

EKSPLORASI PENGGUNAAN DAN MANFAAT HANDPHONE DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA KURIKULUM MERDEKA SMPN 29 MEDAN

Fiha Mawaddah, Universitas Negeri Medan

E-mail: *Fihamawaddah12@gmail.com*

Mangaratua M. Simanjorang, Universitas Negeri Medan

E-mail: *m.simanjorang@unimed.ac.id*

Abstract

This study aims to explore the perceptions of students and educators as well as the form of cellphone use in learning mathematics in the Merdeka Curriculum at SMPN 29 Medan. This research uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. The research subjects consisted of five students in class VIII-6 and one mathematics educator. The results showed that the majority of students and educators had a positive perception of the use of cellphones as learning aids. Mobile phones are considered capable of improving concept understanding, especially in congruent materials, through the use of applications such as GeoGebra and learning videos. In addition, students also use mobile phones to access Google Forms, search for additional information, and learn independently according to the principle of differentiation in the Merdeka Curriculum. However, there are also some obstacles such as concentration disorders due to uncontrolled use. Therefore, the role of educators is very important in providing direction and supervision so that cellphone utilization remains focused on learning objectives. These findings reinforce the importance of wise and purposeful integration of digital technology in mathematics learning in the Independent Curriculum era.

Keywords: Cellphone, Mathematics Learning, Independent Curriculum.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi peserta didik dan pendidik serta bentuk penggunaan handphone dalam pembelajaran matematika pada Kurikulum Merdeka di SMPN 29 Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari lima peserta didik kelas VIII-6 dan satu orang pendidik matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik dan pendidik memiliki persepsi positif terhadap penggunaan handphone sebagai alat bantu pembelajaran. Handphone dianggap mampu meningkatkan pemahaman konsep, terutama dalam materi kongruen, melalui penggunaan aplikasi seperti GeoGebra dan video pembelajaran.

Eksplorasi Penggunaan dan Manfaat *Handphone* dalam Pembelajaran Matematika pada Kurikulum Merdeka SMPN 29 Medan

Selain itu, peserta didik juga memanfaatkan handphone untuk mengakses Google Form, mencari informasi tambahan, dan belajar secara mandiri sesuai prinsip diferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. Namun, ditemukan pula beberapa kendala seperti gangguan konsentrasi akibat penggunaan yang tidak terkontrol. Oleh karena itu, peran pendidik sangat penting dalam memberikan arahan dan pengawasan agar pemanfaatan handphone tetap terfokus pada tujuan pembelajaran. Temuan ini memperkuat pentingnya integrasi teknologi digital secara bijak dan terarah dalam pembelajaran matematika di era Kurikulum Merdeka.

Kata kunci: *Handphone, Pembelajaran Matematika, Kurikulum Merdeka*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah mempengaruhi setiap aspek kehidupan terutama pada bidang pendidikan karena berbagai aspek komunikasi tersebut menciptakan proses kerja yang efisien dan mendukung pengambilan keputusan yang berbasis data. Adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan memungkinkan untuk diadakan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan internet sehingga menghubungkan antara peserta didik dengan pendidik dan dapat dengan mudah mengirimkan berkas tugas ke platform yang diberikan. Pendidikan adalah proses pembelajaran terstruktur yang berlangsung seumur hidup yang mencakup pendidikan formal, nonformal, dan informal (Syaadah et al., 2023). Pendidikan formal dilaksanakan di sekolah yang terdiri dari lembaga pendidikan TK, SD, SMP, SMA dan Perguruan Tinggi. Pendidikan nonformal dilaksanakan di

masyarakat seperti kelompok belajar, sanggar dan lain sebagainya. Pendidikan informal dilakukan dilaksanakan dalam keluarga. Sehingga pendidikan formal, nonformal, dan informal hanya dapat dibedakan tetapi tidak bisa dipisahkan karena keberhasilan pendidikan tergantung kepada hubungan ketiga pendidikan tersebut. Dengan ketiga jalur pendidikan, diharapkan semua masyarakat bisa menempuh pendidikan untuk meningkatkan kualitas mereka sebagai SDM yang berguna.

Dalam pelaksanaannya, meskipun pendidikan telah dirancang secara terencana, terdapat tantangan, seperti akses pendidikan, kualitas pendidik dan kurikulum yang tidak relevan dengan kebutuhan saat itu. Selain itu, suasana belajar yang kurang mendukung karena fasilitas yang kurang memadai maupun model pembelajaran yang membosankan. Salah satu faktor yang perlu diperhatikan untuk memaksimalkan pencapaian tujuan pendidikan itu diperlukan suatu alat

bantu dalam pembelajaran (Nurrita, 2018). Sejalan dengan apa yang dikatakan (Khofifa, 2023) bahwa Tujuan pendidikan dapat tercapai dengan maksimal diperlukan alat yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif. Di era digital, alat pembelajaran menjadi kunci dalam mendukung pembelajaran yang interaktif, menarik dan efektif. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, berbagai alat pembelajaran digunakan untuk memenuhi tujuan pendidikan. Pendidikan dan teknologi adalah bagian dari kehidupan yang tidak dapat dipisahkan (Maritsa, 2021).

Kurikulum Merdeka dirancang untuk memberikan ruang bagi peserta didik agar dapat merdeka dalam berpikir. Merdeka dalam berpikir adalah kemampuan untuk berpikir secara bebas, mandiri, kritis dan kreatif. Dengan kebebasan yang diberikan kepada para pendidik untuk menyesuaikan metode pembelajaran, teknologi membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, terutama dalam pembelajaran matematika (Syarifah & Yasin, 2024). Pelajaran matematika di sekolah sangat penting untuk melatih pola pikir peserta didik (Sari & Putri, 2024). Pembentukan pola pikir dapat diterima oleh peserta didik apabila pembelajaran matematika dilakukan dengan sistematis. Berdasarkan hal tersebut diperlukan kreativitas dan profesionalisme guru dalam

memberikan pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika adalah proses memberikan pengalaman belajar yang terencana kepada peserta didik melalui serangkaian aktivitas yang interaktif dan bermakna (Syahra et al., 2022). Lebih lanjut tujuan pembelajaran matematika menurut (Syahra et al., 2022) adalah agar peserta didik mampu menguasai konsep-konsep matematika, mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis, serta menerapkan pengetahuan tersebut dalam memecahkan masalah secara efektif.

Handphone membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Hal ini terlihat dari dampak gaya hidup dan pola pikir masyarakat yang ditandai dengan keinginan untuk memiliki *handphone*. Situasi ini ditunjukkan dari jumlah pengguna *handphone* yang terus meningkat. Pada tahun Pada tahun 2018 jumlah pelanggan *smartphone* di Indonesia mencapai 319.4 juta. Pada tahun 2019 jumlah pelanggan *smartphone* di Indonesia naik 6.8% dari tahun sebelumnya mencapai 341.1 juta. Pada tahun 2020 dan 2021 jumlah pelanggan *smartphone* di Indonesia terus mengalami kenaikan dan hal tersebut diprediksi akan berlanjut pada tahun yang akan datang.

Handphone memiliki dampak positif dan negatif, terhadap penggunaannya terkhusus peserta didik. Berdasarkan penulurusan awal dengan teknik observasi dan wawancara

Eksplorasi Penggunaan dan Manfaat *Handphone* dalam Pembelajaran Matematika pada Kurikulum Merdeka SMPN 29 Medan

langsung kepada pendidik matematika di UPT SMPN 29 Medan didapatkan bahwa kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum merdeka. Pelaksanaan penerapan kurikulum merdeka sudah diterapkan tahun 2022. Penggunaan *handphone* di sekolah ini merupakan salah satu upaya untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka. Dalam penerapan kurikulum merdeka, pendidik dituntut untuk melakukan kegiatan pendahuluan yang interaktif (Agus, 2023). Sehingga, penggunaan media pembelajaran yang relevan diperlukan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Media presentasi seperti *PowerPoint* membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Setelah penjelasan selesai, peserta didik diberikan tugas yang telah dijelaskan sebelumnya dengan instruksi untuk menggunakan *handphone* sebagai alat bantu. Namun, saat proses pengerjaan tugas, sebagian peserta didik memanfaatkan *handphone* bukan untuk tujuan pembelajaran, melainkan untuk membuka media sosial atau bermain *game*. Hal ini menunjukkan fokus peserta didik rendah dalam pembelajaran. Sementara menurut (Anisatu Itsar et al., 2023) mengatakan bahwa pentingnya konsentrasi dapat membuat siswa lebih menguasai materi yang diberikan serta meningkatkan semangat dan motivasi untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

Implementasi Kurikulum Merdeka dalam memanfaatkan *handphone* dalam pembelajaran belum sepenuhnya terwujud karena berbagai faktor. Penyiapan sumber daya manusia dan fasilitas penunjang menjadi faktor penting yang mempengaruhi implementasi Kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 29 Medan, Jl. Letda Sujono/Benteng Hulu, Kel. Tembung, Kec. Medan Tembung, pada Mei–Juni 2025 dengan subjek 5 peserta didik dan 1 pendidik matematika kelas VIII SMPN 20 Medan, serta objek penelitian berupa penggunaan dan manfaat *handphone* dalam pembelajaran matematika pada Kurikulum Merdeka. Jenis penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain untuk menggambarkan serta menjelaskan penggunaan *handphone* dalam pembelajaran dan persepsi peserta didik. Instrumen penelitian meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan teknik pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan langsung, wawancara mendalam, serta penelusuran dokumen. Analisis data dilakukan sebelum dan sesudah penelitian melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan (Sugiono, 2018). Uji keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber, teknik, dan waktu

untuk memastikan kredibilitas hasil penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Persepsi Pendidik dan Peserta Didik terhadap Penggunaan Handphone dalam Pembelajaran Matematika

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diperoleh temuan bahwa mayoritas peserta didik memiliki persepsi positif terhadap penggunaan handphone dalam pembelajaran matematika, terutama dalam hal kemudahan memahami materi dan tampilan media yang menarik. Namun demikian, sebagian peserta didik lainnya juga menyampaikan pandangan negatif, khususnya terkait gangguan konsentrasi akibat kecenderungan membuka media sosial atau aplikasi hiburan saat proses pembelajaran berlangsung.

Mayoritas peserta didik menganggap handphone memudahkan memahami materi. Mereka terbantu saat menggunakan *handphone* untuk menonton video pembelajaran, melihat contoh gambar bangun datar yang kongruen melalui aplikasi *Geoebra*, atau mencari rumus matematika melalui *Google*. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan subjek penelitian, dapat disimpulkan bahwa secara umum persepsi terhadap penggunaan handphone dalam pembelajaran matematika bersifat positif, baik dari sisi peserta didik maupun pendidik.

Handphone dianggap sebagai alat bantu yang efektif dalam memahami materi dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Meskipun, sebagian peserta didik mengalami gangguan konsentrasi akibat penggunaan yang tidak terkontrol.

Penggunaan Handphone dalam Pembelajaran Matematika

Berdasarkan hasil observasi didapatkan bahwa kebijakan penggunaan *handphone* diatur cukup ketat. Hal ini bertujuan untuk mencegah penyalahgunaan perangkat saat proses pembelajaran berlangsung. Kebijakan tersebut antara lain:

1. Pada awal jam pelajaran, *handphone* peserta didik dikumpulkan dan disimpan di ruang wakil kepala sekolah dipandu oleh ketua kelas.
2. Penggunaan *handphone* tidak digunakan bebas oleh peserta didik selama kegiatan pembelajaran, kecuali atas izin dan pengawasan langsung dari guru mata pelajaran.
3. Pendidik yang mengizinkan penggunaan *handphone* bertanggung jawab untuk mengawasi langsung aktivitas peserta didik dan memastikan tidak membuka aplikasi lain yang tidak relevan dengan pembelajaran.

Dalam pembelajaran matematika, Ibu Rosita selaku pendidik terkadang membolehkan peserta didiknya menggunakan *handphone* dalam mencari informasi tambahan, membuka video pembelajaran, atau

Eksplorasi Penggunaan dan Manfaat *Handphone* dalam Pembelajaran Matematika pada Kurikulum Merdeka SMPN 29 Medan

mengakses aplikasi seperti *GeoGebra*. Jika tidak digunakan, maka *handphone* akan dikembalikan dan disimpan kembali.

Temuan ini sejalan dengan hasil wawancara pada peserta didik yang menggunakan *handphone* sebagai alat bantu belajar yang efektif. Mereka menggunakannya untuk mengakses video pembelajaran, memvisualisasikan konsep melalui aplikasi abstrak, dan mencari informasi atau latihan soal tambahan. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara dengan siswa 1:

"Biasanya saya menonton video untuk memahami materinya dulu, lalu pakai GeoGebra untuk melihat gambarnya secara interaktif, dan terakhir saya cari rumus-rumus jika masih bingung."

Sejalan dengan temuan pada hasil observasi bahwa media belajar yang digunakan guru adalah *GeoGebra*, *YouTube*, dan *Google* untuk pembelajaran matematika pada materi kongruen. (lampiran observasi proses pembelajaran option c).

Beberapa peserta didik juga menunjukkan kemampuan untuk mengelola mengelola proses belajarnya sendiri. Peserta didik memilih waktu yang tepat untuk menggunakan *handphone* ketika mereka merasa belum memahami materi. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara dengan siswa 4:

"...Kalau belum paham, baru saya tonton videonya". (lampiran wawancara bersama siswa 4 no.6)

Hal yang selaras dikatakan siswa 5, bahwa

"...Itu sangat membantu, saya tahu bagian mana yang harus saya pelajari lebih lanjut."

Pernyataan tersebut mencerminkan bahwa penggunaan *handphone* secara efektif dapat membantu peserta didik memperdalam pemahaman materi dan belajar secara lebih mandiri.

Sejalan dengan hasil observasi yang didapatkan, bahwa peserta didik aktif mencari materi yang kurang dipahami melalui *Google*, kemudian berdiskusi dengan teman terkait tuas yang diberikan dan mencatat informasi yang diperoleh dari *handphone*.

Namun, tidak semua peserta didik mampu mengendalikan penggunaan *handphone* secara bijak. Beberapa justru terdistraksi oleh aplikasi hiburan seperti media sosial dan permainan digital. Hal ini menjadi tantangan besar dalam implementasi penggunaan *handphone* secara produktif. Dapat dilihat dari hasil wawancara dengan siswa 2:

"...ketika guru menyuruh membuka handphone saya lebih tertarik membuka media sosial dan bermain game."

Kemudian siswa 3 juga mengatakan hal yang demikian:

"Saya jarang pakai aplikasi pembelajaran. Biasanya kalau

pakai HP malah saya main game, bukan belajar.”

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan handphone tanpa bimbingan dapat menyebabkan penurunan fokus belajar dan penyalahgunaan perangkat selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan hasil observasi bahwa tidak tersedianya jaringan *Wifi* di kelas maupun disekolah bagi peserta didik. Peserta didik menggunakan kuota pribadi untuk mengakses materi pembelajaran melalui handphone pribadi. (lampiran observasi pada bagian prasarana)

Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki persepsi positif terhadap penggunaan handphone cenderung menggunakannya secara bijak dan produktif, seperti untuk mengakses video pembelajaran, mencari rumus, atau menggunakan aplikasi pembelajaran. Sebaliknya, peserta didik yang memiliki persepsi negatif atau kurang disiplin dalam belajar justru lebih rentan menggunakan handphone untuk hal-hal yang tidak relevan, seperti membuka media sosial atau bermain game. Dengan demikian, persepsi peserta didik terhadap handphone turut memengaruhi pola penggunaannya dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Persepsi Pendidik dan Peserta Didik terhadap Penggunaan Handphone dalam Pembelajaran Matematika

Peserta didik menyampaikan bahwa handphone memudahkan mereka dalam memahami materi, karena memungkinkan untuk mengakses video pembelajaran, mencari rumus, serta melihat gambar bangun datar kongruen pada aplikasi *geogebra*. Hal ini sejalan dengan pendapat (Narda et al., 2022) yang mengatakan handphone berfungsi sebagai alat untuk mengakses informasi dan materi pembelajaran secara fleksibel, mendukung pembelajaran mandiri dan peningkatan literasi digital peserta didik.

Pendidik juga mendukung penggunaan *handphone* sebagai alat bantu belajar, terutama untuk materi geometri yang memerlukan visualisasi. Penggunaan aplikasi seperti *GeoGebra* dan media digital lainnya menunjukkan bahwa pendidik telah mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Meskipun demikian, hasil wawancara mendapatkan fakta bahwa terdapat tantangan, yaitu gangguan konsentrasi yang dialami oleh sebagian peserta didik akibat penggunaan handphone yang tidak terkontrol. Sejalan dengan itu (Susanti et al., 2024) menyatakan peserta didik yang menggunakan teknologi secara

Eksplorasi Penggunaan dan Manfaat *Handphone* dalam Pembelajaran Matematika pada Kurikulum Merdeka SMPN 29 Medan

berlebihan mungkin merasa sulit untuk fokus, sehingga menurunkan kualitas pembelajaran dan prestasi akademik. Kemudahan akses ke media sosial, game, atau hiburan lainnya melalui *handphone* dapat dengan mudah mengalihkan perhatian peserta didik dari fokus pembelajaran.

Penggunaan *Handphone* dalam Pembelajaran Matematika

Tabel 1. Penggunaan *Handphone*

Penggunaan <i>Handphone</i>	Informan
Akses informasi dan materi	Siswa 1, siswa 3, siswa 4, dan siswa 5
Menonton video pembelajaran	Siswa 1, siswa 3, siswa 4, dan siswa 5
Penggunaan aplikasi pembelajaran digital	Siswa 1, siswa 4, dan siswa 5
Hiburan	Siswa 2 dan 3

Penggunaan *handphone* dalam pembelajaran matematika menunjukkan variasi bentuk dan cara pemanfaatan yang berbeda-beda diantara peserta didik. Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik menggunakan *handphone* sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif, khususnya dalam memahami materi kongruen. Mereka memanfaatkan fitur-fitur digital yang tersedia, seperti aplikasi *GeoGebra*, *YouTube*, dan mesin pencari *Google*, untuk menonton video, memvisualisasikan bangun datar,

mencari rumus, hingga mengerjakan soal secara mandiri. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Syarifah & Yasin, 2024), yang menyatakan bahwa teknologi digital mampu mengubah konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Hal ini mencerminkan bahwa peserta didik telah mulai mengembangkan kemampuan belajar mandiri, yang merupakan karakteristik penting dalam Kurikulum Merdeka. Mereka tidak lagi hanya menunggu penjelasan dari guru, melainkan aktif mencari sumber belajar tambahan melalui perangkat yang mereka miliki. Sebagaimana disampaikan oleh siswa 1 dan 4, mereka memilih menonton video, menggunakan *GeoGebra*, atau mencari latihan soal jika mengalami kesulitan memahami materi.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Elviya & Sukartiningsih, 2023) yang menyatakan Metode utama kurikulum ini adalah pembelajaran berdiferensiasi, di mana kebutuhan, minat, dan keterampilan setiap siswa diperhitungkan ketika mengembangkan strategi pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *handphone* tidak hanya meningkatkan aksesibilitas, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar dengan cara yang paling sesuai bagi mereka. Namun, tidak semua peserta didik mampu memanfaatkan *handphone* dengan bijak. Hasil wawancara menunjukkan bahwa

sebagian siswa mengalami distraksi dari fungsi utama *handphone* sebagai media pembelajaran. Mereka mengalihkan perhatian untuk membuka aplikasi hiburan seperti media sosial dan permainan. Hal ini berdampak pada penurunan fokus belajar, bahkan berpotensi mengganggu proses pembelajaran secara keseluruhan. Pernyataan dari siswa 2 dan 3 menunjukkan bahwa tanpa kontrol diri dan bimbingan, penggunaan *handphone* bisa melenceng dari tujuan utamanya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Yajid, 2023) yang menyatakan dampak dari penggunaan *handphone* yaitu penurunan konsentrasi belajar, prestasi akademik yang menurun, pengurangan interaksi social, penurunan aktivitas fisik, potensi paparan konten yang tidak pantas, serta gangguan dalam hubungan keluarga.

Dari data yang diperoleh, terlihat bahwa peserta didik yang memiliki persepsi positif terhadap penggunaan *handphone* lebih cenderung menggunakannya secara produktif, sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sebaliknya, peserta didik dengan persepsi negatif atau kurang disiplin cenderung menyalahgunakan teknologi tersebut, seperti bermain game atau membuka aplikasi hiburan. Dengan demikian, persepsi terhadap penggunaan *handphone* berperan penting dalam membentuk pola penggunaannya di kelas.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya oleh (Hidayat et al., 2024) Literasi digital merupakan keterampilan yang mencakup kemampuan dalam menemukan, menilai, dan memanfaatkan informasi dari internet secara tepat dan bertanggung jawab. Dalam dunia pendidikan, literasi digital menjadi aspek penting yang harus dimiliki oleh peserta didik. Literasi ini bukan sekadar tentang kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat digital atau mengakses berbagai informasi, namun lebih dari itu yaitu bagaimana peserta didik mampu memahami, mengevaluasi, serta menyaring informasi secara kritis yang mereka temui di lingkungan digital.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Persepsi peserta didik terhadap penggunaan *handphone* dalam pembelajaran matematika Sebagian besar peserta didik dan pendidik menilai *handphone* efektif sebagai alat bantu, khususnya untuk mengakses video, simulasi, dan aplikasi seperti *GeoGebra* yang memudahkan pemahaman materi serta meningkatkan motivasi belajar. Pendidik juga terbantu dalam menjelaskan materi visual dan melakukan evaluasi. Namun, sebagian peserta didik merasa terganggu oleh media sosial dan game, sehingga fokus belajar berkurang. Hal ini menegaskan

Eksplorasi Penggunaan dan Manfaat *Handphone* dalam Pembelajaran Matematika pada Kurikulum Merdeka SMPN 29 Medan

pentingnya peran pendidik dalam mengarahkan penggunaan *handphone* agar tetap relevan dengan tujuan pembelajaran.

2. Penggunaan *handphone* dalam pembelajaran matematika *Handphone* digunakan peserta didik untuk menonton video pembelajaran, mengerjakan tugas melalui *Google Form*, menggunakan *GeoGebra*, serta mencari materi tambahan. Guru berperan memberi arahan agar penggunaan tetap terarah. Meski demikian, potensi distraksi dari media sosial dan game menjadi tantangan, sehingga diperlukan literasi digital dan pengawasan bijak agar *handphone* benar-benar menjadi media yang mendukung pembelajaran.

Saran

1. Bagi peserta didik hendaknya lebih memahami bahwa *handphone* dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang lebih efisien dan efektif dalam membantu proses pembelajaran, sehingga tidak akan ada kesalahan penggunaan *handphone* selama berada di sekolah, khususnya selama berada di ruangan kelas pada saat jam pembelajaran berlangsung.
2. Bagi pendidik diharapkan dapat terus memanfaatkan teknologi seperti *handphone* dalam proses pembelajaran, khususnya dalam materi matematika yang bersifat visual. Namun, penting bagi pendidik untuk tetap memberikan

pengawasan, aturan lisan yang jelas, serta membimbing peserta didik agar menggunakan *handphone* secara bijak dan bertanggung jawab.

3. Bagi sekolah peneliti berharap menyediakan fasilitas pendukung seperti jaringan internet sekolah (WiFi), serta pojok literasi digital atau sumber belajar digital yang dapat dimanfaatkan siswa, agar pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan lebih optimal.
4. Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus. (2023). *Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka pada Guru Matematika di SMP Negeri 6 Majene*. In Universitas Sulawesi Barat.
- Anisatu Itsar, P., Afifah, N. R., Meirina, & Purrani, R. (2023). Analisis Konsentrasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Original Research*, 58, 261–266.
- Elviya, D. D., & Sukartiningsih, W. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar di SDN Lakarsantri I/472 Surabaya. <https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/In dex.Php/Jurnal- Penelitian- Pgsd/Article/View/54127>, 11(8), 1–14.

- Hidayat, A., Salim, R. F., Ilyas, & Suherman, F. (2024). Program Literasi Digital dan Etika Media Sosial bagi Pelajar. *Jurnal Pengabdian Tri Bhakti*, 6(1), 63–70.
<https://doi.org/10.36555/jptb.v6i1.2288>.
- Khofifa, P. Z. (2023). *Implementasi Pemanfaatan Smartphone Pembelajaran PAI dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Di SMP Negeri 11 Bogor*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Maritsa. (2021). Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 94.
- Narda, T., Efendy, R., & Herawaty, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Minat Siswa Dalam Belajar Matematika Di UPTD SMP Negeri 1 Barru. *Jurnal Edumath*, 13(2), 7–15.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 3(1).
<https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Sari, T., & Putri, J. H. (2024). Pembelajaran Matematika sebagai Wadah Meningkatkan Kualitas Proses Belajar Siswa. *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 3(2), 73–79.
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Evaluasi (Y. Yuniarsih (ed.)*. ALFABETA CV.
- Susanti, S., Pulungan, F., Rezki, M. A., Purba, M. P., Grey, R. A., & Gaol, L. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah. *ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (JITK)*, 2(1), 57–65.
- Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2023). Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 125–131.
<https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.298>
- Syahra, N. P., Amaliyah, A., & Hasanah, S. N. (2022). Analisis Proses Pembelajaran Pada Matematika Materi Bangun Datar. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(2), 172–178.
- Syarifah, L., & Yasin, M. (2024). *Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Matematika Untuk Mempersiapkan Peserta Didik Di Abad 21. October*.
- Yajid. (2023). Analisis Dampak Negatif Penggunaan Handphone Terhadap Anak SD. *Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*. *Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 1(1), 1–10.
<https://doi.org/https://doi.org/10.59024/bhinneka.v1i2.17>