



PEMANFAATAN *SMARTPHONE* DAN LAPTOP PRIBADI MENUJU *SMART TEACHER* DAN *SMART SOCIETY* DI DESA MONGGUPO KECAMATAN ATINGGOLA KABUPATEN GORONTALO UTARA

Nurwan¹, Novianita Achmad² dan Resmawan³

¹Universitas Negeri Gorontalo

Email: nurwan@ung.ac.id

²Universitas Negeri Gorontalo

Email: usmanita2000@yahoo.com

³Universitas Negeri Gorontalo

Email: resmawan@ung.ac.id

ABSTRACT

The widespread use of smartphones is still not comparable to the features contained therein. In fact, many useful things can be explored by utilizing the features available in smartphone devices, both for educational, community or entrepreneurial activities. Moreover, each smartphone is equipped with internet connection capability that can help users socialize and build a wider network. Having an internet connection on a smartphone and a personal laptop allows us to manage various activities more easily. The comfort internet provides causes internet users to increase over time. The purpose of this activity where teachers utilize personal smartphones and laptops in teaching is SMART Teacher. The definition of SMART in the SMART Teacher in this activity is SMART (Strategi Menghasilkan Alat belajaR berbasis Teknologi). While the use of personal smartphones and laptops for the community, especially for home industry or craft groups is the SMART Society. The definition of SMART in the SMART Society in this activity is SMART (Strategi Membangun wirausahA keReaTif). The method used in this activity is training / workshops and mentoring. The results of the training / workshop and mentoring activities are that teachers are able to utilize smartphones well in learning activities so that Smart Teachers are realized, and household industry groups, craft groups, or novice entrepreneurs are able to use smartphones to improve business for the realization of Smart Society.

Keywords: Smartphone, Smart Teacher, Smart Society

ABSTRAK

Penggunaan smartphone yang marak di masyarakat masih tidak sebanding dengan fitur-fitur yang terdapat didalamnya. Sejatinya, banyak hal bermanfaat yang dapat dieksplorasi dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia dalam perangkat smartphone, baik untuk kegiatan pendidikan maupun untuk kegiatan kemasyarakatan atau kewirausahaan. Terlebih lagi, setiap smartphone dilengkapi dengan fasilitas internet yang dapat membantu pengguna dalam bersosialisasi dan membangun jaringan yang lebih luas. Adanya koneksi internet pada smartphone dan melalui laptop pribadi memungkinkan mengelola berbagai macam kegiatan dengan lebih mudah. Kemudahan yang dapat diperoleh melalui internet menyebabkan pengguna internet selalu meningkat setiap saat. Tujuan dari kegiatan pemanfaatan smartphone dan laptop pribadi bagi guru dalam pembelajaran adalah SMART Teacher. Definisi SMART pada SMART Teacher yang diusung dalam kegiatan ini adalah SMART (Strategi Menghasilkan Alat belajaR berbasis Teknologi). Sedangkan kegiatan pemanfaatan smartphone dan laptop pribadi bagi masyarakat khususnya kalangan industri rumah tangga atau kelompok kerajinan adalah SMART Society. Definisi SMART pada SMART Society yang diusung dalam kegiatan ini adalah SMART (Strategi Membangun wirausahA keReaTif). Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan/workshop dan pendampingan. Hasil dari kegiatan pelatihan/workshop dan pendampingan adalah guru mampu memanfaatkan smartphone dengan baik dalam kegiatan pembelajaran sehingga Smart Teacher terwujud dan kelompok industri rumah tangga, kelompok pengrajin atau wirausaha pemula mampu memanfaatkan smartphone untuk membangun wirausaha sehingga Smart Society terwujud.

Kata kunci: Smartphone, Smart Teacher, Smart Society

1. PENDAHULUAN

Pertumbuhan telepon seluler (ponsel) sangat pesat dan sudah menjadi kebutuhan dasar bagi masyarakat Indonesia termasuk di Provinsi Gorontalo. Pengguna telepon seluler (ponsel) tidak hanya pada kalangan elit atau menengah ke atas, tetapi penggunaan ponsel sampai pada masyarakat bawah. *Smartphone* dapat memenuhi dan mempermudah kebutuhan masyarakat seperti mengirim uang, membayar tagihan listrik, mencari alamat, pemesanan transportasi, membeli dan memesan tiket perjalanan, memesan hotel, mencari hiburan dan lain-lain. Namun tidak sedikit pula kejahatan yang muncul melalui penggunaan *smartphone* diantaranya dapat mengunjungi situs-situs yang tidak bermanfaat, mengunggah foto yang tidak bermanfaat dan menjadikan alat kejahatan lainnya.

Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistika (BPS) di Provinsi Gorontalo menunjukkan peningkatan yang begitu pesat dari tahun 2012-2015 baik dipertanian maupun di pedesaan seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1. Pesatnya pertumbuhan ponsel di masyarakat tidak disertai dengan manfaat positif dari penggunaan ponsel utamanya *smartphone*.

Tabel 1. Persentase Rumah Tangga yang Memiliki/Menguasai Telepon Seluler Menurut Provinsi dan Klasifikasi Daerah (<https://www.bps.go.id/linkTableDinamis/view/id/995>)

Provinsi	Perkotaan				Pedesaan			
	2012	2013	2014	2015	2012	2013	2014	2015
Sulawesi Utara	92.19	94.12	94.13	94.92	76.42	80.01	82.81	87.15
Sulawesi Tengah	94.44	95.87	95.21	95.98	72.55	77.10	77.01	80.90
Sulawesi Selatan	93.60	94.90	95.36	96.23	82.57	84.89	87.06	88.25
Sulawesi Tenggara	95.18	96.19	96.06	97.24	80.27	84.64	85.53	88.46
Gorontalo	90.06	90.35	91.17	92.98	77.70	82.39	83.24	85.57
Sulawesi Barat	89.49	91.84	95.13	92.69	71.67	74.61	76.16	76.25

Berdasarkan hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2, pemanfaatan *smartphone* masih didominasi dalam media sosial dan hiburan, sedangkan untuk kegiatan pembelajaran di sekolah masih kurang.

Tabel 2. Persentase Pemanfaatan *Smartphone* (<https://tekno.tempo.co/read/823032/pengguna-ponsel-indonesia-rata-rata-pakai-31-aplikasi>)

Tahun	Pemanfaatan <i>smartphone</i>						
	Media Sosial	Hiburan	Baca berita	Mengirim email	Game	Belanja online	Pencarian lokal
2016	24	20	16	14	12	8	6

Data pada Tabel 2, menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* masih tidak sebanding dengan fitur-fitur yang terdapat didalamnya. Sejatinya, banyak hal bermanfaat yang dapat dieksplorasi dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia dalam perangkat *smartphone*, baik untuk kegiatan pendidikan maupun untuk kegiatan kemasyarakatan. Terlebih lagi, setiap *smartphone* dilengkapi dengan fasilitas internet yang dapat membantu pengguna dalam bersosialisasi dan membangun jaringan yang lebih luas. Adanya koneksi internet pada *smartphone* atau melalui laptop pribadi memungkinkan kita untuk mengelola berbagai macam kegiatan dengan lebih mudah. Melalui internet, bisa diperoleh informasi dan memberi informasi tanpa batas kepada masyarakat diseluruh dunia. Berbagai manfaat dan kemudahan yang dapat diperoleh melalui internet menyebabkan pengguna internet selalu meningkat setiap saat.



Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) tahun 2016 mengungkapkan bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia kini telah terhubung ke internet, (kompas.com). Hal ini sejalan dengan survey yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistika seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Persentase Penduduk Usia 10 Tahun ke Atas yang Pernah Mengakses Internet Menurut Provinsi dan Jenis Kegiatan Utama (<https://www.bps.go.id/>)

Provinsi	Tahun 2015			
	Bekerja	Sekolah	Mengurus Rumah Tangga	Lainnya
Sulawesi Utara	48.77	30.93	43.10	66.85
Sulawesi Tengah	53.33	36.83	54.37	37.10
Sulawesi Selatan	47.51	39.74	40.31	20.03
Sulawesi Tenggara	50.84	41.48	64.57	32.32
Gorontalo	48.17	40.40	58.05	24.19
Sulawesi Barat	53.30	39.11	49.63	20.34

Dari hasil survey APJII dan BPS tersebut terungkap bahwa pengakses internet lebih banyak menggunakan telepon genggam *smartphone*, hal ini disebabkan oleh perkembangan infrastruktur dan mudahnya mendapatkan *smartphone*.

Tabel 4. Persentase akses internet melalui *smartphone* dan komputer (<https://tekno.tempo.co/read/823032/>)

Tahun	Mengakses melalui		
	Smartphone dan komputer	Smartphone	Komputer
2016	50,7	47,6	1,7

Kemudahan dalam mengakses internet baik melalui *smartphone* maupun laptop dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kinerja pengguna pada bidangnya masing-masing. Dunia pendidikan, seorang tenaga pengajar atau guru dapat dengan mudah menghasilkan media-media pembelajaran yang lebih variatif dan lebih menarik sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran. Bagi masyarakat khususnya kalangan industri rumah tangga, kelompok kerajinan atau wirausaha pemula, internet merupakan media yang sangat efektif dan efisien untuk membangun jaringan dan memperluas sosialisasi produk. Melalui internet, produk-produk industri rumah tangga dapat disosialisasikan tanpa batas.

Kenyataan yang diperoleh dilapangan baik melalui observasi maupun wawancara salah seorang guru di SMP Negeri 1 Atinggola mengatakan bahwa jumlah guru sebanyak 31 orang menggunakan *smartphone*. *Smartphone* yang digunakan sudah terkoneksi dengan internet atau menggunakan paket data internet. Dari hasil wawancara, juga diperoleh informasi bahwa penggunaan *smartphone* yang terkoneksi internet bagi guru hanya sebatas pada media sosial (*facebook*, *twitter*, dan *instagram*) dan sebagai media komunikasi (telepon, sms, dan WA dll). Media komunikasi *smartphone* belum dimanfaatkan oleh guru sebagai media untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis teknologi. Kemampuan guru dalam menggunakan software pembelajaran masih sangat rendah. Hal ini disebabkan kurangnya pelatihan-pelatihan pembelajaran berbasis IT yang diikuti oleh guru (Ismail, S., dkk, 2015).

Berdasarkan kondisi di atas, maka diperlukan pelatihan/workshop pemanfaatan *smartphone* dan laptop pribadi untuk menghasilkan *Smart Teacher* dan *Smart Society*. Hal ini dapat mengurangi

pemanfaatan *smartphone* dalam menyebarkan informasi-informasi yang tidak sesuai dengan kenyataan.

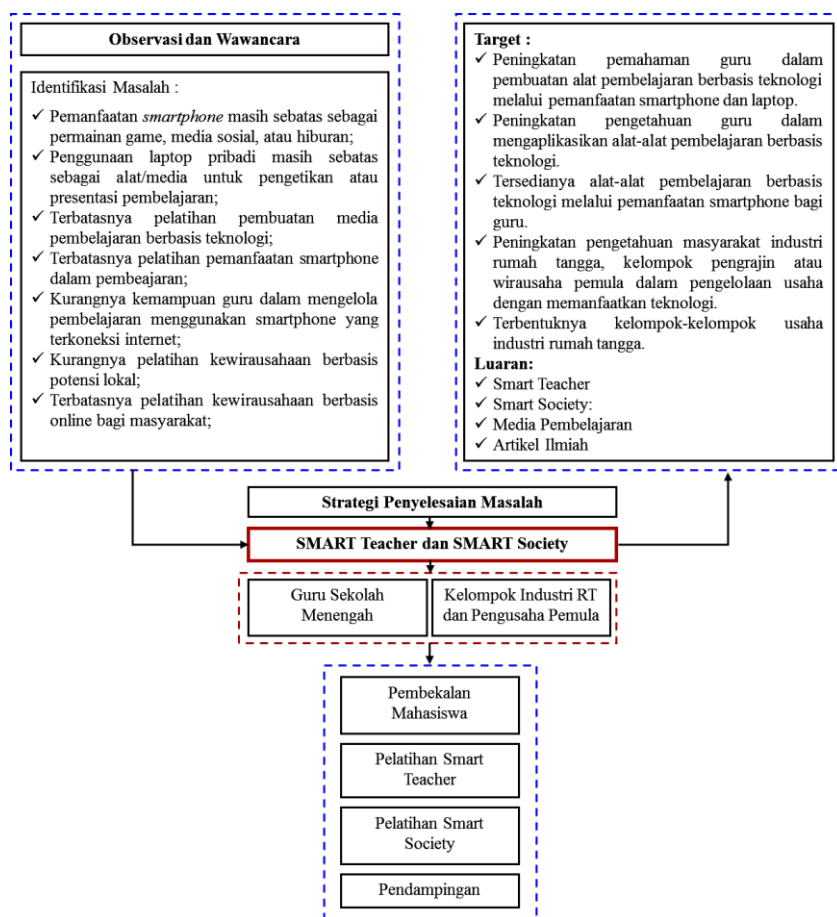
2. PERMASALAHAN

Permasalahan yang dihadapi oleh guru dan masyarakat umum di Kecamatan Atinggola dalam pemanfaatan *smartphone* adalah sebagai berikut:

- a. Pemanfaatan *smartphone* masih sebatas permainan game, media sosial, dan hiburan;
- b. Penggunaan laptop pribadi masih sebatas alat/media untuk pengetikan atau presentasi pembelajaran;
- c. Terbatasnya pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi;
- d. Terbatasnya pelatihan pemanfaatan *smartphone* dalam pembeajaran;
- e. Kurangnya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan *smartphone* yang terkoneksi internet;
- f. Kurangnya pelatihan kewirausahaan berbasis potensi lokal;
- g. Terbatasnya pelatihan kewirausahaan berbasis online bagi masyarakat;

3. METODE PELAKSANAAN PKM

Kegiatan ini melibatkan mahasiswa sejumlah 28 orang dari berbagai disiplin keilmuan. Mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan ini, terlebih dahulu mengikuti pembekalan dari dosen pembimbing dan tenaga ahli dalam bidang teknologi informasi dan bidang kewirausahaan. Secara rinci desain dari kegiatan pengabdian ini ditunjukkan pada **Gambar 1**.



Gambar 1. Skema Kegiatan PKM

Harapan dari kegiatan pemanfaatan *smartphone* dan laptop pribadi bagi guru dalam pembelajaran adalah *SMART Teacher*. Definisi *SMART* pada *SMART TEACHER* yang diusung dalam kegiatan ini adalah *SMART* (Strategi Menghasilkan Alat belajar berbasis Teknologi). Jika seorang guru telah mengikuti pelatihan dan mampu memanfaatkan *smartphone* dengan baik dalam kegiatan pembelajaran maka *Smart Teacher* itu akan terwujud.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pemanfaatan *smartphone* dan laptop pribadi menuju *smart teacher* dan *smart society* di Desa Monggupo Kecamatan Atinggola Kabupaten Gorontalo Utara, diawali dengan sosialisasi kepada pemerintah daerah, masyarakat, dan sekolah sebagai khalayak sasaran kegiatan pengabdian. Sosialisasi dilaksanakan untuk menyampaikan tujuan pelaksanaan kegiatan, metode kegiatan, dan luaran kegiatan pengabdian. Sosialisasi dilaksanakan dalam bentuk kunjungan ke rumah warga, rapat umum bersama pemerintah dan masyarakat, kunjungan ke sekolah, dan spanduk kegiatan. Kegiatan sosialisasi ditunjukkan pada **Gambar 2**.



Gambar 2. Kegiatan Sosialisasi

Selama kegiatan sosialisasi berlangsung, mahasiswa menyampaikan dampak positif dan negatif dari penggunaan *smartphone*. Sebagai contoh, saat ini penggunaan *smartphone* didominasi untuk menyebarkan informasi-informasi yang tidak bermanfaat bahkan informasi/berita bohong atau lebih dikenal *hoax*. Melalui sosialisasi, mahasiswa menyampaikan manfaat *smartphone* bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis IT dan mengembangkan wirausaha bagi masyarakat. Setelah kegiatan sosialisasi dilaksanakan, tim pelaksana kegiatan pengabdian menyiapkan pendataan sekolah sasaran dan Kelompok Usaha Kecil Dan Menengah (KUKM) yang ada di Desa Monggupo Kecamatan Atinggola Kabupaten Gorontalo Utara.

Pendataan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM)

Kegiatan pendataan dilakukan untuk mengidentifikasi kelompok usaha yang ada di Desa Monggupo Kecamatan Atinggola Kabupaten Gorontalo Utara. Mekanisme pelaksanaan pendataan melalui kunjungan ke rumah warga, kelompok usaha, dan sekolah. Mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan pendataan, menyampaikan informasi tentang pelaksanaan kegiatan pengabdian selama berada di Desa Monggupo Kecamatan Atinggola Kabupaten Gorontalo Utara. Selain itu, mahasiswa menyampaikan manfaat *smartphone* dalam kegiatan pembelajaran bagi guru dan manfaat *smartphone* bagi pengembangan wirausaha. Kegiatan pendataan ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Kegiatan Pendataan

Hasil pendataan kelompok usaha kecil menengah di Desa Monggupo Kecamatan Atinggola Kabupaten Gorontalo Utara diperoleh: 2 (dua) kelompok usaha kerajinan dan 3 (tiga) usaha rumah makan. Kelompok sasaran ini akan mengikuti pelatihan pengembangan usaha melalui pemanfaatan *smartphone*. Selain kelompok sasaran ini, masyarakat umum juga berpartisipasi untuk mengetahui pemanfaatan *smartphone* dalam membangun wirausaha. Sedangkan guru yang menjadi peserta kegiatan pelatihan pemanfaatan *smartphone* dan *laptop* pribadi adalah guru SD dan SMP yang ada di Desa Monggupo Kecamatan Atinggola Kabupaten Gorontalo Utara.

Pelaksanaan Pelatihan/Workshop

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam 2 (dua) bentuk yaitu *Smartphone for Smart Teacher* dan *Smartphone for Smart Society* dan. Sasaran dari kegiatan ini adalah guru *Smartphone for Smart Teacher* dan masyarakat umum (kelompok wirausaha) untuk *Smartphone for Smart Society* yang ada di Desa Monggupo Kecamatan Atinggola Kabupaten Gorontalo Utara.

Kegiatan berupa workshop/pelatihan dan pendampingan pemanfaatan *smartphone* dan *laptop* pribadi dalam kegiatan pembelajaran dengan target 85% peserta/guru sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4, memahami tentang:

- a. Aplikasi pembelajaran menggunakan *smartphone*

- b. Aplikasi pembelajaran melalui laptop
- c. Aplikasi pembelajaran yang terkoneksi *smartphone* dan laptop
- d. Aplikasi pembelajaran yang terkoneksi *smartphone* dan laptop dan internet

Luaran yang diperoleh dari kegiatan workshop ini adalah 85% peserta/guru mampu:

- a. Membuat media pembelajaran dengan bantuan *smartphone*
- b. Membuat media pembelajaran menggunakan laptop pribadi
- c. Menggabungkan *smartphone* dan laptop pribadi untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi;
- d. Peserta/guru mampu mengajar menggunakan media berbasis teknologi hasil karya sendiri menggunakan *smartphone* dan laptop pribadi

Aplikasi yang digunakan dalam kegiatan ini bersifat *open source* sehingga dapat di download secara bebas tanpa membayar. Aplikasi yang digunakan adalah *Camtasia Studio*, Perangkat Video, dan Perangkat Audio.



Gambar 4. Pelaksanaan Pelatihan/Wokshop *Smart Teacher*

Hasil workshop/pelatihan pemanfaatan *smartphone* dan laptop pribadi dalam kegiatan kewirausahaan adalah 80% sebagaimana ditunjukkan pada **Gambar 5**, peserta pelatihan kewirausahaan mampu:

- a. Menghasilkan produk/kerajinan berbasis potensi lokal
- b. Menguasai berbagai aplikasi *smartphone* untuk mengembangkan wirausaha
- c. Mampu mempublikasikan hasil usahanya secara online sehingga tersebar secara luas

Diakhir kegiatan pengabdian, mahasiswa menyebarkan kuesioner dan wawancara tentang kegiatan yang dilaksanakan di Desa Monggupo. Hasilnya menunjukkan antusias masyarakat untuk mengikuti kegiatan pelatihan/workshop serta berharap ada kegiatan lanjutan dalam pendampingan kelompok usaha dalam mempromosikan produk yang dihasilkan.



Gambar 5. Pelaksanaan Pelatihan/Wokshop *Smart Society*

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Smartphone dan *laptop* pribadi sangat bermanfaat bagi guru dalam kegiatan pembelajaran dan pengembangan wirausaha. *Smartphone* bagi guru bisa melahirkan **SMART TEACHER**. **SMART** yang berarti **Strategi Menghasilkan Alat** belajar berbasis **Teknologi**. Guru mampu memanfaatkan *smartphone* untuk menghasilkan media atau strategi belajar yang kreatif. Sedangkan pemanfaatan *smartphone* dan *laptop* pribadi bagi masyarakat khususnya kalangan industri rumah tangga atau kelompok kerajinan adalah **SMART Society**. *Smartphone* bagi masyarakat bisa melahirkan **SMART Society**. **SMART** yang berarti **Strategi Membangun wirausaha** ke**Rea**Tif. Kelompok industri rumah tangga, kelompok pengrajin atau wirausaha pemula yang mengikuti kegiatan ini bisa membangun usahanya lebih baik. Diperlukan kegiatan tambahan untuk mendukung wirausaha muda dalam rangka mempublikasikan usahanya sampai ke tingkat nasional maupun luar negeri.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) yang telah mendanai pelaksanaan kegiatan ini. Selain itu, ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Pemerintah Kabupaten Gorontalo Utara Kecamatan Atinggola Desa Monggupo yang menerima mahasiswa dalam pelaksanaan kegiatan ini.



REFERENSI

Badan Pusat Statistika (BPS), 2016 <https://www.bps.go.id/linkTableDinamis/view/id/995>

Ismail, S., Nurwan, Yahya, L., 2015. IbM Kelompok Guru Matematika SMP/MTS Swasta Binaan Yayasan Dan Smp Satu Atap Se Kecamatan Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara Yang Mengalami Kesulitan Dalam Visualisasi Objek-Objek Matematika, SNHP3M. Untar <https://m.tempo.co/read/news/2016/11/25/097823032/pengguna-ponsel-indonesia-rata-rata-pakai-31-aplikasi>

<http://tekno.kompas.com/read/2016/10/24/15064727/2016.pengguna.internet.di.indonesia.capai.132.juta>.

<https://tekno.tempo.co/read/823032/pengguna-ponsel-indonesia-rata-rata-pakai-31-aplikasi>