

Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Sebagai Perangkat Pembelajaran Terhadap Pendidikan Karakter Siswa

Ekariana S. Pandia⁽¹⁾, Nurmasiyah⁽²⁾, Nursamsu⁽³⁾

Pendidikan Biologi dan Pendidikan Fisika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Samudra ⁽¹⁾⁽²⁾⁽³⁾

ekariana@unsam.ac.id ⁽¹⁾, nurmasiyah@unsam.ac.id ⁽²⁾, samsu_bio@unsam.ac.id ⁽³⁾

ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai perangkat pembelajaran terhadap nilai karakter siswa. metode penelitian adalah suatu pendekatan kuantitatif dengan Jenis dari penelitian ini adalah Kausal komparati. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII A yang berjumlah 30 orang dan seluruh siswa kelas VIII B juga berjumlah 30 orang yang terdiri dari kelas eksperimen dan kontrol. Selanjutnya teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket untuk mengukur pendidikan karakter siswa. Hasil pengujian t tabel lebih besar dari pada t hitung yakni $t_{hitung} = 7.958 \geq (t_{tab}) = 2.001$, maka H_0 ditolak dan menerima H_a . Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penggunaan *smartphone* berpengaruh terhadap pendidikan karakter siswa.

Kata Kunci : *Smartphone*, Perangkat Pembelajaran, Pendidikan Karakter

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine how much influence the use of smartphones as learning devices on student character values. The research method is a quantitative approach. The type of this research is Causal Comparative. The sample in this study were all students of class VIIIA, amounting to 30 people and all students of class VIIIB also numbered 30 people consisting of experimental and control classes. Then the data collection technique is done by using a questionnaire to measure the character education of students. T table test results are greater than t arithmetic namely t count = $7.958 \geq (t_{tab}) = 2.001$, then H_0 is rejected and accepts H_a . Thus, it can be stated that the use of smartphones affects the character education of students.

Keywords : *Smartphone*, Learning Devices, Character Education

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Perkembangan arus pendidikan berbasis teknologi semakin pesat, sehingga mewajibkan bagi dunia pendidikan dapat menguasai teknologi. Hal ini sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Apalagi pada abad 21 ini perkembangan media *smartphone*, merupakan sebagai alat perangkat untuk belajar berbasis daring. Oleh sebab itulah banyak manfaat dari media *smartphone* yang dapat dimanfaatkan bagi siswa untuk belajar daring. Hal ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19). Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Menurut Riyana (2019:114) pembelajaran daring lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara *online*. Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. *Smartphone* adalah alat media pembelajaran bagi siswa untuk pembelajaran daring. *Smartphone* adalah “sebagai perangkat pembelajaran mobile atau dapat dikatakan handphone dalam menjalankan suatu fitur-fitur modern, sebagai contoh internet dengan cepat mengirim data tanpa adanya berhubungan fisik antara kedua alat (*wireless*) (Hasjiandito, A. dkk, 2014). Sedana dengan pendapat Istiyanto dan Jazi. E (2013) *Smartphone* “merupakan salah satu wujud yang merealisasi *ubiquitous computing (ubicomp)*, suatu pembelajaran dengan menggunakan media teknologi yang dapat memungkinkan proses komputasi dapat terintegrasi dengan berbagai aktivitas kegiatan keseharian manusia dengan jangkauannya tidak dibatasi dalam satu wilayah atau suatu scope area. Proses pembelajaran dengan menggunakan media *smartphone*, dapat memberikan membangun karakter anak, tergantung bagaimana si anak menggunakannya dengan kehidupan sehari – hari. Kita ketahui bahwa membangun karakter siswa dalam proses pembelajaran sangat berperan penting oleh guru. Karakter adalah kualitas atau kekuatan mental atau moral, akhlak atau budi pekerti individu yang merupakan kepribadian khusus yang menjadi pendorong dan penggerak, serta membedakan dengan individu lain (Furqon. M dan Hidayatullah, 2010). Berkaitan dengan penjelasan tersebut mengenai *smartphone* dapat mempengaruhi perkembangan pendidikan karakter siswa. Sejak pandemi Covid-19 pihaknya melakukan improvisasi pada seluruh kegiatan belajar mengajar dengan dilaksanakan secara virtual. Maka tepatlah kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Kota Langsa. Hal ini disebabkan bahwa pembelajaran semenjak pandemi Covid-19 penyebar maka kebijakan untuk belajar daring melalui perangkat pembelajaran *smartphone* di implementasikan oleh guru dan siswa di SMP Negeri 2 Langsa. Sebabitulah SMP Negeri 2 Kota Langsa yang menjadi sasaran lokasi penelitian dengan sampel siswa, dengan mengukur karakter siswa pengaruh dalam memanfaatkan *smartphone* sebagai perangkat pembelajaran dengan belajar daring.

2. Perumusan Masalah

Guru sebagai aktor utama dalam dunia pendidikan harus dapat mengikuti perkembangan zaman pada masa pandemi covid-19 ini, sehingga wajib meningkatkan kompetensi. Dengan perangkat pembelajaran dengan menggunakan *smartphone*, dapat memberikan solusi dalam penelitian yaitu (1) Apakah pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai perangkat pembelajaran terhadap pendidikan karakter siswa di SMP Negeri 2 Kota Langsa; (2) Seberapa besarkah pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai perangkat pembelajaran terhadap pendidikan karakter siswa di SMP Negeri 2 Kota Langsa.

3. Tujuan Penelitian

Beranjak dari perumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian memberikan pengetahuan guru dan siswa pengaruh dari perangkat pembelajaran dengan menggunakan media *smartphone*. Tim penelitian bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada guru dan siswa sistem pembelajaran daring menggunakan media *smartphone* dalam menilai pendidikan karakter siswa.

4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan didapat dari penelitian ini adalah mendapatkan hasil nantinya agar guru juga harus mampu menggunakan perangkat pembelajaran *smartphone* dengan konsep pembelajaran daring, sehingga siswa dapat membentuk karakter pada dirinya dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era revolusi industri 4.0.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan suatu pendekatan kuantitatif dengan Jenis dari penelitian ini adalah Kausal komparatif. Menurut Arikunto (2010:27) “ menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif merupakan suatu penelitian yang banyak dituntut menggunakan bentuk angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data, serta penampilan dan hasilnya. Pelaksanaan penelitian ini juga menggunakan dua variabel yaitu satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Penggunaan *Smartphone* (X), dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah Pendidikan Karakter (Y).

Instrument dan Teknik Pengumpulan Data

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah non tes. Sedangkan Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan Kuesioner (Angket). Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. (Sugiono, 2012:199). Untuk menentukan penilaian karakter siswa, dapat di lihat kriteria pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kriteria Nilai Karakter Siswa

Skala	Interval Skor	Kriteria
4	86 – 100	Sangat Baik
3	66 – 85	Baik
2	46 – 65	Cukup
1	0 – 45	Kurang

3. Teknik Analisa Data

Proses teknik analisa data yang dilakukan dalam penelitian dalam pengujian hipotesis digunakan t-tes (uji-t) dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

t = uji-t

\bar{X}_1 = nilai rata-rata kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = nilai rata-rata kelompok kontrol

s = standar deviasi

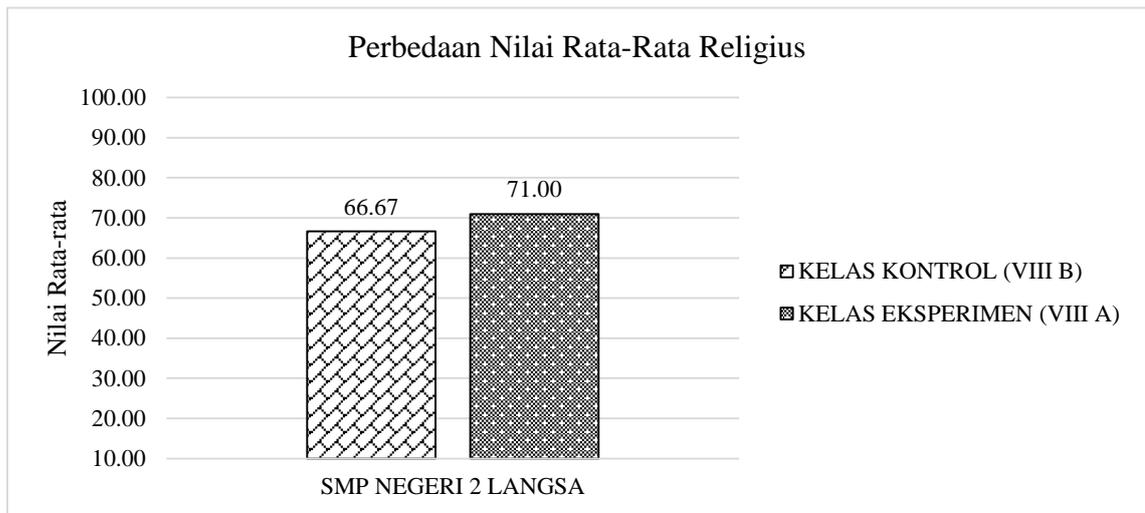
n_1 = jumlah sampel kelompok eksperimen

n_2 = jumlah sampel kelompok kontrol

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

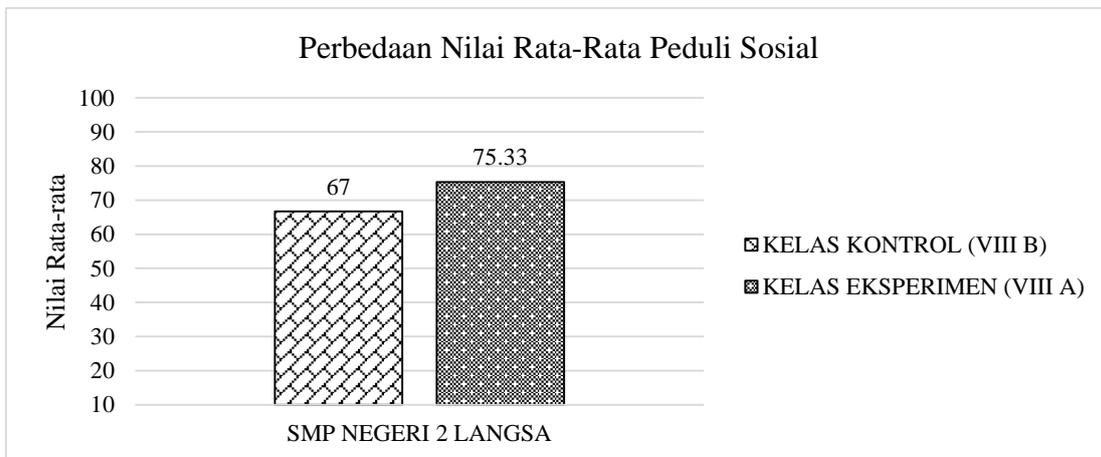
Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini penilaian pendidikan karakter yang menggunakan media *smartphone* sebagai perangkat pembelajaran. Penilaian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Kota Langsa, yang terdiri dari dua kelas VIII sebagai kelas eksperimen dan kontrol. Hasil dari penelitian dilakukan perhitungan pendidikan karakter terdiri dari karakter religius, karakter peduli sosial, karakter disiplin dan karakter tanggung jawab. Untuk mengetahui hasil dari penelitian dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini.



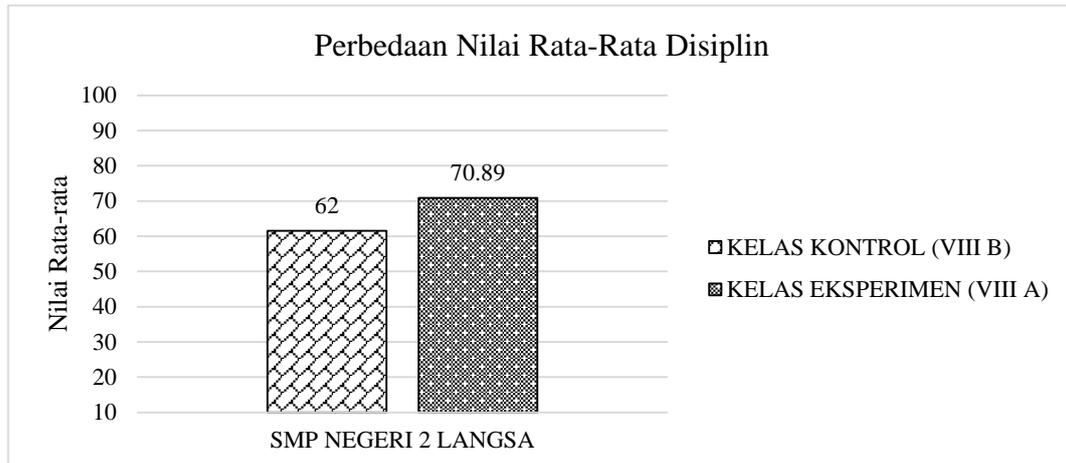
Gambar 1. Nilai Rata – Rata Karakter Religius Kelas Kontrol dan Eksprimen

Hasil dari gambar 1. Menjelaskan bahwa terjadinya perbedaan di antara dua kelas yaitu kelas VIII B merupakan kelas kontrol yang mana nilainya 66,67% sedangkan kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dengan nilai 71,00%. Selanjutnya karakter peduli sosial dapat dilihat pada gambar 2. Dibawah ini.



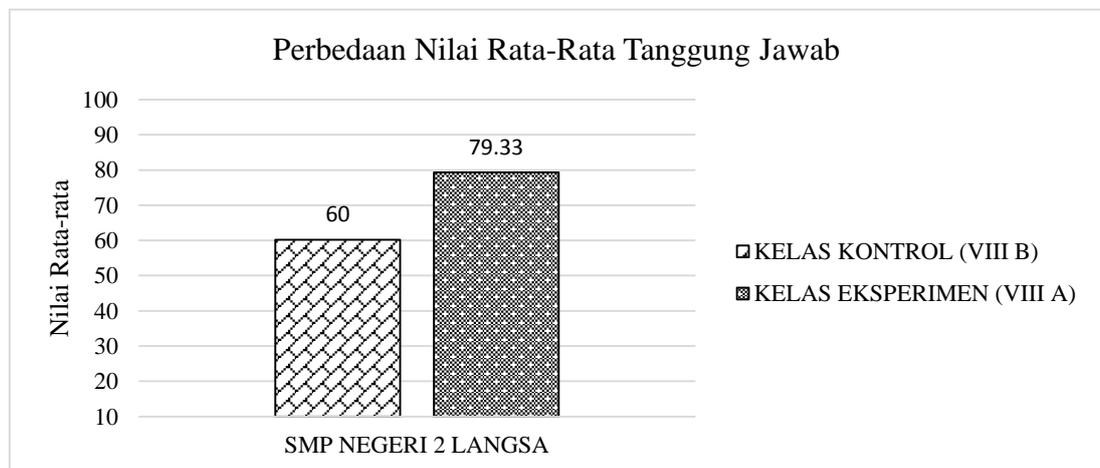
Gambar 2. Nilai Rata – Rata Karakter Peduli Sosial Kelas Kontrol dan Eksprimen

Karakter peduli sosial dari kelas VIII B dengan nilai 67,00% sedangkan kelas VIII A dengan nilai 75,33%. Hasil dari kedua kelas tersebut terdapat perbedaan kontrol dan eksperimen dalam penggunaan media *smartphone* sebagai perangkat pembelajaran. Berikutnya adalah karakter disiplin sebagai seorang siswa dalam penggunaan media *smartphone*, hasil nilainya dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Nilai Rata – Rata Karakter Disiplin Kelas Kontrol dan Eksprimen

Hasil yang diperoleh pada gambar diatas menjelaskan bahwa terdapat perbedaan dari kedua kelas eksperimen 70,89% sedangkan kelas kontrol 62,00% yang menggunakan media *smartphone* sebagai perangkat pembelajaran. Selanjutnya dilakukan perhitungan karakter tanggung jawab yang dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Nilai Rata – Rata Karakter Disiplin Kelas Kontrol dan Eksprimen

Penjelasan dari kelas VIII B sebagai kontrol dengan nilai 60,00% dan kelas VIII A yaitu eksperimen dengan nilai 79,33%, makanya kedua kelas tersebut dapat perbedaan dalam menggunakan perangkat pembelajaran *smartphone*.

Pembahasan

Hasil yang diperoleh dari uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dari kedua kelas menggunakan *smartphone* sebagai perangkat pembelajaran dengan mengukur pendidikan karakter siswa yang dilaksanakan di SMP Negeri 2 Kota Langsa. Hasil dari kedua kelas tersebut pada kita lihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Perbedaan Nilai Rata – Rata Kelas VIII A dan Kelas VIII B

Kelas	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	t	Df	
Hasil	Equal variances assumed	,415	,522	-7,958	58
	Equal variances not assumed			-7,958	56,383

Berdasarkan gambar diatas menjelaskan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai perangkat pembelajaran terhadap pendidikan karakter siswa. Hal ini kita lihat nilai dari kedua kelas tersebut dengan perhitungan dengan hasil pengujian t tabel lebih besar dari pada t hitung yakni $t_{hitung} = 7.958 \geq (t_{tab}) = 2.001$, maka H_0 ditolak dan menerima H_a . Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penggunaan *smartphone* berpengaruh terhadap pendidikan karakter siswa. Berhubungan dengan hasil dari penelitian ini, maka sedana dengan hasil penelitian dari Chatur Septyawan (2019) menyatakan pengetahuan sebesar 60,5%, pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap sikap sebesar 48,7%. Ada pengaruh penggunaan media *smartphone* sebagai sumber belajar terhadap prestasi akademik studi fiqh melalui motivasi belajar mahasiswa PAI UIN Maliki Malang (Musyrif Kamal J. Haq, 2017). Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang teliti oleh Gardenia Augusta (2018) yang menegaskan bahwa penggunaan *smartphone* pada mahasiswa memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar mereka sebesar 4.3% dan sisanya 95.7 dipengaruhi variabel lain dengan tingkat signifikansi sebesar 0,037. Ming Hun Lin, dkk (2017) menegaskan bahwa pembelajaran digital memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD. Ketergantungan siswa pada *smartphone* secara langsung membuat mereka malas belajar. Pada dasarnya dalam belajar sangat diperlukan adanya motivasi (Habibi, dkk. 2018).

IV. KESIMPULAN

Hasil pengujian t tabel lebih besar dari pada t hitung yakni $t_{hitung} = 7.958 \geq (t_{tab}) = 2.001$, maka H_0 ditolak dan menerima H_a , maka dapat dikatakan adanya pengaruh nilai karakter siswa dari kedua kelas kontrol dan eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Augusta, Garedina. 2018. “*Skripsi: Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa melalui motivasi belajar Mahasiswa.*” Universitas Sanata Dharma, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Yogyakarta.
- Budiono, *Persepsi Dan Harapan Penggunaan Terhadap Kualitas Layanan Data Pada Smartphone Di Jakarta*, (Jurnal Telekomunikasi, Vol. 11 No 2, 2013) Hlm. 93.

Pandia E.S, Nurmasyitah, Nursamsu : Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Sebagai Perangkat Pembelajaran Terhadap Pendidikan Karakter Siswa

- Chatur Septyawan (2019). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Kelas Ix Smpn 3 Sungguminasa. Skripsi. Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Uin Alauddin Makassar.
- Furqon. M. Hidayatullah. 2010. *Pendidikan karakter: Membangun Peradaban Bangsa*: Yuma Pustaka. Surakarta.
- Hasjiandito, A., Haryono, & Djunaedi. 2014. Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Proyek pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology* 3(2).
- Habibi, M., Chandra, C., Mahyuddin, R., & Hendri, S. (2018). Validity of Teaching Materials for Writing Poetry Based on Creative Techniques in Elementary Schools. *Mimbar Sekolah Dasar*, 5(3), 145–154. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v5i3.14501>.
- Istiyanto, Jazi Eko.(2013). *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*.Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ming-Hun Lin., Huang-Cheng Chen., dan Kuang-Sheng Liu. 2017. “A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome,” dalam *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education*, ISSN:1305-8223 (online), 2017 13 (7): 3553-3564.
- Menteri Pendidikan. (2020). *Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat CoronaVirus (COVID-19)*.
- Musyriif Kamal J. Haq. 2017. Pengaruh Penggunaan Media *Smartphone* Sebagai Sumber Belajar Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Akademik Mata Kuliah Studi Fiqh Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Uin Maliki Malang. Tesis. Program Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarja Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2015. Jakarta: Permendikbud.
- Riyana, C. (2019). *Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online*. Universitas Terbuka.
- Sari, P. (2015). Memotivasi Belajar dengan Menggunakan E-Learning. *Jurnal Ummul Quro*, 6(2), 20 35.<http://ejournal.kopertais4.or.id/index.php/qur a/issue/view/531>
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. (1989). *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito.

Accepted Date	Revised Date	Decided Date	Accepted to Publish
29 Juli 2020	04 Agustus 2020	07 Agustus 2020	Ya