

SOSIALISASI PEMANFAATAN SMARTPHONE DALAM PEMBELAJARAN DI KELAS UNTUK SISWA KELAS IV SDN MENGGARE KAB. PONOROGO

Styo Mahendra Wasito Aji^{*1}, Mujahidin Farid², Heri Setiawan³

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya

³Universitas Mataram

*e-mail: setyomahendra@gmail.com¹

Abstract

The rapid technological advancements of the 21st century necessitate a transformation of smartphone usage from entertainment tools into productive educational media at the elementary school level. This community service program aimed to enhance digital literacy and ethical smartphone use among fourth-grade students at SDN Menggare, Ponorogo. The activity was conducted by a collaborative team of lecturers from the Elementary School Teacher Education (PGSD) departments of Surabaya State University and Mataram University, involving 17 students as participants. The methods employed included material presentations, demonstrations of educational features, and hands-on experience in utilizing smartphones for classroom learning. The impact of the program was measured using pre-socialization and post-socialization questionnaires consisting of 10 items. The results showed a significant increase in student understanding, with the average score rising from 48.5 to 90. Students are now able to identify digital learning features and are committed to using devices wisely. It is concluded that direct practice methods are effective in shifting students' mindsets toward productive technology integration. Continuous guidance from both teachers and parents is highly recommended to support students' academic achievement.

Keywords: Smartphone, Digital Literacy, Elementary School, Learning Media.

Abstrak

Perkembangan teknologi abad 21 menuntut transformasi fungsi smartphone dari alat hiburan menjadi media pembelajaran edukatif di tingkat sekolah dasar. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman literasi digital dan etika penggunaan smartphone pada siswa kelas IV SDN Menggare, Ponorogo. Kegiatan ini dilaksanakan oleh tim dosen kolaborasi PGSD Universitas Negeri Surabaya dan PGSD Universitas Mataram dengan melibatkan 17 siswa sebagai peserta. Metode yang digunakan meliputi presentasi materi, demonstrasi fitur edukasi, serta praktik langsung (hands-on experience) pemanfaatan perangkat dalam pembelajaran di kelas. Dampak kegiatan diukur menggunakan angket pra-sosialisasi dan pasca-sosialisasi yang terdiri dari 10 butir pertanyaan. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman siswa, di mana skor rata-rata meningkat dari 48,5 menjadi 90. Siswa kini mampu mengidentifikasi fitur pembelajaran digital dan berkomitmen menggunakan perangkat secara bijak. Simpulan dari kegiatan ini adalah metode praktik langsung efektif mengubah pola pikir siswa dalam mengintegrasikan teknologi secara produktif. Keberlanjutan pendampingan dari guru dan orang tua sangat direkomendasikan untuk menunjang prestasi akademik siswa.

Kata Kunci: Smartphone, Literasi Digital, Sekolah Dasar, Media Pembelajaran.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sejalan dengan abad 21 sudah masuk dalam berbagai bidang dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi membuka harapan baru yang memudahkan manusia untuk melakukan berbagai aktivitas dalam kehidupan. Transformasi teknologi yang berlangsung mendorong individu untuk dapat memanfaatkannya dalam rangka memudahkan kehidupan. Teknologi memberikan kemudahan dalam bekerja, berkomunikasi, dan bertransaksi secara efisien di setiap saat (Danuri, 2019). Oleh sebab itu, berbagai bidang kini turut memaksimalkan potensi dari perkembangan teknologi. Termasuk dalam dunia pendidikan.

Perkembangan teknologi dalam pendidikan dikaji dalam kajian teknologi pendidikan. Dalam kajian ini, teknologi berupaya berperan dalam membantu efektifitas, efisiensi, kepraktisan, dan kemenarikan dalam pendidikan. Penggunaan teknologi guru dapat mendorong rasa ingin

tahu, kolaborasi, demokrasi, dan representasi peserta didik dalam pendidikan (Ercan-Dursun et al., 2025). Teknologi yang digunakan oleh guru menunjukkan bahwa representasi abad 21, yang membawa peluang dalam praktik pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Pemanfaatan pembelajaran yang menggunakan teknologi yang pada akhirnya memunculkan praktik pembelajaran yang memunculkan pola pembelajaran inovatif dan kreatif (Banarsari et al., 2023). Salah satu gawai yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran yaitu telepon seluler pintar (*smartphone*).

Penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran berpotensi digunakan. Sebab pengguna *smartphone* di Indonesia termasuk dalam jajaran lima besar terbanyak di dunia (Tempo, 2025). Berdasarkan data statistik, 68,65% penduduk Indonesia telah memiliki telepon seluler (Ferdiana et al., 2024). Artinya, potensi kepemilikan oleh peserta didik ataupun orang tuanya besar. Sudah selainnya kepemilikan ini juga didorong pemanfaatan dalam bidang pendidikan. *Smartphone* mampu membuka peluang dalam transformasi lanskap pendidikan (Agung, 2024).

Peran *smartphone* dalam pendidikan bukan sekedar alat komunikasi seperti fungsi utamanya. *Smartphone* dalam perkembangannya menjadi gawai yang memiliki beragam fungsi dalam pendidikan. *Smartphone* dapat digunakan sarana media pembelajaran digital yang menjadi alat untuk menyampaikan isi pembelajaran kepada siswa (Pratidina et al., 2024). Di sisi lain, penggunaan *smartphone* turut dapat digunakan sebagai alat mencari sumber belajar yang memiliki berbagai kemampuan dalam satu waktu (multitasking) dalam menggunakan berbagai fitur aplikasi dalam satu waktu (Solehudin, 2023). Manfaat *smartphone* yang beragam ini sekaligus menjadi sebuah tantangan bagi dunia pendidikan dalam upaya memanfaatkannya secara efektif, efisien, praktis dan menyenangkan.

Tantangan penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran ini dialami di beberapa sekolah di wilayah kecamatan Slahung, Kabupaten Ponorogo. Hasil wawancara dengan paguyuban kepala sekolah (K3S) Kec. Slahung, menemukan bahwa selama ini tentang dialami yaitu bagaimana memaksimalkan penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran. Dalam penuturan mitra, bahwa potensi *smartphone* besar, karena siswa di kelas tinggi utamanya sudah memiliki *smartphone*. Namun, penggunaan masih jarang karena siswa belum banyak diarahkan untuk bagaimana cara memanfaatkan fitur, konten, dan etika dalam penggunaan pembelajaran. Ketiga hal ini, menjadi kendala yang sering dialami ketika pembelajaran mengarah pada integrasi *smartphone* sebagai pendukung kegiatan siswa di kelas.

Faktor guru justru menjadi pendukung karena guru telah banyak mengikuti pelatihan-pelatihan baik yang dilakukan oleh dinas pendidikan maupun mandiri. Guru di sekolah mitra yaitu SDN Menggare menuturkan bahwa beliau terbiasa menggunakan *smartphone* sebagai penunjang dalam perencanaan, pelaksanaan, bahkan evaluasi pembelajaran. *Smartphone* menunjang bagaimana guru menyiapkan materi, menyajikan, serta mengumpulkan data hasil belajar siswa pasca pelaksanaan pembelajaran. Hasil ini senada dengan studi Setiawan et al., (2025) yang menyatakan bahwa guru SD telah banyak yang mampu mengadaptasi teknologi dan dipadukan dengan pedagogi sehingga mendukung keterampilan mereka dalam menyajikan materi di kelas.

Berdasarkan kajian terhadap masalah yang dialami oleh mitra dan analisis kebutuhan tentang strategi dalam memanfaatkan *smartphone* untuk pembelajaran yang dapat diimplementasikan, maka mitra membutuhkan sosialisasi. Sosialisasi dengan tujuan agar siswa dapat memahami penggunaan *smartphone* dengan memanfaatkan konten dan fiturnya. Dalam penggunaannya turut memperhatikan etika yang harus dijaga, sehingga tetap berpegang pada nilai-nilai kemanusiaan. Dengan besar harapan, siswa dapat termotivasi dan semakin memahami materi pembelajaran di kelas.

2. METODE

Sosialisasi ini dilaksanakan oleh tim dosen kerjasama antara PGSD Universitas Negeri Surabaya dan PGSD Universitas Mataram. Pelatihan dilaksanakan pada hari kamis, 7 Agustus

2025 bertempat di ruang TIK SDN Menggare, Kec. Slahung, Kab. Ponorogo. Peserta berjumlah 17 siswa kelas IV dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 8 orang dan siswa perempuan sebanyak 9 orang. Metode yang digunakan yaitu presentasi materi, pemberian gambaran pelaksanaan pemanfaatan *smartphone* dalam pembelajaran, serta praktik pemanfaatan *smartphone* dalam pembelajaran. Guna melihat ada tidaknya dampak sosialisasi, siswa diberikan angket pra sosialisasi dan pasca sosialisasi dengan jumlah pertanyaan sebanyak 10 pertanyaan (Witono et al., 2024).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat hasil kolaborasi antara tim dosen PGSD Universitas Negeri Surabaya dan PGSD Universitas Mataram ini diawali dengan tahap persiapan yang matang melalui koordinasi bersama pihak SDN Menggare, Ponorogo. Pelaksanaan sosialisasi pada 7 Agustus 2025 di ruang TIK berjalan secara kondusif dengan partisipasi aktif dari 17 siswa kelas IV. Komposisi peserta yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan menunjukkan representasi gender yang seimbang, sehingga dinamika kelompok dalam praktik pemanfaatan teknologi dapat teramati secara menyeluruh dari berbagai perspektif siswa.

Pada tahap awal, tim pelaksana memberikan instrumen pra-sosialisasi berupa angket berisi 10 pertanyaan untuk memetakan pemahaman dasar siswa mengenai fungsi *smartphone*. Hasil angket awal menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas IV masih memandang *smartphone* dominan sebagai alat hiburan, seperti bermain game dan menonton video, sementara pemanfaatannya sebagai media pendukung pembelajaran formal masih sangat rendah. Data awal ini menjadi landasan bagi tim dosen untuk menekankan urgensi pergeseran paradigma fungsi perangkat digital dari konsumtif menjadi produktif-edukatif.

Penyampaian materi dilakukan melalui metode presentasi yang interaktif untuk menjaga konsentrasi siswa sekolah dasar. Tim memberikan gambaran konkret mengenai berbagai aplikasi dan fitur dalam *smartphone* yang dapat menunjang pembelajaran, seperti akses e-book, video edukasi, dan aplikasi kuis interaktif. Penjelasan dilakukan dengan bahasa yang sederhana agar siswa dapat menangkap konsep literasi digital dengan mudah, sekaligus memberikan batasan mengenai etika dan durasi penggunaan perangkat agar tidak berdampak negatif pada kesehatan serta fokus belajar.



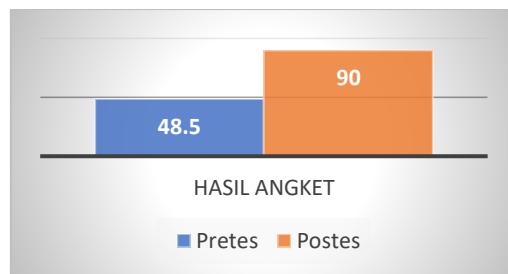
Gambar 1. Penyampaian Materi Sosialisasi

Memasuki sesi inti, siswa dibimbing melalui metode praktik langsung (*hands-on experience*) mengenai pemanfaatan *smartphone* dalam konteks kelas. Siswa diajak untuk mengeksplorasi modul digital dan melakukan simulasi pencarian informasi yang relevan dengan kurikulum kelas IV. Melalui praktik ini, terlihat adanya peningkatan antusiasme siswa saat mereka menyadari bahwa perangkat yang biasa mereka gunakan untuk bermain ternyata mampu mempermudah mereka dalam memahami materi pelajaran yang dianggap sulit di sekolah.



Gambar 2. Pelaksanaan Simulasi Pembelajaran Berbantu *Smartphone*

Setelah seluruh rangkaian materi dan praktik selesai, tim memberikan angket pasca-sosialisasi untuk mengukur dampak dari kegiatan ini. Hasil perbandingan antara skor prasosialisasi dan pasca-sosialisasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap 10 poin pertanyaan yang diajukan. Rerata nilai hasil pretes sebesar 48,5 sedangkan hasil postes naik menjadi 90. Siswa tidak hanya mampu mengidentifikasi fitur-fitur edukasi dalam smartphone, tetapi juga menunjukkan sikap positif dan komitmen untuk mulai menggunakan perangkat tersebut secara bijak guna mendukung aktivitas belajar di rumah maupun di sekolah.



Gambar 3. Grafik Perbandingan Hasil Angket Pretes & Postest Siswa

Pembahasan atas hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pendampingan teknologi sejak dulu, khususnya di tingkat sekolah dasar, sangat efektif jika dilakukan dengan metode demonstrasi dan praktik langsung. Kolaborasi antara dua universitas ini memberikan variasi pendekatan instruksional yang memperkaya pengalaman belajar siswa di SDN Menggare. Perubahan skor angket membuktikan bahwa sosialisasi yang terstruktur mampu mengubah pola pikir siswa dalam mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam ruang lingkup akademik mereka.

Sebagai penutup, keberhasilan sosialisasi ini tidak lepas dari dukungan fasilitas ruang TIK SDN Menggare yang memadai bagi ke-17 siswa peserta. Meskipun durasi pelatihan terbatas, dampak psikologis dan kognitif yang dihasilkan menjadi modal penting bagi pengembangan literasi digital di wilayah Kecamatan Slahung. Kegiatan ini merekomendasikan adanya keberlanjutan pendampingan dari pihak sekolah dan orang tua agar pemanfaatan smartphone yang telah dipraktikkan dapat menjadi kebiasaan baru yang positif dalam menunjang prestasi akademik siswa.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil dilaksanakan melalui kolaborasi antara tim dosen PGSD Universitas Negeri Surabaya dan Universitas Mataram di SDN Menggare, Ponorogo, untuk menggeser paradigma siswa kelas IV dalam menggunakan smartphone dari sekedar alat hiburan menjadi media pembelajaran yang produktif. Melalui metode presentasi interaktif dan praktik langsung (hands-on experience), siswa diajak mengeksplorasi fitur edukasi, konten digital, serta memahami etika penggunaan perangkat secara bijak. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada skor angket pasca-sosialisasi, yang membuktikan efektivitas metode demonstrasi dan simulasi dalam meningkatkan pemahaman literasi digital siswa secara konkret. Keberhasilan program ini didukung penuh oleh partisipasi aktif peserta, ketersediaan fasilitas

ruang TIK yang memadai, serta kesiapan guru dalam mengadaptasi teknologi pembelajaran. Perubahan positif pada pola pikir siswa menjadi modal penting dalam mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam ruang lingkup akademik mereka di sekolah dasar. Sebagai rekomendasi, diperlukan pendampingan berkelanjutan dari pihak sekolah dan orang tua agar pemanfaatan teknologi ini dapat menjadi kebiasaan baru yang konsisten dalam menunjang prestasi akademik siswa di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, B. (2024). *Pemanfaatan smartphone dalam pendidikan*. Guepedia.
- Banarsari, A., Nurfadilah, D. R., & Akmal, A. Z. (2023). Pemanfaatan teknologi pendidikan pada abad 21. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1), 459–464.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan transformasi teknologi digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2).
- Ercan-Dursun, J., Suh, J. K., Hand, B., Fulmer, G., & Flantroy, K. (2025). Elementary School Teachers' Use of Technology for Knowledge Generation in Science Classrooms. *The Elementary School Journal*, 125(3), 392–416.
- Ferdiana, A. S., Maharan, K., Ferdiana, N., & Saifullah, A. (2024). *Telecommunication Statistics in Indonesia 2024*.
- Pratidina, N. A., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2024). Penggunaan Smartphone dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2138–2145.
- Setiawan, H., Efendi, A., Prasetyo, I., & Maulyda, M. A. (2025). Bridging Technology and Pedagogy: Demographics as a Lens to Understand TPACK Utilization Among Primary School Teachers. *Pedagogy Studies/Pedagogika*, 158(2).
- Solehudin, R. H. (2023). Pengenalan Digital Citizenship di Lingkungan Sekolah Dasar. *J-PIPS JURNAL PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL*, 9(2), 139–151.
- Tempo, R. (2025, July 1). *Indonesia Masuk 5 Besar Pengguna Ponsel Terbanyak di Dunia*. <https://www.tempo.co/digital/indonesia-masuk-5-besar-pengguna-ponsel-terbanyak-di-dunia-1865214>
- Witono, A. H., Widiada, I. K., Hakim, M., Saputra, H. H., & Wijaya, T. A. (2024). SOSIALISASI URGENSI PELIBATAN ORANG TUA DALAM PENANGANAN SISWA BERKESULITAN BELAJAR DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pepadu*, 5(4), 642–651.