



Pemanfaatan *Handphone* sebagai Alat Pendukung Pembelajaran di Perpustakaan SMP Negeri 18 Sinjai

Nasrullah^{1*}, Darma Wanita², Tawakkal³

^{1,3}Dosen Jurusan Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Jl. Sultan Alauddin No.63, Romangpolong, Kec. Somba Opu, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan, Indonesia 92113

²Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Jl. Sultan Alauddin No.63, Romangpolong, Kec. Somba Opu, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan, Indonesia 92113

*Email: nasrullah.nasir@uin-alauddin.ac.id (Corresponding author)

KATA KUNCI

Pemanfaatan *Handphone*
Media Pembelajaran
Pembelajaran di Perpustakaan
Membaca Melalui *Handphone*

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang Pemanfaatan *Handphone* sebagai Alat Pendukung Pembelajaran di Perpustakaan UPTD SMP Negeri 18 Sinjai. Pokok permasalahan terdiri dari dua sub masalah, yaitu: pemanfaatan *handphone* sebagai alat pendukung pembelajaran di perpustakaan SMP Negeri 18 Sinjai dan jenis aplikasi yang di gunakan dalam media pembelajaran di perpustakaan SMP Negeri 18 Sinjai Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan dekriptif dengan data primer yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi dan data sekunder sebagai pendukung dari hasil penelitian sebagai metode pengumpulan data. tehnik pengolahan dan analisis data dilakukan dengan melalui tiga tahap, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, melalui uji *creadibility*, uji *transferability*, uji *denpandebality*, uji *confirmability*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pemanfaatan *handphone* sebagai media pembelajaran di Perpustakaan SMP Negeri 18 Sinjai, seperti manfaat penggunaan *handphone* di perpustakaan setelah diterapkannya program pemanfaatan *handphone* terbukti hasil yang berbeda dalam hal kecerdasan siswa seperti siswa semakin mudah dalam mengakses tugas sekolah, siswa lebih aktif dan sering membaca menggunakan *handphone* karena di dalam *handphone* siswa mudah dalam mengakses apa saja melalui internet. Kedua, jenis aplikasi yang digunakan dalam media pembelajaran di Perpustakaan SMP Negeri 18 Sinjai, yaitu aplikasi Perpustakaan Nasional Repoblik Indonesia (IPUSNAS), *Play Book*, *Novel digital/Wattpad*, *Wordpress*, *Akun Macca Office 365*, dan *Whatsapp* yang dapat diakses melalui *handphone* sebagai bahan untuk pembelajaran di perpustakaan.

KEYWORDS

Utilization of Mobile Phones
Learning Media
Library Learning
Reading Through Mobile Phones

ABSTRACT

This research discusses the Utilization of Mobile Phones as a Supporting Tool for Learning in the Library of UPTD SMP Negeri 18 Sinjai. The main issues consist of two sub-problems, namely: the utilization of mobile phones as a supporting tool for learning in the library of SMP Negeri 18 Sinjai and the types of applications used in learning media in the library of SMP Negeri 18 Sinjai. This research is a qualitative study using a descriptive approach with primary data obtained through interviews, observations, documentation, and secondary data as a support for the research results as a data collection method. Data processing and analysis techniques are carried out through three stages: data reduction, data presentation, and drawing conclusions, through tests of credibility, transferability, dependability, and confirmability. The results of this research indicate that the use of mobile phones as a learning media in the



<https://doi.org/10.24239/ikn.v2i2.2376>

Received 14 September 2023; Received in revised form 27 September 2023; Accepted 28 September 2023

Available online 29 September 2023

Copyright©2023

library of SMP Negeri 18 Sinjai, such as the benefits of using mobile phones in the library after the implementation of the mobile phone utilization program, has shown different results in terms of students' intelligence. Students find it easier to access school assignments, they are more active, and they read more using mobile phones because students can easily access anything through the internet. Second, the types of applications used in learning media in the library of SMP Negeri 18 Sinjai include the Indonesian National Library application (IPUSNAS), Play Book, digital novels/Wattpad, Wordpress, Macca Office 365 account, and WhatsApp, which can be accessed through mobile phones as learning materials in the library.

1. Pendahuluan

Seiring pesatnya perkembangan teknologi yang menghantarkan kita pada pintu gerbang era industri 5.0. betapa perkembangan tersebut telah berdampak ke berbagai aspek relung kehidupan manusia, tak terkecuali dampak yang dialami oleh perpustakaan. Fungsi utama dari setiap perpustakaan adalah mengadakan, mengelola, menyajikan dan menyebarkan informasi kepada pemustaka (Sutarno, 2006). Perkembangan teknologi tersebut dapat dirasakan dalam berbagai bidang mulai dari transportasi, komunikasi elektronik bahkan di dunia maya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memberikan pengaruh terhadap seluruh tatanan kehidupan secara global dan terjadi pergeseran paradigma atau cara berfikir dalam menghadapi berbagai fenomena termasuk pola pikir yang berkaitan dengan perpustakaan, manusia di era globalisasi teknologi ini semestinya lebih giat untuk memanfaatkan teknologi dengan cara membiasakan diri untuk membaca hal-hal terbaru atau berita yang sedang populer serta mencari referensi-referensi yang dibutuhkan melalui media teknologi saat ini. Perpustakaan sangat dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini memberikan manfaat besar bagi perkembangan suatu perpustakaan khususnya perpustakaan sekolah sampai munculnya media online melalui *handphone* (internet) yang di dalamnya memuat tulisan dalam bentuk artikel, berita, tulisan ilmiah maupun buku dalam format elektronik yang dapat digunakan siswa dan guru dalam pembelajaran.

Handphone dapat menjadi media untuk mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan pengganti buku. Dengan fitur yang beraneka ragam, *handphone* dapat menggantikan buku sebagai sumber dari informasi dan ilmu pengetahuan. Hal itu selaras dengan banyaknya buku yang telah dialih mediakan menjadi media elektronik yang dapat menggunakan *handphone* untuk mengaksesnya. Seperti yang kita ketahui, *handphone* merupakan alat teknologi informasi yang memiliki bentuk kecil dan memiliki fungsi khusus. Jadi dengan memanfaatkan *handphone*, masyarakat bisa mendapatkan informasi dimana saja dan kapan saja karena bentuknya yang kecil dan bisa dibawa kemana saja, kita bisa menggunakan *handphone* sebagai perpustakaan. *Handphone* memiliki browser yang dapat diakses oleh internet untuk mendapatkan informasi (Ismanto Edi & Novallia, 2017)

Fitur-fitur yang disediakan antara lain sosial media, aplikasi chatting, pemutar video, dan lain sebagainya (Ramadhanti, 2020). Kelebihan *handphone* dalam sumber belajar yakni bersifat multitasking yaitu bisa menjalankan berbagai aplikasi seperti aplikasi perpustakaan digital yang digunakan untuk mencari buku, artikel, jurnal sesuai yang di butuhkan selain itu anda bisa menjalankan browsing, facebook, instagram yang berkaitan dengan dunia perpustakaan sambil mendengarkan musik, namun semua itu juga tergantung dari *processor handphone* tersebut (Agung, 2018). Menurut Permadi (2016) proses pembelajaran tidak bisa terlepas dari keberadaan penggunaan sumber belajar, *handphone* merupakan sebuah alat yang dapat digunakan sebagai alat peraga atau sebagai alat pemberi informasi kepada anak atau orang dewasa. Melalui *handphone* sebagai media pembelajaran dapat merangsang dan membangkitkan motivasi belajar (Maria, 2017).

Kepemilikan *handphone* ini bukan lagi hal yang aneh di kalangan anak remaja terutama anak remaja pada tingkat SMP, apalagi yang orang tuanya berlatar belakang mampu secara ekonomi. Selain itu anak remaja tingkat SMP dianggap sudah dewasa dan bertanggung jawab untuk memanfaatkan sesuatu barang contohnya *handphone*. Hal itulah yang menjadikan hampir seluruh remaja memiliki *handphone*. Para remaja tingkat SMP ingin mengetahui

kegunaan fitur-fitur yang disediakan oleh *handphone* yang mereka miliki. Hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi pada *handphone* yang setiap saat semakin banyak kegunaannya. Kemampuan *handphone* yang memiliki kecanggihan teknologi membuat sebagian besar orang memiliki ketergantungan di sebabkan kemampuannya dalam menyediakan jaringan aplikasi yang selalu dapat dikembangkan (Fitri, 2017). Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi guru dan siswa dapat mengakses dan mempelajari bahan ajar, mengerjakan tugas-tugas latihan, berdiskusi dan berbagi ilmu pengetahuan dengan pembelajar lainnya (Arsita, 2021). Namun kekurangan *handphone* menurut (Etnanto,2020) yakni baterai cepat habis, pengoperasian akan terlihat sulit dan koneksi internet yang mahal.

Demikian halnya dengan perpustakaan UPTD SMP Negeri 18 Sinjai, berdasarkan pengamatan yang telah peneliti lakukan sebelumnya, bahwa siswa SMP Negeri 18 Sinjai hampir seluruhnya memiliki *handphone*. *Handphone* tersebut banyak digunakan untuk berbagai kegiatan oleh para siswa SMP Negeri 18 Sinjai khususnya di perpustakaan siswa juga dapat membawa *handphone* ke perpustakaan untuk melakukan proses pembelajaran dan mengerjakan tugas salah satunya *handphone* memiliki manfaat dan kegunaan yaitu sarana untuk membaca buku, membaca berita, mencari informasi, dan lain sebagainya jika informasi atau buku yang dibutuhkan tidak ada dalam perpustakaan sekolah. Dengan kata lain, perpustakaan sekolah sebagai sumber pembelajaran dibantu dengan kehadiran *handphone* untuk memudahkan para siswa belajar.

2. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang di gunakan berdasarkan permasalahan ini, adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif, penelitian ini akan melakukan penggambaran secara mendalam tentang objek yang di teliti. Penelitian deskriptif yaitu metode yang bertujuan untuk memaparkan atau menggambarkan suatu kondisi, keadaan atau peristiwa secara sistematis, faktual dan akurat mengenai objek atau wilayah yang di teliti. Sementara metode kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mempelajari keadaan objek alamiah, dimana peneliti sebagai instrument kunci, tehnik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan kepada makna dari pada generalisasi. Peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif karena masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam melalui wawancara secara langsung melalui informan mengenai pemanfaatan *handphone* sebagai media yang menunjang pembelajaran di Perpustakaan UPTD SMP Negeri 18 Sinjai sehingga penulis menyelidiki peristiwa, aktivitas, dan proses dalam sekelompok individu. Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara kegiatan bertanya yang dilakukan dengan verbal kepada orang-orang yang dianggap penting dan dapat memberikan informasi atau penjelasan mengenai hal-hal yang dianggap perlu. Observasi adalah tindakan atau proses pengambilan informasi melalui media pengamatan, Teknik pengumpulan yang mewajibkan para peneliti untuk turun langsung kelapangan untuk mengamati hal-hal yang berkaitan dengan tempat, ruang, waktu, dan peristiwa. Dokumentasi adalah kegiatan pengumpulan data yang dilakukan melalui penelusuran dokumen. Metode ini di lakukan dengan memanfaatkan dokumen–dokumen tertulis, foto, gambar, atau benda–benda lainnya yang berkaitan dengan aspek–aspek penelitian. Dalam penelitian kualitatif dokumentasi di peroleh dari sumber manusia (human resources) melalui observasi dan wawancara.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

3.1.1. Pemanfaatan *Handphone* sebagai Alat Pendukung Pembelajaran di Perpustakaan UPTD SMP Negeri 18 Sinjai

Handphone merupakan salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan sebagai pengganti buku yang membawa kemudahan dengan tingkat kemampuan pengguna dalam mengakses sebuah informasi termasuk data online yang keberadaannya sangat layak digunakan sebagai sumber belajar. Selain itu, siswa dan guru juga mendapatkan informasi yang diinginkan dengan memanfaatkan *handphone* sebagai sumber pencarian informasi. Dengan kata lain, pemanfaatan *handphone* di

perpustakaan sebagai sumber belajar siswa sangat dibutuhkan karena dapat membantu siswa dan siswi dalam mencari bahan pustaka yang diinginkan sesuai pelajaran yang di pelajari, sebagaimana pemanfaatan *handphone* yang di lakukan oleh siswa dan guru di perpustakaan UPTD SMP Negeri 18 Sinjai.

3.1.1.1. Manfaat penggunaan *handphone* di perpustakaan

Jika di lihat dari segi observasi menunjukkan bahwa memang terjadi perubahan di bandingkan dengan sebelumnya dalam hal kecerdasan siswa dan juga perubahan perilaku siswa yang lebih positif seperti siswa lebih mudah mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dalam usaha yang dilakukan guru terhadap kemajuan prestasi melalui pemanfaatan *handphone* sebagai media dalam menunjang pembelajaran, dari beberapa hasil wawancara yaitu Bahtiar selaku kepala sekolah, Burhanuddin selaku kepala perpustakaan dan Sarina yanti sebagai pengelola perpustakaan mengenai pemanfaatan *handphone* sebagai media dalam menunjang pembelajaran informan menyatakan bahwa:

“Pemanfaatan handphone sebagai media pembelajaran semenjak setahun terakhir sangat memberi efek positif terhadap siswa, kehadiran handphone android di sekolah sangat bagus untuk peningkatan motivasi belajar siswa baik dari pelajaran-pelajaran umum lainnya, dengan menyediakan wifi yang terhubung secara langsung ke semua kelas dan perpustakaan”.

Penggunaan *handphone* sebagai alat bantu dalam pembelajaran di sekolah telah memberikan hasil positif dengan meningkatkan motivasi belajar siswa dan dengan adanya akses Wi-Fi yang memadai, siswa dapat lebih mudah mengakses sumber daya pembelajaran online.

3.1.1.2. Kualitas siswa setelah diadakannya pemanfaatan *handphone*

Hasil observasi peneliti, pemanfaatan *handphone* sebagai media penunjang dalam pembelajaran di perpustakaan UPTD SMP Negeri 18 Sinjai, sebagaimana yang di kemukakan oleh informan bahwa kualitas siswa dalam pemanfaatan *handphone* adalah sebagai berikut:

“Bicara tentang kualitas, sedikit demi sedikit siswa mengalami peningkatan yang sebelumnya masih jarang membuat PR sekarang sudah rajin, karena sekarang mereka sudah sangat mudah mengakses apapun dengan handphone dan juga pada semester ini terlihat nilai yang naik artinya pemanfaatan handphone di sekolah berjalan sesuai yang diharapkan.”

Pemanfaatan *handphone* di sekolah telah berdampak positif terhadap kualitas pembelajaran dan prestasi siswa. Terlihat bahwa siswa menjadi lebih rajin dalam mengerjakan tugas, terutama PR, karena akses mudah ke berbagai sumber daya pembelajaran melalui *handphone* mereka. Selain itu, peningkatan nilai pada semester ini juga mencerminkan keberhasilan implementasi pemanfaatan *handphone* sesuai dengan harapan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *handphone* sebagai alat pembelajaran telah membantu siswa dalam meningkatkan kualitas pendidikan mereka.

Gambar 1

Proses Pembelajaran di Perpustakaan UPTD SMP Negeri 18 Sinjai



Sumber: Perpustakaan UPTD SMP Negeri 18 Sinjai

3.1.2. Jenis aplikasi yang di gunakan dalam media Pembelajaran di perpustakaan UPTD SMP Negeri 18 Sinjai

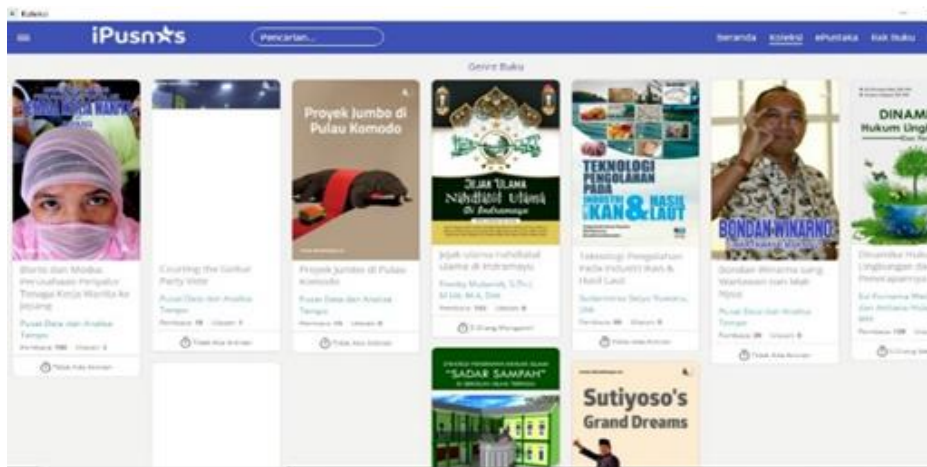
Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti bahwa jenis aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran di perpustakaan UPTD SMP Negeri 18 Sinjai terdiri dari enam (6) aplikasi yaitu:

3.1.2.1. Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (iPusnas)

Aplikasi iPusnas yang di luncurkan oleh Perpustakaan Republik Indonesia sering digunakan sebagai media pembelajaran di Perpustakaan SMP Negeri 18 Sinjai untuk membantu siswa maupun guru dalam proses belajar-mengajar, di iPusnas dapat meminjam buku dengan kategori fiksi seperti cerpen dan novel, serta non fiksi seperti buku mata pelajaran SD, SMP, dan SMA juga tersedia sehingga cocok di gunakan dalam program pembelajaran siswa.

Gambar 2

Tampilan Aplikasi Perpustakaan Nasional Republik Indonesia



Sumber: Halaman utama aplikasi iPusnas (Screenshot)

3.1.2.2. Play Book

Play Book atau elektronik buku merupakan salah satu media belajar atau informasi yang bersumber di gital. Saat ini *e-book* memiliki peranan penting sebagai sumber belajar, *e-book* saat ini telah banyak menyediakan mulai dari blog atau website pendidikan milik pemerintah sehingga memanjakan penuntut ilmu mudah mengambil sumber secara digital.

Gambar 3

Tampilan Aplikasi Play Book



Sumber: Halaman utama aplikasi Play Book (Screenshot)

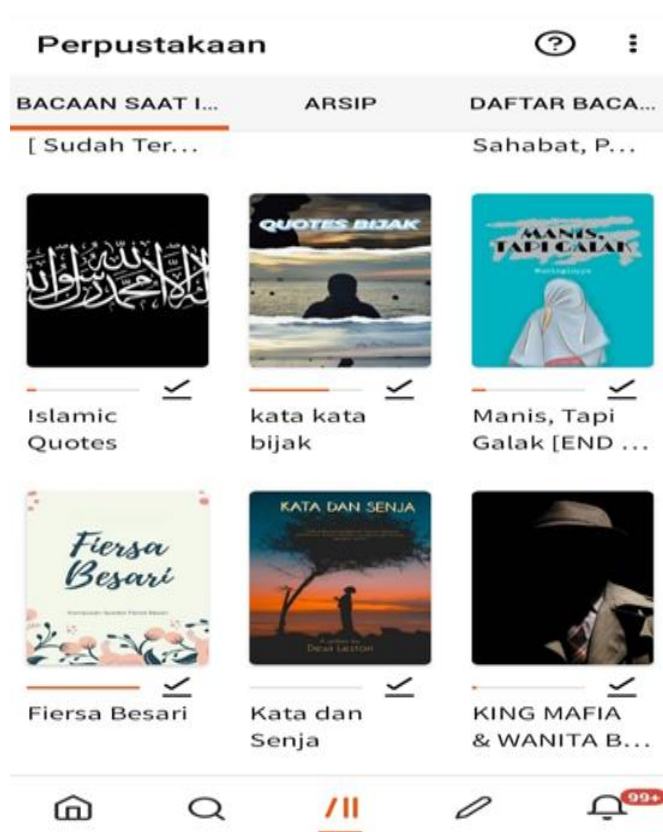
Aplikasi *Play Book* jika di tinjau dari segi harga, fitur, dan kenyamanan pemakai itu lebih baik dari pada aplikasi lainnya. Di mana aplikasi *Play Book* bukunya sangat terjangkau jika ingin membelinya, mulai harga 6 ribu-70 ribu ke atas apalagi jika buku yang ingin di beli sedang promosi. aplikasi *Play Book* membantu pendidik dalam mengefektifkan dan mengefisienkan waktu pembelajaran. Pendidik repot jika harus membawa banyak buku bacaan dalam bentuk fisiknya yang berat. *Play Book* yang berupa data digital sangat mudah untuk dibawa dalam banyak file, sehingga pendidik tidak kehabisan bahan belajar untuk peserta didik.

3.1.2.3. Novel Digital/Wattpad

Wattpad adalah layanan website dan aplikasi yang memungkinkan pengguna membaca atau menulis dalam bentuk artikel, cerpen, novel dan puisi. *Wattpad* ini seperti blog yang setiap orang perlu mendaftar dan memiliki akun untuk menggunakan layanan ini. selain itu, *Wattpad* juga berfungsi seperti forum diskusi dimana pembaca dapat mendiskusikan tulisan yang di sukai. *Wattpad* dapat menjadi pilihan karena di aplikasi ini menyediakan tulisan fiksi dan nonfiksi dengan berbagai genre atau jenis sehingga pembaca dengan genre yang monoton tidak akan bosan. Tulisan fiksi seperti bacaan horror, romantic, misteri, comedi maupun tulisan nonfiksi seperti tips penulisan buku, motivasi dan sebagainya.

Gambar 4

Tampilan Aplikasi Novel Digital/Wattpad



Sumber: Halaman utama aplikasi Wattpad (Screenshot)

3.1.2.4. Website Edukasi (Wordpress)

Wordpress adalah sebuah aplikasi sumber terbuka yang sangat populer digunakan sebagai mesin blog. Sistem wordpress berjalan menggunakan PHP dan database MySQL atau MariaDB. Beberapa fitur unggulan wordpress antara lain adalah plugin dan tema, yang mampu menambahkan berbagai fungsi pada platform ini. Wordpress yang di gunakan di SMP Negeri 18 Sinjai sudut edukasi.com.

Gambar 5
Tampilan Aplikasi Website Edukasi (Wordpress)



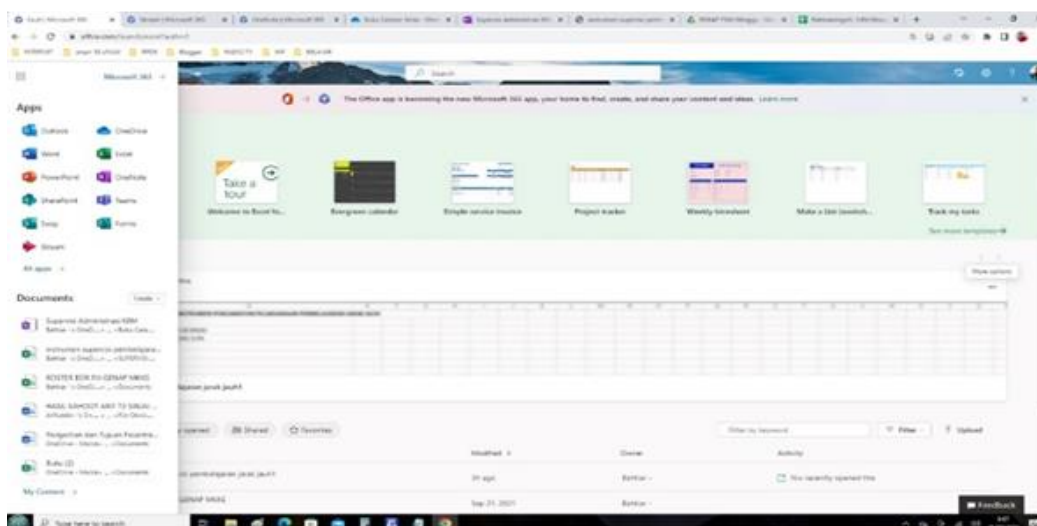
Sumber: Halaman utama website Edukasi (Screenshot)

Aplikasi wordpress yang di gunakan di sekolah SMP Negeri 18 Sinjai di sebut sudut edukasi.com dengan membeli domainnya, semua kegiatan guru dan siswa di tulis di blog kemudian di share kepada semua guru untuk di jadikan sebagai bahan pembelajaran. Setiap guru dapat menulis inovasinya begitupun dengan kepala perpustakaan dan kepala pengelola perpustakaan.

3.1.2.5. Aplikasi Akun Macca Office 365

Aplikasi ini merupakan aplikasi yang di gunakan sebagai pembelajaran jarak jauh sekabupaten sinjai. Macca sendiri memiliki arti di masyarakat bugis kata macca berarti cerdas atau pintar. Macca merupakan salah satu nilai dari siri'na pesse bahkan, macca merupakan salah satu syarat untuk menjadi seorang pemimpin. Untuk berperilaku macca selalu di sandingkan dengan lempu (macca na malempu), arti dari lempu berarti jujur. Sehingga dalam bertindak harus di barengi dengan kecerdasan dan kejujuran. Aplikasi ini di gunakan sebagai pembelajaran jarak jauh di SMP Negeri 18 Sinjai dengan menggunakan aplikasi office 365 macca.id.

Gambar 6
Tampilan Aplikasi Office 365 Macca



Sumber: Halaman utama aplikasi Office 365 Macca (Screenshot)

3.1.2.6. Aplikasi *Whatsapp*

Aplikasi *whatsapp* merupakan aplikasi yang di gunakan untuk saling berkirim pesan secara instan dan memungkinkan kita untuk saling bertukar gambar, video, foto, pesan suara dan dapat di gunakan untuk berbagi informasi serta berdiskusi. Aplikasi *whatsapp* ini di SMP Negeri 18 Sinjai di gunakan sebagai media dalam pembelajaran untuk memberikan informasi-informasi penting tentang pembelajaran, mengumpulkan tugas kepada guru, dan tempat untuk bekerja kelompok secara online.

Gambar 7

Tampilan Aplikasi *Whatsapp* sebagai Media Pembelajaran



Sumber: Halaman utama aplikasi *Whatsapp* (Screenshot)

Whatsapp yang di gunakan siswa sebagai salah satu media belajar dengan cara membuat grub mata pelajaran di setiap mata pelajaran untuk saling bertukar informasi, aplikasi ini juga di gunakan sebagai tempat untuk mengumpulkan tugas yang di berikan guru kepada siswa, apalagi sekarang zaman teknologi tidak ada yang tidak mengenal *whatsapp* yang memudahkan kita untuk mengetahui informasi. Siswa setelah melakukan pembelajaran *handphone* yang di gunakan akan di kumpul di setiap guru mata pelajaran yang mengajar pada saat itu dan disimpan di perpustakaan. Jika pembelajarannya online maka siswa akan belajar di perpustakaan dengan memanfaatkan aplikasi *whatsapp* ini sebagai media pembelajaran.

3.2. Pembahasan

3.2.1. Pemanfaatan *Handphone* Sebagai Media Pembelajaran di Perpustakaan SMP Negeri 18 Sinjai

Pemanfaatan *handphone* di perpustakaan sebagai penunjang pembelajaran terdapat beberapa pelaku utama yang memanfaatkan fasilitas penunjang disebut diantaranya kepala sekolah, kepala perpustakaan, pengelola perpustakaan, dewan guru dan siswa SMP Negeri 18 Sinjai. Seperti halnya pemanfaatan *handphone* sebagai penunjang pembelajaran merupakan salah satu terobosan yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta prestasi belajar siswa SMP Negeri 18 Sinjai. Salah satu kegiatan yang memanfaatkan *handphone* adalah sebagai media pembelajaran untuk mengakses tugas, baik tugas sekolah maupun tugas dirumah dan juga tugas-tugas yang lain.

Perkembangan media pembelajaran di pengaruhi perkembangan teknologi komunikasi yang lebih awal muncul. Kalau dilihat dari perkembangannya, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu guru. Alat bantu yang dipakai adalah alat visual, fokus media hanya pada aspek visualisasi materi pembelajaran. Pemanfaatan *handphone* di UPTD SMP Negeri 18 Sinjai terkesan masih sangat baru, karena kebijakan tersebut baru dikeluarkan oleh Bapak kepala sekolah, dahulu memang diperbolehkan membawa *handphone* tetapi siswa tidak di tekankan untuk memanfaatkannya sebagai sarana penunjang belajar, tetapi saat ini *handphone* yang dibawa siswa ditekankan untuk mencari tugas-tugas sekolah dan buku-buku yang belum terdapat di perpustakaan sekolah. Akan tetapi siswa tidak boleh semena-mena menggunakan fasilitas penunjang belajar ini dengan sembarangan karena kepala sekolah juga menerapkan beberapa peraturan yang wajib ditaati oleh siswa dalam pemanfaatan *handphone* di sekolah.

3.2.2. Jenis aplikasi yang digunakan dalam media pembelajaran di perpustakaan SMP Negeri 18 Sinjai

Pemanfaatan *handphone* sebagai media pembelajaran di perpustakaan menggunakan enam aplikasi yang di akses melalui *handphone* siswa dan guru untuk melakukan pembelajaran di perpustakaan. Aplikasi tersebut yaitu Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, *Play Book*, novel digital/*Wattpad*, *wordpress*, akun macca office 365, dan *whatsapp*. Peneliti menyimpulkan bahwa Pemanfaatan *handphone* sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan siswa baik di sekolah maupun di rumah melalui pemanfaatan *handphone* di zaman yang serba modern dan di era globalisasi teknologi seperti saat ini. *Handphone* di gunakan sebagai alat untuk mencari bahan buku-buku bacaan yang belum terdapat di perpustakaan sekolah melalui aplikasi yang telah di download siswa seperi *Play Book*, Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, dan Novel digital/*Wattpad*, sehingga mempermudah siswa untuk seefektif mungkin menemukan bahan bacaan yang di perlukan baik sewaktu sekolah maupun sewaktu mengerjakan tugas sekolah di rumah masing-masing.

4. Kesimpulan

Pemanfaatan *handphone* sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 18 Sinjai adalah langkah inovatif yang melibatkan berbagai pihak, seperti kepala sekolah, kepala perpustakaan, pengelola perpustakaan, dewan guru, dan siswa. Tujuannya adalah meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Handphone* digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran, terutama dalam mengakses tugas sekolah di sekolah dan di rumah. Meskipun masih tergolong baru, pemanfaatan *handphone* ini telah mendapatkan dukungan dari kepala sekolah.

Terdapat enam aplikasi yang digunakan dalam media pembelajaran di perpustakaan SMP Negeri 18 Sinjai, yaitu Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, *Play Book*, novel digital/*Wattpad*, *wordpress*, akun macca office 365, dan *whatsapp*. Siswa dapat dengan mudah mencari bahan bacaan yang tidak tersedia di perpustakaan sekolah melalui aplikasi-aplikasi tersebut, memudahkan mereka dalam menyelesaikan tugas sekolah dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Daeng, I. T. M., Mewengkang, N. N., & Kalesaran, E. R. (2017). Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. *Acta Diurna Komunikasi*, 6(1). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/15482>
- Devi, E. A., Sujiran, S., & Puspananda, D. R. (2021). Penggunaan Smartphone sebagai Media Pembelajaran Matematika Serta Pandangan Guru Terhadap Penggunaan Smartphone Selama Pembelajaran Daring. *Journal of Technology, Mathematics and Social Science*, 1(1), 40-46. <https://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JTHOMS/article/view/2323>

- Etnanta, Y. C., & Irhandayaningsih, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca Siswa SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 6(1), 371-380. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/23095>
- Fitri, S. A. (2018). *Pengaruh Smartphone Terhadap Perubahan Prestasi Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam)* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh). <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/2657/>
- Ismanto, E., Novalia, M., & Herlandy, P. B. (2017). Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 kota Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Untukmu Negeri*, 1(1), 44-45. <http://ejurnal.umri.ac.id/index.php/PengabdianUMRI/article/download/33/14>
- Permadi, A. (2015). Strategi Pemanfaatan Smartphone Sebagai Sumber Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Boyolali Tahun 2015/2016. *SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, 5(2). <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/view/6917>
- Prasetyo, A. A. (2017). *Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi android komik digital legenda kyai kolodete untuk meningkatkan kesadaran budaya di SMA Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo* (Doctoral dissertation, Sebelas Maret University). <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/65881/Pengembangan-Media-Pembelajaran-Sejarah-Berbasis-Aplikasi-Android-Komik-Digital-Legenda-Kyai-Kolodete-Untuk-Meningkatkan-Kesadaran-Budaya-di-SMA-Negeri-1-Sapuran-Kabupaten-Wonosobo>
- Ramadhanti, D., Yanda, D. P., & Yenti, E. (2020). Peran Perpustakaan Sebagai Pendukung Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Libraria: Jurnal Perpustakaan*, 8(1), 10. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Libraria/article/view/7948>
- Rigianti, H. A. (2020). Kendala pembelajaran daring guru sekolah dasar di Banjarnegara. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(2). <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i2.768>
- Sutarno, NS. (2006). *Perpustakaan dan Masyarakat* (Ed. Revisi). Jakarta: Sagung Seto.