

Penggunaan Media Komunikasi Smartphone dalam Kegiatan Belajar Mengajar Mahasiswa FIKOM UBHARA Jaya di Masa Pandemi

Annisa Eka Syafrina, Genta Nurfajri

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Bekasi, Indonesia

Email korespondensi: annisa.eka@dsn.ubharajaya.ac.id

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 membuat sistem pendidikan di Indonesia berubah secara menyeluruh. Kebijakan *social distancing* yang di keluarkan oleh Pemerintah membuat proses belajar mengajar dilakukan secara daring. Tentunya seluruh elemen pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan kondisi tersebut, tak terkecuali mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media komunikasi *smartphone* dalam kegiatan belajar mengajar pada masa pandemi di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif, peneliti melakukan wawancara kepada informan yang terkait dengan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* pada kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya adalah untuk memenuhi kebutuhan mereka masing-masing. Penggunaan *smartphone* pada pembelajaran di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Bhayangkara Jakarta Raya ialah untuk mendapatkan informasi seputar perkuliahan, seperti tugas baru, jadwal perkuliahan. Sebagai pengguna, mahasiswa dapat merasakan kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan *smartphone*. Selain itu, mahasiswa juga merasakan dampak penggunaan *smartphone* secara langsung baik dampak positif maupun negatif.

Kata-kata Kunci: Mahasiswa; Pandemi Covid-19; Pembelajaran; Pendidikan; *Smartphone*

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has completely changed the education system in Indonesia. The social distancing policy issued by the Government makes the teaching and learning process carried out online. Of course, all elements of education are required to adapt to these conditions, including students from the Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. This study aims to determine how the use of smartphone communication media in teaching and learning activities during the pandemic among students of Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. By using qualitative research methods with descriptive types, researchers conducted interviews with informants related to the research. The results of the study indicate that the use of smartphones among students of Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya is to meet their individual needs. The use of smartphones in learning among students of Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya is to get information about lectures, such as new assignments, class schedules. As users, students can feel the advantages and disadvantages of using smartphones. In addition, students also feel the impact of using smartphones directly, both positive and negative impacts.

Keywords: Covid-19 pandemic; Education; Learning; Smartphone; Students

Korespondensi: Annisa Eka Syafrina, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Jl. Perjuangan No.81, Marga Mulya, Kec. Bekasi Utara, Kota Bekasi, Jawa Barat 17143. annisa.eka@dsn.ubharajaya.ac.id

PENDAHULUAN

Penyebaran virus Corona yang bersifat masif memaksa pemerintah untuk mengeluarkan kebijakan social distancing sebagai upaya meminimalisir penyebaran virus. Social distancing adalah serangkaian tindakan intervensi nonfarmasi yang bertujuan mencegah penyebaran penyakit menular dengan cara menghindari kontak fisik yang berdekatan antara satu orang dengan orang lain (Wijoyo, 2021). Tentunya, ini menjadi tantangan dalam dunia pendidikan dimana kegiatan belajar mengajar yang awalnya dilangsungkan secara tatap muka berubah menjadi dilakukan secara online, sesuai dengan kebijakan yang dikeluarkan oleh 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). Sehingga seluruh elemen pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan kondisi tersebut.

Dalam melakukan pembelajaran secara online, terdapat berbagai media yang dapat digunakan sebagai sarana, salah satunya adalah smartphone. Menurut Gary B. Thomas dan Misty E (2007) smartphone adalah telepon yang internet enable yang biasanya menyediakan fungsi personal digital assistant seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat dan kalkulator. Menurut David Wood, terdapat dua cara fundamental untuk mengukur smartphone yaitu bagaimana mereka dibuat dan apa yang dapat dilakukannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa smartphone merupakan perangkat canggih yang memiliki fitur yang dapat memudahkan penggunaannya (Mokalu, Mewengkang & Tangkudung, 2016).

Di Indonesia, pengguna smartphone bertumbuh dengan pesat. Kementerian Komunikasi dan Informatika menyatakan pengguna smartphone di Indonesia mencapai 167 juta orang atau 89% dari total penduduk Indonesia. Sementara itu, laporan Newzoo 2021 menunjukkan bahwa Indonesia menjadi negara urutan keempat sebagai negara dengan pengguna smartphone terbanyak pada tahun 2020 dengan 160,23 juta pengguna smartphone.

Dengan segala kelebihan yang dimiliki, pembelajaran melalui smartphone diharapkan memudahkan para mahasiswa untuk mengikuti pelajaran dengan tetap dirumah saja dalam upaya untuk memutus mata rantai penyebaran virus Covid-19. Jika smartphone digunakan dengan efektif, maka akan terasa manfaat positif dari smartphone. Namun, di lain sisi smartphone juga dapat menimbulkan dampak negatif. Karenanya, masyarakat harus mampu bersikap bijak dalam menggunakan smartphone mereka. Karena dengan banyaknya kemudahan yang ditawarkan, akan menimbulkan kecanduan dan ketergantungan dengan smartphone.

Dampak negatif yang terlihat pada mahasiswa pada kegiatan belajar mengajar daring adalah tidak sedikit mahasiswa yang tidak memperhatikan dengan serius saat dosen sedang menjelaskan, bahkan ada yang hanya hadir untuk melakukan absensi lalu kembali tidur. Tentu saja hal ini membuat kegiatan belajar mengajar daring berjalan tidak efektif.

Konsentrasi adalah hal yang penting bagi mahasiswa ketika melakukan aktivitas belajar, terutama pada saat pandemi seperti ini. Jika konsentrasi mahasiswa rendah, kualitas belajarnya pun rendah alhasil siswa tidak dapat menerima pelajaran yang diberikan oleh dosen. Hal itu juga berdampak pada tingkat pemahaman terhadap materi yang diberikan menjadi berkurang.

Peneliti memilih mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sebagai objek penelitian, karena mahasiswa merupakan khalayak yang aktif dalam menggunakan media massa terutama media digital sehingga sudah tidak asing dengan

smartphone. Selain itu, dari kategori usia, mahasiswa adalah pengguna internet terbesar di Indonesia dibandingkan dengan orang-orang yang berusia diatas atau dibawahnya. Karenanya, peneliti tertarik untuk menganalisis lebih dalam, bagaimana pengalaman langsung mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dalam menggunakan smartphone pada kegiatan belajar mengajar di masa pandemi ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan smartphone dalam kegiatan pembelajaran pada masa pandemi di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Blumler, Gurevitch dan Katz sebagai pencetus teori ini menyatakan bahwa dalam menggunakan media sebagai pemenuh kebutuhan, para pengguna media memiliki peran aktif. Khalayak media merupakan bagian aktif yang berorientasi pada tujuan penggunaan media di dalam proses komunikasi yang berlangsung. Sehingga, fokus teori ini bukanlah apa yang dilakukan media pada masyarakat (*what media do to people*), melainkan melihat apa yang dilakukan masyarakat pada media (*what people do to media*) (Mokalu, Mewengkang & Tangkudung, 2016).

Pendekatan *uses and gratifications* memiliki lima asumsi dasar yaitu (Richard & Turner, 2008) :

1. Khalayak merupakan bagian aktif yang memiliki tujuan dalam menggunakan media.
2. Khalayak memiliki kebebasan dalam memilih media yang digunakan dalam memenuhi kebutuhan pada proses komunikasi massa.
3. Media massa saling bersaing dalam memuaskan kebutuhan khalayak.
4. Tujuan penggunaan media massa dapat dikumpulkan dari data anggota khalayak.
5. Penilaian wacana arti kultural dari media massa harus ditangguhkan sebelum diteliti lebih dahulu orientasi khalayak.

Media baru didefinisikan oleh Ron Rice sebagai teknologi komunikasi yang menggunakan keterlibatan komputer dan memudahkan para penggunanya dalam berinteraksi antar sesama pengguna ataupun dalam mencari informasi. Media baru merupakan sarana tempat saluran pesan komunikasi terdesentralisasi; keterlibatan audiens dalam proses komunikasi yang semakin meningkat; semakin seringnya terjadi komunikasi interaktif (dua sisi); dan juga meningkatnya derajat fleksibilitas untuk menentukan bentuk dan konten melalui digitalisasi dari pesan (Paramita dan Erdiansyah, 2016).

Smartphone merupakan perangkat yang memiliki kemampuan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Menurut Dihan (2010), *smartphone* merupakan pengembangan fasilitas dari telepon selular sehingga menjadi perangkat telepon cerdas. Sedangkan Sridanti (2018) mengatakan bahwa *smartphone* adalah telepon yang menyediakan fitur canggih dalam membuat panggilan telepon. Sehingga *smartphone* biasanya dipahami sebagai ponsel dan bukan telepon rumah. Konsep *smartphone* ini terus berkembang selama bertahun-tahun. (Sobry, 2017).

Internet merupakan konsep yang sangat berkaitan dengan *smartphone*. Rusman (2008) mengemukakan internet adalah jaringan global, sebagai kumpulan dari jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia. Internet mempermudah penggunaannya dalam mendapatkan informasi-informasi dengan menggunakan komunikasi protokol komputer (Kamelta, 2013). Sebagai perpaduan dari jaringan komputer dunia, internet menjadi gudang informasi. Sehingga dapat dikatakan bahwa kehidupan menjadi lebih mudah karna sumber daya informasi yang sangat potensial ini (Talika, 2016).

Banyak manfaat internet yang dapat dirasakan dari penggunaan internet diantaranya dalam meningkatkan pengetahuan, salah satunya pengetahuan terkait komunikasi. Selain itu, internet juga dapat dimanfaatkan dalam mempermudah komunikasi jarak jauh (Talika, 2016).

Lukman (2014) mengemukakan bahwa UNICEF bersama dengan Kementerian Komunikasi dan Informasi, The Berkman Center for Internet and Society dan Harvard University melakukan survey nasional mengenai penggunaan dan tingkah laku internet para remaja Indonesia. Studi memperlihatkan bahwa setidaknya ada 30 juta orang remaja di Indonesia yang mengakses internet secara reguler (Paramita dan Erdiansyah, 2016).

Media pembelajaran adalah sarana dalam membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih efektif sehingga membantu tercapainya tujuan. Fungsi utama dari media pembelajaran ini adalah sebagai sarana dalam memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh dosen sehingga lebih efektif dan efisien. Terdapat beberapa manfaat dari media pembelajaran, diantaranya sebagai pedoman dosen dalam mencapai tujuan pembelajaran agar materi dapat dijelaskan secara sistematis sehingga kualitas pembelajaran menjadi meningkat. Selain itu, media pembelajaran juga membantu mahasiswa dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar sehingga membuat mahasiswa dapat menganalisis materi dengan baik dan memahami materi dengan mudah (Nurrita, 2018).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada pendekatan ini, peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terperinci dari responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami (Creswell, 1998). Metode kualitatif berguna untuk menemukan hipotesa pada kasus tertentu atau sampel terbatas (Sugiyono, 2015). Peneliti menggunakan teknik wawancara mendalam dalam mengumpulkan data kualitatif yang dibutuhkan. Wawancara atau *interview* adalah percakapan antara peneliti dengan informan untuk mendapatkan informasi (Kriyantono, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil wawancara dengan informan 1 ALY, diperoleh informasi bahwa ALY sudah menggunakan *smartphone* sejak duduk di bangku Sekolah Dasar. Hal itu di kemukakan oleh informan dengan kutipan wawancara sebagai berikut :

“Sejak sekolah dasar.”

Senada dengan ALY, informan 2 AFN pun sudah menggunakan *smartphone* sejak duduk di bangku Sekolah Dasar, berikut kutipan wawancara dengan AFN:

“Saya memakai smartphone sejak saya masih duduk di bangku Kelas 6 SD, smartphone pertama saya ialah Samsung Galaxy Mini.”

Berbeda dengan kedua informan sebelumnya, informan 3 FRY memakai *smartphone* sejak duduk di bangku Sekolah Menengah Keatas, berikut hasil wawancaranya:

“Kalo saya pake smartphone sejak 2015 pas kelas 3 SMP, sebelumnya pake ponsel biasa aja yang buat nelpon sama SMS.”

Dari hasil rata rata anak muda jaman sekarang sudah cukup lama menggunakan *smartphone*. Informan ALY dan AFN sama sama menggunakan *smartphone* sejak SD dan FRY menggunakan *smartphone* sejak SMP, yang artinya mereka menggunakan *smartphone* sudah lebih dari 5 tahun.

Selanjutnya, terkait dengan fungsi *smartphone*, ketiga informan yaitu ALY, AFN, dan FRY mempunyai pendapat yang sama tentang fungsi dari *smartphone*. Mereka berpandangan bahwa fungsi dari sebuah *smartphone* yaitu untuk mendapatkan sebuah informasi. Beginilah kutipan wawancara dari ALY:

“Bagi saya si smartphone fungsinya sebagai alat mendapatkan atau membagikan sebuah informasi terus juga buat berkomunikasi, dan biasanya buat nyari hiburan, banyak lah pokoknya.”

AFN juga memiliki pendapat yang sama tentang sebuah fungsi *smartphone*, berikut kutipan wawancaranya:

“Fungsi smartphone menurut saya itu sebagai sarana komunikasi, dapat digunakan untuk usaha dan bisnis gitu, terus juga sebagai alat pemberi informasi, dan salah satu tempat menyimpan dokumen.”

Selaras dengan informan ALY dan AFN, FRY juga beranggapan bahwa *smartphone* adalah alat untuk mencari informasi dan hiburan. Selain itu, *smartphone* juga memudahkan seseorang untuk berkomunikasi pada jaman sekarang. Berikut adalah sebuah kutipan wawancara dari informan FRY:

“Fungsi smartphone tuh biasanya buat mencari informasi, dan hiburan, terus juga sebagai alat yang dapat memudahkan kita untuk berkomunikasi.”

Dari wawancara diatas dapat disimpulkan ketiga informan memiliki pemikiran yang sama tentang fungsi *smartphone*. Informan ALY, AFN, dan FRY menyebutkan fungsi sebuah *smartphone* ialah untuk memudahkan seseorang mencari atau membagikan informasi dan berkomunikasi, *smartphone* juga dapat digunakan untuk mencari sebuah hiburan.

Seperti yang sudah disimpulkan sebelumnya, para informan sepakat menyebutkan fungsi sebuah *smartphone* ialah alat untuk berkomunikasi dan mencari informasi. Penulis menanyakan bagaimana para informan menggunakan *smartphone* mereka. Berikut kutipan wawancara dari informan ALY:

“Ya sama kaya tadi biasanya buat nyari informasi apapun itu, tapi lebih sering buat hiburan si kaya scrolling instagram dan main tiktok gitu-gitu, lebih sering dipake buat sosial media si kalo saya.”

Berbeda dengan informan ALY, informan AFN menggunakan *smartphonanya* lebih sering untuk bermain game, ia jarang menggunakan *smartphonanya* untuk berkomunikasi.

“Saya menggunakan smartphone lebih sering untuk bermain game si, biasanya kalo chat, atau media sosial lebih sering menggunakan pc dirumah, paling kalo terpaksa harus nelpon si pake hp, tapi saya juga jarang menelpon.”

Informan FRY juga menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang berbeda, ia giat menggunakan *smartphonanya* untuk mencari informasi untuk bisnisnya. Berikut adalah kutipan wawancaranya:

“Biasanya si hp dipake buat nyari informasi gitu buat nyari uang, soalnya kalo cuma buat medsos doang sayang waktunya. Mending dipake buat memperkaya ilmu.”

Dari wawancara diatas dapat disimpulkan ketiga informan mempunyai prioritas berbeda-beda dalam menggunakan *smartphonanya* di kehidupan sehari-hari.

Penggunaan *Smartphone* Dalam Pembelajaran di Era Pandemi

Dalam penelitian ini, penulis ingin mengetahui bagaimana mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya menggunakan *smartphon*nya dalam pembelajaran di era pandemi, maka dari itu ketiga informan ditanyai mengenai penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran, pertama-tama penulis menanyakan kepada informan ALY mengenai keseringan informan menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran, berikut kutipan wawancaranya:

“Saya malah jarang menggunakan smartphone saya untuk mengakses pembelajaran daring, biasanya saya lebih sering pakai PC untuk belajar di masa pandemi gini.”

Informan AFN juga mengaku jarang menggunakan *smartphon*nya untuk mengakses materi dan pembelajaran kuliahnya, berikut wawancara dari AFN:

“Jarang sebenarnya, saya lebih sering pake pc buat kuliah.”

AFN menambahkan menggunakan *smartphone* lebih fleksibel karena bisa mengakses materi kuliah dimana saja dan kapan saja.

“Lebih nyaman aja buat akses apa-apa, terus juga memory pc kan gede ya jadi ga bikin sesek penyimpanan.”

Informan FRY mempunyai pendapat yang sama, ia berpendapat menggunakan PC lebih mudah dan cepat untuk melakukan pembelajaran:

“Enggak, saya lebih sering pake pc, soalnya lebih simple aja terus juga enak layarnya gede jadi memudahkan saya buat ngerjain tugas.”

Saat ditanyai mengenai informasi tentang pembelajaran apa yang sering diakses oleh para informan, jawaban mereka semua hampir mendekati sama. Kebanyakan dari mereka menggunakan *smartphone* mereka untuk mengakses materi, atau kelas daring dalam keadaan sulit untuk membuka laptop atau PC mereka. Berikut adalah kutipan wawancara dari informan ALY:

“Jarang banget si pake hp buat pembelajaran sebenarnya, karena lebih nyaman pake pc gitu, tapi kalo lagi gabisa buka pc baru pake hp buat buka tugas baru atau materi baru yang dikasih dosen sama gmeet paling .”

Sama dengan ALY, informan AFN juga lebih sering mengakses informasi pembelajaran dengan menggunakan PCnya, ia beralasan karena *smartphon*nya sudah tidak bisa menggunakan banyak aplikasi lagi karena memorinya tidak cukup untuk mengunduh aplikasi pembelajaran. Berikut kutipan wawancara dari informan AFN:

“Saya biasanya si buat akses grub kelas aja, liat informasi yang dosen kasih tentang jadwal atau materi baru, selebihnya pake pc.”

Sependapat dengan kedua informan sebelumnya, FRY juga mengaku sebenarnya dia jarang menggunakan *smartphon*nya dalam pembelajaran, dia biasanya hanya menggunakan *smartphon*nya saat dia sedang malas membuka PCnya. Berikut adalah kutipan wawancara dari FRY:

“Biasanya dipake buat kaya zoom, terus classroom cuma itu juga kalo lagi mager buka pc baru pake hp.”

Semua informan ternyata jarang menggunakan *smartphone* mereka untuk pembelajaran, mereka lebih sering menggunakan PC mereka dibanding *smartphone* mereka.

Kekurangan dan Kelebihan Smartphone Dalam Pembelajaran

Semua informan tentunya dapat merasakan apa saja kekurangan dan kelebihan dari menggunakan *smartphone* mereka dalam pembelajaran. Informan 1 ALY berpendapat bahwa kelebihan *smartphone* ialah sifat *smartphone* yang *mobile*, dapat dibawa kemana-mana tentunya hal itu membuat mahasiswa dapat mengakses informasi pembelajaran kapan pun dan dimana pun dengan mudah. Misalnya saat ia baru bangun tidur, ia bisa langsung melihat informasi terbaru dengan cepat dari *smartphone* yang ia miliki.

“Kelebihannya tuh lebih cepet buat dapet informasi ya, karena smartphone kan sifatnya mobile jadi lebih gampang dibawa kemana-mana, terus juga kapan aja bisa dapet informasi terbaru dengan cepet, kaya tadi pagi misalnya, saya baru bangun bisa langsung liat informasi terbaru yang dosen kasih tanpa ribet.”

Informan ALY juga menambahkan menggunakan *smartphone* juga lebih irit daya dibanding menggunakan PC.

“Pake hp juga lebih hemat daya, kalo pake pc kan lumayan gede tuh daya yang keluar, jadi lumayan nambah pengeluaran buat bayar listrik perbulan.”

Menurut ALY kekurangan menggunakan *smartphone* untuk proses pembelajaran adalah mudahnya terdistraksi oleh hal-hal lain di luar pembelajaran. Hal itu membuat seseorang tidak dapat fokus dalam proses pembelajaran, dan tentunya berefek tidak efektifnya pembelajaran yang ia lakukan.

“Nah kalo kekurangannya tuh pas proses belajar gampang banget terdistraksi sama hal-hal kaya notifikasi gitu-gitu, kadang juga daya tahan baterai yang ga begitu tahan lama, pernah waktu itu lagi gmeet pake hp terus pertemuannya belum kelar tapi hp udah low, bikin ga efektif.”

Informan 2 AFN berpendapat bahwa kelebihan menggunakan *smartphone* lebih mudah untuk mendapatkan suatu informasi yang diinginkan. Berikut kutipan wawancaranya:

“Kelebihannya pake hp si gampang ya kalo mau akses apa-apa cepet gitu ga harus ribet, karena kan kalo hp kaya nyala 24jam gitu jadi bisa kapan aja buat nyari informasi.”

Kekurangan *smartphone* dalam proses pembelajaran menurut AFN yaitu sering disalahgunakan oleh banyak orang, seperti saat dosen sedang menjelaskan materi di pertemuan daring, sering kali mahasiswa malah asik menggunakan sosial mediana.

“Kalo kekurangannya si biasanya sering disalah gunain gitu, lagi proses belajar mengajar, malah asik sendiri scrolling sosmed.”

Informan 3 FRY menyebutkan kalau kelebihan *smartphone* adalah kemudahan penggunaannya untuk mencari informasi dengan cepat, dan sifat *smartphone* yang kecil sehingga mudah dibawa kemana-mana.

“Kalo pake hp tuh cepet nyari informasi, gampang juga tinggal buka google atau apapun udah bisa kita akses informasi yang kita pengen cari, selain itu juga hp kan kecil ya ga ribet kalo dibawa kemana-mana.”

Selain mudah dibawa kemana-mana bentuk *smartphone* yang kecil juga menjadi sebuah kekurangan, FRY berpendapat bahwa kecilnya layar *smartphone* menyulitkan ia untuk tugas.

“Nah sebenarnya bentuknya yang kecil juga jadi kekurangan, karena kecil layarnya juga kecil, jadi susah gitu buat nugas, apalagi saya yang punya mata min, jadi agak susah kalo liat presentasi materi dosen kalo dari hp.”

Dampak Positif dan Negatif *Smartphone* Dalam Pembelajaran

Para informan tentunya juga dapat merasakan apa saja dampak saat menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran. Secara umum informan menyebutkan bahwa dampak positif yang terasa adalah kemudahan dalam mendapatkan informasi untuk pembelajaran.

Informan 1 ALY menyebutkan *smartphone* membuat ia lebih mudah untuk belajar sesuatu.

*“Positifnya *smartphone* bikin kita mudah untuk mengakses sesuatu dengan cepat, jadi cepat juga untuk belajar sesuatu yang baru.”*

Informan 2 AFN juga menyebutkan hal serupa, *smartphone* baginya memudahkan dirinya untuk belajar karena banyak informasi yang ia bisa dapatkan di dalam *smartphonenya*.

*“*Smartphone* tuh memudahkan saya buat belajar ya, karena dengan menggunakan *smartphone* saya bisa mendapatkan informasi yang tentunya bermanfaat.”*

Informan 3 FRY pun demikian, ia berpendapat bahwa dampak positif *smartphone* yang ia rasakan adalah kemudahan mengakses informasi apapun, dengan begitu ia bisa mengetahui informasi yang ia inginkan dan tentunya hal itu membuat dirinya semakin berkembang.

“Apa ya, mungkin kemudahan mencari informasi sih ya, dengan kemudahan yang dikasih bikin saya berkembang.”

Selain dampak positif tentunya *smartphone* memiliki dampak yang negatif bagi penggunaannya, para informan menyebutkan bahwa negatifnya *smartphone* membuat seseorang menjadi malas dan ketergantungan akan *smartphone* tersebut.

Informan 1 ALY mengatakan bahwa seseorang dapat ketergantungan dengan *smartphone* yang mereka miliki, karena semua kemudahan yang diberikan.

“Dampak negatifnya tuh bisa menimbulkan sifat ketergantungan, soalnya kan apa apa jadi gampang jadi mudah, jadi lama kelamaan penggunaannya bakal ketergantungan.”

Informan 2 AFN menyebutkan dengan menggunakan *smartphone* terus menerus akan membuat seseorang kecanduan dan malas karena banyak hal yang lebih menarik dibanding belajar.

*“*Smartphone* kan kalo dipake terus menerus bakal bikin orang kecanduan, terus juga bikin males, karena banyak aplikasi aplikasi yang menarik, jadi orang bakal lebih memilih memainkan aplikasi yang menarik dibanding belajar.”*

Informan 3 FRY menambahkan dengan kemudahan *smartphone* untuk mencari sesuatu informasi itu juga membuat seseorang mudah mencari sebuah jawaban dari soal yang diberikan, hal itu membuat seseorang menjadi malas.

“Kekurangannya tuh biasanya bikin malas karena kan seseorang jadi gampang ngakses jawaban dari soal yang dikasih.”

Hasil dari wawancara dengan informan ini menunjukkan temuan bahwa mahasiswa menggunakan *smartphone* berdasarkan dengan motifnya masing-masing, motif ini tergantung dengan kebutuhan masing-masing individu. Hal ini selaras dengan Teori Uses and Gratifications Menurut McQuail (Rakhmat, 2001:16) motif penggunaan media, yaitu : motif

hiburan (yang menetapkan sebagai pelarian dari rutinitas atau masalah sehari-hari), motif integrative sosial (terjadi ketika mereka menggantikan media sebagai sahabat mereka), motif identitas pribadi (cara untuk memperkuat nilai-nilai pribadi), dan motif informasi (tentang bagaimana media akan membantu seseorang untuk mendapatkan informasi).

Dalam model Uses and Gratification pengguna media menggunakan media dipengaruhi oleh motif. Hasil mengkonsumsi media berdasarkan motif tertentu itu diduga akan melahirkan pemuasan bagi mengkonsumsi media. Kebutuhan mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang biasanya didominasi oleh kebutuhan untuk mencari suatu informasi, atau biasa disebut dengan kebutuhan kognitif (*cognitive needs*). Ketiga informan menggunakan *smartphone* mereka untuk mencari informasi yang mereka inginkan. Entah itu soal pembelajaran atau diluar pembelajaran, seperti informan FRY yang aktif mencari informasi tentang bagaimana cara dia menghasilkan banyak uang di internet. Dalam pembelajaran, ketiga informan mencari informasi tentang materi perkuliahan.

Selain kebutuhan akan informasi, mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya juga sering menggunakan *smartphone* untuk memenuhi kebutuhan integratif sosial. Kebutuhan ini berkaitan dengan kegiatan berkomunikasi, mahasiswa menggunakan *smartphone* mereka untuk dapat berkomunikasi dengan teman, saudara, dan keluarga. Seperti informan ALY yang sering berinteraksi dengan teman-temannya melalui media sosial yang ia miliki. Selain itu ketiga informan juga melakukan kebutuhan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Mereka sering menggunakan WhatsApp untuk sarana berkomunikasi tentang materi pembelajaran yang diberikan, jadwal perkuliahan, dan tugas yang diberikan oleh dosen.

Mahasiswa juga memenuhi kebutuhan pelapasan, kebutuhan ini tentang upaya untuk mengurangi tekanan yang dirasakan seseorang. Para informan menggunakan *smartphon*nya untuk sarana hiburan. Seperti informan AFN, ia sangat sering memainkan game di *smartphone* yang ia miliki untuk menghibur dirinya, selain menghibur bermain game juga membuat pikiran beristirahat dari pekerjaan yang ia lakukan dalam kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, informan ALY sering menggunakan aplikasi media sosialnya untuk menenangkan pikirannya.

Selain itu mahasiswa juga akan merasakan kelebihan dan kekurangan saat menggunakan *smartphone* untuk proses pembelajaran. Ketiga informan berpendapat sama tentang kelebihan menggunakan *smartphone* ialah kecepatan mengakses sebuah informasi. Informan FRY beranggapan bentuknya yang kecil menjadikan *smartphone* mudah untuk dibawa kemana-mana, hal itu membuat seseorang mudah untuk mencari informasi kapan saja dan dimana saja. Selain kelebihan menggunakan *smartphone* juga memiliki kekurangan, menurut informan ALY menggunakan *smartphone* untuk pembelajaran lebih akan mudah terdistraksi oleh hal-hal di luar pembelajaran, hal itu membuat pembelajaran nantinya tidak efektif. Informan AFN juga berpendapat demikian, menurutnya menggunakan *smartphone* sering disalah gunakan saat proses pembelajaran, terkadang mahasiswa akan lebih memilih untuk berselancar di media sosialnya dibanding fokus terhadap pembelajaran. Layarnya yang kecil juga membuat seseorang sulit untuk melihat materi yang diberikan, seperti apa yang dikatakan informan FRY, seseorang yang memiliki masalah terhadap matanya seperti minus tentunya akan kesulitan untuk melihat materi yang dipaparkan oleh dosen karena tulisannya akan terlihat kecil.

Dalam penggunaan *smartphone* sendiri tentunya memiliki dampak yang juga dapat dirasakan oleh mahasiswa, ketiga informan memberikan pendapat yang sama, kemudahan untuk mencari informasi adalah dampak positif yang dirasakan. Dengan kemudahan yang diberikan seseorang bisa mencari informasi dengan mudah untuk memperkaya ilmu, hal itu dapat membuat seseorang bisa mendapat ilmu baru dengan cepat. Selain dampak positif

tentunya juga akan ada dampak negatif yang timbul, informan ALY dan AFN berpendapat bahwa pemakaian *smartphone* secara berlebih akan menimbulkan rasa ketergantungan atau kecanduan. Banyak mahasiswa yang masih sangat kesulitan untuk mengatur penggunaan *smartphone* mereka, bahkan dapat terlihat saat kelas *offline* di kampus, mahasiswa tidak jarang menggunakan *smartphone* mereka di dalam kelas untuk hanya sekedar berselanjar di media sosial atau bermain game, diluar dunia pembelajaran juga banyak ditemukan seseorang yang tak bisa lepas dengan *smartphone* mereka, saat berkegiatan apapun banyak individu yang menyempatkan dirinya untuk menggunakan *smartphone* yang mereka miliki, saat bangun tidur, saat makan, bahkan saat berkumpul keluarga banyak orang lebih memilih terus menggunakan *smartphone* mereka. Selain kecanduan, rasa malas juga menjadi dampak negatif yang akan timbul. Dengan banyak kemudahan yang ditawarkan oleh *smartphone* akan membuat seseorang menjadi malas. Mahasiswa akan sangat mudah untuk mencari jawaban di internet untuk menjawab soal yang dosen berikan, diluar pembelajaran juga kemudahan seperti memesan sesuatu contohnya membuat seseorang menjadi malas menggerakkan tubuhnya, karena hanya dengan menggunakan jarinya dirumah seseorang dapat memenuhi kebutuhannya dengan tetap didalam rumah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan mengenai penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran pada era pandemi di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan. Pertama, penggunaan *smartphone* pada kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya adalah untuk memenuhi kebutuhan mereka masing-masing. Seperti untuk memenuhi kebutuhan akan informasi, kebutuhan untuk berkomunikasi, dan kebutuhan untuk kesenangan. Kemudahan dan kecanggihan yang ditawarkan *smartphone* dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk memenuhi segala kebutuhan yang mereka butuhkan. Kedua, Penggunaan *smartphone* pada pembelajaran di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Bhayangkara Jakarta Raya ialah untuk mendapatkan informasi seputar perkuliahan, seperti tugas baru, jadwal perkuliahan. Yang terakhir, sebagai pengguna mahasiswa merasakan kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan *smartphone*. Secara menyeluruh menurut mereka kelebihan *smartphone* ialah dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa seperti informasi dan hiburan dengan cepat dan fleksibel karena dapat dibawa kemana-mana. Kekurangannya *smartphone* sangat mudah membuat seseorang tidak fokus dalam pembelajaran karena banyak aplikasi aplikasi yang menarik dan dapat mengganggu jalannya pembelajaran, selain itu ukurannya yang kecil membuat tidak nyaman untuk melakukan pembelajaran. Selain kelebihan dan kekurangan, *smartphone* juga pasti memiliki dampak yang dapat dirasakan oleh penggunanya. Dampak positif yang dirasakan mahasiswa adalah kemudahan mendapat informasi, dengan kemudahan yang diberikan pastinya mahasiswa dapat berkembang dengan cepat. Sementara itu, dampak negatif yang dirasakan adalah *smartphone* dapat membuat penggunaannya kecanduan atau ketergantungan dan malas, selain kemudahan yang diberikan dapat seseorang mudah untuk berkembang, kemudahan itu juga dapat membuat seseorang ketergantungan dan malas. Karena seseorang akan menjadi terbiasa dengan kemudahan kemudahan yang diberikan, selain itu mahasiswa juga akan sangat mudah mencari jawaban untuk soal yang diberikan oleh dosen.

DAFTAR PUSTAKA

- Dihan, F. N. (2010). Smartphone : Antara Kebutuhan Dan E-Lifestyle, *1(semnasIF)*, E-315
- Kamelta, Edno. (2013). Pemanfaatan Internet oleh Mahasiswa Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. *Journal of Civil Engineering and Vocational Education*, 1(2), 142-146. doi: <https://doi.org/10.24036/cived.v1i2.1851>
- Mokalu, Juniver V., Norma N. Mewengkang, dan Joane P.M Tangkudung. (2016). Dampak Teknologi Smartphone Terhadap Perilaku Orang Tua di Desa Touure Kecamatan Tompaso. *Jurnal "Acta Diurna"*, V(1), 1-9.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171-187. doi: <http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Paramita, Sinta dan Rezi Erdiansyah. (2016). Entrepreneurship dan New Meda Pada Generasi Muda. *Kaji Tindak: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 1-8. E-ISSN: 2503-4979
- Rachmat Kriyantono. (2012). *Teknik Praktis: Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Richard, West, dan Lynn H. Turner. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi : Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika
- Rusman. 2008. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Andi
- Sobry, M. Gustian. (2017). Peran Smartphone Terhadap Pertumbuhan dan Perkembangan Anak. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 2(2), 24-29. doi: <https://doi.org/10.29210/02222jpgi0005>
- Sridianti. 2018. apa pengertian smartphone dan sejarah[online], (<http://www.sridianti.com/apa-pengertian-smartphone-dan-sejarah.html>, diakses pada 17 april 2018)
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Manajemen: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi (Mixed Methods), Penelitian Tindakan (Action Research), Penelitian Evaluasi*. Bandung: Alfabeta
- Talika, Febi Trafena. (2016). Manfaat Internet Sebagai Media Komunikasi Bagi Remaja di Desa Air Mangga Kecamatan Laiwui Kabupaten Halmahera Selatan. *E-journal "Acta Diurna"*, V (1)
- Wijoyo, Hadion. (2021). *Dosen Inovatif Era New Normal*. Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri