



Dampak Penggunaan Smartphone pada Proses Pembelajaran

Asadel Azmi Abidin¹, Erick Zachary Cantona², Muhammad Agung
Wicaksana³, Sabrina Annastasya⁴, Teten Sukmana⁵

Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3,4,5}

e-mail: asdlazmi@upi.edu

Abstract

This study is to determine the effect of smartphone learning media, the benefits of smartphone learning media in the pandemic era and the obstacles faced by students in the teaching and learning process using smartphones. The methodology in this study is quantitative, with a phenomenological approach. By collecting data using observation, interviews and documentation. From the results of the study it was found that smartphone learning media is very influential in the teaching and learning process and this is one of the effective media for distance learning as it is today, and the benefits students get by using smartphones a) as a student learning medium b). As an information center c). Add insight to students d) and tools to facilitate communication. And the obstacles faced by students a) students have to spend money to buy internet packages while studying b) students who don't have smartphones c) students lack motivation when studying at home. The benefit of this research is to provide information on learning media using smartphones that are very effective in distance learning. This article discusses the impact of using smartphones in learning, such as the advantages, challenges, and opportunities associated. However, access inequality and security also need attention. Nonetheless, there are great opportunities for the future, such as more effective distance learning and the development of innovative educational applications.

Keywords: Smartphone, Digital Learning, e-Learning.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh media belajar smartphone terhadap belajar siswa. Metodologi dalam penelitian ini adalah kuantitatif, dengan pendekatan fenomenologi. Dengan pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Dari hasil penelitian ditemukan media belajar smartphone sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar dan ini salah satu media yang efektif untuk belajar jarak jauh seperti saat ini, dan manfaat yang di dapatkan siswa dengan menggunakan smartphone a) sebagai media belajar siswa b). Sebagai pusat informasi c). Menambah wawasan siswa d) dan alat untuk memudah komunikasi. Dan kendala yang dihadapi siswa a) siswa harus mengeluarkan uang untuk membeli paket internet pada saat belajar b) siswa yang tidak mempunyai smartphone c) kurang motivasi siswa pada saat belajar di rumah. Manfaat penelitian ini untuk memberi informasi media belajar menggunakan smartphone sangat efektif di dalam pembelajaran jarak jauh. Artikel ini membahas apa dampak penggunaan smartphone dalam pembelajaran, seperti kelebihan, tantangan, dan peluang yang terkait. Namun, ketimpangan akses, dan keamanan juga perlu diperhatikan. Meskipun demikian, terdapat peluang besar untuk masa depan, seperti pembelajaran jarak jauh yang lebih efektif dan pengembangan aplikasi edukatif yang inovatif.

Kata Kunci: Media, Smartphone, Pembelajaran, Pembelajaran Digital, e-learning.

PENDAHULUAN

Penggunaan smartphone telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari kita. Smartphone tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga sebagai alat multi-fungsi yang menyediakan akses ke berbagai aplikasi dan informasi di ujung jari kita. Salah satu bidang di mana smartphone telah membawa dampak signifikan adalah dalam pembelajaran. Penggunaan smartphone dalam pembelajaran telah mengubah cara kita belajar dan mengajar. Smartphone memberikan akses mudah ke berbagai sumber daya pendidikan, seperti e-book, jurnal online, video pembelajaran, dan aplikasi pendidikan. Dengan smartphone, siswa dan guru dapat mengakses informasi yang relevan dengan cepat dan efisien (Anisa, 2022).

Salah satu manfaat utama penggunaan smartphone dalam pembelajaran adalah fleksibilitas. Siswa tidak terikat oleh waktu dan tempat tertentu, mereka dapat belajar di mana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan mereka (Arigiyati, Kuncoro and Kusumaningrum, 2021). Smartphone juga memungkinkan adanya pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran online, di mana siswa dan guru dapat berinteraksi dan belajar secara virtual melalui aplikasi dan platform khusus (Azis, 2019). Selain itu, smartphone juga menawarkan berbagai fitur interaktif yang dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran. Aplikasi pendidikan yang interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran melalui permainan, kuis, simulasi, dan kegiatan kolaboratif lainnya (Barakati, 2013). Fitur-fitur seperti kamera, mikrofon, dan sensor gerak pada smartphone juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, misalnya untuk membuat video pembelajaran atau melakukan eksperimen sains (Dewi, Muttaqin and Muftiyah, 2019).

Penggunaan smartphone dalam pembelajaran juga memungkinkan personalisasi pembelajaran (Gustilawati *et al.*, 2020). 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 (Handayani and Octaviani, 2021). Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan smartphone dalam pembelajaran juga memiliki beberapa tantangan. Distraksi digital dan ketergantungan pada smartphone dapat menjadi hambatan bagi pembelajaran yang efektif (Perdana, Fitriisia and Putra, 2012). Oleh karena itu, penting bagi siswa dan guru untuk mengembangkan kebiasaan yang sehat dalam penggunaan smartphone, dengan membatasi waktu layar dan mengelola penggunaan yang tepat.

Secara keseluruhan penggunaan smartphone dalam pembelajaran telah membuka pintu menuju pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis, fleksibel, dan personal (Sari, 2019). Dengan memanfaatkan potensi teknologi ini dengan bijak, kita dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif bagi siswa di era digital ini. mangan siswa (Wihartanti *et*

al., 2019). Dalam era digital yang terus berkembang, penggunaan *smartphone* telah menjadi fenomena yang meluas di masyarakat. Tidak hanya sebagai alat komunikasi dan hiburan, *smartphone* juga memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan (Hasbiyati, 2020). Dalam artikel ini, kami akan membahas penggunaan *smartphone* dalam konteks pembelajaran, dengan fokus pada kelebihan, tantangan, dan peluang yang terkait.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan (Jayawardana, 2017). *Smartphone* dengan kemampuan komputasi tinggi, koneksi internet, dan berbagai aplikasi yang tersedia, telah memberikan akses tak terbatas pada informasi dan sumber daya pembelajaran yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa (Malalina and Yenni, 2018). Dengan menggunakan *smartphone*, pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas tradisional, melainkan dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Kelebihan penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran sangatlah banyak. Pertama, tingkat aksesibilitas yang tinggi memungkinkan siswa dan guru untuk terlibat dalam proses pembelajaran tanpa terbatas oleh waktu dan lokasi (Rahadi and Zaniel, 2015). Dengan begitu, pembelajaran dapat dilakukan secara fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas. Selain itu, *smartphone* juga menyediakan akses mudah ke berbagai sumber belajar online, termasuk aplikasi edukatif, situs web pendidikan, dan video pembelajaran. Hal ini memberikan siswa kesempatan untuk mengakses informasi terbaru dan bahan belajar yang beragam.

Kelebihan penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan interaktivitas dan menarik minat siswa. Dengan adanya aplikasi dan permainan edukatif yang dapat diunduh, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Konsep-konsep yang sulit dapat dipahami dengan lebih baik melalui penggunaan teknologi ini. Selain itu, *smartphone* juga memungkinkan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar individu. Dengan adanya aplikasi yang dapat dipersonalisasi, siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan mendapatkan materi yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka.

Penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran juga menghadapi tantangan tertentu. Gangguan menjadi salah satu tantangan utama, di mana notifikasi media sosial dan aplikasi lainnya dapat mengalihkan perhatian siswa dari fokus pada pembelajaran. Selain itu, ketimpangan akses juga perlu diperhatikan, karena tidak semua siswa mungkin memiliki akses ke *smartphone* atau akses internet yang stabil. Masalah keamanan dan privasi juga perlu menjadi perhatian, mengingat adanya risiko potensial terkait dengan penggunaan teknologi ini. Meskipun ada tantangan, penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran juga memberikan peluang besar untuk masa depan pendidikan. Pandemi COVID-19 telah mempercepat adopsi pembelajaran jarak jauh, dan

smartphone dapat menjadi alat yang efektif dalam memfasilitasi pembelajaran jarak jauh yang lebih baik.

Rumusan masalah penelitian ini adalah mencari tahu bagaimana pengaruh penggunaan media smartphone terhadap belajar siswa. Bagaimana penggunaan smartphone mempengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Tujuan penelitian adalah untuk mengkaji pengaruh penggunaan media smartphone terhadap belajar siswa. Tujuan penelitian adalah untuk mengkaji pengaruh penggunaan media smartphone terhadap belajar siswa, Penelitian ini bertempat di Kota Bandung. Dan meninjau manfaat media smartphone terhadap belajar siswa serta kendala yang dihadapi siswa pada saat belajar menggunakan media smartphone.

KAJIAN LITERATUR

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk mengungkap manfaat dan dampak penggunaan smartphone dalam konteks pendidikan. Berikut adalah beberapa temuan dan kesimpulan umum yang ditemukan dalam kajian literature. Smartphone memberikan akses mudah ke informasi dan sumber belajar secara real-time. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran, buku elektronik, video edukatif, dan aplikasi belajar langsung melalui smartphone mereka, mengatasi hambatan geografis dan waktu (Ruziana, Imran and Salim, 2017). Smartphone memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dalam kegiatan pembelajaran. Mereka dapat berbagi ide, bekerja sama dalam proyek, dan berkomunikasi dengan mudah melalui aplikasi pesan, grup diskusi, atau platform pembelajaran berbasis cloud (Salehudin, Marniah and Hariati, 2020).

Penggunaan smartphone dalam pembelajaran dapat meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa (Yuni, 2017). Berkat fitur-fitur seperti polling online, tanggapan langsung, dan platform diskusi, siswa dapat berkontribusi secara aktif dalam kelas, meningkatkan keterlibatan dan minat mereka terhadap materi pembelajaran. Aplikasi dan permainan pembelajaran yang tersedia di smartphone dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran. Melalui elemen-elemen seperti tantangan, penghargaan, dan keterlibatan aktif, game pembelajaran dapat memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Smartphone memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan fleksibel. Mereka dapat mengatur waktu dan tempat belajar sesuai dengan preferensi mereka.

Aplikasi pembelajaran, video tutorial, dan sumber belajar online lainnya dapat diakses dengan mudah melalui smartphone, memungkinkan pembelajaran di luar lingkungan kelas tradisional. Namun, dalam kajian literatur juga ditemukan beberapa potensi masalah yang terkait dengan penggunaan smartphone dalam pembelajaran. Penggunaan smartphone yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi dan fokus siswa dalam pembelajaran. Ketergantungan pada smartphone juga dapat menjadi masalah yang memengaruhi keseimbangan

antara belajar dan aktivitas lainnya. Meskipun smartphone dapat meningkatkan aksesibilitas pembelajaran, ketidaksetaraan akses terhadap perangkat dan konektivitas internet masih menjadi masalah di beberapa daerah atau kelompok siswa. Hal ini dapat menciptakan kesenjangan pembelajaran antara siswa yang memiliki akses dan yang tidak. Penggunaan smartphone dalam konteks pembelajaran juga dapat menciptakan gangguan sosial. Siswa mungkin tergoda untuk menggunakan smartphone mereka untuk kegiatan non-pembelajaran selama jam pelajaran, mengganggu interaksi langsung dengan guru dan teman sekelas.

METODE PENELITIAN

Dalam melaksanakan penelitian ini penulis menggunakan metode kuantitatif dengan formulir kuisioner, metode ini melibatkan pengumpulan data kuantitatif yang dapat diukur dan dianalisis secara statistik (Benu *et al.*, 2020). Dalam konteks penggunaan smartphone dalam pembelajaran, metode ini dapat digunakan untuk mengumpulkan data tentang frekuensi penggunaan smartphone, preferensi penggunaan aplikasi pembelajaran atau pengaruh penggunaan smartphone terhadap prestasi akademik. Menggunakan sampel dari 32 orang yang mengisi kuisioner tersebut. Alasan penulis memilih metode kuantitatif tujuannya yaitu ingin mengetahui apa dampak penggunaan smartphone dalam pembelajaran yang selanjutnya diuji hipotesisnya. Pemilihan metode penelitian tergantung pada tujuan penelitian, pertanyaan penelitian, ketersediaan sumber daya, dan konteks penelitian yang diinginkan. Kombinasi dari beberapa metode penelitian juga dapat digunakan untuk memperoleh pemahaman yang lebih lengkap dan holistik tentang penggunaan smartphone dalam pembelajaran. Penelitian ini bertempat di Kota Bandung. Dan meninjau manfaat media smartphone terhadap belajar siswa. Dan kendala yang dihadapi siswa pada saat belajar menggunakan media smartphone.

PEMBAHASAN

Penggunaan smartphone dalam pembelajaran telah menjadi topik yang menarik dalam konteks pendidikan modern (Supriyanto and Rosmalia, 2021). Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi dan ketersediaan aplikasi pendidikan yang memungkinkan siswa dan guru untuk memanfaatkan potensi smartphone dalam proses pembelajaran (Supriyanto, 2022). Berikut adalah beberapa pembahasan penting tentang penggunaan smartphone dalam pembelajaran. Smartphone memberikan akses mudah dan cepat ke berbagai sumber daya pendidikan, termasuk e-book, jurnal online, video pembelajaran, dan aplikasi pendidikan. Dengan akses ini, siswa dapat mengakses informasi yang relevan dan terbaru sesuai dengan kebutuhan mereka. Guru juga dapat menggunakan sumber daya ini untuk memperkaya pembelajaran di dalam dan di luar kelas. Smartphone memungkinkan pembelajaran yang fleksibel dan personal. Siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan mereka. Aplikasi dan platform pendidikan pada smartphone juga dapat disesuaikan

dengan kecepatan belajar dan gaya siswa, memungkinkan pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan efektif.

Aplikasi pendidikan yang tersedia di *smartphone* menawarkan berbagai fitur interaktif yang membuat pembelajaran lebih menarik. Permainan pendidikan, kuis, simulasi, dan kegiatan kolaboratif lainnya dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. *Smartphone* memungkinkan siswa dan guru untuk berinteraksi dan berkolaborasi secara virtual. Melalui aplikasi dan platform pembelajaran, siswa dapat berbagi ide, bekerja sama dalam proyek, dan berpartisipasi dalam diskusi dengan rekan sekelas atau teman pembelajaran. Hal ini memungkinkan keterlibatan sosial yang lebih besar dan pembelajaran yang lebih kolaboratif.

Smartphone dapat digunakan sebagai alat pengorganisasian dan manajemen waktu bagi siswa. Aplikasi kalender, pengingat, dan catatan dapat membantu siswa mengatur jadwal pembelajaran mereka, mengingat tugas-tugas, dan mengelola waktu dengan lebih efisien. *Smartphone* dilengkapi dengan fitur media audio dan visual seperti kamera dan pemutar multimedia. Fitur ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, misalnya untuk merekam presentasi atau eksperimen, membuat video pembelajaran, atau mendengarkan materi pembelajaran secara audio. Penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan keterlibatan orang tua. Dengan aplikasi pendidikan dan platform yang dapat diakses melalui *smartphone*, orang tua dapat melacak perkembangan anak mereka, berkomunikasi dengan guru, dan terlibat dalam proses pembelajaran secara aktif. Meskipun penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran menawarkan banyak manfaat, juga penting untuk memperhatikan tantangan dan potensi resiko yang terkait.

Smartphone memiliki potensi menjadi sumber gangguan dan distraksi selama proses pembelajaran. Pesan, notifikasi, atau akses ke aplikasi non-pendidikan dapat mengganggu perhatian siswa dan mengurangi fokus mereka pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Tidak semua siswa memiliki akses yang setara ke *smartphone* dan internet. Ketimpangan akses ini dapat menyebabkan kesenjangan dalam pembelajaran antara siswa yang memiliki akses dan yang tidak. Diperlukan upaya untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan yang adil untuk memanfaatkan teknologi ini. Penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran memunculkan pertanyaan tentang keamanan data dan privasi siswa. Perlu adanya kebijakan yang jelas tentang pengumpulan, penggunaan, dan penyimpanan data siswa untuk melindungi privasi mereka.

Siswa dapat cenderung menggunakan *smartphone* untuk kegiatan yang tidak terkait dengan pembelajaran, seperti media sosial atau permainan. Hal ini dapat menyebabkan penyalahgunaan *smartphone* dan ketergantungan pada teknologi, mengganggu konsentrasi dan produktivitas siswa. Penting bagi siswa dan guru untuk memiliki pemahaman yang baik tentang penggunaan yang tepat dan

sehat dari smartphome dalam pembelajaran. Siswa perlu belajar untuk menggunakan smartphome dengan bijaksana dan membatasi waktu layar agar tidak mengganggu keseimbangan antara kegiatan belajar dan kegiatan lainnya. Penggunaan smartphome dalam pembelajaran juga dapat memperkenalkan tantangan baru bagi guru, seperti mengembangkan strategi pengajaran yang efektif dengan integrasi teknologi, dan menilai hasil pembelajaran yang melibatkan penggunaan smartphome. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan kerjasama antara siswa, guru, orang tua, dan institusi pendidikan. Kebijakan yang jelas, pelatihan bagi guru, pemantauan dan bimbingan yang tepat, serta kesadaran akan penggunaan yang sehat dan bertanggung jawab dapat membantu memaksimalkan manfaat penggunaan smartphome dalam pembelajaran sambil meminimalkan risiko yang terkait.

KESIMPULAN

Dalam kajian literatur terkait penggunaan smartphome dalam konteks pendidikan, ditemukan beberapa manfaat dan dampak positif, serta potensi masalah yang terkait dengan penggunaan smartphome dalam pembelajaran.

Manfaat dan dampak positif yang ditemukan meliputi:

1. Aksesibilitas yang mudah ke informasi dan sumber belajar secara real-time, mengatasi hambatan geografis dan waktu.
2. Kemungkinan untuk pembelajaran kolaboratif, dengan kemampuan berbagi ide, bekerja sama dalam proyek, dan berkomunikasi melalui aplikasi pesan atau platform pembelajaran berbasis cloud.
3. Peningkatan interaksi dan partisipasi siswa melalui fitur-fitur seperti polling online, tanggapan langsung, dan platform diskusi.
4. Meningkatkan motivasi dan minat siswa melalui aplikasi dan permainan pembelajaran yang menarik.
5. Fleksibilitas dan kemampuan untuk pembelajaran mandiri, dengan akses mudah ke aplikasi pembelajaran, video tutorial, dan sumber belajar online.
6. Peningkatan keterlibatan orang tua melalui aplikasi pendidikan dan platform yang dapat diakses melalui smartphome.

Mempertimbangkan manfaat dan dampak positif serta potensi masalah yang terkait, penting untuk mengelola penggunaan smartphome secara bijak dan seimbang dalam konteks pembelajaran. Guru, siswa, dan orang tua perlu bekerja sama untuk memastikan bahwa smartphome digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif dan tidak mengganggu proses belajar-mengajar. Namun, juga ditemukan beberapa potensi masalah terkait dengan penggunaan smartphome dalam pembelajaran, yaitu:

1. Gangguan dan ketergantungan pada smartphome yang berlebihan, yang dapat mengganggu konsentrasi dan fokus siswa serta memengaruhi keseimbangan antara belajar dan aktivitas lainnya.
2. Ketidaksetaraan akses terhadap perangkat dan konektivitas internet, yang dapat menciptakan kesenjangan pembelajaran antara siswa yang memiliki akses dan yang tidak.

3. Gangguan sosial yang mungkin terjadi akibat penggunaan smartphone untuk kegiatan non-pembelajaran selama jam pelajaran, mengganggu interaksi langsung dengan guru dan teman sekelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, Y. (2022) 'Peran Channel Youtube Sebagai Media Alternatif untuk Membantu Proses Pembelajaran Matematika dan Media Informasi pada Tingkat Perguruan Tinggi', *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 7(1), pp. 13-21.
- Arigiyati, T. A., Kuncoro, K. S. and Kusumaningrum, B. (2021) 'Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Smartphone bagi Guru SD Muhammadiyah Girikerto', *Kanigara*, 1(2), pp. 140-149.
- Azis, T. N. (2019) 'Strategi pembelajaran era digital', in *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science*, pp. 308-318.
- Barakati, D. P. (2013) 'Dampak Penggunaan Smartphone dalam pembelajaran Bahasa Inggris (persepsi mahasiswa)', *Jurnal elektronik fakultas sastra universitas sam ratulangi*, 1(1).
- Benu, Y. S. I. P. et al. (2020) *Human Resource Management (HRM) In Industry 5.0*. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Dewi, N. L., Muttaqin, A. I. and Muftiyah, A. (2019) 'Implementasi Strategi Information Search dengan Memaksimalkan Penggunaan Smartphone dalam Pembelajaran PAI Kelas X MIPA 1 DI SMA Negeri 1 Genteng Tahun Pelajaran 2018/2019', *Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 3(2), pp. 171-186.
- Gustilawati, B. et al. (2020) 'Tingkat Kecanduan Smartphone dan Self Efficacy dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Malahayati', *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 9(1), pp. 109-115.
- Handayani, E. S. and Octaviani, J. F. (2021) 'Penggunaan Smartphone Terhadap Hasil Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 di SDN 015 Sungai Pinang', *Bina Gogik*, 8(1), pp. 54-61.
- Hasbiyati, H. (2020) 'Analisa efektifitas penerapan media pembelajaran berbasis smartphone pada peningkatan hasil belajar biologi', *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), pp. 10-14.
- Jayawardana, H. B. A. (2017) 'Paradigma pembelajaran biologi di era digital', *Jurnal Bioedukatika*, 5(1), pp. 12-17.

- Malalina, M. and Yenni, R. F. (2018) 'Pelatihan Google Classroom Untuk Mengoptimalisasi Proses Pembelajaran Di Fkip Universitas Tamansiswa Palembang', *Jurnal Cemerlang: Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), pp. 58-70.
- Perdana, M. Y., Fitriasia, Y. and Putra, Y. E. (2012) 'Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Organ Pernapasan Manusia Pada Smartphone Android', *Jurnal Aksara Komputer Terapan*, 1(1).
- Rahadi, D. R. and Zaniel, Z. (2015) 'Perilaku pengguna smartphone di Palembang', in *Annual Research Seminar: Computer Science and Information and Communications Technology 2015*. Sriwijaya University.
- Ruziana, R., Imran, I. and Salim, I. (2017) 'Analisis penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sman 1 teluk keramat', *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7(7).
- Salehudin, M., Marniah, M. and Hariati, H. (2020) 'Siswa Sd Menggunakan Smartphone dalam Pembelajaran Online.' Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Fattah Siman Lamongan.
- Sari, D. E. (2019) 'Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial', *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), pp. 9-15.
- Supriyanto, A. (2022) 'Pelatihan Digital Marketing pada UMKM Uliq Food di Kecamatan Bae Kabupaten Kudus', *Journal of Community Service and Empowerment (JCSE)*, 3(1), pp. 38-46. doi: 10.32639/jcse.v3i1.80.
- Supriyanto, A. and Rosmalia, V. (2021) 'Pemanfaatan Social Media Sebagai Pemasaran Bisnis Di Era Society 5.0', *Janaka ...*, 02(02), pp. 55-65. Available at: <http://ejournal.lppm-stieatmabhakti.id/index.php/JANAKA/article/view/215>.
- Wihartanti, L. V. et al. (2019) 'Penggunaan aplikasi quizizz berbasis smartphone dalam membangun kemampuan berpikir kritis mahasiswa', in *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran 2019*, pp. 362-368.
- Yuni, R. S. P. (2017) 'Hubungan intensitas penggunaan smartphone dengan disiplin belajar siswa', *E-Societas*, 6(1).