



Peran Teknologi *Smartphone* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Mahasiswa di Era Digital

Juita Sipaayung¹, Munawaroh²

^{1,2} Program Studi Manajemen, Universitas Bina Bangsa, Indonesia

Jl. Raya Serang Jakarta, Km. 03 No. 1B, Panancangan,

Kec. Cipocok Jaya, Kota Serang Banten, 42124

Email : juitasipayung@gmail.com madinahalmunawaroh01@gmail.com

Abstract The development of smartphone technology has changed the way students access information and learn. Smartphones function as interactive learning media that allow students to engage in the learning process more dynamically. With various educational applications, students can learn anytime and anywhere, increasing the flexibility and effectiveness of learning. In addition, smartphones also facilitate dialogue between students and instructors, as well as among students themselves, which supports collaboration in learning. This study aims to The development of smartphone technology has changed the way students access information and learn. Smartphones function as interactive learning media that allow students to engage in the learning process more dynamically. With various educational applications, students can learn anytime and anywhere, increasing the flexibility and effectiveness of learning. In addition, smartphones also facilitate communication dialogue between students and instructors, as well as among students themselves, which supports collaboration in learning. This study aims to In the contemporary globalized period, communication technology plays a crucial role due to the numerous demands for precise and quick information sharing. Students may now connect with one another without being constrained by time, place, or distance thanks to smartphone technology. According to Pierre Levy, who created the new idea, new media is a theory that examines how media and eras have evolved. The development of smartphone technology has changed the way students access information and learn. Smartphones function as interactive learning media that allow students to engage in the learning process more dynamically. With various educational applications, students can learn anytime and anywhere, increasing the flexibility and effectiveness of learning. In addition, smartphones also facilitate communication both among students and between students and instructors, which supports collaboration in learning. This study aims to The development of smartphone technology has changed the way students access information and learn. Smartphones function as interactive learning media that allow students to engage in the learning process more dynamically. With various educational applications, students can learn anytime and anywhere, increasing the flexibility and effectiveness of learning. In addition, smartphones also facilitate communication both among students and between students and instructors, which supports collaboration in learning. This study aims to In the contemporary globalized period, communication technology plays a crucial role because of the many requirements for fast and accurate information exchange. This smartphone Students can engage with one another through technology without being constrained by time, place, or distance. According to Pierre Levy, who created the new idea, new media is a theory that examines how media and eras have evolved.

Keywords: Smartphone, Learning Media, Digital Era

Abstrak Teknologi *smartphone* telah mengubah cara siswa mengakses dan belajar. Mereka sekarang dapat menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran interaktif, memungkinkan siswa terlibat dalam proses belajar secara lebih dinamis. Mahasiswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja dengan berbagai aplikasi edukatif, yang meningkatkan fleksibilitas dan efektivitas pembelajaran. Selain itu, *smartphone* membantu siswa berkolaborasi dalam belajar dan membantu mereka berkomunikasi satu sama lain. Fokus penelitian ini adalah kemajuan teknologi *smartphone* yang telah mengubah cara siswa mengakses informasi dan belajar. *Smartphone* berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif yang memungkinkan mahasiswa untuk terlibat dalam proses belajar secara lebih dinamis. Mahasiswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja dengan berbagai aplikasi pendidikan, yang meningkatkan fleksibilitas dan efektivitas pembelajaran. Selain itu, *smartphone* juga memfasilitasi komunikasi antara mahasiswa dan dosen, serta antar mahasiswa, yang mendukung kolaborasi dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk Karena banyaknya kebutuhan akan pertukaran informasi yang cepat dan tepat, teknologi komunikasi menjadi sangat penting untuk kemajuan globalisasi saat ini. Mahasiswa dapat berkomunikasi satu sama lain dengan teknologi *smartphone* ini tanpa dibatasi oleh jarak, ruang, atau waktu. Pierre Levy membangun teori "media baru", yang mengatakan bahwa itu adalah teroi yang membahas evolusi media dan zaman.

Kata Kunci : Smartphone , Media Pembelajaran ,Era Digital

1. LATAR BELAKANG

menurut (SIAHAAN, 2019) Pada hakikatnya era revolusi industri ditandai dengan berkembangnya berbagai karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang begitu pesat, teknologi komunikasi saat ini menjadi sangat penting dalam bidang pendidikan. Hal ini disebabkan oleh banyaknya permintaan yang mendesak untuk pertukaran informasi yang cepat dan tepat. Penggunaan smartphone telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari kita, yang merupakan salah satu inovasi yang paling signifikan. Sejak pandemi COVID-19 semua pembelajaran diberhentikan dan kebijakan pemerintah untuk mengatasi pembelajaran menggunakan smartphone agar pembelajaran tetap berjalan maka semua mahasiswa maupun siswa diwajibkan menggunakan smartphone ini adalah salah satu cara yang sangat efektif dan efisien. Smartphone tidak hanya berfungsi untuk berkomunikasi, tetapi juga berfungsi sebagai alat multifungsi yang memungkinkan kita mengakses berbagai aplikasi dan data dengan mudah. Smartphone telah melakukan banyak hal dalam pembelajaran. Pembelajaran melalui penggunaan smartphone telah mengubah cara kita belajar dan mengajar. Menurut (Abidin et al., 2023) Berbagai sumber daya pendidikan, seperti aplikasi pendidikan, e-book, jurnal online, dan video pembelajaran, dapat diakses dengan mudah melalui smartphone. Smartphone memungkinkan siswa dan guru mengakses informasi penting dengan cepat dan efektif (Anisa, 2022).

Salah satu keuntungan utama penggunaan smartphone dalam pembelajaran adalah fleksibilitas. Smartphone memiliki banyak fitur selain fungsi telepon dan SMS. Smartphone dapat digunakan sebagai alat pembelajaran, di mana pengguna dapat belajar hal-hal baru melalui pesan atau konten yang disalurkan. Dengan menggunakan smartphone mereka, mereka dapat mengakses bahan pelajaran dan berpartisipasi dalam diskusi online mahasiswa. Mereka juga tidak terikat waktu atau tempat untuk belajar, karena mereka dapat belajar kapan saja dan di mana saja mereka mau (Arigiyati, Kuncoro, dan Kusumaningrum, 2021). Selain itu, smartphone memungkinkan pembelajaran jarak jauh atau online, yang memungkinkan siswa dan guru berinteraksi dan belajar secara virtual melalui platform dan aplikasi khusus (Azis, 2019). Selain itu, smartphone memiliki banyak fitur interaktif yang dapat membantu siswa belajar lebih baik. Aplikasi pendidikan interaktif memungkinkan siswa mengambil bagian dalam pembelajaran melalui permainan, kuis, simulasi, dan kegiatan kolaboratif lainnya (Barakati, 2013). Menurut (Asiva Noor Rachmayani, 2015) Smartphone dengan fitur seperti kamera, mikrofon, dan sensor gerak juga dapat digunakan untuk belajar, seperti

membuat video pembelajaran atau melakukan eksperimen sains (Dewi, Muttaqin, and Muftiyah, 2019).

Pembelajaran elektronik sangat memudahkan siswa untuk belajar tanpa berinteraksi langsung. Kehadiran smartphone untuk mendukung proses belajar menjadi sangat penting untuk implementasi sistem tersebut. Kecanggihan smartphone untuk mengakses berbagai macam data dengan internet akan lebih cepat dan mudah. Selain itu, proses pembelajaran antara siswa dan guru akan lebih interaktif. Smartphone, juga dikenal sebagai ponsel pintar, adalah salah satu contoh implementasi ubiquitous computing (ubicomp). Menurut (Maknuni, 2020) Teknologi ini memungkinkan proses komputasi untuk berintegrasi dengan berbagai aktivitas sehari-hari manusia dan memiliki jangkauannya yang tidak terbatas pada satu wilayah atau area (Jazi, E., 2013).

Kehadiran smartphone ini dapat memberikan banyak keuntungan dan kemudahan bagi penggunaannya, terutama bagi mahasiswa. Sebagai hasil dari survei, ditemukan bahwa beberapa orang menggunakan smartphone untuk tujuan positif, seperti memiliki banyak fasilitas pendukung didalam dan kemampuan untuk terhubung ke internet. Mahasiswa juga merasa bahwa memiliki smartphone adalah sesuatu yang harus mereka miliki dan gunakan untuk menyelesaikan tugas kuliah mereka. Selain itu, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa smartphone sangat bermanfaat bagi siswa ketika mereka menggunakannya untuk mengakses berbagai informasi edukasi, seperti daftar tugas kuliah. Selain itu, dijelaskan bahwa smartphone juga memungkinkan siswa mengakses informasi pendidikan yang tidak akurat, yang mempermudah mereka untuk terus belajar (jurnal.2014).

Meskipun penggunaan smartphone di sekolah memiliki banyak manfaat, distraksi dan penyalahgunaan teknologi adalah beberapa masalah. Selain itu, penggunaan smartphone dalam pembelajaran menghadirkan beberapa masalah. Notifikasi media sosial dan aplikasi lainnya dapat mengalihkan perhatian siswa dari belajar, yang merupakan masalah utama. Oleh karena itu, penting untuk memahami fungsi smartphone sebagai media pembelajaran interaktif dan bagaimana siswa dapat menggunakannya untuk mendukung pembelajaran mereka.

Menurut (Kajian et al., 2024) Penggunaan smartphone dalam pendidikan dapat meningkatkan partisipasi dan interaksi siswa (Yuni, 2017). Siswa dapat berkontribusi secara aktif dalam kelas, meningkatkan keterlibatan dan minat mereka dalam pelajaran, berkat fitur seperti polling online, tanggapan langsung, dan platform diskusi. Siswa mungkin lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar jika mereka menggunakan aplikasi dan permainan pembelajaran yang ada di ponsel mereka. Game pembelajaran dapat membuat belajar menyenangkan dan interaktif dengan fitur seperti tantangan, penghargaan, dan keterlibatan aktif. Smartphone

membantu siswa belajar secara fleksibel dan mandiri. Mereka memiliki kemampuan untuk mengatur waktu dan tempat belajar mereka sesuai dengan preferensi mereka.

Smartphone memungkinkan akses mudah ke aplikasi pembelajaran, video instruksional, dan sumber pembelajaran online lainnya, yang memungkinkan pembelajaran di luar lingkungan kelas konvensional. Namun, beberapa potensi masalah yang terkait dengan penggunaan smartphone dalam pembelajaran juga ditemukan dalam penelitian literatur. Mahasiswa dapat kehilangan fokus dan konsentrasi saat menggunakan smartphone. Selain itu, ketergantungan pada smartphone dapat menjadi masalah yang membuat sulit untuk mengimbangi belajar dan aktivitas lainnya. Meskipun smartphone dapat meningkatkan aksesibilitas siswa dalam kelas, beberapa lokasi atau kelompok siswa masih mengalami kesulitan mendapatkan akses ke perangkat dan konektivitas internet. Ini dapat menyebabkan perbedaan dalam pembelajaran antara siswa yang memiliki akses dan siswa yang tidak. Selain itu, penggunaan smartphone selama pembelajaran dapat menyebabkan gangguan sosial. Selama kelas, siswa mungkin tergoda untuk menggunakan ponsel mereka untuk kegiatan luar kelas, mengganggu interaksi langsung mereka dengan guru dan teman sekelas.

Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, masalah utama adalah bagaimana mahasiswa Universitas Bina Bangsa dapat menggunakan smartphone untuk mendukung aktivitas akademik mereka?

2. TINJAUAN PUSTAKA

Teknologi Komunikasi Dan Informasi

Teknologi informasi biasanya mengacu pada bidang yang berkaitan dengan perencanaan, implementasi, pengembangan, pembangunan, dukungan, atau manajemen sistem informasi berbasis komputer, terutama yang berkaitan dengan aplikasi hardware (perangkat keras) dan software (perangkat lunak). Secara sederhana, teknologi informasi adalah organisasi yang memiliki perangkat keras dan perangkat lunak untuk mendukung dan meningkatkan kualitas data di setiap lapisan. Masyarakat berkembang dengan cepat dan berkualitas.

Namun, menurut Wikipedia, teknologi informasi (TI) adalah istilah umum untuk teknologi yang membantu manusia membuat, mengubah, menyimpan, mengkomunikasikan, dan menyebarkan informasi. Tujuan teknologi informasi adalah untuk memecahkan masalah dan meningkatkan efisiensi dan kreativitas dalam aktivitas manusia.

➤ Menurut para ahli, definisi teknologi informasi (TI) adalah sebagai berikut:

1. A Haag dan Keen (1996): Sekumpulan alat yang membantu Anda dalam bekerja dengan informasi dan menyelesaikan tugas-tugas yang terkait dengan pemrosesan informasi.
 2. Martin (1999): Teknologi ini mencakup bukan hanya teknologi komputer untuk memproses dan menyimpan data, tetapi juga teknologi komunikasi untuk mengirim atau menyebarkan informasi.
 3. Teknologi yang disebutkan oleh Williams dan Sawyer (2003) adalah kombinasi komputasi (komputer) dengan jalur komunikasi kecepatan tinggi yang dapat mengirimkan suara, data, dan video.
 4. Asosiasi Teknologi Informasi Amerika (ITTA): Penelitian, perancangan, implementasi, pengembangan, dukungan, atau manajemen sistem informasi berbasis komputer, terutama yang berkaitan dengan aplikasi perangkat keras dan perangkat lunak.
 5. Kenneth C. Loudon (2004): Perangkat yang digunakan manajer untuk menangani perubahan, khususnya perubahan pada informasi yang telah diolah dan disimpan di komputer sebelumnya.
- Teknologi Informasi melakukan enam peran, termasuk:
- a. Menangkap (capture) menangkap di sini berarti input. Misalnya, menerima input dari alat seperti mikrofon, keyboard, dan scanner, antara lain. Ketika Anda menggunakannya untuk menyimpan data tertentu, fitur pengumpulan mungkin sudah tidak asing lagi bagi Anda.
 - b. Mengelola, atau proses, data masuk yang diterima untuk menjadi informasi. Pengelolaan atau pemrosesan dapat mencakup mengubah data ke dalam bentuk yang berbeda (konversi), menganalisis kondisi (analisis), perhitungan (kalkulasi), atau menggabungkan semua jenis data dan informasi (sintesis).
 - c. Menciptakan, menghasilkan, atau mengorganisasikan data dalam bentuk yang bermanfaat. Contoh laporan, grafik, tabel, dll.
 - d. Menyimpan, merekam, atau menyimpan data dan informasi ke dalam media atau dokumen komputer seperti disket, hard disk, tape, dll.
 - e. Mencarai Kembali, menelusuri, atau menyalin data dan informasi yang telah tersimpan. Contoh vendor yang telah melunasi utang
 - f. Transmisi: Mengirim data dan informasi dari satu tempat ke tempat lain melalui jaringan komputer. Tugas yang diberikan kepada dosen sebagai contoh

Smartphone

Pengertian *smartpone*

Adalah sebuah perangkat kecil yang dapat digenggam dengan tangan dengan kemampuan utama untuk berkomunikasi. Selain itu, dapat melakukan hal-hal yang dilakukan oleh perangkat komputer, seperti mengirim dan menerima dokumen, e-mail, dan sebagainya.

Smartphone adalah telepon genggam yang memiliki fungsi dan kemampuan seperti komputer. Belum ada standar pabrik yang mendefinisikan smartphone. Namun, beberapa smartphone adalah ponsel yang menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi, yang memungkinkan pengembang aplikasi untuk menjalankan koneksi dasar. Bagi orang lain, smartphone hanyalah sebuah telepon dengan fitur canggih seperti surel (e-mail), internet, dan kemampuan membaca buku elektronik (e-book), atau papan ketik (baik hubungan masuk maupun keluar). Dengan kata lain, smartphone adalah komputer kecil dengan telepon.

Smartphone juga disebut sebagai alat komunikasi yang sangat canggih karena memungkinkan penggunaan aplikasi media sosial, pesan teks, dan memalai telepon. Smartphone memiliki banyak fitur yang canggih dan menarik, seperti kamera berkualitas tinggi, kecepatan internet yang sangat cepat, dan aplikasi yang membantu melakukan aktivitas sehari-hari. Menurut (Putri, Hartati, & Ardiansyah, 2022) Dengan menyediakan berbagai aplikasi untuk belajar dan informasi yang cepat dan tepat untuk siswa SMP, SMA/SMK, dan mahasiswa, smartphone sangat membantu dalam pendidikan. Smartphone juga sangat bermanfaat bagi masyarakat dalam kontes hiburan atau sebagai alat pemdapatan, seperti orang yang suka membuat konten untuk hiburan dan berbagai ilmu karena mudah diakses di mana pun.

Smartphone adalah sebuah inovasi teknologi yang memungkinkan orang melakukan pekerjaan mendesak tanpa repot mencari laptop atau komputer. Beberapa manfaat smartphone termasuk memudahkan komunikasi, mendapatkan informasi dengan cepat, menambah wawasan, dan berfungsi sebagai media dan hiburan.

Internet

Internet pada dasarnya adalah jaringan komputer yang saling terhubung. Jaringan ini selalu tersedia sebagai pesan elektronik, yang mencakup pengiriman file, e-mail, dan penyambung komunikasi dua arah antara orang yang menggunakan komputer yang berjauhan.

Smartphone memiliki tiga fungsi jaringan utama:

1. Konektivitas internet: Berbagai jenis jaringan seperti 4G dan 5G dapat digunakan oleh smartphone modern, yang memungkinkan Anda mengakses internet dengan kecepatan tinggi dan stabil.

2. Kemampuan Multimodal: Jaringan smartphone memungkinkan pengguna melakukan berbagai hal sekaligus, seperti melakukan panggilan suara, panggilan video, dan mengirim pesan tanpa gangguan.
3. Keamanan Jaringan: Beberapa protokol keamanan digunakan pada jaringan smartphone untuk melindungi data pengguna.

4. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (1992), metode ini menghasilkan data deskriptif tentang perilaku dan tulisan orang yang diamati. Beberapa pendekatan, seperti observasi, analisis dokumen, dan wawancara mendalam, dapat digunakan dalam metodologi penelitian kualitatif untuk menyelidiki peran teknologi smartphone sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa di era modern. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana siswa menggunakan smartphone untuk belajar.

Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di wilayah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bina Bangsa.

Tujuan Penelitian

fokus penelitian adalah :

1. Kenapa smartphone menjadi pilihan untuk membantu belajar
2. Bagaimana penggunaan smartphone untuk membantu belajar

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan untuk mendapatkan data atau informasi dari sesuatu. Observasi dapat dilakukan secara langsung dengan melihat objek di lokasi penelitian, atau secara tidak langsung melalui wawancara dan teknik lainnya. Tujuan observasi adalah untuk mendapatkan data yang valid dan akurat serta untuk memberikan gambaran yang menyeluruh dan sistematis tentang objek yang diamati. Menurut Sujarweni (2014), hasil observasi dapat berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi, atau susunan tertentu.

2. Wawancara

Pada dasarnya, wawancara adalah cara untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang subjek penelitian. Atau merupakan proses membuktikan informasi atau informasi yang telah diperoleh melalui metode lain. Jika peneliti atau pengumpul data sudah tahu apa yang akan mereka kumpulkan, wawancara terstruktur digunakan sebagai metode pengumpulan

data (Esteberg, 2002). Sugiono (2011). Oleh karena itu, penulis telah menyiapkan fenomena wawancara selama proses wawancara.

3. Dokumentasi

Catatan peristiwa masa lalu disebut dokumentasi. Dokumen dapat berupa rekaman, gambar, atau tulisan (Sugiyono, 2011:240). Rekaman suara digunakan selama penelitian, yang sangat penting untuk membuktikan bahwa penelitian telah diselesaikan.

5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu jenis media baru yang paling umum digunakan di masyarakat kita adalah smartphone. Karena itu, masyarakat kita sudah terbiasa dengan media baru ini dan banyak digunakan oleh semua orang, terutama siswa. Menurut temuan peneliti, smartphone dianggap sebagai salah satu jenis media baru karena kemampuan mereka untuk mengakses data dengan cepat dan tepat melalui fasilitas internetnya. Selain itu, wanita dapat menggunakan smartphone mereka untuk berkomunikasi secara jarak jauh dengan berbagai fitur, bukan hanya telepon dan SMS, tetapi juga fitur Video Call, yang mengubah kegiatan komunikasi.

Ketika siswa menggunakan ponsel mereka sebagai alat pembelajaran interaktif, ada banyak keuntungan bagi mereka. Kemampuan untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran dan akses cepat dan mudah ke informasi membuat belajar lebih menyenangkan dan efektif. Namun, masalah seperti distraksi dan kendala akses harus diatasi agar teknologi ini dapat memanfaatkan sepenuhnya.

Sekolah harus membantu siswa menggunakan teknologi ini dan mengajar mereka. Aplikasi pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik juga dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Seperti yang diuraikan dalam hasil penelitian, mahasiswa telah menilai penggunaan smartphone sebagai pendukung aktivitas akademik. Karena smartphone masih dibatasi dengan beberapa kekurangan, dianggap cukup membantu mereka dalam hal kebersihan. Media baru menyatakan bahwa pemenang smartphone memiliki kekuatan dan kelemahan dalam penggunaannya, serta keuntungan dan kelemahan. Beberapa informan bahkan mengeluhkan kesulitan mendapatkan informasi untuk melakukan tugas atau materi.

Oleh karena itu, memiliki smartphone telah menjadi kebiasaan bagi siswa dan sesuatu yang formal bagi mereka sendiri. Bahkan WT mengklaim bahwa smartphone sudah adalah kebutuhan vital baginya dan dia tidak bisa melepaskannya. Bukan hanya karena keunggulan smartphone, tetapi juga karena media atau teknologi ini sedang berkembang pesat di tengah maraknya teknologi lain dan menjadi salah satu "ikon" bagi generasi muda saat ini.

Faktanya, mahasiswa menggunakan smartphone untuk mendukung aktivitas kuliah mereka karena mereka yakin dengan manfaat dan fitur yang ditawarkan oleh smartphone. Selain itu, tetap mengikuti perkembangan informasi untuk memperoleh pengetahuan umum dan memperoleh pengetahuan baru kapan saja mereka membutuhkannya.

6. KESIMPULAN

Penulis dapat menarik kesimpulan dari penelitian dan diskusi, yang menjawab rumusan masalah penelitian: "Bagaimana penggunaan smartphone dalam menunjang aktivitas perkuliahan sehari-hari?" Fokus penelitian adalah sebagai berikut:

➤ Kenapa smartphone menjadi pilihan terbaik untuk membantu kuliah sehari-hari?

Mahasiswa memilih menggunakan smartphone karena memiliki banyak aplikasi yang diperlukan untuk menunjang aktivitas pembelajaran mereka, kemampuan untuk mengakses internet yang cepat, dan kemudahan penggunaan dan kemudahan bawaan yang lebih kecil. Selain itu smartphone juga dapat menyimpan berbagai file atau dokumen yang juga mempermudah mahasiswa untuk mendownload hal-hal yang mereka inginkan lewat internet.

Selain itu, mahasiswa merasa menggunakan smartphone membuat mereka tidak konservatif atau sulit beradaptasi dengan perubahan zaman karena mereka dapat mengakses informasi terkini atau yang lebih relevan dengan cepat. Dengan munculnya jaringan komunikasi yang lebih luas, mereka percaya bahwa smartphone juga dapat menjadi salah satu media hiburan mereka. Selain bermain game dan menikmati musik, smartphone juga menjadi salah satu favorit mereka karena mereka dapat membagikan setiap momen berharga melalui kamera mereka.

7. SARAN

Penulis menemukan beberapa hal penting tentang peran smartphone dalam membantu aktivitas kuliah sehari-hari, berikut adalah beberapa kesimpulan dari penelitian:

- a. Sebagai siswa, gunakan aplikasi pembelajaran seperti Quizlet, Duolingo, atau Khan Academy untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang materi kuliah. Aplikasi ini mudah diakses dan interaktif.
- b. Gunakan media sosial untuk membangun karir atau alumni di bidang yang diminati; ini dapat membuka peluang pekerjaan atau kontrak di masa depan.

Mahasiswa dapat menggunakan teknologi smartphone secara bijak untuk meningkatkan efisiensi dan afektivitas dalam aktivitas perkuliahan sehari-hari.

8. DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. A., & Sukmana, T. (2023). Dampak penggunaan smartphone pada proses pembelajaran. *EDUCATION: Scientific Journal of Education*, 1(2), 124–132. <https://journal.csspublishing/index.php/education>
- Kajian, J., & Hamsa, A. (2024). Dampak penggunaan android terhadap aktivitas pembelajaran pada mahasiswa manajemen pendidikan Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara dalam pola belajar dan mempengaruhi kualitas pembelajaran. *Ketersediaan aplikasi konteks pendidikan*. 1(6), 320–329.
- Maknuni, J. (2020). Pengaruh media belajar smartphone terhadap belajar siswa di era pandemi Covid-19. *Indonesian Educational Administration and Leadership Journal*, 2(2), 94–106. <https://online-journal.unja.ac.id/index.php/IDEAL>
- Putri, M. P., Hartati, E., & Ardiansyah, M. R. (2022). Pemanfaatan smartphone di era digital sebagai media pembuatan video pembelajaran bagi guru SD Negeri 182 Palembang. *Indonesian Collaboration Journal of Community Services (ICJCS)*, 2(2), 149–155. <https://doi.org/10.53067/icjcs.v2i2.71>
- Rachmayani, A. N. (2015). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. 6.
- Siahaan, I. (2019). BAB I Pendahuluan 1.1. Latar belakang. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI