

## Penggunaan Mobile Phone Sebagai Implementasi Merdeka Belajar Terhadap Siswa Taman Kanak-Kanak Aba AL-Furqon

Lukman Jayadi

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

[Lukmanjayadi230491@gmail.com](mailto:Lukmanjayadi230491@gmail.com)

**Abstrak:** Peran penggunaan teknologi sangat penting khususnya penggunaan mobile phone sebagai implementasi merdeka belajar siswa. Penelitian ini berjudul penggunaan mobile phone sebagai implementasi merdeka belajar terhadap siswa Taman Kanak-Kanak ABA AL-Furqon. Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini focus pada pengembangan pengetahuan melalui teknologi khususnya penggunaan mobile phone terhadap belajar siswa. Metode implementasi merdeka belajar melalui mobile phone adalah berdiri sendiri, tidak tergantung terhadap orang lain dalam proses, dapat mengatur diri sendiri saat proses belajar namun tetap pendidik menuntun, dan memberi arahan sesuai bakat siswa (Ki Hajar Dewantara,2013). Kategori Materi Implementasi merdeka belajar yaitu permainan kosakata dengan gambar, permainan gambar dengan suara (audio), permainan pembelajaran bertahap, video edukasi. Tujuannya supaya siswa lebih senang, antusias, dan selalu ingin belajar terus menerus. Kategori pengukuran kemampuan siswa adalah Jumlah total 62 (100 %) siswa tingkat II pemahaman siswa tidak begitu pintar hanya 8 (12.92 %) siswa, sangat pintar 54 (87.09%) siswa. Tingkat pemahaman siswa yaitu: advance 53(85.48 %) siswa, intermediate 6 (9.67%), middle 2 (3.22 %) siswa, dan low 1(1.6%) siswa. Langkah implementasi penggunaan mobile phone terhadap siswa merdeka belajar adalah pembelajaran kolaborasi terbuka dan memberikan kelonggaran kepada siswa agar tumbuh meneurut khendaknya sendiri sendiri seperti tidak ada unsur paksaan dalam belajar, diberi kebebasan dalam memilih kesukaannya dan mendukung semangat dalam menjalani proses belajar siswa (Ki Hajar Dewantara, 2013). Pengaruh merdeka belajar melalui mobile phone adalah meningkatnya intelektual siswa, kecemerlangan berpikir, progresif, berani berbicara, berbahasa yang benar, kreatif, adaptif, optimis, selalu mencoba hal-hal baru,proaktif serta bertanggung jawab.

**Kata Kunci:** Penggunaan Mobile Phone, Pengembangan Pengetahuan, Merdeka belajar.

**Abstract:** *The role of technology use is very important especially the use of mobile phone as an implementation of independent learning students. This research entitle the use of mobile phone as implementation of Independent learning towards kindergarten students of ABA AL-Furqon. This method of research is a kualitatif research. This research focused on developing knowledge through the technology especially the use of mobile phone toward students' learning. Implementation method of independent earning through mobile phone is stand alone, not dependent on others in the learning process, it can be self-regulate during the learning process but they can be still the educators led, and given direction according to students talents (Ki Hajar Dewantara, 2013). Implementation category independent learning is vocabulary game with pictures,*

*drawing games with sound (audio), gradual learning games, educational videos. The goal is to make students are so happy, enthusiastic, and always want to learn continuously. Category measuring students ' ability is total amount 62 (100%) Grade II students understanding not so smart students only 8 (12.92%) Students, very smart 54 (87.09%) Students. Student level of understanding: Advance 53 (85.48%) Students, Intermediate 6 (9.67%), Middle 2 (3.22%) Students, and low 1 (1.6%) Students. The implementation step of mobile phone use of the students independence is open collaboration and provide flexibility to students to grow their own self-order like no element of compulsion in learning, given freedom to choose its favorite and support the spirit of studying the students (Ki Hajar Dewantara, 2013). The influence of independent learning through mobile phone is the increase of intellectual students, the brilliance of thinking, progressive, courageous speech, speaking right, creative, adaptive, optimistic, always try new things, proactive, and responsible.*

*Keywords: Using Mobile Phone, knowledge development, Independent learning.*

### **Pendahuluan**

Pada Masa kini, hampir semua siswa mengenal teknologi dengan mengikuti perkembangan zaman yang selalu berubah dengan sangat cepat. Para siswa telah mengenal teknologi serba canggih seperti contohnya: Laptop, tablet, gadget, mobile phone dan lain-lain. Maksudnya agar supaya para siswa dapat melihat perubahan zaman dan mengikuti waktunya. Oleh sebab itu, kecanggihan sarana teknologi yang selalu memiliki perubahan setiap waktu, setiap saat, baik itu mereka menggunakannya secara positif ataupun negative dengan terus menerus (A.Suarez dan M.Specht, 2018). Maka itulah membuat para siswa kecanduan untuk menggunakannya secara-bersama ataupun sendiri.

Melalui konsep-konsep penggunaan mobile phone sebagai implementasi merdeka belajar terhadap siswa dalam mencapai jiwa merdeka belajar maka harus memiliki tujuan seperti membuktikan pengadaan praktik nyata dan pengalaman pembelajaran dikehidupan nyata. Dengan materi yang siswa telah akses secara individu, mencapai kebutuhan-kebutuhan yang dapat menunjang perkembangan pemikiran kritis, kreatif pada siswa serta membentuk karakter layaknya pembelajar yang aktif terus menerus setiap saat.

Mobile Phone memiliki peran penting dalam meningkatkan ketertarikan komunitas pendidikan diiringi perkembangan orientasi pendidikan, keaktifan siswa dalam belajar terutama belajar aktif melalui apliaksi, belajar kosakata Bahasa aplikasi game, serta meningkatkan kepekaan pemahaman kata-kata yang berhubungan dengan gambar yang dapat meningkatkan daya ingat, menanamkan selalu pemikiran kreatif serta kepekaan dalam memahami fungsi penggunaan mobile phone secara professional terhadap siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa perkembangan dan perubahan teknologi yang sangat cepat sehingga pendidik dalam mengedukasikan teknologi seperti penggunaan mobile phone telah memiliki konsep, tujuan serta peran yang dapat meningkatkan

ketertarikan pada komunitas pendidikan dengan pendidikan yang berorientasikan memerdekakan belajar siswa melalui penggunaan mobile phone.

### 1. Konsep Pembelajaran Mobile Phone Terhadap Siswa

Peran guru sangat penting dalam memperkenalkan media pembelajaran berbasis mobile phone yang berhubungan dengan perkembangan pengetahuan, menanamkan pemahaman siswa serta mengembangkan kepekaan dalam memahami objek yang mereka pelajari melalui penggunaan mobile phone.

Berdasarkan tema tersebut bahwa strategi pendidikan berdasarkan pengetahuan yang efektif, dapat menambah perkembangan pengetahuan siswa lebih aktif dan bertanggung jawab yang berlandaskan pendekatan proses pembelajaran berbasis kolaborasi untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi dengan menghubungkan pengetahuan disekolah menggunakan pembelajaran formal dan fenomena dalam kehidupan siswa setiap hari (R.Morales dan S.Bohm, 2015). Pembelajaran berbasis mobile phone dengan menggunakan kosakata Bahasa permainan, prase, ungkapan, rekaman suara yang memiliki hubungan dengan gambar serta yang sesuai dengan situasi kehidupan nyata pada siswa, agar supaya siswa dapat memahami implementasi pembelajaran berdasarkan konteks sekarang (A.Suarez dan Specht,2018). Jadi guru sangat berperan terhadap siswa untuk menumbuhkan ransangan siswa terhadap pembelajaran berbasis mobile phone dengan tujuan untuk meningkatkan dan melibatkan pengetahuan kognitif serta menanamkan pemahaman siswa menjadi kreatif, aktif, innovative, dan progresif dikehidupan nyata.

Tujuan penggunaan pembelajaran berbasis mobile phone pada siswa adalah untuk menambah pengetahuan, mandiri dalam mengakses pembelajaran didalam maupun diluar sekolah, dapat mendemonstrasikan secara mandiri pembelajaran yang diterima, dan memiliki rangsangan pemikiran yang terus berkembang setiap saat (D.H.Griauzde et al,2020). Secara tegas bahwa dinyatakan pada tujuan penggunaan mobile phone secara mandiri pada siswa melalui pegetahuan yang diinginkan sesuai pembelajaran disekolah.

### 2.Langkah-Langkah Implementasi Merdeka Belajar Terhadap Siswa

Untuk meningkatkan pikiran kritis terhadap siswa merupakan sebuah penguatan ideologi serta menambah kepekaan tentang pengetahuan melalui penggunaan pembelajaran berbasis mobile phone terhadap siswa. Beberapa langkah pendidik memiliki peran penting dalam menambah pengetahuan untuk merdeka belajar siswa melalui mobile phone (S.Murthy dan A.B. Kenkre, 2017)

#### 2.1 Pembelajaran Kolaborasi

Tujuan pembelajaran kolaborasi adalah untuk mengundang ide cemerlang daripada siswa di ungkapkan secara terbuka dalam interaksi/proses pembelajaran berlangsung melalui penggunaan mobile phone interaksi aplikasi pembelajaran baik itu siswa membuat grup, individu, dan interaksi langsung dengan pendidik dikelasnya. Peran pendidik dalam hal ini untuk mengontrol perkembangan proses kolaborasi.

#### 2.2 Sarana Pengenalan dan Pemilihan Aplikasi Pembelajaran

---

Guru memberikan langkah pemilihan aplikasi pembelajaran yang pantas dan patut mengembangkan karakter berpikir realistis dengan fenomena alam yang sesuai tuntutan zaman, sesuai rentang kemampuan siswa seperti permainan tata bahasa, gambar serta kosakatanya, permainan angka-angka, menggambar dalam aplikasi, dan pemutaran video edukasi dapat membuat siswa berpikir analisis, realistis, kritis. Karena isi pembelajaran tersebut tujuannya supaya siswa menebak kata, menganalisa, dan menyesuaikan sifat kata dengan gambar yang berhubungan, jawaban manakah yang paling benar (Crompton, et al, 2020).

### 2.3 Metode Pemberian Pembelajaran Bertahap

Dalam proses pembelajaran guru berperan dalam menentukan level materi yang diberikan kepada siswa setiap pertemuan, namun tentu pada satu bidang pengetahuan seperti contoh kosakata Bahasa permainan, maka diberikan tentang kosakata Bahasa permainan bertahap. Tujuan pengajaran tersebut adalah agar siswa dapat diketahui kemampuan dan bakatnya oleh guru, namun guru dapat menginformasikan siswa untuk mengembangkan metode itu didalam maupun diluar sekolah (AL-Mahhadani,2018)

### 2.4 Sistem Desain

Sistem desain ini merupakan langkah untuk menjadikan seseorang berkomunikasi diantara pengguna bahasa tulisan ke bahasa lisan melalui mobile phone dan bukan pengguna bahasa melalui mobile phone, itu menambah pengetahuannya. Maka siswa sebagai pengguna bahasa yang ingin selalu mencoba mengucapkan kosakata baik secara lisan dan cara lainnya; sehingga bahasa lisan itu dapat membantu kemahiran berbahasa dan perkembangan kosakata dengan pemahaman indrawi dan masuk dalam kategori setiap aktivitas siswa (J.Chunkath et al, 2016)

### 2.5 Repeat Mode

Peran Guru dalam proses penggunaan dan pemanfaatan Mobile Phone dengan tujuan untuk menambah pengetahuan siswa maka mereka harus mengulangi dan atau mengingatkan kembali proses, penggunaan, pemanfaatan, materi aplikasi serta tahapan materi, karena untuk mengingatkan proses aktifitas siswa juga dengan berpikir terbuka (N.Nantos et al, 2010). Untuk merangsang pemahaman mendalam baik itu disekolah maupun diluar sekolah; apa yang telah mereka dapatkan, tentu akan mengingatnya terus menerus dimanapun, kapanpun, saat aktivitas mereka, dan akan terus mengingat materi tentang bagaimana praktik aplikasi mobile pada merdeka belajar tersebut (C.Marsh et al,2017). Jadi peran pendidik dalam mendidik siswa agar supaya materi yang telah guru berikan kepada siswanya maka harus mengingatkan kembali materi yang telah diberikan kepada mereka, agar dapat mengikat pengetahuan motorik siswa setiap saat.

## 3. Merdeka Belajar Terhadap Siswa di Era Teknologi

Untuk menuju pada proses pembentukan karakter siswa yang memiliki integritas dan prioritas mempertahankan serta merdeka belajar, maka peran guru dapat membuat siswa berpikir terbuka, hidup merdeka, beradab (mandiri), memiliki wawasan luas terhadap teknologi serba canggih untuk menghadapi era milenial, memenuhi kebutuhan batiniah

melalui pendidik dan mendapatkannya dari segala aspek (Ki Hajar Dewantara, 2013). Pemaknaan kutipan Ki Hajar Dewantara merupakan sangatlah pantas sebagai roda dan motor ilmu pengetahuan di era teknologi yang terjadi saat ini. Rasionalisasi dari kata memerdekakan, wawasan luas, serta memiliki ilmu pengetahuan yang luas; namun anak-anak dan siswa tidak lepas dari asih, asuh, serta system among dalam proses pembelajaran berlangsung. Pendidik memiliki peran dalam mendidik, menuntun, membangun, menasehati, melayani, meberikan, menyayangi, mengayomi, dan membiarkan berpikir terbuka dalam segala hal yang berkaitan dengan pendidikan dari keseluruhan realitas sosialnya (Kemendikbud,2018). Pemaknaan dari penjelasan diatas bahwa diantara pendidik dan siswa harus memiliki ketergantungan, saling bertukar pikiran,memberikan kelonggaran kepada siswa agar tumbuh menurut tabiatnya sendiri,siswa diberi kesempatan berpikir kritis, bertanya, cakap, beriman, merdeka, berwawasan ilmu pengetahuan luas sesuai zaman; namun semua itu tetap dalam tuntunan pendidik (Makaryus, S dan Sri Edi Swasono, 2013).

Oleh sebab itu maksud dan tujuan dari penggunaan mobile phone demi mencapai merdeka belajar yang hubungan dengan kutipan Ki Hajar Dewantara adalah refleksi penulis untuk meraih cita-cita hidup merdeka, mandiri, berwawasan luas, berpikir kritis, kreatif, aktif, inovatif, progresif, memberikan kelonggaran hidup menurut khendak (tidak ketergantungan dengan orang lain, tidak ada paksaan) siswa. Pengetahuan sebagai motorik ketika siswa dalam menghadapi perubahan teknologi sangat cepat di era modern dengan realitas sosial dan bertanggung jawab atas prilaku mandiri siswa.

## **Metode**

Dalam penelitian "Penggunaan Mobile Phone sebagai implementasi merdeka belajar terhadap Siswa Taman Kanak-Kanak ABA Al-Furqon" telah menggunakan metode kualitatif dengan langkah survey, wawancara, klasifikasi data, penggunaan aplikasi dalam meningkatkan pengetahuan siswa, untuk mengukur kemampuan siswa seperti bahasa permainan, pembelajaran bertahap, system desain, repeat mode, interaksi sosial, video edukasi, evaluasi, dan pengembangan model aplikasi pembelajaran bertahap.

Peneliti melakukan penelitian, pengamatan terhadap pendidik dan siswa yang telah melalui proses selama 17 hari dan jumlah siswa 62 siswa, bagaimana penggunaan mobile phone untuk menambah pengetahuan siswa tersebut. Berdasarkan hasil metode sangat menarik, meyenangkan, siswa sangat antusias dalam proses pembelajaran dari hasil pengembangan aplikasi yang berhubungan dengan materi yang sesuai dengan realitas sosial terhadap pendidik dan siswa. Peneliti mengumpulkan bentuk data sebagai berikut;menginformasikan bagaimana penggunaan, aplikasi pada mobile phone, memberitahukan aplikasi pilihan yang dapat meningkatkan berpikir kritis siswa, mengamati tingkat pemahaman siswa dalam penggunaan mobile phone selama proses pembelajaran, kosakata berbasis Bahasa game, game gambar sesuai sifat kosa kata, video edukasi, audio game disertai gambar berhubungan dengan pembelajaran bertahap pada proses penggunaan mobile phone, dan mengontrol seluruh siswa dalam penggunaan mobile phone baik didalam maupun diluar sekolah supaya pendidik lebih mengetahui

pengaruh pada penggunaan mobile phone untuk meningkatkan berpikir kritis dalam memerdekakan pembelajaran.

Penelitian ini focus pada pengembangan pengetahuan, memunculkan rangsangan siswa, menanamkan pemahaman mendalam tentang penggunaan mobile phone untuk mencapai pemahaman tingkat pemahaman siswa terhadap mobile phone. Adapun teknik analisis data terhadap tingkat pemahaman siswa terhadap penggunaan mobile berdasarkan permainan kosa kata dengan gambar, permainan gambar dengan suara kosakata, permainan pembelajaran bertahap. Untuk tingkat pemahaman sebagai alat ukur persentasi siswa terhadap penggunaan mobile phone melalui pembelajaran memiliki kategori yaitu advance, intermediate, middle, and low.

### **Hasil dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian selama 17 hari bahwa data siswa tingkat II dari jumlah 62 (100%) siswa pengguna mobile phone namun tidak semua mahir dalam mengoperasikan dan menggunakan mobile phone secara pintar. Ada beberapa kategori pengukuran kemampuan siswa, penulis temukan dalam menggunakan mobile phone dapat menambah pengetahuan dalam implementasi merdeka belajar terhadap siswa karena pengaruh tuntunan pendidik yaitu pertama, siswa tingkat 2 berjumlah 62 (100%) siswa. Sedangkan yang memahami penggunaan mobile phone tidak begitu pintar hanya 8 (13.92%) siswa tidak begitu pintar dalam memahami penggunaan mobile phone ketika dalam proses pembelajaran, sedangkan 54 (87.09%) siswa itu sangat pintar dalam proses penggunaan mobile phone untuk meningkatkan berpikir kritis terhadap siswa.

Sedangkan proses pembelajaran berdasarkan tingkatan: advance, permainan kosa kata dengan gambar, permainan gambar dengan suara kosakata, permainan pembelajaran bertahap berjumlah 53 (85.48 %) siswa paling pintar, katogori intermediate, 6 (9.67%) siswa yang beranjak ke lebih tinggi, Kategori Middle, 2 (3,22%) siswa, sedangkan kategori low hanya 1 (1,6%) siswa. Dalam proses penggunaan mobile phone untuk meningkatkan pikiran kritis terhadap siswa dalam memerdekakan pembelajaran demi meningkatkan pemikiran intelek dan menjadi siswa beradab, menyenangkan, antusias, semangat, serta hasil yang memuaskan dan sangat baik sesuai harapan pendidik dan orang tua.

Sedangkan yang masih dalam kategori Intermediate, middle, dan low adalah tugas pendidik terus menuntun dan membimbing sehingga mereka dapat hasil yang maksimal. Proses penggunaan mobile phone bertahap dapat meningkatkan pikiran kritis dalam memerdekakan pembelajaran terhadap siswa sangat membahagiakan menyenangkan, semangat, komunikatif, memunculkan rasa ingin tahu atas tuntunan pendidik dan orang tua serta pengaruh positif siswa dapatkan terhadap pemanfaatan teknologi sangat dinikmati setiap saat dalam realitas interaksi sosial saat ini.

Sedangkan dalam proses "Penggunaan Mobile Phone Sebagai Implementasi Merdeka Belajar Terhadap Siswa" Penulis menampilkan materi ajar melalui penggunaan mobile

phone untuk tujuan menambah dan meningkatkan pengetahuan siswa sebagai berikut:  
Pembelajaran Kolaborasi Secara Terbuka

Tujuan dalam pembelajaran kolaborasi ini adalah untuk merangsang, membangkitkan, dan menanamkan pemahaman mendalam tentang penggunaan mobile phone supaya siswa memunculkan berbagai pertanyaan berkaitan dengan manfaat dan kegunaan mobile phone secara kreatif agar siswa secara tidak sadar bahwa dapat meningkatkan pikiran kritisnya. Pengaruh Positif terhadap kolaborasi tersebut: pertama, siswa dapat bersikap intelek sesuai tahapannya, kedua, siswa kreatif dan komunikatif dalam berpikir tentang hal-hal baru, memiliki keberanian dalam berbicara sesuai kapasitasnya, dapat mengatur tata Bahasa saat berbicara ketika berargumentasi, dan Siswa menjadi kreatif, inovatif, adaptif, progresif, kritis, dan berpikir kognitif dan proaktif.

Tabel.1 Data

Data Siswa TK Tingkat 2 Serta Persentasi Kemampuan

Jumlah 62 Siswa	Pengguna Mobile Phone 100%	Siswa Tidak Begitu Pintar 8 (12.92%) siswa	Sis Sangat Pintar 54 (87.09%) siswa
Jumlah	62/100% siswa	8 (12.92 %) siswa	52(87.09 %)

Dari tabel.1 jumlah siswa yang mengalami perubahan dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan siswa dan sangat pintar jauh lebih banyak dibanding siswa tidak begitu pintar. Jadi pengaruh penggunaan mobile phone sebagai implementasi merdeka belajar siswa sangat signifikan khususnya adaptasi, mencermati, memahami, serta mengoperasikan proses pembelajaran berbasis teknologi sangat memiliki minat yang tinggi.

Penggunaan dan Pemilihan Aplikasi Pembelajaran

Aplikasi Pengenalan kosa dengan gambar serta suara

Pertama klik enter

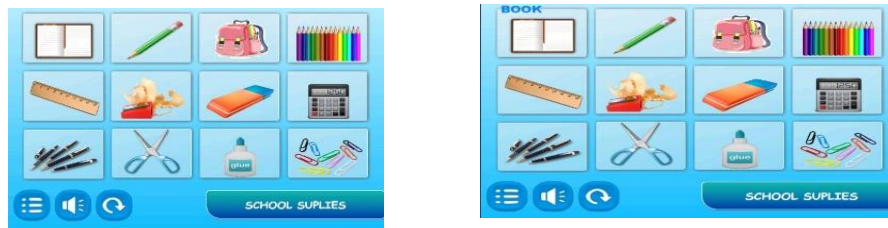


Kedua Klik School Supplies



Ketiga Klik Buku

Keempat Klik Buku Tersebut  
Muncul Tulisan Kosa Kata Buku



Gambar 1.1 Education Kids

Berdasarkan salah satu gambar aplikasi permainan kosa kata dengan gambar diatas dapat dipahami oleh siswa, sebelumnya telah diajarkan oleh pendidik bagaimana penggunaan dan menuntun siswa sesuai adaptasi dan proses peningkatan pembelajaran yang diberikan pendidik disekolah ataupun telah didapat oleh siswa diluar sekolah. Oleh karena itu, siswa semakin banyak bertanya serta menumbuh kembangkan pikiran kritis melalui proses penggunaan dan adaptasi pembelajaran demi memerdekakan nalar intelektual siswa.

a. Pembelajaran bertahap

Pembelajaran bertahap memiliki tujuan untuk menguji pemahaman dan perkembangan implementasi merdeka belajar sebagai tolak ukur sangat penting melakukan peran dalam proses dipegang oleh pmdidik dan siswa.

Gamabar Aplikasi pembelajaran bertahap dan atau level



Petama: Klik warna merah berbentuk panah

Kedua: Klik Grade to guessing kosakata



Ketiga: Klik angka untuk masuk

Keempat: Klik gambar tangan kemudian lakukan swipe.



Langkah untuk mencocokkan jawaban, kosa kata itu menggambar sesuai sifat dan karakter buah yang tertera, jika benar maka lanjut ke pembahasan selanjutnya secara otomatis. Maka kalau sudah habis menjawab level 1-8 dengan benar maka muncullah symbol tanda panah menunjukka level selanjutnya lagi.



Kelima: Klik panah warna hijau jika ingin melanjutkan level selanjutnya, jika tidak maka langsung klik X untuk keluar dari aplikasi tersebut.

Gambar 1.2 English Grammar and Vocabulary

Tabel.2 Ranking, Siswa dan Persen

Ranking, Jumlah Siswa TK Tingkat 2, dan Persen (%) Memahami Penggunaan Mobile Phone dalam Proses Meningkatkan Pikiran Kritis Terhadap Siswa			
Rangking	Jumlah Siswa	Persen %	Materi
Advance	53	85.48%	Kosa Kata Permainan Dengan Gambar
Intermediate	6	9.67 %	
Middle	2	3.22%	Permainan Gambar Dengan suara
Low	1	1.6%	Permainan Bertahap/ level, video edukasi
Total	62	100 %	Sub-sub Materi Pembelajaran

Berdasarkan tabel diatas telah dijelaskan tentang analisis tingkat kemampuan siswa dalam penggunaan mobile phone sebagai implementasi merdeka belajar terhadap siswa. Tabel diatas berdasarkan tingkatannya adalah advance berjumlah 53 (85.48 %) siswa dalam mengusai kosakata permainan dengan gambar, permainan gambar dengan suara, and permainan aplikasi pembelajaran bertahap. Sedangkan kategori Intermediate berjumlah 6 (9.67%) siswa dari 60 (100%) siswa berusaha memahami secara mendalam, pendalaman materi, penggunaan, dan adapatasi dalam pemebelajaran menuju puncak pemahaman siswa yang sama seperti angka 85.48%. Sedangkan kategori Middle berjumlah 2 (3.22%) merupakan kemampuan pemahaman penggunaan mobile phone untuk menambah dan mengembangkan pengetahuan siswa sangat cukup rendah, tidak jauh berbeda dengan 1 (1.6%) pemahaman proses pembelajaran berbasis mobile phone terhadap merdeka belajar siswa sangat rendah. Meskipun demikian kategori ini

merupakan target pembelajaran untuk meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan itu sangat baik melainkan berusaha untuk menemukan hal baru, namun dapat dipahami siswa dengan mudah dan sangat mudah cerna oleh siswa.

### Kesimpulan

Penulis dapat menyimpulkan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam penggunaan mobile phone sebagai implementasi merdeka belajar siswa hasilnya sangat baik, menyenangkan, semangat, antusias, memberikan kemudahan kepada siswa, membantu siswa lebih cepat memahami objek pembelajaran, merangsang pemahaman, dan selalu memunculkan rasa ingin tahu terhadap siswa tentang penggunaan mobile phone dalam kebebasan belajar sangat baik. Meskipun demikian, siswa, pendidik, dan orang tua dapat menumbuhkan kembangkan keterbukaan, berinteraksi sesuai realitas sosial, beradaptasi sesuai perubahan cepat teknologi, dan berkolaborasi. Sehingga dapat menghasilkan konsep-konsep penggunaan mobile phone, strategi meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan terhadap siswa agar selalu selalu menemukan hal baru, sehingga peran pendidik dan orang tua dapat mengevaluasi anak didik sesuai harapan yang mereka pelajari seperti tahapan proses belajar untuk menuju merdeka belajar dan penilaian sesuai proses yang siswa lakukan.

### Daftar Pustaka

- Sri-Edi Swasono, *KI Hajar Dewantara (Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka) II Kebudayaan*, Cetakan ke. Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa (UST Pres)s, 2013.
- Sri-Edi Swasono, *KI HAJAR DEWANTARA (Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka) I Pendidikan*, Cetakan ke. Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa (UST Pres)s, 2013.
- R. Morales, B. Iglar, S. Böhm, and P. Chitchaipoka, "Context-aware mobile language learning," *Procedia Comput. Sci.*, vol. 56, no. 1, pp. 82–87, 2015.
- Á. Suárez, M. Specht, F. Prinsen, M. Kalz, and S. Ternier, "A review of the types of mobile activities in mobile inquiry-based learning," *Comput. Educ.*, vol. 118, no. November 2017, pp. 38–55, 2018.
- D. H. Griauzde *et al.*, "The influence of social media on child feeding practices and beliefs among Hispanic mothers: A mixed methods study," *Eat. Behav.*, vol. 36, no. November 2019, 2020.
- A. B. Kenkre and S. Murthy, "MIC-O-MAP: a technology-enhanced learning environment for developing micro-macro thinking skills," *Res. Pract. Technol. Enhanc. Learn.*, vol. 12, no. 1, 2017.
- M. L. Bernacki, J. A. Greene, and H. Crompton, "Mobile technology, learning, and achievement: Advances in understanding and measuring the role of mobile

- technology in education,” *Contemp. Educ. Psychol.*, vol. 60, no. November 2019, 2020.
- M. A. Al-mashhadani, “The future role of mobile learning and smartphones applications in the Iraqi private universities,” vol. 7, 2018.
- C. U. Amrutha, N. Davis, K. S. Samrutha, N. S. Shilpa, and J. Chunkath, “Improving language acquisition in sensory deficit individuals with mobile application,” *Procedia Technol.*, vol. 24, pp. 1068–1073, 2016.
- L. F. M. G. Pedro, C. M. M. de O. Barbosa, and C. M. das N. Santos, “A critical review of mobile learning integration in formal educational contexts,” *Int. J. Educ. Technol. High. Educ.*, vol. 15, no. 1, 2018.
- L. A. Schindler, G. J. Burkholder, O. A. Morad, and C. Marsh, “Computer-based technology and student engagement: a critical review of the literature,” *Int. J. Educ. Technol. High. Educ.*, vol. 14, no. 1, 2017.
- M. Ki and H. Dewantara, “Tujuan Pembelajaran .... – Taufik- ||152,” no. c, pp. 152–157. Kemendikbud, *Permendikbud 37 tahun 2018*. 2018.