kota Banjarmasin yang menjadi tempat fokus penelitian ini sebagai penciri lokasi penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Smartphone dapat mendukung kegiatan yang dilakukan sehari-hari dan dapat meningkatkan produktivitas yang dilakukan oleh individu. Pada dunia pendidikan pun smartphone bisa diterapkan sebagai media pembelajaran yang membangun interaktif antara guru dan peserta didik pada saat berlangsungnya pembelajaran. Guru IPS di SMP Negeri 13 Banjarmasin pada umumnya masih menerapkan metode pembelajaran konvensional dalam proses kegiatan belajar mengajar. Adapun pemanfaatan smartphone oleh guru antara lain smartphone sebagai alat mencari media pembelajaran, smartphone sebagai alat mengakses media pembelajaran online, smartphone sebagai alat pengembang media pembelajaran. Hambatan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis smartphone antara lain yaitu koneksi internet, kurangnya soft skill dalam membuat media, kurangnya waktu untuk mengeksplorasi smartphone.

Kesimpulan

Mengingat penggunaan smartphone yang tinggi oleh peserta didik maka sudah seharusnya guru memfasilitasi peserta didik menggunakan smartphone. Efektivitas serta peranannya mempunyai kemampuan yang lebih besar daripada laptop maupun PC atau Komputer. Selama ini penggunaannya sudah merupakan kebutuhan primer di semua kalangan masyarakat, sebab menawarkan berbagai macam dan dapat menyesuaikan kebutuhan yang diinginkan oleh setiap individu. Menggunakan smartphone peserta didik mampu membangun kompetensi mereka dengan cara yang dinamis. Sehingga pembelajaran yang berlangsung menggunakan media teknologi ini sangat mendukung pembelajaran serta menjadi hal yang dibutuhkan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.