

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman di abad 21 ditandai dengan berkembangnya era *digital* membawa banyak perubahan dalam hal ilmu pengetahuan, teknologi, serta inovasi yang semakin tak terhindarkan. Perkembangan tersebut kemudian menghadirkan berbagai inovasi berupa alat-alat penunjang kebutuhan yang kian canggih serta dapat memudahkan berbagai aktivitas kehidupan dimasa kini. Aktivitas yang sebelumnya membutuhkan waktu yang lama dan jarak yang jauh, kini berganti menjadi lebih cepat dan mudah dijangkau sehingga menghasilkan kegiatan yang lebih efektif dan efisien. Pertumbuhan dan perkembangan yang semakin pesat tersebut kemudian memiliki pengaruh serta dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, dimana perkembangannya terjadi diberbagai macam bidang, seperti hiburan, kesehatan, politik, ekonomi, budaya, transportasi, komunikasi hingga pendidikan khususnya.

Merujuk pada konsep Undang-Undang No. 3 Tahun 2002, pendidikan disebut sebagai proses pembelajaran aktif dan terpolu untuk mengembangkan potensi pada diri peserta didik. Pendidikan merupakan sebuah hak dan kebutuhan yang mutlak bagi setiap individu yang harus dipenuhi, sehingga seorang individu dapat meningkatkan kualitas diri dan tercipta sumber daya manusia yang berkualitas (Meigawati & Nisa, 2020). Menurut Susanto, Pendidikan saat ini menuntut penggunaan teknologi dalam menyusun, melaksanakan, menilai, memfasilitasi peserta didik untuk dapat mengakses perangkat pembelajaran serta sebagai umpan balik pembelajaran (N. A. Zulfa & Mujazi, 2022). Pendidikan menjadi sarana bagi seseorang untuk mengembangkan potensi, mencerdaskan dan meningkatkan kualitasnya. Melalui Pendidikan pula seseorang akan memiliki kualitas yang baik dari aspek spiritual, kepribadian, maupun kecerdasan dan keterampilannya.

Berkembangnya teknologi dan informasi di abad 21 yang kian canggih serta inovatif membawa banyak perubahan dan transformasi dalam bidang

pendidikan dan kegiatan pembelajaran. Perubahan yang terjadi tersebut pada implementasinya dapat membantu kegiatan pembelajaran menjadi lebih efisien serta membawa perkembangan pada kompetensi yang kemudian menuntut peserta didik untuk memiliki berbagai macam keterampilan yang dibutuhkan di masa kini, seperti pemecahan masalah, kreativitas, komunikasi, berpikir kritis, kerjasama, literasi digital, analisis data, hingga kemampuan beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk menghadapi persaingan global. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin memengaruhi tuntutan terhadap inovasi dan hasil pembelajaran agar tercipta mutu pendidikan yang tinggi. Hadirnya inovasi, perkembangan, serta tuntutan tersebut kemudian memunculkan istilah pembelajaran abad 21.

Dalam dunia pendidikan, kurikulum merupakan hal yang paling penting. Kurikulum memiliki posisi yang strategis dan berfungsi sebagai penjabaran dari visi, misi, dan tujuan pendidikan dari suatu lembaga pendidikan tertentu. Wina Sanjaya menegaskan bahwa kurikulum adalah dokumen perencanaan yang berisi informasi tentang tujuan yang harus dicapai, materi dan kegiatan pembelajaran yang harus diselesaikan oleh guru, strategi dan metode yang dapat digunakan, evaluasi yang harus dilakukan dalam rangka mengumpulkan data tentang ketercapaian tujuan, dan implementasi dari dokumen tersebut yang harus dievaluasi dengan cara yang tepat (Rosmana et al., 2023). Fungsi keberadaan kurikulum dapat dirasakan oleh pihak-pihak yang terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Perkembangan teknologi pendidikan merupakan bidang utama kemajuan teknologi dalam proses perubahan kurikulum dan revisi kurikulum. Kurikulum bergerak secara umum mengikuti arah yang sama dengan perkembangan teknologi, dan pengembangan kurikulum perlu dilakukan agar kualitas pendidikan di Indonesia dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi.

Sejalan dengan konteks tersebut, Kurikulum merdeka hadir dan dibuat sebagai bentuk penyesuaian pendidikan dengan perkembangan abad 21 serta menjawab tantangan pendidikan pada masa pandemi Covid-19 yang sempat terjadi beberapa tahun yang lalu. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan

instruksi intra-kurikuler yang luas. Konten akan ditingkatkan sehingga peserta didik memiliki cukup waktu untuk memahami konsep dan keterampilan.

Era *digital* di masa kini telah menyediakan berbagai macam media pembelajaran yang berbasis teknologi untuk memudahkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik. Media pembelajaran sendiri merupakan hal penting dalam proses kegiatan pembelajaran, media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami setiap materi yang dipelajari. Media juga dapat menjadi perangkat yang memberikan stimulus, pengalaman peserta didik, serta dapat membantu peserta didik saat melakukan proses pengamatan, sehingga peserta didik memahami setiap informasi dan ilmu.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat di era saat ini, ditandai dengan hadirnya berbagai macam inovasi, perkembangan media pembelajaran, dan penerapan kurikulum merdeka menuntut pembelajaran untuk beradaptasi melalui pemanfaatan teknologi sebagai bagian dari inovasi pembelajaran. Disamping itu, dinamika perkembangan abad 21 dengan berbagai inovasi kian mendorong perkembangan yang relevan dengan zaman. Salah satu bentuk teknologi yang kerap dimanfaatkan oleh guru sebagai tenaga pendidik adalah telepon seluler atau biasa dikenal juga dengan *smartphone*.

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 (Hutami et al., 2023). *Smartphone* dikembangkan dengan berbagai manfaat dan kegunaan yang dapat membantu manusia dalam melaksanakan aktivitasnya di berbagai bidang kehidupan. Penggunaan *smartphone* dianggap lebih efisien karena sesuai dengan perkembangan, serta bentuknya yang minimalis namun tetap menawarkan berbagai kemudahan dalam mengakses berbagai informasi seperti mengakses internet, *chatting*, membuat *Email*, membuat dokumen, menghitung, mendengarkan musik dan bermain *game*. Tidak dapat dipungkiri bahwa aplikasi-aplikasi yang terdapat di *smartphone* memudahkan penggunaannya (Ariyanto et al., 2021). Penggunaan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari sudah menjadi

suatu kebiasaan yang tak terpisahkan. Kehadiran *smartphone* tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, melainkan pula kegiatan lain yang semakin mempermudah kehidupan lewat berbagai akses ke berbagai aplikasi maupun internet dalam memperoleh inovasi.

Dalam pelaksanaan pendidikan terutama pada implementasi kurikulum merdeka, kehadiran *smartphone* dapat memberikan dampak positif dan negatif secara bersamaan pada saat pembelajaran. Pada sisi positifnya, penggunaan *smartphone* dapat dimanfaatkan sebagai akses ke berbagai sumber yang dapat mempermudah dan membantu proses pembelajaran seperti akses jurnal *online* maupun *e-book*, video pembelajaran, hingga aplikasi maupun *web* pendidikan. Dalam hal minat dan motivasi pun tak jarang dapat membuat peserta didik menjadi aktif dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena penggunaan *smartphone*. Beberapa aplikasi maupun *web* interaktif sejenis dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran juga beragam, seperti misalnya aplikasi Canva yang merupakan platform berbasis web yang dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai desain menarik seperti poster, presentasi, dan lain-lain sehingga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Ada pula Educaplay yang merupakan *platform* pembelajaran *online* yang menyediakan berbagai macam permainan dan aktivitas interaktif untuk membantu peserta didik belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif dengan berbagai fitur seperti *Froggy Jumps*, *Unscramble Letters Game*, *Words Game*, *Puzzle*, *Abc Game*, *Memory Game*, *Quiz*, *Matching Column Game*, *Riddle*, *Video Quiz*, *Dialogue Game*, dan lain sebagainya.

Penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran memungkinkan adanya kegiatan yang lebih interaktif di kelas karena adanya berbagai fitur dan aplikasi yang hadir dan memungkinkan peserta didik untuk dapat berpartisipasi secara aktif. Aplikasi pendidikan yang interaktif memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran melalui permainan, kuis, simulasi, dan kegiatan kolaboratif lainnya. Fitur-fitur seperti kamera, mikrofon, dan sensor gerak pada *smartphone* juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, misalnya untuk membuat video pembelajaran atau melakukan

eksperimen sains. Penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran juga memungkinkan personalisasi pembelajaran. Dengan adanya aplikasi dan platform pendidikan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu, peserta didik dapat belajar dengan kecepatan dan gaya mereka sendiri. Guru juga dapat menggunakan *smartphone* sebagai alat untuk memberikan umpan balik secara *real-time*.

Penggunaan *smartphone* memungkinkan adanya kegiatan yang lebih interaktif dan lebih menarik minat peserta didik di kelas karena adanya berbagai fitur dan aplikasi yang hadir dan memungkinkan peserta didik untuk dapat berpartisipasi secara aktif. Aplikasi pendidikan yang interaktif memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran melalui permainan, kuis, simulasi, dan kegiatan kolaboratif lainnya. Penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran memungkinkan personalisasi pembelajaran, dengan adanya aplikasi dan *platform* pendidikan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu, siswa dapat belajar dengan kecepatan dan gaya mereka sendiri. Guru juga dapat menggunakan *smartphone* sebagai alat untuk memberikan umpan balik secara *real-time* (Abidin et al., 2023).

Di balik berbagai manfaat yang dirasakan, penggunaan *smartphone* dalam penerapannya juga dapat menimbulkan sejumlah dampak negatif dalam konteks kegiatan belajar-mengajar di sekolah. Salah satu dampak negatif yang sering muncul adalah gangguan konsentrasi saat pembelajaran berlangsung. Karena *smartphone* yang digunakan terdapat berbagai macam aplikasi yang dapat mengganggu proses pembelajaran (Senge, 2023). Notifikasi dari media sosial, aplikasi permainan, dan pesan pribadi dapat mengalihkan perhatian dan fokus peserta didik saat materi sedang diajarkan. Selain itu, penyalahgunaan *smartphone* untuk membuka konten yang tidak relevan dengan pembelajaran, seperti menonton video hiburan atau bermain *game* saat jam pelajaran juga menjadi masalah. Selain aspek akademik, interaksi sosial di antara peserta didik juga terpengaruh oleh penggunaan *smartphone* secara berlebihan. Peserta didik cenderung lebih fokus pada layar daripada berkomunikasi langsung dengan teman, sehingga menurunkan kualitas hubungan interpersonal dan kerja sama

dalam lingkungan sekolah. Tidak jarang pula terjadi konflik akibat candaan yang berlebihan terhadap *smartphone* teman, dapat berujung pada kerusakan perangkat atau kesalahpahaman antar individu.

Penelitian mengenai “pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran mandiri pada anak di Kabupaten Kupang” oleh (Senge, 2023) menunjukkan jika manfaat *smartphone* sebagai media pembelajaran bagi peserta didik dapat meningkatkan pengetahuan, sebagai sumber informasi dan bacaan untuk belajar dan mengerjakan tugas, dan sebagai sumber hiburan saat merasa bosan belajar. Sedangkan dampak negatif yang terlihat adalah dapat mengalihkan pikiran dan perhatian peserta didik, kurang interaksi sosial antar peserta didik, dan sering terjadi kecurangan dalam belajar karena peserta didik hanya meng-*copy paste* jawaban dari internet. Penelitian lain mengenai “dampak penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar peserta didik” oleh (Rahmawati et al., 2024) juga menunjukkan jika penggunaan *smartphone* dapat menarik minat peserta didik, membantu peserta didik mencari informasi pembelajaran, meningkatkan kemandirian, serta menciptakan rasa senang dalam belajar. Namun, dampak negatif juga terlihat, seperti peserta didik menjadi malas membaca buku, kehilangan fokus, mudah bosan, serta kecanduan teknologi yang mengganggu hubungan sosial.

SMP Negeri 236 Jakarta berada di kawasan Perkampungan Industri Kecil (PIK), Penggilingan, Jakarta Timur merupakan salah satu sekolah yang sudah menerapkan penggunaan *smartphone* sebagai penunjang pembelajaran abad 21 serta dalam penerapan kurikulum merdeka. Meskipun demikian, implementasi penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran di lingkungan sekolah, termasuk di SMP Negeri 236 Jakarta, tidak terlepas dari adanya regulasi. Saat ini, SMP Negeri 236 Jakarta telah menerapkan kebijakan dan peraturan tidak tertulis terkait penggunaan *smartphone* di kelas. Secara umum, *smartphone* diperbolehkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran hanya pada waktu-waktu tertentu dan untuk tujuan spesifik yang telah disepakati antara guru mata pelajaran dan wali kelas. Pada momen tersebut, peserta didik

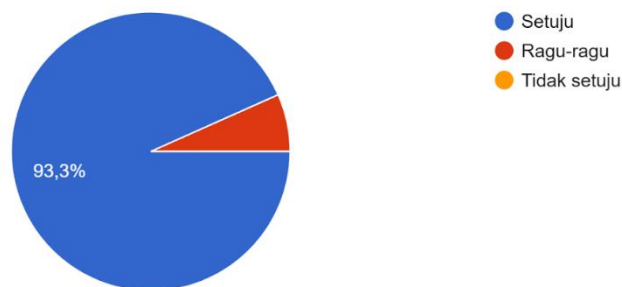
diizinkan menggunakan *smartphone* untuk mengakses materi, berkolaborasi, atau mengerjakan tugas yang memang memerlukan perangkat *digital*.

Namun, di luar instruksi atau kesepakatan tersebut, penggunaan *smartphone* tidak diperbolehkan selama jam pelajaran. Peserta didik diwajibkan untuk mengumpulkan *smartphone* mereka kepada wali kelas di awal jam pelajaran dan baru dapat mengambilnya kembali setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai hingga bel pulang sekolah berbunyi. Kebijakan ini bertujuan untuk meminimalkan distraksi dan penyalahgunaan perangkat selama proses belajar mengajar. Kondisi ini menciptakan dinamika unik dalam proses belajar mengajar, di mana potensi *smartphone* harus diselaraskan dengan batasan dan aturan yang ada.

Penggunaan *smartphone* untuk beberapa kesempatan memiliki dampak positif, seperti pada minat dan ketertarikan peserta didik yang terlihat lebih antusias karena pembelajaran yang dirasa menjadi lebih interaktif, serta membuat peserta didik menjadi lebih aktif. Namun dibalik dampak positif tersebut, penggunaan *smartphone* juga memiliki dampak negatif, seperti mengganggu konsentrasi, tidak mendengarkan guru dan fokus pada *smartphone*, menggunakan *smartphone* untuk mencontek saat ulangan, dan dampak negatif lainnya.

Menurutmu, apakah penggunaan *smartphone* memudahkan kegiatan pembelajaran?

15 jawaban



Grafik 1.1 Diagram Hasil pra penelitian pada peserta didik kelas IX mengenai penggunaan *smartphone* dalam kegiatan pembelajaran

Berdasarkan observasi dan survei pra penelitian yang dilakukan terhadap 15 peserta didik menunjukkan lebih dari 90% dari mereka menganggap penggunaan *smartphone* dapat memudahkan kegiatan pembelajaran, hal tersebut sejalan dengan perkembangan abad 21 dimana pembelajaran berbasis digital yang dalam hal ini penggunaan *smartphone* dibutuhkan untuk menyesuaikan perkembangan zaman serta variasi media pembelajaran yang efektif. Berdasarkan latar belakang dan survei pra penelitian yang sudah dilakukan, peneliti tertarik untuk meneliti **“Analisis Persepsi Peserta Didik terhadap Penggunaan *Smartphone* sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21: Studi Deskriptif pada Peserta Didik Kelas IX di SMP Negeri 236 Jakarta”**.

B. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari adanya perluasan masalah agar peneliti dapat terarah sehingga tujuan penelitian dapat tercapai dengan efektif. Berdasarkan latar belakang, agar penelitian ini tidak menyebabkan pelebaran masalah, maka akan dibatasi pada:

1. Penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran yang dirasakan oleh peserta didik.
2. Kendala atau ambatan dari penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi peserta didik mengenai penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran di era abad 21?
2. Apa saja kendala atau hambatan yang dialami oleh peserta didik dalam penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran di era abad 21?

D. Manfaat Penelitian

Dari rumusan masalah tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman serta wawasan berkaitan dengan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran di era abad 21.
- b. Penelitian dapat digunakan sebagai bahan referensi terkait penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran di era abad 21, sehingga penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk mengembangkan penelitian sejenis yang akan dilakukan di masa yang akan datang terkait penggunaan *smartphone* ataupun gawai lainnya di lingkungan pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Memberikan pemahaman maupun wawasan bagi sekolah mengenai penggunaan dan hambatan dari media pembelajaran *smartphone* berdasarkan realita yang terjadi, sehingga di masa mendatang dapat mempertimbangkan keputusan yang tepat terkait kebijakan dan peraturan yang akan ditetapkan berkaitan dengan penggunaan *smartphone*.

b. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam memberikan wawasan mengenai penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran berdasarkan persepsi peserta didik serta hambatan yang mereka rasakan, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan saat akan memutuskan menggunakan media *smartphone* dalam pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan pengalaman bagi peneliti mengenai penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran di sekolah.