



Eksplorasi Peran *Handphone* Berbasis Android Dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar

Mohamad Sakban¹, Padlurrahman², Baiq Rismarini Nursaly³

mohamadsakban81@gmail.com¹, pandlurahman3@gmail.com², rismarini09@gmail.com³

Program Studi (S2) Pendidikan Dasar
Pascasarjana Universitas Hamzanwadi^{1,2,3}

Abstrak

Aktivitas pembelajaran di sekolah sejak menyebarnya pandemi covid-19 yang melanda dunia yang akibatnya pembelajaran dilakukan secara daring. Akan tetapi pada era globalisasi seperti saat ini *handphone* berbasis android dapat dijadikan sebagai media pembelajaran secara daring. Tujuan dari penelitian ini untuk melihat sejauh mana peran *handphone* berbasis android dalam pembelajaran secara daring di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei di mana peneliti mengambil 2 sampel sekolah yang ada di kecamatan Aikmel dengan jumlah responden sebanyak 105 orang siswa. Teknik pengambilan data menggunakan angket atau kuesioner yang terdiri dari 5 item pernyataan dan satu item pernyataan kesimpulan. Analisis daya yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran *handphone* dalam proses pembelajaran kurang efektif akan tetapi pada sisi lain *handphone* sangat membantu dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring.

Kata kunci: eksplorasi, *handphone*, pembelajaran daring

Abstract

Learning activities in schools since the spread of the Covid-19 pandemic that hit the world, as a result of which learning is carried out online. However, in the era of globalization, such as at this time android-based mobile phones can be used as online learning media. So the purpose of this study is to see the role of Android-based mobile phones in online learning in elementary schools. The research method used in this study is a survey method in which the researcher took 2 samples of schools in Aikmel sub-district with a total of 105 students as respondents. The data collection technique used a questionnaire or a questionnaire consisting of 5 statement items and one conclusion statement item. The power analysis used in this research is descriptive analysis. The results showed that the role of cellphones in the learning process was less effective, but on the other hand, cellphones were very helpful in implementing online learning

Keywords: *exploration, mobile phones, online learning*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era global seperti saat ini terjadi pada semua kalangan dan bidang dengan cukup cepat. Salah satu bidang yang tidak lepas dari teknologi adalah pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini cukup berpengaruh dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan demikian pembelajaran berbasis teknologi informasi saat ini sangat diprioritaskan. Pemerintah menghimbau kepada lembaga pendidikan untuk dapat menerima sebuah perubahan paradigma pendidikan dari penerapan pendidikan secara tradisional atau konvensional menuju teknologi informasi secara global. Lebih-lebih saat ini seluruh dunia dilanda pandemik covid – 19, termasuk Indonesia yang akibatnya aktivitas masyarakat menjadi terbatas dari berbagai sektor. Sektor pendidikan pun tidak terlepas dari dampak pandemik covid-19 ini. Untuk menghindari meluasnya penyebaran covid-19 ini, pemerintah melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan kebijakan untuk melakukan proses pembelajaran secara daring.

Pembelajaran masa kini peserta didik hanya diarahkan pada konteks kelas, tetapi lebih dari itu pembelajaran masa kini diarahkan pada pembelajaran konteks global. Salah satunya sarana yang relevan dengan kompetensi tersebut adalah menggunakan media digital baik berbasis android ataupun yang lainnya (Nugroho & Wiranata, 2021).

Sejak dikeluarkannya kebijakan untuk belajar secara daring, sekolah-

sekolah sudah mulai menggunakan *handphone* sebagai media pembelajaran dengan berbagai platform, tidak ketinggalan juga di pendidikan dasar. Namun dalam pelaksanaannya terdapat kendala-kendala yang mengakibatkan proses pembelajaran tidak bisa berjalan secara maksimal diantaranya adalah jaringan yang kurang baik di beberapa daerah, kesiapan kuota untuk siswa serta kemampuan guru dan siswa dalam menggunakan perangkat *handphone* sebagai media pembelajaran daring.

Media *handphone* adalah paradigma baru pendidikan, dan berbeda dengan pembelajaran tradisional. Jika dilihat sekarang ini hampir semua siswa telah memiliki *handphone*. Namun, penggunaannya belum sepenuhnya untuk pembelajaran, kalau pun perangkat seluler juga memungkinkan siswa untuk belajar di tempat yang berbeda (Valk et al., 2010). *M-learning* memfasilitasi desain pembelajaran yang terletak selama kegiatan pembelajaran, seperti praktik di luar kelas atau proses tanya jawab umum di dalam kelas (Valk et al., 2010) , yang memberdayakan siswa untuk secara aktif berpartisipasi dalam pembelajaran (Melinda Dela, 2007; Valk et al., 2010). Hal ini mengangkat masalah penting dalam pembelajaran daring dengan menggunakan media pembelajaran *m-learning*. Selain itu, *mobile learning* untuk memfasilitasi dan membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran dan membantu mereka melihat relevansi dari apa yang mereka pelajari (Kukulka-Hulme & J. Traxler, 2007; Valk et al., 2010). Kepuasan siswa adalah perhatian

dalam pendidikan. Hal ini menimbulkan masalah penting lainnya, yaitu mengeksplorasi hubungan antara partisipasi siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *handphone* berbasis android dan berbagai kepuasan belajar yang meliputi kepuasan dengan teman sebaya, dengan pengajaran guru, dengan pembelajaran, dan dengan sekolah. *Handphone* dapat membantu meningkatkan interaksi secara kolaboratif antara kelompok sebaya baik di tingkat formal maupun informal melalui media jejaring sosial (Gikas & Grant, 2013). Shim, Manfaat yang diperoleh dari *handphone* yakni terdapat interaksi antara siswa dan guru dalam lingkungan pembelajaran virtual, yang juga sering dikaitkan dengan desain metode pembelajaran (Shim et al., 2011).

Model pembelajaran yang dimediasi teknologi telah mendapatkan perhatian besar dalam domain pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi (Alavi & Leidner, 2001; Arbaugh & Duray, 2002). Ini memberikan dasar untuk mengeksplorasi peran teknologi seluler dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini mengeksplorasi paradigma baru siswa sekolah dasar dalam menggunakan media pembelajaran *handphone* berbasis android. Dengan tujuan melihat dampak penggunaan media pembelajaran mobile learning pada siswa di lingkungan pendidikan dasar. Hasil penelitian ini nantinya dapat memudahkan pihak administrasi sekolah dasar dalam

penerapan teknologi seluler untuk mengaktifkan peserta didik di jenjang pendidikan dasar.

METODE

Penelitian mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran *handphone* berbasis android siswa sekolah dasar secara empiris, metode yang digunakan adalah metode survei. Karena metode ini dianggap lebih membantu dibandingkan dengan metode lain, metode survei umumnya mencerminkan hasil dari kepuasan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran *handphone* berbasis android dalam pembelajaran. Studi ini secara empiris didasarkan pada siswa yang memiliki pengalaman menggunakan media pembelajaran *handphone* berbasis android di pendidikan dasar.

Konstruksi dalam penelitian ini kepuasan terhadap penggunaan *handphone* berbasis android dalam pembelajaran, kepuasan terhadap teman sebaya dan kepuasan terhadap pengajaran guru. Sebanyak 5 item pertanyaan yang mendeskripsikan dari tiga konstruk yang digunakan. Langkah-langkah dan definisi operasional yang diadopsi dalam penelitian ini didasarkan pada instrumen dan definisi dalam literatur yang ada. Semua pengukuran dievaluasi sendiri oleh siswa sekolah dasar pada skala empat yakni skala Likert, mulai dari (1) Sangat tidak setuju (STS), 2 Setuju (S), 3 Tidak Setuju (TS) dan (4) Sangat setuju (SS). Kualitas media pembelajaran *handphone* berbasis android mengacu pada kualitas yang

dirasakan individu mengenai interaksi aplikasi pembelajaran, seperti daya tanggap sistem dan kemudahan pengoperasian operasi (Seddon, 1997).

Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang diberikan kepada siswa di dua sekolah dasar sebagai sampel yang terdiri dari 105 orang di kecamatan Aikmel. Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif yakni dengan menghitung persentase dan rata-rata pada masing-masing pernyataan. Setelah itu semua data yang diperoleh pada setiap butir penilaian kemudian dijumlah disebut sebagai skor aktual (X). Skor aktual bersifat kuantitatif kemudian diubah menjadi nilai kualitatif dengan berpedoman pada konversi skor menjadi skala empat untuk mengetahui peran *handphone* berbasis android dalam pembelajaran. Acuan pengubahan skor menjadi skala empat yaitu seperti pada tabel 1. sebagai berikut:

Tabel 1. Konversi Skor Aktual menjadi Nilai Skala Empat

Skor (X)	Kriteri
$X \geq Mi + 1.Sbi$	Sangat tinggi
$Mi + 1.Sbi > X \geq Mi$	Tinggi
$(Mi > X \geq Mi - 1. Sbi$	Sedang
$X < Mi - 1. Sbi$	Rendah

Sumber: Djemari Mardapi (2007: 84)

Keterangan:

X = Skor responden (skor yang dicapai)

Tabel 3. Persentase pada masing-masing pernyataan

No	Pernyataan	Opsi			
		SS (%)	S (%)	TS (%)	STS (%)
1	Pembelajaran daring dengan menggunakan	1,9	2,9	42,9	52,4

MI = Mean ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

SBI = Simpangan baku ideal

SBI = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

Berdasarkan tabel konversi di atas dapat dirumuskan:

Persentase maksimum = 100

Persentase minimum = 0

MI = $\frac{1}{2} \times (100 + 0) = 50$

SBI = $\frac{1}{6} (100 - 0) = 16,666 = 17$

Tabel 2. Kriteria peran *handphone* berbasis android dalam pembelajaran daring

Skor (X)	Kriteri
$X \geq 67\%$	Sangat tinggi
$67\% > X \geq 50\%$	Tinggi
$50\% > X \geq 33\%$	Sedang
$X < 33\%$	Rendah

HASIL

Berdasarkan data yang diperoleh melalui kuesioner yang terdiri dari 105 orang responden diperoleh nilai dari uji statistik deskriptif yang terdiri dari persentase dari masing-masing pernyataan, skor rata-rata siswa dan standar deviasi dari penggunaan *handphone* berbasis android dalam pembelajaran pada Tabel 3.

	<i>handphone</i> berbasis android cukup efektif				
2	Guru dapat menyajikan materi dengan media <i>handphone</i> berbasis android dengan cukup lengkap dalam pembelajaran daring	0,0	2,9	45,7	51,4
3	<i>Handphone</i> berbasis android membantu dalam mencari materi pembelajaran	79,0	19,0	1,9	0,0
4	Penggunaan <i>handphone</i> berbasis android dalam pembelajaran daring membuat saya lebih cepat memahami penjelasan guru	0,0	5,7	53,3	41,0
5	Komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran daring dengan menggunakan media <i>handphone</i> berbasis android sangat terbatas	72,4	22,9	4,8	0,0
Simpulan : <i>Handphone</i> berbasis android sangat membantu dalam pembelajaran daring		84,8	10,5	4,8	0,0

Berdasarkan jumlah responden, jawaban responden terhadap peran *handphone* berbasis android dalam pembelajaran terdiri dari 89 orang dengan jawaban sangat setuju bahwa *handphone* berbasis android membantu dalam pembelajaran daring, 11 orang setuju dengan pernyataan tersebut, 5 orang tidak setuju dengan pernyataan tersebut, dan tidak ada yang menjawab sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel 3 pada hasil penelitian di atas dapat dikemukakan bahwa pada pernyataan 1 di dapatkan persentase tertinggi sebesar 52,4 % respons sangat

tidak setuju dengan pernyataan pembelajaran daring dengan menggunakan *handphone* berbasis android cukup efektif. Pada pernyataan 2 persentase tertinggi sebesar 51,4% menyatakan sangat tidak setuju pada pernyataan guru dapat menyajikan materi dengan media *handphone* berbasis android dengan cukup lengkap dalam pembelajaran daring. Persentase tertinggi pada pernyataan 3 sebesar 79% menyatakan sangat setuju dengan pernyataan *handphone* berbasis android membantu dalam mencari materi pembelajaran. Sedangkan pada pernyataan ke-4 terdapat persentase tertinggi sebesar 53,3% menyatakan

setuju dengan pernyataan penggunaan *handphone* berbasis android dalam pembelajaran daring membuat saya lebih cepat memahami penjelasan guru dan persentase tertinggi pada pernyataan ke-5 sebesar 72,4% mengatakan sangat setuju dengan pernyataan komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran daring dengan menggunakan media *handphone* berbasis android sangat terbatas. Akan tetapi secara umum dalam pembelajaran daring sebagian besar responden menyatakan sangat setuju bahwa *handphone* berbasis android sangat membantu dalam pembelajaran daring yakni sebesar 84,8%.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran daring dengan bantuan *handphone* tidak efektif dalam meningkatkan kompetensi siswa dalam menerima pembelajaran hal ini terlihat dari persentase pada pernyataan penggunaan *handphone* berbasis android dalam pembelajaran daring membuat saya lebih cepat memahami penjelasan guru hanya sebesar 5,7% begitu juga dengan pernyataan 1 dan 2 yang menyatakan sangat setuju dan setuju cukup kecil.

KESIMPULAN

Sebagaimana hasil penelitian yang telah di uraikan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran daring dengan media pembelajaran *handphone* berbasis android kurang efektif dalam pembelajaran, namun disisi lain siswa mengemukakan bahwa *handphone*

sangat membantu dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring selain itu juga *handphone* berbasis android dapat memudahkan siswa dalam mencari materi pembelajaran.

Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa peran *handphone* berbasis android dapat membantu pelaksanaan pembelajaran daring namun kurang memberikan peningkatan terhadap kompetensi siswa. *Handphone* sebagai teknologi baru dan peluang pertumbuhan yang dapat dimanfaatkan oleh industri pendidikan (Ntloedibe-Kuswani, 2008)

DAFTAR RUJUKAN

- Alavi, M., & Leidner, D. E. (2001). Research Commentary: Technology-Mediated Learning - A Call for Greater Depth and Breadth of Research. *Information Systems Research*, 12(1), 1–10. <https://doi.org/10.1287/isre.12.1.1.9720>
- Arbaugh, J. B., & Duray, R. (2002). Technological and structural characteristics, student learning and satisfaction with web-based courses—An exploratory study of two on-line MBA programs. *Management Learning*, 33(3), 331–347.
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet and Higher Education*, 19, 18–26. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2013.06.002>
- Kukulska-Hulme, A., & J. Traxler. (2007). Designing for mobile and wireless learning. In H. Beetham &

- R.Sharpe (Eds.), *Rethinking pedagogy for a digital age: Designing and delivering e-learning* (pp. 180–192). London: Routledge.
- Melinda Dela, P. B. (2007). Impact of ICTs on Open and Distance Learning in a Developing Country Setting: The Philippine experience. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 8(1), 1–15.
<http://ezproxy.aus.edu/login?url=http://search.proquest.com/docview/1634488704?accountid=16946>
- Ntloedibe-Kuswani, G. S. (2008). Mobile phones as support for distance learning. *MCCSIS'08 - IADIS Multi Conference on Computer Science and Information Systems; Proceedings of e-Learning 2008*, 2(June), 247–250.
- Nugroho, D. A., & Wiranata, I. H. (2021). Rectoverso Education And Technology: Digital Track Of Adaptive Covid-19 Civic Education Learning: English. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 7(1), 43 - 52.
<https://doi.org/10.29407/pn.v7i1.16392>
- Seddon, P. (1997). A respecification and extension of the DeLone and McLean model of IS. *Information Systems Research*, 8(3), 240–253.
<https://pubsonline.informs.org/doi/abs/10.1287/isre.8.3.240>
- Shim, J. P., Dekleva, S., Guo, C., & Mittleman, D. (2011). Twitter, Google, iPhone/iPad, and Facebook (TGIF) and Smart Technology Environments: How Well Do Educators Communicate with Students via TGIF? *Communications of the Association for Information Systems*, 29.
<https://doi.org/10.17705/1cais.02935>
- Valk, J.-H., Rashid, A. T., & Elder, L. (2010). Using Mobile Phones to Improve Educational Outcomes: An Analysis of Evidence from Asia. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 11(1), 117–140.