

Kecanggihan *Smartphone* sebagai Media Pembelajaran Di Era Modern

Ahmad Hutami¹, Nur Afni Azizah^{2*}, Norlita³

^{1,2*,3}Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

Abstract

The sophistication of features on smartphones is increasing and can be used for learning purposes. However, it still needs to be explored the extent of its potential use. Therefore, this study aims to identify and analyze the ways how. The sophistication of smartphones can be used as learning media in the modern era. The research method used is a qualitative research method with a descriptive literature review technique. The results of the analysis show that smartphones have great potential in supporting learning in the modern era. The sophistication of smartphones in terms of features, internet connection, and multimedia capabilities, allows users to access various information and learning resources available in cyberspace. In addition, learning applications available on smartphones also allow users to study independently and flexibly, anytime and anywhere. However, the use of smartphones as learning media also has challenges and risks that need to be considered, such as the risk of dependence and impaired concentration. In this study, the authors recommend that the use of smartphones as learning media in the modern era needs to be balanced with supervision and assistance from educators or parents. In addition, it is also necessary to develop more innovative and interactive learning applications that can maximize the sophistication potential of smartphones as learning media.

Keywords: *Smartphone, Media Pembelajaran, Era Modern.*

Abstrak

Kecanggihan fitur pada *smartphone* semakin banyak dan dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Namun, masih perlu dieksplorasi sejauh mana potensi penggunaannya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis cara-cara bagaimana. kecanggihan *smartphone* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di era modern. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan teknik literatur review deskriptif. Hasil analisis menunjukkan bahwa *smartphone* memiliki potensi yang besar dalam mendukung pembelajaran di era modern. Kecanggihan *smartphone* dalam hal fitur, koneksi internet, dan kemampuan multimedia, memungkinkan pengguna untuk mengakses berbagai informasi dan sumber pembelajaran yang tersedia di dunia maya. Selain itu, aplikasi pembelajaran yang tersedia di *smartphone* juga memungkinkan pengguna untuk belajar secara mandiri dan fleksibel, kapan saja dan di mana saja. Namun, penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran juga memiliki tantangan dan risiko yang perlu diperhatikan, seperti risiko ketergantungan dan gangguan konsentrasi. Dalam penelitian ini, penulis merekomendasikan agar penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran di era modern perlu diimbangi dengan pengawasan dan pendampingan dari pendidik atau orang tua. Selain itu, perlu juga dikembangkan aplikasi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif yang dapat memaksimalkan potensi kecanggihan *smartphone* sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: *Smartphone, Media Pembelajaran, Era Modern*

* Correspondence Address:

Email Address: nurafniazh19@gmail.com

A. Pendahuluan

Salah satu hal penting yang harus dimiliki demi menunjang keberlangsungan kehidupan setiap individu ialah pendidikan, mengapa demikian dikarenakan pendidikan merupakan salah satu kebutuhan penting yang dapat menentukan kehidupan setiap individu agar dapat menjadi insan yang berbudi pekerti luhur. Adanya pendidikan sendiri bertujuan agar hakikatnya dapat memanusiakan manusia, dapat mengubah sikap serta perilaku dan juga meningkatkan pengetahuan agar mampu mewujudkan kehidupan yang berkualitas dan menjadikan setiap individu lebih baik. Pendidikan menjadikan kewajiban setiap manusia tanpa terkecuali pada seluruh pihak sehingga mendapatkan sarana prasarana atau alat dan media guna dapat menunjang proses pembelajaran (Maknuni, 2020). Keberadaan teknologi sekarang dapat menjadikan informasi yang sangat mudah tersebar luas dan jangkauannya. Dalam penggunaannya, proses pembelajaran menjadikan media agar mampu terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna serta berkualitas. Media pembelajaran sendiri dapat berfungsi sebagai alat agar mampu tersampainya pesan pembelajaran. Penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran dapat menjadi strategi atau cara unik yang dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Teknologi ini memiliki potensi yang dapat memberikan pembelajaran serta pengalaman baru dalam dunia pendidikan sehingga peserta didik dapat lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang mereka inginkan (Sundari, 2021).

Tidak menutup mata teknologi sekarang semakin berkembang sesuai dengan kemajuan zaman, *smartphone* menjadi alat teknologi yang sangat banyak diminati individu dalam setiap perkembangannya. Di Era Globalisasi sekarang, jenis dan fitur maupun bentuk dari *smartphone* sudah sangat beragam. perkembangan teknologi yang ada pada *smartphone* begitu meningkat seiring dari masa ke masa mulai dari bentuknya yang sederhana hingga dapat terciptanya bentuk yang lebih baik lagi (Putra et al., 2020).

Pada zaman sekarang, perkembangan teknologi komunikasi telah membuka kemungkinan bagi manusia untuk terhubung dengan mudah tanpa terikat oleh faktor jarak, ruang, dan waktu. Gabungan dari berbagai fungsi perangkat komunikasi telah menciptakan nama "*smartphone*" sebagai bentuk komunikasi yang baru. *Smartphone* merupakan jenis telepon seluler yang memiliki kemampuan lebih canggih, seperti resolusi layar yang lebih baik, fitur tambahan yang lebih lengkap, kemampuan komputasi yang lebih tinggi, dan adanya sistem operasi mobile yang terdapat di dalamnya. *Smartphone* memiliki kegunaan yang lebih luas daripada sekadar digunakan untuk telepon dan SMS, salah satunya adalah sebagai sarana pembelajaran. Sebagai contoh, empat orang dapat belajar hal baru melalui pesan yang telah dikirim melalui smart phone. Kehadiran *smartphone* dapat memberikan manfaat dan kemudahan bagi para pengguna, terutama dalam dunia pendidikan. Peserta didik dapat memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran dan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di dalamnya serta terhubung dengan internet (Daeng et al., 2017).

Tak lupa, ditahun 2019 kemarin kita terkena wabah Pandemi Covid-19 di mana seluruh kegiatan dilaksanakan di rumah baik itu dari dunia pendidikan, bisnis, ataupun hal lain. Oleh karena itu, keberadaan *smartphone* dapat berfungsi sebagai alat bantu untuk berbagai kegiatan, termasuk dalam proses belajar yang sangat penting. Dengan *smartphone*, kita bisa dengan cepat dan mudah mencari berbagai

informasi yang dibutuhkan, serta berkomunikasi secara interaktif antara pengajar dan peserta didik. Pemanfaatan jaringan internet dalam pembelajaran dapat menjadikan peserta didik berinteraksi dengan Pendidik menggunakan berbagai jenis fitur aplikasi yang disediakan dalam smart phone sehingga menjadi inovasi baru dalam dunia pendidikan agar mampu menjawab tantangan nya yang menjadi ketersediaan sumber belajar yang variatif, melalui smartphone penyampaian materi dapat bersifat interaktif sehingga mampu menjadikan peserta didik berinteraksi melalui teknologi sebagai media pembelajarannya (Juniarti et al., 2022). Situasi seperti itu dapat dimanfaatkan oleh dunia pendidikan dengan menggunakan perangkat komunikasi yang tersedia sebagai sarana dalam proses pembelajaran yang dapat diakses oleh para peserta didik. Jenis perlengkapan tersebut diantaranya komputer, notebook, *smartphone* maupun yang lainnya yang banyak digunakan dalam pembelajaran. Berkaitan dengan perkembangan teknologi di zaman sekarang, *smartphone* menjadi salah satu contoh perangkat kecil yang dihasilkan dalam berbagai bentuk. Sejalan dengan hal tersebut, *smartphone* dapat terus menyebar guna dapat dijadikan perlengkapan data ataupun komunikasi yang dapat menghubungkan banyak individu. Olehnya, keadaan *smartphone* dapat berguna penting dalam proses belajar mengajar dari jarak jauh yang dijadikan sebagai alat pendukung dalam penerapan pembelajaran untuk dapat menggapai hasil yang dihadapi (Ginting et al., 2021).

Terbaca dalam data Unesco mengenai peningkatan indeks perkembangan manusia atau *human development* yang mana tingkat pencapaian pendidikan yang ada di Indonesia mengalami penurunan. Dari situasi tersebut, pemerintah perlu memperhatikannya dan mengambil tindakan terhadap masalah dalam dunia pendidikan. Salah satu tindakan yang dapat diambil adalah melakukan perbaikan pada sistem pembelajaran yang ada saat ini. Dengan adanya sistem pembelajaran yang baik dan inovatif, diharapkan dapat menciptakan generasi yang mampu bersaing dan berkualitas. Terdapat banyak cara untuk memperbaiki sistem pembelajaran, salah satunya adalah dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Terlebih sebagai dampak dari pandemic covid 19 dan di era society 5.0 ini pembelajaran tidak harus dengan tatap muka tetapi dapat dengan *blended learning* (Ridha & Setyoningrum, 2022). Namun di era sekarang negara kita mendapatkan peningkatan yaitu pada peringkat ke 54 ditahun 2021 dan semakin meningkat pula pada tahun 2022 doi peringkat 55 hal itu dikarenakan para peserta didik dapat menggunakan teknologi yang semakin maju tersebut guna dijadikan sebagai sarana dalam proses belajar mengajar agar menjadi lebih menarik dan beragam (Merliana, 2018).

Dari fenomena di atas tidak menutup kemungkinan kecanggihan dari dunia teknologi khususnya smart phone dapat digunakan sebagai alat pembantu atau media dalam berkomunikasi belajar mengajar di Era modern ini. Namun kecanggihan tersebut dapat berubah menjadi kegiatan positif dan negatif yang dilakukan oleh peserta didik. Maka dari itu penulis ingin mengangkat topik seberapa canggih penggunaan smart phone dalam dunia pendidikan yang dijadikan sebagai media pembelajaran di Era modern saat ini.

B. Tinjauan Pustaka

1. Smartphone

Smartphone sekarang ini sudah tidak asing lagi digunakan sebagai alat pendidikan. Di era yang semakin digital, *smartphone* telah mengubah cara kita berinteraksi, termasuk dalam hal belajar. Tinjauan artikel ini membahas beberapa kajian yang mengungkap gagasan utama dan pengalaman dunia terkait penggunaan

smartphone sebagai alat pengajaran. Dari menganalisis dampak citra merek dan kualitas produk terhadap keputusan pembelian merek (Rahmawaty & Nur, 2020) hingga mengembangkan alat pembelajaran sosial berbasis Android (Satria et al., 2021) dan penggunaan smartphone sebagai Learning Management System (Putra et al., 2020), tinjauan pustaka ini akan merangkum temuan-temuan utama dan berkontribusi untuk memahami potensi smartphone sebagai alat pembelajaran yang efektif. Dengan pemikiran tersebut, tinjauan literatur ini akan mengintegrasikan teori dan penelitian terkait untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang penggunaan smartphone sebagai alat pengajaran (Handayani & Mardiana, 2018) dalam penelitiannya membahas pemanfaatan ponsel Android sebagai pengontrol robot Arduino Uno. Dia menjelaskan cara mengontrol robot dari ponsel Anda menggunakan teknologi Bluetooth. Studi ini menunjukkan potensi ponsel untuk membuat sistem kontrol robot yang mudah digunakan. Ia kemudian meneliti di (Wicaksana, 2022) tentang kontrol dan pemantauan rumah menggunakan smartphone dan teknologi Internet of Things (IoT). Studi ini menunjukkan bagaimana smartphone dapat digunakan sebagai antarmuka untuk mengontrol perangkat rumah yang terhubung ke jaringan IoT. Studi ini memberikan wawasan tentang penggunaan smartphone untuk mengelola rumah pintar.

Penelitian menunjukkan pentingnya pembelajaran menggunakan media sosial sebagai sarana pembelajaran yang efektif bagi Gen Z. Penelitian ini membantu memahami penggunaan smartphone dan media sosial dalam konteksnya. Selain itu, Augmented Reality juga digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembangunan metode belajar (Nasution, 2020). Mereka menjelaskan bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan hal-hal yang membantu siswa belajar berkomunikasi satu sama lain. Studi ini menunjukkan kekuatan smartphone untuk memberikan pengalaman belajar yang imersif (Riskiono et al., 2020).

2. Media Pembelajaran

Berdasarkan tinjauan pustaka yang akan dibahas pada sub bab ini, banyak teori dan kajian yang penting untuk komunikasi pendidikan menekankan pentingnya mengintegrasikan media sosial ke dalam pembelajaran Gen Z untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi dalam belajar (Nasution, 2020). Studi seorang ahli kini telah menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pendidikan berbasis Android dengan MIT App Inventor merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa (Branchais & Achmadi, 2019). Dalam bukunya, menjelaskan konsep dan proses pembuatan bahan ajar yang efektif, meliputi pemilihan bahan, desain pembelajaran, dan penggunaan teknologi pembelajaran (Ani, 2019).

Selain itu, menjelaskan pentingnya peran literasi media dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Secara umum pemanfaatan beasiswa berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar, pemahaman dan pembelajaran siswa (Nurul Audie, 2019). Buku-buku seperti (Jalmur, 2016) dan (Sumiharsono & Hasanah, 2019) juga memberikan informasi dan contoh bahan ajar yang dapat digunakan oleh guru, pelatih, dan pendidik. Di era teknologi saat ini, penggunaan materi pendidikan dan aplikasi smartphone juga merupakan metode yang efektif, sebagaimana penelitian (Gufran & Mataya, 2020) menunjukkan penggunaan perangkat elektronik berbasis smartphone dan penelitian (Sari, 2019). Hal ini adalah proses belajar selama seribu tahun. Oleh karena itu penelitian dan penelitian ini memberikan pemahaman yang

komprehensif tentang pentingnya pendidikan media dalam proses pembelajaran, meliputi integrasi media sosial, perkembangan media pendidikan, peran pendidikan media dan pemanfaatannya sebaik-baiknya. Oleh karena itu, penyelenggaraan jurnal digital sebagai sarana pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif, yang dapat meningkatkan minat dan partisipasi anak dalam proses pembelajaran. Mereka menekankan pentingnya penggunaan media sosial dalam bermain dan belajar anak-anak (Pasaka et al., 2022).

Mengenai pengembangan media pendidikan, mendalami penggunaan metode belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar yang tepat dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan berpikir siswa (Indriyani, 2022). Selain itu, mengkaji media pendidikan dan media yang berbeda, memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang penggunaan media untuk mendukung proses pembelajaran. Buku ini memberikan gambaran tentang berbagai jenis media pendidikan dan penerapan multimedia dalam pendidikan (Oka, 2022).

Dengan demikian, berdasarkan penelusuran literatur yang luas, dapat disimpulkan bahwa media pendidikan berperan penting dalam meningkatkan partisipasi, minat, pemahaman, dan pembelajaran. Integrasi media sosial, penggunaan media berbasis teknologi seperti aplikasi smartphone, game edukasi, dan multimedia pembelajaran merupakan bagian penting dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pendidikan yang efektif. Penelitian dan teori saat ini memberikan landasan yang kuat untuk keberhasilan penggunaan media pendidikan di lingkungan belajar.

C. Metode

Pada penelitian kali ini penulis menggunakan salah satu metode yaitu metode *library research* yaitu salah satu jenis metode kualitatif. Metode *library research* ialah metode yang digunakan peneliti pustaka dengan hanya menggunakan literatur atau bahan baca dalam perpustakaan tanpa adanya melakukan suatu penelitian langsung ke lapangan. Penelitian ini merupakan salah satu bentuk kegiatan yang terstruktur, yang melibatkan metode pengumpulan data melalui pencatatan, pembacaan, dan pengolahan data dari berbagai sumber di perpustakaan. Sumber dan jenis data didapat dari berbagai macam referensi dari perpustakaan yang relevan dengan judul yang akan dibahas peneliti. Literatur yang digunakan dalam hal ini terdiri dari berbagai macam jurnal dan buku yang relevan dengan pendidikan multikultural. Teknik yang dilakukan mampu didapat dengan metode *library research* yaitu dengan menganalisis literatur terkait judul yang ada. Baik itu dari kumpulan jurnal, buku, maupun artikel yang dapat berkaitan dengan judul sebagai data yang konsisten serta selanjutnya data disusun hingga memiliki keterkaitan satu sama lain dan tidak keluar dari judul bahasan yang ada. Setelah data yang akan dikaji terkumpul, selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan menggunakan cara analisis data agar dapat menjawab rumusan masalah dan mampu mencapai tujuan penelitian. Metode pengumpulan data yang dimaksud di sini adalah metode analisis konten atau *content analysis method*, yang dilakukan dengan cara menafsirkan dan memaknai gagasan serta isi dari data yang kemudian dianalisis untuk menjelaskan hubungan antara data dan masalah yang sedang diteliti. Selanjutnya, metode ini diakhiri dengan menarik kesimpulan menggunakan proses kegiatan yang umum berdasarkan pernyataan khusus yang diketahui atau pola pikir induktif.

D. Hasil dan Pembahasan

Smartphone ini jenis media baru yang paling sering kita jumpai dimanapun dan kapan pun sehingga media ini tidak asing bagi masyarakat dan media ini jenis ini digunakan oleh semua kalangan khususnya di kalangan peserta didik. Berdasarkan hasil literatur yang kami baca, *smartphone* dianggap sebagai jenis media karena mampu mengakses informasi dengan cepat melalui koneksi internetnya. Selain itu, orang dapat berkomunikasi jarak jauh menggunakan *smartphone* yang memiliki berbagai fitur selain telepon dan SMS, yang menunjukkan transformasi dalam kegiatan komunikasi pada era modern saat ini. Menurut pandangan interaksi sosial, pembelajaran di era modern menunjukkan bahwa *smartphone* memberikan bentuk interaksi baru yang memungkinkan hubungan pribadi yang tidak bisa dilakukan oleh media sebelumnya.

Lembaga pendidikan mengakui bahwa *smartphone* sangat membantu dalam menunjang kegiatan perkuliahan mereka, meskipun terdapat beberapa kekurangan yang dimiliki oleh *smartphone*. Terkait dengan kemajuan teknologi *smartphone* sebagai media pembelajaran di era modern, meskipun memiliki keuntungan dan kelemahan, namun beberapa informan merasa ragu dalam mengakses informasi yang tidak selalu benar atau akurat karena beberapa artikel tidak memiliki referensi yang jelas. Salah satu kerugian yang dirasakan dalam menggunakan *smartphone* adalah biaya tambahan untuk membeli pulsa atau kuota internet, tetapi merasa keuntungan yang diperoleh ketika menggunakan *smartphone* baik dalam kondisi online maupun offline, seperti menggunakan aplikasi offline, dapat menunjang kegiatan perkuliahan. Sebagai contoh, dapat mengambil gambar dan merekam video melalui kamera *smartphone* untuk setiap materi yang ada di buku yang tidak dimiliki, lalu membacanya kapan saja dan di mana saja tanpa harus membawa buku yang berat atau membeli buku yang mahal. Lembaga pendidikan menggunakan *smartphone* untuk mendukung kegiatan perkuliahan karena alasan waktu dan penggunaannya yang tidak terbatas. sehingga dapat menyimpan informasi yang telah diakses dalam *smartphone* dan menggunakannya kembali kapan saja yang diinginkan. kecanggihan *smartphone* sebagai alat pembelajaran di era modern telah menyatakannya bahwa kecanggihan *smartphone* memberikan keluasaan waktu dalam penggunaan, tetapi memberikan tuntutan waktu. Seringkali biasanya peserta didik tergoda untuk menggunakan *smartphone* saat proses pembelajaran, yang mengakibatkan tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran. Terkadang, penggunaan *smartphone* tersebut dilakukan untuk kegiatan yang tidak relevan dengan pembelajaran, seperti membuka media sosial atau bermain game, yang dapat mempengaruhi kinerja akademik peserta didik. Hal ini dapat memakan banyak waktu dan menyebabkan masalah dalam kehidupan sosial di dunia nyata. Namun, lebih unggul peserta didik lebih sering menggunakan *smartphone* untuk menunjang aktivitas pembelajaran. Hal ini mungkin disebabkan oleh kemudahan dan fleksibilitas penggunaannya, yang memungkinkan informasi dan tugas-tugas dapat disimpan dan diakses kapan saja.

Lembaga pendidikan memanfaatkan grup-grup media sosial seperti WhatsApp dan Telegram untuk saling berbagi informasi dan membantu satu sama lain dalam kegiatan pembelajaran, karena hampir semua kelas biasanya memiliki grup di berbagai media sosial untuk menunjang proses pembelajaran. Dan *smartphone* telah menjadi kebiasaan dan bagian formal dari hidup di setiap lembaga pendidikan. Sebagai salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat, *smartphone* telah menjadi simbol bagi anak muda saat ini dan membawa pengguna rasa bahwa mereka adalah bagian dari komunitas sosial yang menggunakan perangkat tersebut. Selain

itu, *smartphone* juga menjadi kebutuhan pokok bagi peserta didik, masyarakat, dan orang-orang penting sehingga tidak bisa lepas dari perangkat tersebut.

Smartphone memiliki peran penting dalam pembelajaran, karena proses pembelajaran memerlukan sumber belajar yang efektif. *Smartphone* dapat digunakan sebagai alat peraga dan juga untuk memberikan informasi kepada peserta didik ataupun Lembaga pendidikan, sehingga memungkinkan untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan melalui akses internet.

Penggunaan media *smartphone* sangat membantu dengan memberikan manfaat sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan tertentu, seperti tempat untuk berbagi informasi dan hiburan. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran *smartphone* ini adalah untuk menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi sehingga menciptakan situasi belajar yang efektif. Aplikasi *smartphone* memiliki banyak manfaat, seperti WhatsApp yang memudahkan para lembaga Pendidikan, kinerja dan peserta didik dalam berkomunikasi secara cepat dan mengirim berita, video, dan audio melalui chat tanpa perlu menggunakan pulsa lagi. Selain itu, aplikasi KineMaster dapat digunakan untuk mengedit dan memperbagus video berita sebelum disebarluaskan ke publik, dan hal ini bisa dilakukan dengan mudah melalui media *smartphone* yang berbentuk komputer kecil tanpa perlu menggunakan laptop.

E. Kesimpulan

Smartphone adalah Salah satu jenis media baru yang populer dan digunakan oleh banyak kalangan, termasuk di bidang pendidikan. *Smartphone* memiliki kelebihan dalam mengakses informasi dengan cepat dan juga memungkinkan untuk berkomunikasi jarak jauh dengan beragam fasilitas. Di samping itu, kelebihan lain dari penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran adalah kemampuannya untuk menciptakan interaksi baru yang dapat membangun hubungan personal dengan cara yang tidak dimungkinkan oleh media sebelumnya. Walaupun *smartphone* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memiliki kelebihan, tetapi terdapat juga kekurangan seperti informasi yang tidak akurat dan tambahan biaya untuk membeli pulsa atau kuota internet. Oleh karena itu, penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran perlu dipertimbangkan secara matang, sehingga keuntungan yang didapat lebih besar daripada kerugiannya.

Lembaga pendidikan dapat memanfaatkan *smartphone* untuk mendukung aktivitas pembelajaran, namun dapat mengganggu jika digunakan untuk tujuan di luar konteks seperti membuka media sosial dan bermain game. *Smartphone* juga dapat berfungsi sebagai sarana berbagi informasi dan hiburan, serta membantu dalam pembelajaran dan pengembangan keterampilan teknologi. Dalam era modern ini, penggunaan teknologi komunikasi seperti *smartphone* sangat penting bagi lembaga pendidikan. Namun, penggunaan *smartphone* juga memiliki kekurangan, seperti informasi yang tidak akurat dan biaya tambahan untuk membeli pulsa atau kuota internet. Oleh karena itu, perlu dipertimbangkan dengan matang sebelum memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran. *smartphone* sebagai media pembelajaran di era modern perlu diimbangi dengan pengawasan dan pendampingan dari pendidik atau orang tua. Selain itu, perlu juga dikembangkan aplikasi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif yang dapat memaksimalkan potensi kecanggihan *smartphone* sebagai media pembelajaran.

Referensi

- Ani, C. (2019). *Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan prosedur*.
- Branchais, S., & Achmadi, H. R. (2019). Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Gejala Pemanasan Global Kelas XI SMA. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 8(2).
- Daeng, I. T. M., Mewengkang, N. ., & Kalesaran, E. R. (2017). Jurnal Kemudahan Smartphone. *Acta Diurna*, 6(1), 1–15.
- Ginting, S., Panjaitan, J., Karo-karo, S., Malau, P. H., & Mariani, E. (2021). Pemanfaatan Hand Phone untuk Mendukung Proses Belajar dari Rumah Bagi Anak Didik SD di Balai Desa Huta Rakyat Kecamatan Sidikalang Kabupaten Dairi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MAJU UDA*, 3(3), 113–119.
- Gufuran, G., & Mataya, I. (2020). Pemanfaatan E-Modul Berbasis Smartphone Sebagai Media Literasi Masyarakat. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(2).
- Handayani, Y. S., & Mardiana, Y. (2018). Kendali Robot Bluetooth Dengan Smartphone Android Berbasis Arduino Uno. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(3), 331–337.
- Indriyani, L. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 17–26.
- Jalmur, N. (2016). *Media dan sumber pembelajaran*. Kencana.
- Juniarti, K., Corry, & Napitu, U. (2022). Pemanfaatan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Daring Bagi Peserta Didik SMA Pada Masa Pandemi Covid-19. *BEST Jurnal*, 5(2), 482–487.
- Maknuni, J. (2020). Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19 (The Influence of Smartphone Learning Media on Student Learning in The Era Pandemi Covid-19). *Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, 02(02), 94–106.
- Merliana, N. P. E. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Berbasis Android Sebagai Media dalam Pembelajaran Hindu. *Satya Widya: Jurnal Studi Agama*, 1(1), 37–53. <https://doi.org/10.33363/swjsa.v1i1.54>
- Nasution, A. K. P. (2020). Integrasi media sosial dalam pembelajaran generasi z. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 80–86.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Mmeningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Oka, G. P. A. (2022). *Media dan multimedia pembelajaran*. Pascal Books.
- Pasaka, J. T., Julianto, I. N. L., & Artha, I. G. A. I. B. (2022). Perancangan Storybook Digital Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbentuk Game Edukasi. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(02), 214–226.
- Putra, E. A., Sudiana, R., & Pamungkas, A. S. (2020). Pengembangan Smartphone Learning Management System (S-LMS) sebagai media pembelajaran matematika di SMA. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 36–45.

- Rahmawaty, D., & Nur, A. R. (2020). Analisis Pengaruh Citra Merek Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Produk Smartphone OPPO. *Jurnal Ekonomi*, 23(1), 1–12.
- Ridha, M., & Setyoningrum, M. U. (2022). Manajemen Pembelajaran Daring di Madrasah Aliyah Negeri 2 Samarinda. *Borneo Journal of Islamic Education*, vol 2 no.1(2), 2022.
- Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. (2020). Augmented reality sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala. *Krea-TIF*, 8(1), 8. <https://doi.org/10.32832/kreatif.v8i1.3369>
- Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 9–15.
- Satria, E., Rahayu, S., & Jubaedi, J. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Anatomi Tubuh pada Manusia Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 18(1), 69–76.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2019). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.
- Sundari, V. (2021). *Penggunaan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran dalam Pelatihan Jurnalistik Video Di LPP TVRI Palembang*.
- Wicaksana, Z. (2022). *Kontrol dan Monitoring Rumah Menggunakan Smartphone dengan Teknologi Internet Of Things*.