

Paper

Kecenderungan siswa sekolah menengah kejuruan (SMK) dalam penggunaan smartphone di Provinsi Banten

Siti Irna Solehah¹, Sulaeman Deni Ramdani^{2,*}

^{1,2} Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Jl. Ciwaru Raya No. 25, Serang-Banten, 42117, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: 21 Mei 2022

Revisi Akhir: 10 Juni 2022

Diterbitkan Online: 30 Juni 2022

KATA KUNCI

Kecendrungan, penggunaan smartphone, siswa SMK

KORESPONDENSI

E-mail: s.deni.ramdani@untirta.ac.id*

A B S T R A C T

Smartphone adalah sebuah media baru dalam proses komunikasi. Smartphone tidak lagi digunakan hanya untuk media komunikasi tetapi untuk dijadikan media hiburan, penyimpanan data, aplikasi, mencari informasi petunjuk arah dan edukasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menguji tren/kecenderungan siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam penggunaan smartphone. Penelitian ini melibatkan satu variabel independen yaitu intensitas penggunaan smartphone. Data primer dikumpulkan melalui metode kuantitatif deskriptif terhadap 35 responden yang berasal siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dari pengguna smartphone. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Rata-rata penggunaan smartphone diketahui bahwa penggunaan smartphone lebih sering digunakan untuk komunikasi (85%) kemudian untuk aktifitas belajar (81%) lalu untuk mencari informasi dan aplikasi (79%) setelah itu untuk penyimpanan data (75%) untuk petunjuk arah (73%) dan terakhir untuk hiburan (65%). (2) Hasil analisis distribusi frekuensi penggunaan smartphone pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jumlah skor interval 68-74 memiliki nilai frekuensi tertinggi yaitu sebanyak 13 (37%) kemudian jumlah skor interval 61-67 dan 82-88 masing-masing memiliki frekuensi sebanyak 7 (20%) lalu jumlah skor interval 75-81 memiliki nilai frekuensi sebanyak 5 (14%) selanjutnya jumlah skor interval 54-60 memiliki nilai frekuensi sebanyak 2 (6%) dan terakhir jumlah skor interval 47-53 memiliki nilai frekuensi sebanyak 1 (3%). (3) Hasil analisis distribusi kecenderungan skor penggunaan smartphone pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagian besar berada pada kategori tinggi yaitu sebanyak 22 orang siswa (63%) kemudian disusul oleh kategori sangat tinggi yaitu sebanyak 12 orang (34%) dan yang terakhir kategori rendah yaitu sebanyak 1 orang (3%). Sehingga tren/kecenderungan siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam penggunaan smartphone di Provinsi Banten berada di tingkatan tinggi.

1. PENDAHULUAN

Globalisasi merupakan budaya yang mendunia yang tidak dapat dipungkiri keadaanya sehingga dapat merubah budaya suatu negara. Globalisasi banyak memberikan pengaruh baik maupun buruk terhadap seluruh aspek kehidupan yang ada seperti aspek sosial, budaya, pendidikan dan juga yang lainnya. Pendidikan akan sangat berpengaruh karena pendidikan mewariskan budaya ke generasi berikutnya. Selain itu pendidikan pun memiliki

peranan yang penting dalam mengatur dan membimbing siswa dalam memilih arus global pada saat ini [1].

Dengan adanya globalisasi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menjadi cepat sehingga tanpa disadari sudah sangat mempengaruhi kehidupan yang ada [2], [3]. Saat ini teknologi bukanlah hal yang aneh ataupun baru ditemukan karena sudah menjadi kebutuhan sehari-hari dalam menjalankan setiap aktivitas yang ada. [4] Penggunaan smartphone dan internet pada saat ini tidak hanya digunakan dikota-kota besar saja akan tetapi diperkampungan pun sudah banyak yang menggunakannya

bahkan hampir di semua kalangan pasti sudah pernah menggunakan dan menikmatinya [5].

Salah satu perkembangan teknologi dan informasi yang paling maju dan banyak digunakan adalah *smartphone*. *Smartphone* merupakan telepon pintar yang memiliki kemampuan seperti komputer yang dilengkapi dengan sistem operasi penggunaan yang canggih. *Smartphone* membuat penggunaannya dapat berkomunikasi dengan orang lain tanpa adanya batasan ruang maupun waktu dengan fasilitas yang ada diperangkat *smartphone* sehingga dapat membantu penggunaannya agar tidak akan merasakan kesulitan [6]. Kegunaan *smartphone* tidak hanya itu melainkan *smartphone* mampu mencari informasi yang kita butuhkan dengan menggunakan internet, pengguna tidak akan kesulitan jika mencari suatu informasi sehingga dapat menambah wawasan penggunaannya [7], [8].

Smartphone tidak hanya digunakan oleh kalangan dewasa saja, melainkan anak-anak maupun remaja sudah banyak yang menggunakannya. Terlebih banyak sekali yang menggunakannya untuk kepentingan pendidikan. Hampir semua siswa menggunakan *smartphone* untuk membantu mereka dalam mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru atau sekedar mencari informasi yang belum mereka ketahui terutama di kalangan siswa sekolah menengah kejuruan (SMK). Mereka menggunakan *smartphone* untuk mencari video pembelajaran atau video tutorial yang mereka butuhkan untuk menunjang kebutuhan praktik agar mereka lebih paham dan mahir dalam mengoperasikan alat praktik yang mereka pelajari [9]–[13].

Smartphone umumnya dapat digunakan siswa SMK untuk mencari informasi penting terkait pelajaran sekolah, menjalin dan memperlancar komunikasi, menyimpan data penting, mengunduh berbagai macam aplikasi, petunjuk arah dan kerap digunakan sebagai media penghibur [14].

Pranasiwi menyatakan bahwa *Smartphone* adalah istilah ponsel pintar yang memiliki kemampuan multimedia dan computing yang lebih dominan dari pada ponsel lain pada umumnya. Hal ini dikarenakan kanadanya operasi dana aplikasi penunjang yang jauh lebih menarik didalam perangkat *Smartphone*. *Smartphone* memiliki berbagai platform, misalnya platform Symbian, Blackberry, Windows, iOS, dan Android. 19 Pemilihan android sebagai sistem operasi dikarenakan kemudahan dalam penggunaannya. *Smartphone* yang menjadi tren masakini yang berkembang sangat pesat adalah android, sehingga pengembangan media pembelajaran menggunakan android cukup menjanjikan [15].

Adapun Schmidt mengemukakan bahwa istilah *smartphone* merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan mobile device yang menggabungkan fungsi cellphone, PDA, audio player, digital camera, camcorder, Global Positioning System (GPS) receiver dan Personal Computer (PC) [16]. Aplikasi pada *smartphone* umumnya digunakan siswa SMK sebagai fungsi komunikasi adalah jejaring sosial meliputi facebook, twitter, path, instagram, blackberry messenger, line, dan lain sebagainya. Siswa SMK dapat menggunakan aplikasi tersebut untuk mendiskusikan tugas sekolah dan berbagi informasi terkait aktivitas sekolah serta belajar. Aplikasi jejaring sosial dapat membantu siswa SMK menemukan teman-teman yang sudah

lama tidak saling memberi kabar atau sudah tidak menjalin komunikasi lagi dan menemukan teman-teman baru. Penggunaan *smartphone* yang positif, tidak hanya mengenai cara atau tindakan untuk memanfaatkan aplikasinya saja namun kesesuaian penggunaan berdasarkan waktu dan tempat juga perlu diperhatikan [14].

Smartphone dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran otentik dalam kelas, di mana *smartphone* dapat menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan kognitif, skill peserta didik dan profesionalisme guru [3], [17], [18]. Selain itu *smartphone* dapat diterapkan secara efektif dalam belajar, mengajar, dan membantu peserta didik dalam kegiatan eksplorasi estetis [19].

Sebanyak 36% pengguna *smartphone* telah menghabiskan waktu 4-8 jam perhari. Sebuah survey yang telah dilakukan CLSA pada tahun 2015 menunjukkan bahwa lebih dari 90% pengguna *smartphone* memerlukan waktu tidak kurang dari 2 jam perhari dalam penggunaan perangkat yang ada di *smartphone*. Bahkan ada banyak 32,5% pengguna *smartphone* membutuhkan lebih dari 8 jam untuk mengakses *smartphone* miliknya. [20].

Penggunaan *smartphone* secara berlanjut akan berdampak buruk bagi pola perilaku siswa dalam kesehariannya, siswa yang cenderung terus-menerus menggunakan *smartphone* akan sangat ketergantungan dan menjadikan kegiatan rutin yang dilakukan setiap saat. Penggunaan *smartphone* yang terlalu lama nyatanya dapat berpengaruh pada konsentrasi terutama pada siswa, dimana selama jam pelajaran berlangsung dapat dilihat dari tingkat prestasi siswa di sekolah. Tidak dipungkiri saat ini siswa lebih sering bermain *smartphone* dibandingkan untuk belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar [20].

Innis dan McLuhan mengungkapkan sudut pandang bahwa media terbesar (*smartphone*) pada suatu waktu akan membentuk perilaku dan pemikiran manusia. Ketika media sudah berubah, maka demikian juga dengan cara berpikir, cara mengatur informasi dan berhubungan dengan oranglain. Gerbner menyebutkan efek ini sebagai kultivasi, yang artinya “penanaman” yakni istilah yang pertama kali dikemukakan pada tahun 1969. *Smartphone* dengan segala pesan dan gambar yang disajikan merupakan proses atau upaya untuk menanamkan cara pandang yang sama terhadap realitas dunia kepada seluruh oranglain. *Smartphone* juga dipercaya dapat sebagai instrumen yang mampu menjadikan masyarakat dan budaya bersifat homogen [21].

Dengan *smartphone* atau *handphone*, interaksi sosial yang idealnya harus bertatap muka sekarang ini tidak harus dengan bertatap muka. Interaksi antar teman pun kini secara perlahan tergantikan dengan interaksi manusia dengan *smartphone*. Kapanpun itu dan dimanapun orang akan ketergantungan atau kecenderungan menggunakan *smartphone* tidak terkecuali untuk para siswa SMK [22].

Dampak *handphone* dapat negatif dan dapat pula positif dalam bidang pendidikan. Banyak hal positif yang dapat diambil dari *smartphone* contohnya dengan adanya *handphone* dan juga internet di masa pandemi ini dapat memudahkan siswa dalam melakukan proses pembelajaran dengan guru melalui

pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh (e-learning) dengan menggunakan berbagai aplikasi seperti google meet, zoom us, google classroom dan lain-lain. Sehingga para siswa tidak tertinggal pelajaran walaupun harus belajar di rumah masing-masing [23]–[25].

Dampak positif perkembangan teknologi informasi di dunia pendidikan sangat dirasakan pada saat ini karena perkembangan teknologi informasi mulai memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan. Banyak hal yang dirasakan berbeda dan berubah dibandingkan dengan cara yang berkembang sebelumnya. Saat sekarang ini jarak dan waktu bukanlah sebagai masalah yang berarti untuk mendapatkan ilmu, dengan berbagai aplikasi yang tercipta kini ada untuk memfasilitasinya. Saat ini dapat kita lihat kemajuan teknologi telah mempengaruhi gaya hidup dan pola pikir siswa SMK. Mereka banyak berinteraksi dengan teknologi seperti televisi, smartphone, ataupun internet. Dan juga secara pengaruh, merekalah yang paling rentan terkena pengaruh/dampak negatif dari teknologi tersebut [26], [27]

Maryanto dan Istiana mengatakan bahwa pemanfaatan teknologi, khususnya pada smartphone dan internet memiliki banyak sekali manfaat. Bagi siswa SMK dapat memperoleh bahan-bahan pembelajaran melalui perpustakaan elektronik (e-library) atau buku elektronik (e-book) untuk mendapatkan koleksi perpustakaan berupa buku, modul, jurnal, majalah atau surat kabar [28], [29]. Selain itu mereka juga dapat mengakses hal lain yang ada didalam fitur smartphone.

Dengan banyaknya pengguna smartphone pada siswa SMK kita dapat melihat tren/kecenderungan yang biasa siswa SMK lakukan dengan menggunakan smartphone milik mereka sehingga kita dapat menentukan apakah smartphone berpengaruh buruk terhadap siswa SMK atau sebaliknya dapat membantu siswa SMK dalam proses belajar. Berdasarkan uraian diatas, menarik kiranya penulis melakukan penelitian terhadap tren/kecenderungan siswa SMK dalam penggunaan smartphone dengan judul “Tren/Kecenderungan Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Dalam Penggunaan Smartphone Di Provinsi Banten”.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif yakni penyelidikan tentang masalah kemasyarakatan atau kemanusiaan yang didasarkan pada pengujian suatu teori yang tersusun atas variabel-variabel, diukur dengan bilangan-bilangan dan dianalisis dengan prosedur statistik. Bertujuan menentukan apakah generalisasi-generalisasi prediktif dari teori tertentu yang diselidiki terbukti kebenarannya [30]. Dimana penelitian kuantitatif merupakan sebuah paradigma dalam sebuah penelitian yang memandang kebenaran sebagai sesuatu yang tunggal, objektif, universal dan juga dapat diverifikasi. Kebenaran itu dapat dicapai dengan menggunakan metode tertentu [31].

Analisis deskriptif adalah analisis yang untuk menggambarkan yang ada guna memperoleh bentuk nyata dari responden, sehingga lebih mudah dimengerti peneliti atau orang lain yang tertarik dengan hasil penelitian yang dilakukan. Cara analisis deskriptif data kuantitatif dapat menggunakan statistik deskriptif. Tujuan dilakukan analisis deskriptif dengan teknik statistika

adalah untuk meringkas data agar menjadi lebih mudah dilihat dan dimengerti [4].

Analisis ini akan digunakan dalam usaha mencari dan mengumpulkan data, menyusun, menggunakan serta menafsirkan data yang sudah ada. Berdasarkan hal itu, maka penelitian ini hendak menguraikan secara lengkap, teratur dan teliti terhadap suatu objek penelitian, yaitu menguraikan, menjelaskan, dan memfokuskan kajian terhadap Tren/Kecenderungan Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Dalam Penggunaan Handphone Di Provinsi Banten. Variabel penelitian yang dideskripsikan adalah penggunaan smartphone oleh siswa. Populasi penelitian ini mencakup siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Provinsi Banten. Sampel penelitian berjumlah 35 orang siswa.

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Desember 2020. Lokasi penelitian ini dilakukan di beberapa sekolah SMK yang ada di Provinsi Banten. Subjek penelitian adalah siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan teknik mesin (Teknik Mekanik Industri, Teknik Pemesinan, Teknik Pengelasan) yang berada di Provinsi Banten.

Menurut Arikunto “instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan di gunakan oleh peneliti dalam melakukan kegiatannya untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mudah”[32]. Pada peneliti ini, instrument yang peneliti gunakan adalah angket/kuesioner, yaitu berupa sejumlah pernyataan tertutup dan pertanyaan terbuka mengenai variabel penggunaan smartphone yang ditunjukkan kepada responden, yaitu siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan teknik mesin (Teknik Mekanik Industri, Teknik Pemesinan, Teknik Pengelasan) yang berada di Provinsi Banten.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

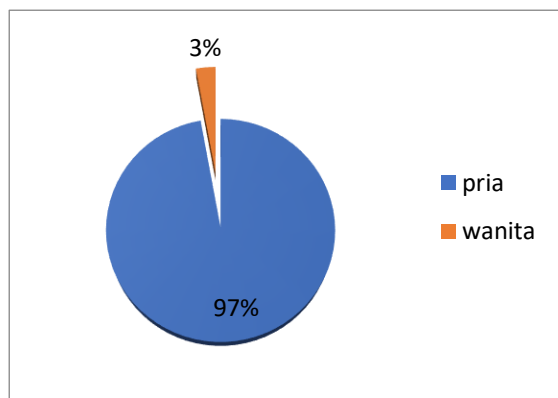
Data penggunaan smartphone dari lembar angket/kuesioner yang terdiri dari 23 butir pernyataan dengan menggunakan skala *Likert* yang terdiri dari empat alternatif jawaban yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju) dan STS (Sangat Tidak Setuju). Skor maksimal dari alternatif jawaban yaitu 4 dan skor minimal yaitu 1. Berdasarkan 23 butir pernyataan yang ada dengan jumlah responden 35 siswa.

3.1. Karakteristik responden

Berdasarkan table 1 diketahui karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin diketahui sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 34 orang siswa.

Table 1. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Jurusan Teknik Mesin Di Provinsi Banten (n=35)

Karakteristik (Jenis Kelamin)	Frekuensi (n)	Percentase (%)
Pria	34	97%
Wanita	1	3%
Total	35	100%



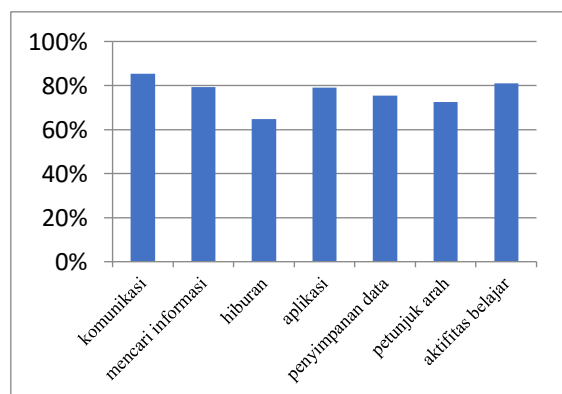
Gambar 1. Pie Chart Karakteristik Responden

3.2. Penggunaan smartphone pada siswa SMK

Table 2. Distribusi Rata-Rata Penggunaan Smartphone Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Di Provinsi Banten Bulan Desember 2020 (N=35)

Indicator	%
Komunikasi	85%
Mencari Informasi	79%
Hiburan	65%
Aplikasi	79%
Penyimpanan Data	75%
Petunjuk Arah	73%
Aktifitas Belajar	81%

Berdasarkan table 2 diketahui bahwa rata-rata penggunaan smartphone sesuai dengan fungsi dan kegunaan smartphone pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menunjukkan lebih tinggi penggunaan smartphone untuk komunikasi (85%) kemudian untuk aktifitas belajar (81%) lalu untuk mencari informasi dan aplikasi (79%) setelah itu untuk penyimpanan data (75%) untuk petunjuk arah (73%) dan terakhir untuk hiburan (65%). Berdasarkan tabel distribusi Rata-rata penggunaan smartphone dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut.



Gambar 2. Histogram Distribusi Rata-rata Penggunaan Smartphone

Data variable penelitian selanjutnya digolongkan ke dalam kategori kecenderungan siswa dalam penggunaan smartphone. Agar diketahui kecenderungan masing-masing skor variable maka digunakan skor ideal. Skor ideal tersebut dapat dibagi menjadi 4 kategori kecenderungan, yaitu:

- Kelompok sangat setuju $Mi + 1,5 SD < X \leq Mi + 3 SD$
- Kelompok setuju $Mi < X \leq Mi + 1,5 SD$
- Kelompok tidak setuju $Mi - 1,5 SD < X \leq Mi$

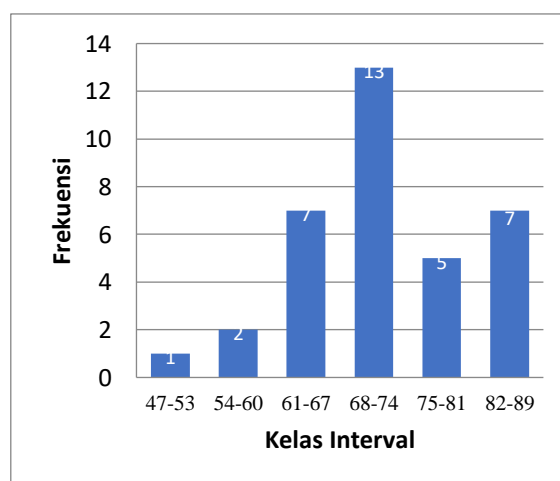
Kelompok sangat tidak setuju $Mi - 3 SD \leq X \leq Mi - 1,5 SD$

Berdasarkan perhitungan, maka dapat dibuat distribusi frekuensi kecenderungan siswa dalam penggunaan smartphone sebagai berikut.

Table 3. Distribusi Frekuensi Penggunaan Smartphone Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Di Provinsi Banten Bulan Desember 2020 (N=35)

Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Frekuensi Kumulatif Relatif
47-53	1	3%	3%
54-60	2	6%	9%
61-67	7	20%	29%
68-74	13	37%	66%
75-81	5	14%	80%
82-89	7	20%	100%

Berdasarkan table 3 diketahui bahwa penggunaan smartphone pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jumlah skor interval 68-74 memiliki nilai frekuensi tertinggi yaitu sebanyak 13 (37%) kemudian jumlah skor interval 61-67 dan 82-89 masing-masing memiliki frekuensi sebanyak 7 (20%) lalu jumlah skor interval 75-81 memiliki nilai frekuensi sebanyak 5 (14%) selanjutnya jumlah skor interval 54-60 memiliki nilai frekuensi sebanyak 2 (6%) dan terakhir jumlah skor interval 47-53 memiliki nilai frekuensi sebanyak 1 (3%). Berdasarkan tabel distribusi Distribusi Frekuensi penggunaan smartphone dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut.



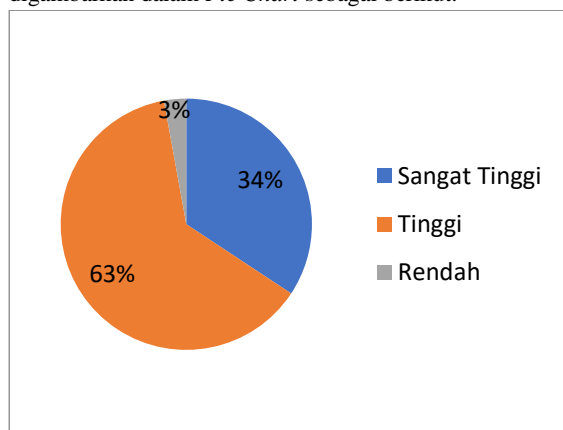
Gambar 3. Histogram Distribusi Frekuensi Penggunaan Smartphone

Table 4. Distribusi Skor Penggunaan Smartphone Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Di Provinsi Banten Bulan Desember 2020 (N=35)

Kategori (Penggunaan Smartphone)	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Sangat Tinggi	12	34%
Tinggi	22	63%
Rendah	1	3%
Total	35	100%

Berdasarkan table 4 diketahui bahwa penggunaan smartphone pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagian besar berada pada kategori tinggi yaitu sebanyak 22 orang siswa (63%)

kemudian disusul oleh kategori sangat tinggi yaitu sebanyak 12 orang (34%) dan yang terakhir kategori rendah yaitu sebanyak 1 orang (3%). Berdasarkan tabel penggunaan smartphone dapat digambarkan dalam *Pie Chart* sebagai berikut.



Gambar 4. Pie Chart Kecenderungan Penggunaan Smartphone

Berdasarkan hasil analisis distribusi rata-rata penggunaan smartphone pada table 2 diketahui bahwa penggunaan smartphone lebih sering digunakan untuk komunikasi (85%) kemudian untuk aktifitas belajar (81%) lalu untuk mencari informasi dan aplikasi (79%) setelah itu untuk penyimpanan data (75%) untuk petunjuk arah (73%) dan terakhir untuk hiburan (65%).

Banyak diantara mereka lebih menyukai menggunakan smartphone untuk komunikasi karena dengan adanya smartphone memudahkan mereka dalam menanyakan suatu hal dapat berkaitan dengan sekolah ataupun hanya untuk saling berkabar dengan keluarga, teman dan orang terdekat lainnya. Dalam penggunaannya banyak diantara mereka lebih memilih telpon dalam berkomunikasi dikarenakan lebih memudahkan mereka dalam berkomunikasi dan menjelaskan terkait hal yang ingin mereka sampaikan. Namun banyak juga diantara mereka yang lebih memilih chatting dalam berkomunikasi karena dinilai lebih hemat dan dirasa lebih mudah.

Kemudian untuk aktifitas belajar, mereka anggap sangat berpengaruh pada saat ini terutama pada masa pandemi ini membuat aktifitas belajar harus dilakukan secara online namun menurut mereka dirasakan kurang efektif dibandingkan dengan belajar luring atau langsung. Tetapi dengan adanya smartphone mereka terasa terbantu karena masih bisa melaksanakan aktifitas belajar dirumah tanpa harus takut akan ancaman covid-19.

Lalu untuk mencari informasi terkait hal mencari materi pelajaran, berita, video tutorial praktikum dan juga untuk melihat perkembangan teknologi [33]. Selain itu mereka juga sering menggunakan smartphone untuk mempelajari materi yang kurang mereka pahami selama proses pembelajaran dan mempelajarinya kembali. Dalam melihat perkembangan teknologi terutama dalam hal pemisn smartphone sangatlah membantu agar tidak tertinggal oleh perkembangan zaman dan juga melihat perkembangan teknologi-teknologi canggih yang sedang marak dibuat di perusahaan-perusahaan besar di seluruh dunia.

Contohnya china yang sedang membuat matahari buatan dari nuklir. Setelah itu aplikasi, siswa Sekolah Menengah Kejuruan

(SMK) banyak menggunakan aplikasi di smartphone yang mereka miliki dari mulai berbagai macam aplikasi media sosial yang mereka gunakan untuk tetap bersosialisasi, kebanyakan dari mereka memiliki lebih dari 3 media sosial. Selain aplikasi media sosial mereka juga memiliki aplikasi untuk menunjang proses pembelajaran seperti aplikasi google classroom, google meet dan juga zoom us. Selain itu mereka juga menggunakan aplikasi youtube untuk menonton berbagai video yang memuat tentang pelajaran atau yang lainnya. Banyak diantara mereka juga menggunakan aplikasi jual beli online di smartphone yang mereka miliki untuk membantu mereka dalam berbelanja tanpa harus pergi ke toko tersebut.

Kemudian penyimpanan data, smartphone saat ini sudah memiliki penyimpanan data yang kapasitasnya cukup besar sehingga dapat menyimpan berbagai data dan juga berkas. Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) juga banyak yang mendownload E-book lalu menyimpannya di smartphone mereka. Bahkan banyak diantara mereka beranggapan penyimpanan data di smartphone hampir setara dengan laptop bahkan kinerja laptop sebagai penyimpanan data dapat digantikan oleh smartphone.

Selanjutnya petunjuk arah, didalam smartphone saat ini sudah tersedia fitur google maps sebagai fitur penunjuk arah atau lokasi yang dapat membantu dalam menunjukkan suatu lokasi yang ingin dituju. Selain itu ada juga fitur penunjuk arah kiblat yang digunakan menunjukkan arah kiblat ketika akan melaksanakan sholat. Namun diantara mereka tidak ada yang menggunakan aplikasi lain yang anda gunakan untuk mencari petunjuk arah seperti WAZE, MAPS.ME, GPS MAP CAMERA atau lain sebagainya, mereka hanya menggunakan google maps saja untuk mencari suatu lokasi karena mereka tidak mengetahui aplikasi lain selain google maps.

Terakhir hiburan, banyak sekali hiburan yang dapat akses melalui smartphone seperti game online untuk menghibur keseharian [34], [35]. Namun siswa sekolah menengah kejuruan (SMK) tidak banyak menggunakan game online sebagai media hiburan. Kecuali disaat ada waktu renggang barulah mereka memainkan namun sangat jarang. Smartphone bagi kalangan remaja digunakan tidak hanya untuk berkomunikasi tapi juga untuk video call, berfoto, membuka internet, sarana hiburan, dan sarana pembelajaran [36]–[38]. Remaja saat ini banyak menyalahgunakan teknologi khususnya smartphone, penyalahgunaan smartphone misalnya membuka situs porno, lupa waktu karena permainan di dalam smartphone akan membawa dampak buruk bagi remaja [39]

Berdasarkan hasil analisis distribusi frekuensi penggunaan smartphone pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jumlah skor interval 68-74 memiliki nilai frekuensi tertinggi yaitu sebanyak 13 (37%) kemudian jumlah skor interval 61-67 dan 82-88 masing-masing memiliki frekuensi sebanyak 7 (20%) lalu jumlah skor interval 75-81 memiliki nilai frekuensi sebanyak 5 (14%) selanjutnya jumlah skor interval 54-60 memiliki nilai frekuensi sebanyak 2 (6%) dan terakhir jumlah skor interval 47-53 memiliki nilai frekuensi sebanyak 1 (3%).

Berdasarkan hasil analisis distribusi kecenderungan skor penggunaan smartphone pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagian besar berada pada kategori tinggi yaitu sebanyak

22 orang siswa (63%) kemudian disusul oleh kategori sangat tinggi yaitu sebanyak 12 orang (34%) dan yang terakhir kategori rendah yaitu sebanyak 1 orang (3%). Sehingga tren/kecenderungan siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam penggunaan smartphone di Provinsi Banten berada di tingkatan tinggi.

4. KESIMPULAN

Hasil pengujian atas kuesioner yang diajukan menunjukkan hasil yang baik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam penggunaan smartphone di provinsi Banten, maka dapat diambil kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut. Rata-rata penggunaan smartphone diketahui bahwa penggunaan smartphone lebih sering digunakan untuk komunikasi (85%) kemudian untuk aktifitas belajar (81%) lalu untuk mencari informasi dan aplikasi (79%) setelah itu untuk penyimpanan data (75%) untuk petunjuk arah (73%) dan terakhir untuk hiburan (65%). Hasil analisis distribusi frekuensi penggunaan smartphone pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jumlah skor interval 68-74 memiliki nilai frekuensi tertinggi yaitu sebanyak 13 (37%) kemudian jumlah skor interval 61-67 dan 82-88 masing-masing memiliki frekuensi sebanyak 7 (20%) lalu jumlah skor interval 75-81 memiliki nilai frekuensi sebanyak 5 (14%) selanjutnya jumlah skor interval 54-60 memiliki nilai frekuensi sebanyak 2 (6%) dan terakhir jumlah skor interval 47-53 memiliki nilai frekuensi sebanyak 1 (3%). Hasil analisis distribusi kecenderungan skor penggunaan smartphone pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagian besar berada pada kategori tinggi yaitu sebanyak 22 orang siswa (63%) kemudian disusul oleh kategori sangat tinggi yaitu sebanyak 12 orang (34%) dan yang terakhir kategori rendah yaitu sebanyak 1 orang (3%). Sehingga tren/kecenderungan siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam penggunaan smartphone di Provinsi Banten berada di tingkatan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

[1] A. Hudaya, "Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik," *Res. Dev. J. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 86–97, 2018, doi: 10.30998/rdje.v4i2.3380.

[2] S. Suyitno, M. E. Anitasari, R. Rakha, Y. Bin Kamin, and M. Nurtanto, "The Application of The Teams Assisted Individualization (TAI) Learning Model to Improve Learning Outcome of The Starter Motor Electrical System in VHS," *J. Pendidik. Teknol. Kejuruan*, vol. 28, no. 1, pp. 32–46, 2022, doi: doi.org/10.21831/jptk.v28i1.48780.

[3] M. Nurtanto, "Mengembangkan kompetensi profesionalisme guru dalam menyiapkan pembelajaran yang bermutu," *Pros. Semin. Nas. Inov. Pendidik. Inov. Pembelajaran Berbas. Karakter dalam Menghadapi Masy. Ekon. ASEAN*, no. 10, pp. 553–565, 2016, [Online]. Available: <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/8975/6535>.

[4] D. G. Arfianto, "Pengaruh Penggunaan Hand Phone sebagai Media Pembelajaran pada Materi Keikhlasan Beribadah dalam Al-Quran Surah Al-Bayyinah Ayat 5 terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X di SMK," p. 107, 2017.

[5] A. S. H. Basri, "A. Said Hasan Basri," vol. 14, no. 2, 2017.

[6] T. Mulyati and F. Nuh, "Kecanduan Smartphone Ditinjau Dari Kontrol Diri Dan Jenis Kelamin Pada Siswa Sma Mardisiswa Semarang," *Empati*, vol. 7, no. 4, pp. 152–161,

2019.

[7] E. a. Taopan *et al.*, "Dampak Penggunaan Gadget Institut Agama Islam Negeri (Iain) Syekh Nurjati Cirebon 2015 M / 1436 H," *J. Anal. Sociol.*, vol. 3, no. 1, p. 227620, 2020.

[8] R. Rabiman, M. Nurtanto, and N. Kholifah, "Design and development E-learning system by learning management system (Lms) in vocational education," *Int. J. Sci. Technol. Res.*, vol. 9, no. 1, pp. 1059–1063, 2020.

[9] S. Fatimah, "Penggunaan Gawai dan Dampaknya terhadap Penyimpangan Perilaku Siswa (Studi Kasus pada Siswa MI di Kota Salatiga)," 2020.

[10] Haryanto, W. M. Kusuma, F. Mutohhari, M. Nurtanto, and S. Suyitno, "Innovation Media Learning: Online Project-Based Learning (O-PBL) on Drawing Competence in Automotive Engineering Using Video on YouTube," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 2111, no. 1, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/2111/1/012020.

[11] R. Pratama, S. Nurhaji, and A. Iman, "Pengembangan Media Video Tutorial Mastercam X5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kompetensi Keahlian Teknik Pemesinan Mata Pelajaran Nc/Cnc & Cam Dengan Aplikasi Mastercam X5 Di SMK NEGERI 1 CILEGON," *J. Taman Vokasi*, vol. 9, no. 2, 2021.

[12] W. Warju, S. R. Ariyanto, S. Soeryanto, R. S. Hidayatullah, and M. Nurtanto, "Practical Learning Innovation: Real Condition Video-Based Direct Instruction Model in Vocational Education," *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, vol. 6, no. 1, pp. 79–91, 2020.

[13] R. Rabiman, P. Sudira, H. Sofyan, and M. Nurtanto, "Practical Learning Media in Subject Maintenance of Chassis and Power (MCP) Based Online: Simple Learning Using Videos on YouTube," *Int. J. Interact. Mob. Technol.*, vol. 15, pp. 130–145, 2021, doi: <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i03.14943>.

[14] J. A. Nasution, N. Neviyarni, and A. Alizamar, "Motif Siswa memiliki Smartphone dan Penggunaannya," *JPII (Jurnal Penelit. Pendidik. Indones.)*, vol. 3, no. 2, p. 15, 2017, doi: 10.29210/02017114.

[15] K. Kesehatan, "No TitleEAEINH," *Ayan*, vol. 8, no. 5, p. 55, 2019.

[16] R. J. Simahate, "Dampak Remaja Pengguna Smartphone Terhadap Perilaku Beribadah (Studi di Kecamatan Lut Tawar, Aceh Tengah)," 2018.

[17] M. Nurtanto, P. Sudira, H. Sofyan, N. Kholifah, and T. Triyanto, "Professional Identity of Vocational Teachers in the 21 st Century in Indonesia," *J. Eng. Educ. Transform.*, vol. 35, no. 3, pp. 30–36, 2022.

[18] M. Nurtanto, N. Kholifah, A. Masek, P. Sudira, and A. Samsudin, "Crucial problems in arranged the lesson plan of vocational teacher," *Int. J. Eval. Res. Educ.*, vol. 10, no. 1, pp. 345–354, 2021, doi: 10.11591/ijere.v10i1.20604.

[19] S. Verayanti, "Penggunaan Handphone Dalam Berkarya Poster Berbasis Fotografis Bagi Siswa Smk," *J. Imajin.*, vol. 13, no. 2, pp. 16–26, 2019.

[20] N. C. Alhady, A. F. Salsabila, and N. N. Azizah, "Penggunaan Smartphone pada Konstruksi Belajar Siswa MTs Negeri 7 Model Jakarta," *Al-Izzah J. Hasil-Hasil Penelit.*, vol. 13, no. 2, p. 240, 2018, doi: 10.31332/ai.v13i2.975.

[21] C. Septyawan, "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Kelas IX SMPN 3 SUNGGUMINASA Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S . I . Kom) Jurusan Ilmu Komunikasi pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN A," pp. 1–107, 2019.

[22] D. M. Tam, "Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya," vol. 4, no. 2, pp. 163–173, 2017.

[23] E. Sandrawita, J. Pendidikan, A. Islam, F. Tarbiyah, and D. A. N. Ilmu, "Dampak negatif penggunaan gadget

- (handphone) dalam pengelolaan waktu belajar anak usia smp di rt 01 kelurahan pelabuhan baru,” 2019.
- [24] S. Purnomo, E. Djufri, and A. Khaharsyah, “Pendidikan jarak jauh (PJJ) berbasis e-learning edmodo mahasiswa pendidikan vokasional teknik mesin,” *J. Taman Vokasi*, vol. 8, no. 2, pp. 73–80, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tamanvokasi/article/view/9053>.
- [25] Sutopo, B. R. Setiadi, M. Nurtanto, S. Purnomo, N. A. Handoyono, and A. B. Johan, “Enhancing of student involvement and collaboration through think-pair-share model on energy conversion learning,” *Int. J. High. Educ.*, vol. 9, no. 4, pp. 199–205, 2020, doi: 10.5430/ijhe.v9n4p199.
- [26] R. Widya, E. Yakub, R. Arlizon, D. I. Sma, and N. Pekanbaru, “Profil Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Handphone Pada Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 12 Pekanbaru,” *J. online Mahasiswa, Fak. Ilmu Kegur. dan Pendidik.*, vol. Vol 4, No, pp. 1–7, 2017.
- [27] P. Sudira, *Tvet Abad XXI: Filosofi, Teori, Konsep, dan Strategi Pembelajaran Vokasional*. Yogyakarta: UNY PRESS, 2017.
- [28] Maryono dan Istiana, “Pemanfaatan internet dan dampaknya pada pelajar sekolah menengah atas di surabaya,” *Libri-Net*, vol. 3, no. 1, pp. 407–412, 2007.
- [29] M. N. B. R. Setiadi and Setuju, “Installation of Closed Circuit Television to Produce a Quality Assessment Process in Vocational Learning,” *Proceedings of International Conference on Issues in Social and Education ...*. 2018.
- [30] A. Fadilah, “Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (HP) terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan,” -, p. 113, 2011.
- [31] World Economic Forum (WEF) *et al.*, “No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title,” *Russ. J. Econ.*, vol. 48, no. 2, pp. 123–154, 2018.
- [32] I. S. Ruziana, Imran, “Analisis penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sman 1 teluk keramat,” *J. Pendidik. dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol. 7, no. 7, pp. 1–8, 2017.
- [33] A. Y. Utomo and D. Ratnawati, “Pengembangan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Sistem Pengapian Di Smk,” *Taman Vokasi*, vol. 6, no. 1, p. 68, 2018, doi: 10.30738/jtvok.v6i1.2839.
- [34] M. Nurtanto, N. Kholifah, E. Ahdhianto, A. Samsudin, and F. D. Isnantyo, “A Review of Gamification Impact on Student Behavioral and Learning Outcomes,” *Int. J. Interact. Mob. Technol.*, vol. 15, no. 21, pp. 22–36, Nov. 2021, doi: 10.3991/ijim.v15i21.24381.
- [35] S. K. Anis, A. Masek, M. Nurtanto, and N. Kholifah, “Nominal group technique application towards design of components and elements of non-digital game framework,” *Int J Eval & Res Educ*, vol. 11, no. 1, pp. 213–223, 2022.
- [36] S. D. Ramdani, I. Maulani, and M. Fawaid, “Peran Sarana Pembelajaran Dalam Mendukung Kemampuan Keterampilan Siswa SMK Program Keahlian Teknik Pemesinan Serang,” *J. Din. Vokasional Tek. Mesin*, vol. 4, no. 2, 2019.
- [37] R. Rabiman, “Pemilihan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Mata Diklat Kejuruan Di Smk Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan,” *Taman Vokasi*, vol. 1, no. 1, pp. 1–15, 2013, doi: 10.30738/jtvok.v1i1.136.
- [38] H. Febnesia, M. Nurtanto, I. Ikhsanudin, and H. Abdillah, “Pengaruh Model Pembelajaran Hybrid Learning Dengan Metode Tutor Sebaya Terhadap Hasil Pengelasan Pada Siswa SMKs Yabhinka,” *Res. Dev. J. Educ.*, vol. 7, no. 2, p. 532, 2021, doi: 10.30998/rdje.v7i2.11265.
- [39] M. Muflih, H. Hamzah, and W. A. Puniawan, “Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Sma Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta,” *Idea Nurs. J.*, vol. 8, no. 1, pp. 12–18, 2017.