

**PENGUNAAN MEDIA *HANDPHONE* DALAM PRESENTASI MAHASISWA
DAN DAMPAKNYA TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN DI KELAS IV D
PGSD UNIVERSITAS NUSA CENDANA**

Carolina Oktaviana Langko ¹, Febromergiani Mika², Maria Euprasia Sasi³,
Merlin Benu⁴, Nana Naysila Chintya Nahak⁵, Gaudensius Jati Lamauran Koten⁶.

^{1,2,3,4,5,6} PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana

¹carolinalangko@gmail.com² meginmika@gmail.com³rasisasi35@gmail.com,

⁴26merlinbenu@gmail.com, ⁵ nananaysilanahak@gmail.com,

⁶gaudensiuskoten44@gmail.com.

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of mobile phones in student presentations and their impact on the learning process among fourth-semester students of the Elementary School Teacher Education Program (PGSD) at Universitas Nusa Cendana. The study employed a quantitative descriptive approach involving 33 students as respondents. Data were collected through classroom observations and questionnaires using a five-point Likert scale. The collected data were analyzed using PSP software to determine the percentages and tendencies of respondents' answers. The findings indicate that the use of mobile phones in presentations has both positive and negative impacts on the learning process. The positive impact is reflected in the students' ability to access additional information and references quickly during presentations. A total of 90.9% of respondents stated that mobile phones helped them obtain additional information, with a mean score of 4.27, categorized as very high. However, the use of mobile phones also negatively affects student interaction and critical thinking skills. About 66.6% of respondents admitted that mobile phone use reduced interaction with the audience and influenced their critical thinking abilities. Furthermore, 75.7% of the students reported using Artificial Intelligence (AI) to help answer questions during presentations. This study concludes that mobile phones and AI can support the learning process when used wisely and proportionally. Therefore, appropriate regulations and digital literacy are needed to ensure that technology functions as a learning aid rather than replacing students' independent thinking processes.

Keywords: Mobile Phone, Presentation, Learning Process, Critical Thinking, Artificial Intelligence (AI).

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan telepon genggam dalam presentasi mahasiswa serta dampaknya terhadap proses pembelajaran pada mahasiswa semester IV Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Nusa Cendana. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan melibatkan 33 mahasiswa sebagai responden. Data dikumpulkan melalui observasi kelas dan penyebaran angket menggunakan skala Likert lima poin. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan perangkat lunak PSP untuk mengetahui persentase dan kecenderungan jawaban responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan telepon genggam dalam

presentasi memberikan dampak positif maupun negatif terhadap proses pembelajaran. Dampak positif terlihat dari kemampuan mahasiswa dalam mengakses informasi dan referensi tambahan secara cepat selama presentasi. Sebanyak 90,9% responden menyatakan bahwa telepon genggam membantu mereka memperoleh informasi tambahan, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 4,27 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Namun, penggunaan telepon genggam juga berdampak negatif terhadap interaksi mahasiswa dan kemampuan berpikir kritis. Sebanyak 66,6% responden mengakui bahwa penggunaan telepon genggam mengurangi interaksi dengan audiens dan memengaruhi kemampuan berpikir kritis mereka. Selain itu, 75,7% mahasiswa melaporkan menggunakan Artificial Intelligence (AI) untuk membantu menjawab pertanyaan selama presentasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa telepon genggam dan AI dapat mendukung proses pembelajaran apabila digunakan secara bijaksana dan proporsional. Oleh karena itu, diperlukan regulasi yang tepat serta peningkatan literasi digital agar teknologi dapat berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran tanpa menggantikan proses berpikir mandiri mahasiswa.

Kata kunci: Telepon Genggam, Presentasi, Proses Pembelajaran, Berpikir Kritis, Artificial Intelligence (AI).

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital di era modern telah membawa perubahan signifikan di bidang pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran di universitas. Teknologi tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi tetapi juga dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung kegiatan akademik mahasiswa. Salah satu teknologi yang paling sering digunakan dalam pembelajaran adalah telepon seluler atau lebih dikenal dengan istilah *handphone*. *Handphone* telah menjadi perangkat yang mudah diakses, praktis digunakan, dan dilengkapi dengan berbagai fitur yang dapat membantu

mahasiswa dalam mencari informasi maupun menyampaikan materi presentasi.

Dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi, kegiatan presentasi telah menjadi salah satu metode yang sering digunakan oleh dosen untuk melatih kemampuan mahasiswa dalam menyampaikan ide, berpikir kritis, dan berkomunikasi di depan umum. Melalui presentasi, diharapkan mahasiswa dapat memahami materi, mengembangkan kemampuan analitis, dan meningkatkan kemampuan berbicara mereka. Namun, perkembangan teknologi telah menyebabkan perubahan dalam cara mahasiswa membuat presentasi. Saat ini, banyak

mahasiswa lebih mengandalkan *handphone* mereka selama presentasi.

Berdasarkan pengamatan dan pemeriksaan terhadap mahasiswa semester IV PGSD kelas D di Universitas Nusa Cendana, penggunaan *handphone* selama presentasi telah menjadi kebiasaan umum. Mahasiswa menggunakan *handphone* untuk membaca materi, melihat poin presentasi, mencari informasi tambahan, dan bahkan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh dosen atau teman sekelas. Penggunaan *handphone* dianggap membantu bagi mahasiswa karena lebih praktis dibandingkan membawa buku atau perangkat lain seperti laptop.

Namun, penggunaan *handphone* dalam presentasi juga menimbulkan beberapa masalah dalam proses pembelajaran. Selama presentasi, beberapa mahasiswa tampaknya lebih fokus membaca materi dari *handphone* mereka daripada menjelaskan materi berdasarkan pemahaman mereka sendiri. Hal ini menyebabkan berkurangnya interaksi dengan audiens karena mahasiswa jarang menatap mata dan lebih terpaku pada layar ponsel mereka.

Selain itu, penyampaian materi cenderung monoton dan kurang komunikatif.

Fenomena lain yang ditemukan adalah bahwa mahasiswa sering menggunakan teknologi kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) untuk membantu menjawab pertanyaan selama sesi diskusi. Ketika diberikan sebuah pertanyaan, beberapa mahasiswa lebih memilih mencari jawaban melalui AI daripada mencoba menjawab berdasarkan pemikiran dan pemahaman mereka sendiri. Kondisi ini menunjukkan ketergantungan pada teknologi yang dapat memengaruhi kemampuan berpikir kritis mahasiswa.

Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran memang dapat membantu proses penyampaian informasi dalam pembelajaran. Namun, penggunaan media yang tidak tepat dapat mengurangi efektivitas proses pembelajaran. Selain itu, Sanjaya (2016) menyatakan bahwa strategi pembelajaran yang baik harus mampu mendorong siswa untuk berpikir aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Jika mahasiswa terlalu bergantung pada teknologi, proses pembelajaran dapat menjadi pasif

karena mahasiswa tidak lagi membangun pengetahuan secara mandiri.

Di sisi lain, penggunaan *handphone* dalam pembelajaran juga memiliki dampak positif. Ponsel dapat membantu siswa memperoleh informasi dengan cepat, meningkatkan efisiensi belajar, dan mempermudah akses ke sumber belajar digital. Oleh karena itu, penggunaan *handphone* dalam pembelajaran tidak dapat dianggap sepenuhnya negatif, tetapi harus digunakan dengan bijak dan bertujuan agar tidak mengurangi kualitas pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan media *handphone* dalam presentasi mahasiswa dan dampaknya terhadap proses pembelajaran mahasiswa semester IV kelas D PGSD di Universitas Nusa Cendana. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai dampak penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya terhadap keterampilan berpikir kritis, interaksi pembelajaran, dan efektivitas presentasi mahasiswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis penggunaan media *handphone* dalam presentasi mahasiswa serta dampaknya terhadap proses pembelajaran pada mahasiswa kelas IV D Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Nusa Cendana. Pendekatan ini digunakan untuk memperoleh gambaran secara sistematis mengenai penggunaan *handphone* dalam kegiatan presentasi, pengaruhnya terhadap interaksi belajar, kemampuan komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa.

Subjek penelitian ini adalah seluruh mahasiswa kelas IV D PGSD Universitas Nusa Cendana yang mengikuti proses pembelajaran dan kegiatan presentasi di kelas. Sementara itu, objek penelitian adalah penggunaan media *handphone* dalam presentasi mahasiswa dan dampaknya terhadap proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua cara, yaitu observasi dan kuesioner (angket). Observasi dilakukan

dengan mengamati secara langsung proses presentasi mahasiswa di kelas untuk mengetahui penggunaan handphone selama presentasi serta dampaknya terhadap pembelajaran. Aspek yang diamati meliputi penggunaan handphone saat presentasi, cara mahasiswa menyampaikan materi, interaksi mahasiswa dengan audiens, penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam menjawab pertanyaan, serta keaktifan mahasiswa dalam diskusi kelas.

Selain observasi, peneliti juga menggunakan kuesioner (angket) untuk memperoleh data mengenai pandangan mahasiswa terhadap penggunaan media handphone dalam presentasi dan dampaknya terhadap proses pembelajaran. Kuesioner disusun menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban, yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS).

Data yang diperoleh dari hasil observasi dan penyebaran angket selanjutnya dianalisis menggunakan aplikasi PSPP. Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase dan kecenderungan jawaban responden sehingga dapat

memberikan gambaran mengenai penggunaan media handphone dalam presentasi mahasiswa dan dampaknya terhadap proses pembelajaran pada mahasiswa kelas IV D PGSD Universitas Nusa Cendana.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, penggunaan handphone dan Artificial Intelligence (AI) dalam kegiatan presentasi memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap proses pembelajaran mahasiswa. Hal ini tercermin dari nilai rata-rata keseluruhan (grand mean) yang berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi positif sekaligus kritis terhadap pemanfaatan teknologi dalam aktivitas akademik. Temuan ini mengindikasikan bahwa perkembangan teknologi digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran di perguruan tinggi, khususnya dalam mendukung kegiatan presentasi dan diskusi di kelas.

Pada aspek penggunaan handphone dalam presentasi, hasil

penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memanfaatkan perangkat tersebut sebagai sarana untuk memperoleh informasi tambahan secara cepat ketika menyampaikan materi. Tingginya persentase responden yang menyatakan bahwa handphone membantu pencarian informasi selama presentasi menunjukkan bahwa teknologi memiliki peran penting dalam meningkatkan aksesibilitas terhadap berbagai sumber belajar. Temuan ini memperkuat pandangan Haq (2021) yang menyatakan bahwa mobile learning mampu meningkatkan fleksibilitas pembelajaran karena peserta didik dapat mengakses informasi kapan saja dan di mana saja. Dalam konteks penelitian ini, handphone berfungsi sebagai media yang membantu mahasiswa memperkaya materi presentasi serta memberikan dukungan ketika menghadapi pertanyaan yang membutuhkan referensi tambahan.

Meskipun demikian, manfaat tersebut tidak sepenuhnya diikuti oleh peningkatan kualitas presentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa masih cenderung menggunakan handphone sebagai sumber utama dalam

menyampaikan materi, bahkan lebih sering membaca isi materi daripada menjelaskan berdasarkan pemahaman yang dimiliki. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi belum sepenuhnya diarahkan untuk memperkuat konstruksi pengetahuan mahasiswa. Dalam perspektif pembelajaran konstruktivistik, proses belajar yang efektif seharusnya mendorong mahasiswa untuk membangun pemahaman secara aktif dan mengomunikasikan kembali informasi yang diperoleh melalui interpretasi pribadi. Oleh karena itu, kecenderungan membaca materi secara langsung dari handphone dapat mengurangi kesempatan mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan komunikasi akademik dan pemahaman konseptual yang lebih mendalam.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan handphone selama presentasi berpengaruh terhadap kualitas interaksi antara penyaji dan audiens. Sebagian besar responden mengakui bahwa penggunaan handphone menyebabkan berkurangnya kontak mata dan interaksi langsung selama proses presentasi berlangsung.

Temuan ini mengindikasikan bahwa perhatian mahasiswa cenderung terfokus pada perangkat yang digunakan dibandingkan pada komunikasi dengan audiens. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan Hyangsewu et al. (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat memengaruhi kualitas interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Padahal, interaksi merupakan komponen penting dalam pembelajaran aktif karena memungkinkan terjadinya pertukaran gagasan, pemberian umpan balik, dan proses klarifikasi yang dapat memperdalam pemahaman mahasiswa terhadap materi yang dipelajari.

Dari perspektif pembelajaran, berkurangnya interaksi selama presentasi berpotensi menurunkan efektivitas kegiatan belajar mengajar. Sanjaya (2016) menegaskan bahwa pembelajaran yang berkualitas harus mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam setiap tahapan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan handphone yang mengurangi komunikasi antara presenter dan audiens dapat menjadi indikator menurunnya kualitas

presentasi sebagai salah satu strategi pembelajaran aktif. Kondisi ini juga terlihat dari adanya pengakuan mahasiswa bahwa penggunaan handphone menyebabkan mereka menjadi kurang aktif dalam diskusi kelas.

Temuan penelitian selanjutnya menunjukkan bahwa penggunaan handphone tidak hanya berdampak pada aspek interaksi, tetapi juga berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Sebagian besar responden mengakui bahwa penggunaan handphone selama presentasi memengaruhi kemampuan mereka dalam melakukan analisis dan memberikan respons secara mandiri. Fenomena ini dapat dipahami karena kemudahan memperoleh informasi melalui perangkat digital sering kali membuat mahasiswa lebih bergantung pada sumber eksternal dibandingkan mengandalkan kemampuan berpikir dan penalaran yang dimiliki. Dalam pendidikan tinggi, kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi utama yang harus dikembangkan karena berperan dalam proses analisis, evaluasi, serta pengambilan keputusan yang

didasarkan pada argumentasi yang logis dan rasional.

Pada dimensi penggunaan Artificial Intelligence (AI), hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi tersebut telah dimanfaatkan secara luas oleh mahasiswa sebagai alat bantu dalam menjawab pertanyaan saat presentasi. Tingginya persentase mahasiswa yang mengaku menggunakan AI menunjukkan bahwa teknologi ini telah menjadi bagian dari praktik pembelajaran di era digital. Keberadaan AI memberikan berbagai kemudahan, terutama dalam memperoleh informasi secara cepat, menyediakan alternatif jawaban, serta membantu mahasiswa memahami materi dari berbagai perspektif. Temuan ini sejalan dengan laporan UNESCO (2023) yang menyatakan bahwa AI memiliki potensi besar untuk mendukung akses informasi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran apabila digunakan secara tepat.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan adanya kecenderungan sebagian mahasiswa untuk lebih memilih mencari jawaban melalui AI dibandingkan berusaha menjawab berdasarkan pemahaman

sendiri. Meskipun persentasenya tidak dominan, temuan ini menunjukkan adanya potensi pergeseran fungsi teknologi dari alat bantu pembelajaran menjadi pengganti proses berpikir. UNESCO (2023) memperingatkan bahwa penggunaan AI yang tidak terkendali dapat mengurangi keterlibatan peserta didik dalam proses analisis dan pemecahan masalah secara mandiri. Kondisi tersebut diperkuat oleh tingginya persentase responden yang menyatakan bahwa penggunaan AI dapat meningkatkan ketergantungan mahasiswa terhadap teknologi.

Menariknya, hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki kesadaran yang cukup tinggi terhadap pentingnya penggunaan teknologi secara proporsional. Mayoritas responden menyatakan bahwa handphone dan AI sebaiknya dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran, bukan sebagai pengganti proses berpikir. Selain itu, sebagian besar mahasiswa juga mendukung adanya regulasi yang mengatur penggunaan teknologi selama presentasi. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa memahami manfaat teknologi

sekaligus menyadari potensi risiko yang dapat ditimbulkan apabila penggunaannya tidak dikendalikan secara tepat.

Secara keseluruhan, hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan handphone dan Artificial Intelligence (AI) dalam kegiatan presentasi memiliki dua implikasi yang saling beriringan. Di satu sisi, teknologi berkontribusi dalam meningkatkan akses terhadap informasi, mempercepat pencarian referensi, dan mendukung penyampaian materi secara lebih efektif. Di sisi lain, penggunaan yang berlebihan atau tidak terarah berpotensi mengurangi kualitas interaksi, partisipasi aktif, serta kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi pedagogis yang mampu mengintegrasikan teknologi secara seimbang dalam proses pembelajaran. Penguatan literasi digital, penyusunan regulasi yang jelas, serta penerapan metode pembelajaran yang mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis dan mandiri menjadi langkah penting agar teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana pendukung

pembelajaran tanpa mengurangi kualitas proses akademik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap 33 mahasiswa PGSD Universitas Nusa Cendana, diperoleh nilai grand mean sebesar 3,74 yang termasuk dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan handphone dalam presentasi memberikan dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Dari sisi positif, sebagian besar mahasiswa (90,9%) memanfaatkan handphone untuk mengakses informasi dan referensi tambahan selama presentasi, yang mencerminkan peran teknologi dalam meningkatkan efisiensi pencarian informasi. Namun, penggunaan handphone juga menimbulkan dampak negatif, terutama terhadap kualitas interaksi dan komunikasi, yang ditunjukkan oleh berkurangnya kontak mata serta interaksi dengan audiens. Selain itu, sebagian besar mahasiswa mengakui bahwa penggunaan handphone memengaruhi kemampuan berpikir kritis, sementara mayoritas responden juga pernah memanfaatkan Artificial Intelligence

(AI) untuk membantu menjawab pertanyaan saat presentasi. Temuan ini mengindikasikan bahwa handphone dan AI tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga berpotensi menggantikan proses berpikir mandiri apabila penggunaannya tidak dilakukan secara proporsional.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Batubara, Hamdan Husein. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- UNESCO. (2023). *Guidance for Generative AI in Education and Research*.
- Haq, A. (2021). Mobile Learning sebagai Alternatif Media Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 112–121.
- Haq, Febriansyah. (2021). Studi Literatur Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *Jurnal IT-EDU*, 6(2), 78–84.
- Hyangsewu, Pandu, et al. (2021). Efek Penggunaan Gadget Terhadap Social Behavior Mahasiswa dalam Dimensi Globalisasi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(2), 127–136.
- Jariono, Gatot, dan Nur Subekti. (2021). Survei Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Mahasiswa Baru POR UMS Semester Gasal T.A. 2020/2021. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(4).
- Jariono, G., & Nur Subekti, A. (2021). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 5(1), 23–31.
- Juhaeni, et al. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 38–46.
- Juhaeni, J., Saifullah, M., Kamil, A., & Rofi'i, A. (2020). Pengertian Media Pembelajaran, Manfaat, Fungsi, Jenis, dan Contoh. *Jurnal Al-Mutharahah*, 17(2), 131–140.
- Wahyuddin, Martina Ismayanti. (2021). Preferensi dan Pengalaman Mahasiswa dalam Menggunakan Media Pembelajaran Online di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 77–90.