

PERANAN SMARTPHONE DALAM DUNIA PENDIDIKAN DI MASA PANDEMI COVID-19

Haerunnisa, Adrian Permana¹, dan Ricky Firmansyah²

Program Studi Manajemen

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi STEMBI

nisahaerunnisa45@gmail.com, adrianpermana@gmail.com¹

rickyfirmansyah@gmail.com²

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran smartphone dalam dunia pendidikan ketika masa pandemi covid-19. Sebagaimana yang telah kita ketahui kerugian akibat virus covid-19 memiliki dampak yang sangat besar bagi seluruh sektor, termasuk sektor pendidikan. Hal ini menyebabkan para siswa dan pengajar dilarang bertatap muka secara langsung untuk sementara waktu, maka dari itu menteri pendidikan mengubah sistem pembelajaran menjadi daring. Dengan demikian sistem pembelajaran kini berubah menjadi era 4.0 dimana seharusnya para pengajar siap mengimplementasikan penilaian secara berbeda dibandingkan pada saat *offline*. Sebagai wadah pembelajaran yang sedang berlangsung peran smartphone kini banyak digunakan untuk mengganti sistem pembelajaran *offline*. Dengan menggunakan metode kuantitatif dan akumulatif, data yang kami kumpulkan dari kuisioner dengan 33 tanggapan mahasiswa menghasilkan data berupa penggunaan smartphone adalah 72,7% aktif di media sosial, sekolah 66,7%, bermain game 33,3%, serta e-commerce bisnis 15,2%. Kecenderungan pemakaian smartphone, lebih banyak pada komunikasi seperti penggunaan aplikasi whatsapp sebesar 84,8%, dan media sosial seperti Instagram sebesar 75,8% sedangkan pemakaian classroom cenderung dipakai ketika saat pembelajaran saja dengan angka persentase sebanyak 66,7%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan smartphone pada masa pandemi covid-19 sangat tinggi.

Kata Kunci : Covid-19, Komunikasi, Pendidikan, Sekolah Daring

1. Pendahuluan

Akhir tahun 2019 kini mewabah sebuah virus yang dikenal sebagai Corona Virus Disease (COVID-19) dan menyebar dengan cepat serta menjangkau hampir seluruh dunia. Banyak sekali kerugian dan krisis yang diakibatkan oleh virus ini salah satunya adalah sector perekonomian dan juga sector pendidikan. (Gusty, S., Nurmiati 2020)

Dampak virus COVID-19 ini tentu nya memberi pengaruh besar bagi dunia pendidikan sebab jika masyarakat tidak mengikuti protocol kesehatan akan membuat penyebaran virus ini semakin luas dan memakan korban lebih banyak, maka dari itu pemerintah menganjurkan untuk mengadakan pembelajaran secara daring online untuk mengurangi angka korban akibat COVID-19. (Sumantyo, F. D. S. 2020)

Menurut surat edaran nomor 15 tahun 2020 dijelaskan bahwa Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan; dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 33 Tahun 2019 tentang Satuan Pendidikan Aman Bencana (www.kemendikbud.com) dengan adanya kebijakan ini, pemerintah menganjurkan untuk

mengikuti kegiatan belajar mengajar secara daring online selama pandemic COVID-19. Kebijakan ini pun wajib diikuti oleh seluruh lembaga pendidikan dan seluruh sekolah yang ada di Indonesia

Adanya pembelajaran secara daring membuat seluruh siswa dan pengajar tidak bertatap muka secara langsung. Sesuai dengan anjuran yang sudah ditetapkan WHO untuk melakukan *physical distancing* dan *social distancing* maka pilihan untuk mengajar secara online adalah salah satu metode belajar yang saat ini sedang dilakukan oleh negara kita. Dengan adanya pembelajaran online maka peranan smartphone, laptop dan mobile internet sangat penting dalam melaksanakan kebijakan ini. Alternative untuk tetap mengontrol para siswa adalah menggunakan aplikasi video conference seperti zoom, google meet, Microsoft meeting dan lain lain sesuai dengan kebijakan sekolah dan kampus masing masing

Kenyataannya banyak masyarakat yang menggunakan smartphone sebagai pembelajaran secara daring. Peranan dan keefektivitasannya memiliki daya yang lebih besar dibandingkan dengan laptop maupun computer. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa smartphone kini banyak digunakan di segala kalangan, dan juga penggunaannya yang mudah serta banyak sekali fitur akses gratis yang bisa kita nikmati membuat smartphone ini dapat membuat siswa lebih interactive dan lebih fleksibel dalam penggunaannya.

E-learning pertama kali diperkenalkan oleh Universitas Illionis di UrbanaChampaign dengan menggunakan sistem instruksi berbasis komputer (computerassisted instruction) dan komputer bernama PLATO. Sejak saat itu, perkembangan e-learning berkembang sejalan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi. Berikut perkembangan e-learning dari masa ke masa:

- a. Tahun 1990 : Era CBT (Computer-Based Training) di mana mulai bermunculan aplikasi e-learning yang berjalan dalam PC standalone ataupun berbentuk kemasan CD-ROM. Isi materi dalam bentuk tulisan maupun multimedia (Video dan Audio) dalam format mov, mpeg-1, atau avi.
- b. Tahun 1994 : Seiring dengan diterimanya CBT oleh masyarakat, CBT muncul dalam bentuk paket-paket yang lebih menarik dan diproduksi secara massal
- c. Tahun 1997 : *LMS (Learning Management System)*. Seiring dengan perkembangan teknologi internet, masyarakat di dunia mulai terkoneksi dengan internet. Kebutuhan akan informasi yang dapat diperoleh dengan cepat mulai dirasakan sebagai kebutuhan mutlak dan jarak serta lokasi bukanlah halangan lagi. Dari sinilah muncul LMS. Perkembangan LMS yang makin pesat membuat pemikiran baru untuk mengatasi masalah interoperability antar LMS yang satu dengan lainnya secara standar. Bentuk standar yang muncul misalnya standar yang dikeluarkan oleh *AICC (Airline Industry CBT Commettee)*, *IMS*, *IEEELOM*, dan *ARIADNE*.
- d. Tahun 1999: Sebagai tahun Aplikasi E-learning berbasis Web. Perkembangan LMS menuju aplikasi e-learning berbasis Web berkembang secara total, baik untuk pembelajaran maupun administrasi belajar mengajarnya. LMS mulai digabungkan dengan situs-situs informasi, majalah dan surat kabar. Isinya juga semakin kaya dengan perpaduan multimedia, video streaming serta penampilan interaktif dalam berbagai pilihan format data yang lebih standar dan berukuran kecil. Berdasarkan perkembangan e-learning dari masa ke masa yang terus

berkembang mengikuti perkembangan teknologi, maka dapat disimpulkan bahwa elearning akan menjadi sistem pembelajaran masa depan. Efektifitas dan fleksibilitas akan menjadi alasan utama. (Hayati, 2020)

Hakikatnya pola pembelajaran pun berubah, dalam hal ini interaksi mengajar oleh para guru dapat berganti peran sesuai dengan pola pembelajaran yang diterapkan, adapun beberapa pengelompokan dalam kegiatan mengajar Menurut Barry Morris dalam Rusman. (2010) yakni :

- a. Pola pembelajaran (tradisional)
- b. Pola pembelajaran (tradisional)
- c. Pola pembelajaran Guru dan Media
- d. Pola pembelajaran bermedia.

Pelaksanaan dan implementasi pembelajaran E-learning mungkin dapat menjadi acuan untuk para pengajar memberikan ruang gerak yang fleksibel bagi parasiswa. Namun pengajar pun dapat mempertimbangkan bagaimana penilaian terhadap karakteristik materi pembelajaran, kompetensi yang dicapai serta karakteristik siswa. (Cepi,Riyana (2013):1.4-1.5)

Pemaparan pembelajaran harus bersifat efektif, interaktif, holistik, ilmiah, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Pembelajaran akan efektif apabila selama susunan pembelajaran dibantu dengan menggunakan model, pendekatan, strategi, metode, teknik, dan media yang tepat dan sesuai dengan tipe atau karakter mata pelajaran tersebut yang diperuntukan untuk memperoleh capaian pembelajaran yang sudah ditetapkan. Menurut Daulae (2014) pembelajaran yang efektif adalah yang menghasilkan belajar yang bermanfaat dan bertujuan kepada para mahasiswa melalui pemakaian prosedur yang tepat. (Sholihannisa & Juliawati, 2020)

Selama ini smartpone sudah menjadi kebutuhan primer bagi semua kalangan masyarakat, sebab kini banyak sekali brand smartpone yang menawarkan berbagai macam harga yang bervariasi dan cocok sehingga sesuai dengan selera dan kebutuhan, kini smartpone merupakan sarana untuk menyebarkan informasi secara cepat. Peranan ini pun sangat membantu bagi para pengajar untuk mengatasi masalah yang sedang dihadapi saat ini.

Penggunaan smartpone dalam pembelajaran daring dinilai sebagai salah satu system pengganti untuk bertatap muka dikala pandemic COVID-19. Oleh sebab itu focus pendidikan kini sudah beralih menjadi era 4.0 yang seharusnya para pengajar siap untuk memberikan regulasi terhadap para siswa nya. Diharapkan para pengajar pun mampu untuk meng implementasikan pembelajaran secara daring.

2. Metode Penelitian

Penelitian Jurnal ini bersifat kuantitatif dan akumulatif. Dengan mempersiapkan bahan dan data melalui kusioner yang Kemudian diolah kedalam hasil dan pembahasan. Waktu pekerjaan penelitian ini dari tanggal 16 oktober 2020 sampai dengan 16 november 2020 yakni satu bulan pengerjaan dari mulai penentuan judul, mengolah data hingga pembuatan jurnal penelitian ini selesai. Sebanyak 33 mahasiswa telah berpartisipasi dalam penelitian ini dengan menjawab beberapa rumusan masalah yang disediakan didalam kusioner. Ada 6 rumusan masalah yang penelitian ini gunakan

sebagai bahan pertanyaan didalam kusioner. Pertama, berapa lama Anda menggunakan smartphone dalam sehari. Kedua, apakah kegiatan sekolah Anda menggunakan smartphone. Ketiga, kendala apa yang sering Anda alami dalam menggunakan smartphone. Keempat, dalam pembelajaran apakah Anda menggunakan Zoom, Google meet dan aplikasi semacamnya. Kelima, aplikasi apa saja yang sering Anda kunjungi saat anda menggunakan smartphone. Keenam, anda lebih cenderung menggunakan smartphone untuk. Berdasarkan rumusan masalah itu hasil yang dikeluarkan akan berupa diagram berbentuk lingkaran dan balok. Semakin besar bagian warna pada diagram lingkaran maka persentasenya semakin besar dan Semakin memanjang pada diagram balok maka semakin besar persentasenya

3. Analisis dan Perancangan

Diagram 1. Penggunaan smartphone dalam satu hari



Berdasarkan dari hasil tabel penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa dari 33 tanggapan pengguna smartphone dalam satu hari memiliki 33,3% angka tertinggi dimulai dari 5 sampai 10 jam yang diikuti dengan 27,3% yang menggunakannya dari pagi sampai sore atau 12 jam, dan angka presentase terbesar terakhir 21,2% yang penggunaannya sampai 24 jam hal ini menunjukkan bahwa pemakaian smartphone dalam kondisi pandemi cukup tinggi.

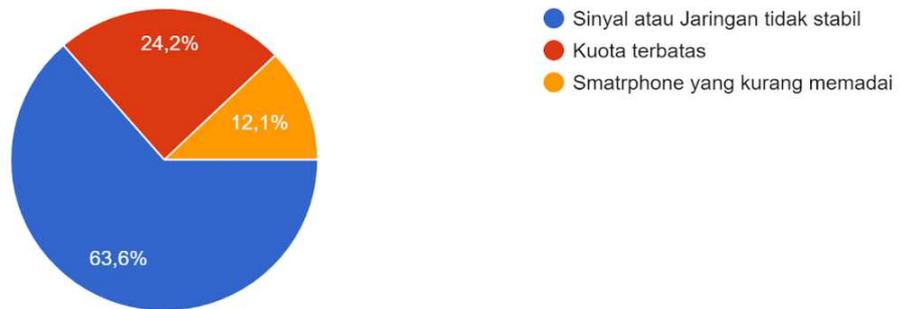
Diagram 2. Penggunaan smartphone dalam kegiatan sekolah



Berdasarkan dari tabel penelitian kedua dapat disimpulkan bahwa penggunaan smartphone dalam kegiatan sekolah sangat tinggi dapat diketahui dari tabel diatas 97% dari 33 orang tanggapan penggunaan smatphone memiliki produktifitas yang tinggi.

Diagram 3. Kendala yang sering dialami pengguna smartphone

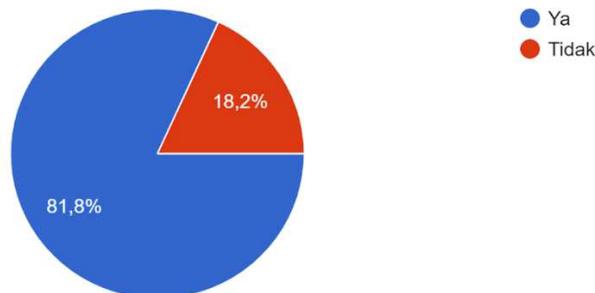
Kendala apa yang sering Anda alami dalam menggunakan Smartphone?
33 tanggapan



Berdasarkan dari tabel penelitian ketiga dapat disimpulkan bahwa kendala dalam penggunaan smartphone 63,6% dipengaruhi oleh terbatasnya sinyal atau jaringan yang tidak stabil.

Diagram 4. Penggunaan aplikasi di dalam smartphone

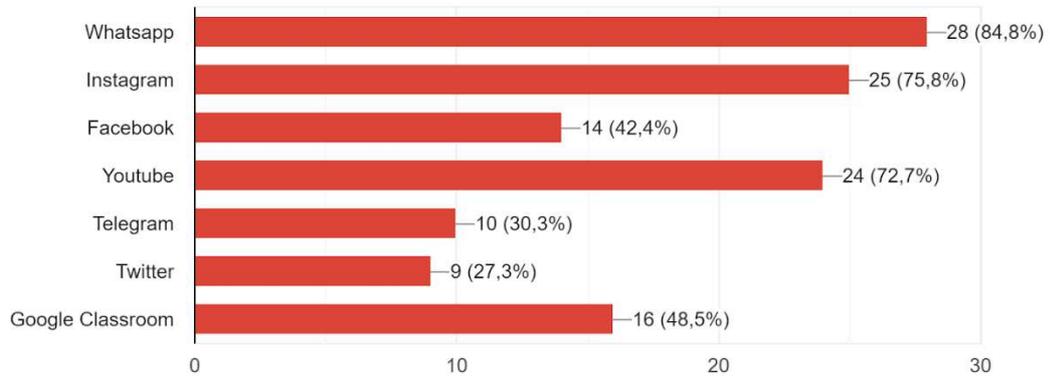
Dalam pembelajaran apakah Anda menggunakan Zoom,google meet dan aplikasi semacamnya?
33 tanggapan



Berdasarkan dari tabel penelitian keempat dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran 81,8% dari 33 tanggapan menggunakan aplikasi Zoom.google meet dan aplikasi semacamnya.

Grafik 1. Aplikasi yang sering dikunjungi pengguna smartphone

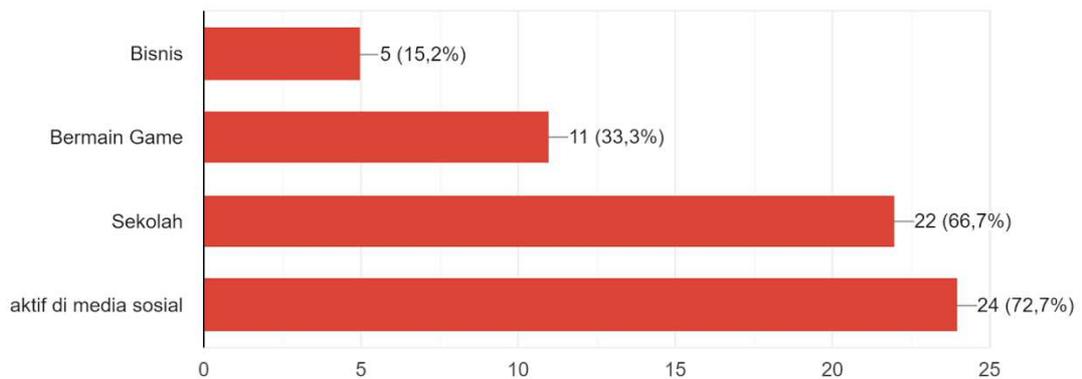
Aplikasi apa saja yang sering dikunjungi saat anda menggunakan smartphone ?
33 tanggapan



Aplikasi whatsapp penggunaannya hingga 84,8% mengapa demikian ? karena orang-orang jaman sekarang dari anak-anak hingga orang tua menggunakan whatsapp untuk berkomunikasi. Diikuti dengan pengguna aplikasi Instagram 75,8% karena banyak orang yang ingin mengabadikan fotonya lewat aplikasi tersebut sama seperti Facebook tetapi Facebook kini peminatnya hanya tinggal 42,4%

Grafik 2. Kecenderungan smartphone bagi pengguna

Anda lebih cenderung menggunakan smartphone untuk?
33 tanggapan



Berdasarkan dari tabel penelitian kelima dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan smartphone untuk 72,7% aktif di media sosial, dan sekolah 66,7% karena masa pandemi covid 19 dilarang untuk bertatap muka, diikuti dengan bermain game 33,3% untuk sebatashiburan dan bisnis 15,2%

5. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan tabel penelitian pada pembahasan sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan berikut:

- a. Pemakaian smartphone dalam kondisi pandemi cukup tinggi yang penggunaannya sampai 24 jam.

- b. Smartphone memiliki produktifitas yang tinggi sehingga penggunaan smartphone dalam kegiatan sekolah sangat tinggi.
- c. Kendala dalam penggunaan smartphone dipengaruhi oleh terbatasnya sinyal atau jaringan yang tidak stabil.
- d. Aplikasi zoom, google meet dan aplikasi semacamnya digunakan untuk pembelajaran secara daring.
- e. Aplikasi whatsapp adalah urutan tertinggi yang sering dikunjungi oleh pengguna smartphone. Karena aplikasi ini digunakan untuk berkomunikasi.
- f. Penggunaan smartphone cenderung untuk aktif di media sosial.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, peneliti menyampaikan beberapa saran diantaranya sebagai berikut:

- a. Bagi dosen harus selalu berupaya mempertahankan perannya sebagai pendidik yang baik dan optimal. Karena apabila peran dosen selalu baik dan optimal, maka para mahasiswa akan melaksanakan tugas dengan baik.
- b. Bagi peneliti lain yang berminat melakukan penelitian lanjutan jurnal ini dapat dijadikan sebagai referensi, tentang peranan smartphone dalam dunia pendidikan di masa pandemi covid-19.

Daftar Pustaka

- Hayati,N. (2020). "Metode Pembelajaran Daring". *E-learning Yang Efektif*. Bali: Jurusan Ilmu Pendidikan. <https://www.researchgate.net/project/Metode-Pembelajaran-E-Learning>
- Cepi,Riyana. (2013). "Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online". *Modul Konsep Pembelajaran Berbasis Online*. 1.4-1.5
- site's sponsor. "Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19". <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/05/sesjen-pedoman-penyelenggaraanbelajar-dari-rumah-dalam-masa-darurat-penyebaran-covid19>
- Gusty, S., Nurmiati, N., Muliana, M., Sulaiman. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis.
- Sumantyo, F. D. S. (2020). Pendidikan Tinggi di Masa dan Pasca Covid-19. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1), 81-92.
- Ulfa Sholihannisa, L., & Juliawati, P. (2020). Manajemen Pembelajaran Model Block System Learning pada Pendidikan Tinggi Vokasi di Politeknik LP3I. *TEMATIK - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), 21-37. <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.368>