

Pemanfaatan Smartphone Iphone dan Android untuk Akses Informasi Dakwah

Ahsanu Amala Ramadhan
UIN Sunan Ampel Surabaya
rjr40228@gmail.com

ABSTRACT

The use of smartphones among university students has significantly increased, particularly as a primary medium for accessing da'wa information and supporting digital learning. Students of the Communication Science Department at UIN Sunan Ampel Surabaya also rely on smartphones as a tool for digital literacy, through learning applications, educational social media content, and various information platforms. This study aims to compare the utilization of Android- and iPhone-based smartphones in accessing da'wa information. This research employs a qualitative method with a comparative study approach, supported by the Uses and Gratifications theory to explain users' motives and satisfaction in media use. Data were collected through in-depth interviews with students who use Android and iPhone devices, and were analyzed using a descriptive-comparative technique. The findings indicate that both smartphones serve similar educational purposes, yet differ in user orientation and experience. Android users show advantages in terms of flexibility, affordability, and efficiency, while iPhone users benefit from faster access to references, system stability, and integrated features. Challenges identified include lagging and performance decline on Android, as well as overheating and limited storage capacity on iPhone. Overall, smartphone utilization plays a significant role in enhancing independent learning, widening access to da'wa information, and shaping adaptive digital learning practices among university students.

Keywords: *smartphone; android; iPhone; da'wa information; communication students.*

ABSTRAK

Perkembangan penggunaan smartphone di kalangan mahasiswa semakin meningkat, terutama sebagai media utama dalam mengakses informasi dakwah dan mendukung proses pembelajaran digital. Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya juga memanfaatkan smartphone sebagai sarana literasi digital, baik melalui aplikasi pembelajaran, media sosial edukatif, maupun platform pencarian informasi. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan pemanfaatan smartphone berbasis Android dan iPhone dalam mengakses informasi dakwah. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi komparatif, didukung teori *uses and gratifications* untuk menjelaskan motif dan kepuasan penggunaan media. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam kepada mahasiswa pengguna Android dan iPhone, kemudian dianalisis secara deskriptif-komparatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua jenis smartphone dimanfaatkan untuk tujuan serupa, namun terdapat perbedaan dalam orientasi dan pengalaman pengguna. Pengguna Android lebih menonjol dalam hal fleksibilitas, keterjangkauan, dan efisiensi penggunaan, sedangkan pengguna iPhone unggul dalam kecepatan akses referensi, kestabilan sistem, serta integrasi fitur. Kendala yang muncul meliputi *lag* dan penurunan performa pada Android, serta panas dan keterbatasan memori pada iPhone. Secara keseluruhan, pemanfaatan smartphone berkontribusi signifikan dalam mendukung kemandirian belajar, memperluas akses informasi dakwah, serta membentuk pola pembelajaran digital yang adaptif bagi mahasiswa.

Kata kunci : *smartphone; android; iPhone; informasi dakwah; mahasiswa komunikasi.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi komunikasi telah mengalami lompatan besar sejak ditemukannya telepon genggam pertama oleh Martin Cooper pada tahun 1973 (Agung, 2023 : 45). Bersama timnya di Motorola, Cooper menciptakan Motorola DynaTAC 8000X, perangkat komunikasi nirkabel pertama yang dapat digunakan secara komersial. Inovasi ini menandai era baru komunikasi manusia yang tidak lagi terikat pada kabel dan lokasi tertentu. Dari titik itu, dunia menyaksikan transformasi pesat menuju perangkat yang semakin canggih, hingga lahirnya era *smartphone* yang menjadi sarana utama untuk memperoleh dan mengelola informasi dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam perkembangan berikutnya, *smartphone* berevolusi dengan sistem operasi yang beragam. Dua sistem yang paling berpengaruh dan mendominasi pasar global adalah Android dan iOS (*iPhone Operating System*). Android, dikembangkan oleh Google dengan konsep *open source*, memungkinkan banyak produsen untuk mengadaptasi dan memodifikasinya sesuai kebutuhan perangkat (Medikano, Sumartono, Agustina, Aisyah, & Wirawan, 2023 : 34). Sebaliknya, iOS yang dikembangkan oleh Apple bersifat *closed system*, eksklusif untuk perangkat buatan Apple seperti iPhone dan iPad (Navantino, Fahreza, & Rilvani, 2025 : 22). Kedua sistem menawarkan fitur teknologi berbeda yang dapat membentuk perilaku dan preferensi pengguna yang khas dalam memanfaatkan *smartphone*, termasuk dalam konteks dakwah/edukatif.

Dominasi Android di pasar Indonesia menunjukkan bagaimana sistem operasi ini lebih mudah dijangkau oleh masyarakat luas. Berdasarkan data StatCounter Global Stats, hingga tahun 2024 Android menguasai 88,35% pangsa pasar *smartphone* di Indonesia, sementara iOS menempati sekitar 11,56% (Pasona, 2025 :). Persentase ini memperlihatkan perbedaan yang cukup signifikan dalam distribusi pengguna, namun juga menandakan keberadaan ekosistem iPhone yang tetap kuat di kalangan tertentu, terutama pengguna dari segmen ekonomi menengah ke atas atau pengguna yang mengutamakan stabilitas dan keamanan sistem.

Kondisi ini selaras dengan meningkatnya jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia. Pada tahun 2024, jumlah pengguna *smartphone* mencapai 194,26 juta orang, menunjukkan bahwa lebih dari separuh populasi Indonesia telah memiliki akses ke teknologi digital melalui perangkat genggam. Tingginya penetrasi *smartphone* ini mencerminkan pergeseran perilaku komunikasi masyarakat, dari penggunaan perangkat konvensional ke perangkat cerdas yang terhubung ke internet dan berbagai aplikasi digital.

Lebih lanjut, data dari Badan Pusat Statistik (BPS) melalui Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) 2024 menunjukkan bahwa 72,78% penduduk Indonesia telah mengakses internet, naik dari 69,21% pada tahun 2023. Angka ini memperlihatkan peningkatan signifikan dalam satu tahun terakhir, menandakan semakin tingginya keterhubungan masyarakat dengan dunia digital. Peningkatan akses internet tersebut juga menjadi indikator kesiapan masyarakat dalam menghadapi era transformasi digital, di mana akses terhadap informasi dan pengetahuan dapat dilakukan secara lebih cepat, luas, dan fleksibel melalui perangkat *smartphone* (Situmorang, 2025 : 2165).

Smartphone kini telah menjadi media utama bagi mahasiswa untuk mengakses informasi edukatif (Syahputra et al., 2024 : 789). Melalui berbagai aplikasi dan platform seperti Google Scholar, *e-learning*, YouTube Edu, hingga media sosial akademik, mahasiswa dapat memperoleh sumber belajar dengan mudah. Fleksibilitas waktu dan tempat membuat *smartphone* menjadi alat penting bagi mahasiswa untuk mendukung kegiatan akademik, baik dalam mencari referensi, mengikuti kuliah daring, maupun berdiskusi secara virtual. Peran ini menjadikan *smartphone* sebagai bagian integral dari gaya belajar generasi digital saat ini.

Namun, di balik manfaatnya, muncul pertanyaan menarik terkait bagaimana mahasiswa dari latar belakang pengguna *smartphone* yang berbeda antara pengguna iPhone dan Android memanfaatkan perangkat mereka untuk tujuan dakwah/edukatif. Perbedaan sistem operasi, ekosistem aplikasi, serta karakteristik pengguna berpotensi menciptakan variasi dalam cara mereka

mengakses, mengelola, dan menilai informasi edukatif/dakwah. Fenomena inilah yang menjadi isu utama dalam penelitian ini.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menyoroti peran smartphone dalam menunjang informasi edukatif/dakwah. Misalnya, penelitian oleh (Riyanto & Riyanto, 2019 : 17) menunjukkan bahwa mahasiswa memanfaatkan smartphone untuk mencari referensi akademik dan sebagai peningkatan prestasi akademik. Sementara itu, studi oleh (Nurseto, Alwi, & Baroroh, 2019 : 16) menemukan bahwa penggunaan aplikasi edukatif di smartphone mampu meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Akan tetapi, sebagian besar penelitian tersebut belum mengkaji lebih jauh bagaimana perbedaan sistem operasi Android dan iOS mempengaruhi pola dan pengalaman belajar digital mahasiswa.

Celah penelitian ini menjadi relevan karena perbandingan tersebut tidak hanya mencerminkan aspek teknologi, tetapi juga dimensi perilaku pengguna dalam konteks literasi digital dan budaya belajar. Studi komparatif antara pengguna iPhone dan Android dapat mengungkap bagaimana preferensi teknologi berdampak pada cara mahasiswa memanfaatkan sumber daya digital, sekaligus menunjukkan tantangan dan peluang yang muncul dalam penggunaan smartphone sebagai sarana edukatif/dakwah.

Melihat fenomena tersebut, penelitian ini difokuskan untuk menganalisis bentuk pemanfaatan smartphone iPhone dan Android dalam mengakses informasi edukatif/dakwah, mengidentifikasi perbedaan perilaku dan motivasi antara pengguna kedua sistem, serta memahami makna pengalaman mereka dalam proses pembelajaran digital. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan literasi digital mahasiswa dan memperkaya kajian komunikasi pendidikan di era teknologi informasi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi komparatif untuk memahami bagaimana mahasiswa pengguna smartphone iPhone dan Android memanfaatkan perangkat mereka dalam mengakses informasi edukatif. Pendekatan kualitatif dipilih karena memberikan ruang untuk menggali secara mendalam pengalaman, persepsi, dan makna yang muncul dari perilaku pengguna dalam konteks kehidupan akademik mereka (Denok Sunarsi, 2021 : 10). Data diperoleh melalui wawancara dengan mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya yang secara aktif menggunakan smartphone sebagai sarana memperoleh informasi edukatif/dakwah, baik melalui platform pembelajaran, media sosial, maupun situs akademik.

Informan penelitian ditentukan dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan subjek berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan fokus penelitian (Sari, Aprisilia, & Fitriani, 2025 : 539). Analisis data dilakukan dengan menggunakan model Miles dan Huberman (2014) yang meliputi tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjaga keabsahan hasil penelitian, dilakukan triangulasi sumber dengan membandingkan data hasil wawancara dari berbagai informan yang mewakili pengguna kedua sistem operasi. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai perbedaan pola pemanfaatan smartphone iPhone dan Android dalam mendukung aktivitas pembelajaran mahasiswa.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Uses and Gratifications* yang menekankan bahwa individu secara aktif memilih dan memanfaatkan media untuk memenuhi kebutuhannya, seperti kebutuhan informasi, hiburan, interaksi sosial, maupun kebutuhan akademik (Karunia H, Ashri, & Irwansyah, 2021 : 92). Teori ini membantu menjelaskan perbedaan motif, perilaku penggunaan, dan kepuasan yang diperoleh mahasiswa dalam memanfaatkan smartphone berbasis iPhone dan Android untuk mendukung proses pembelajaran digital.

Hasil dan Pembahasan

Bentuk Pemanfaatan Smartphone untuk Akses Informasi Dakwah/Edukatif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya, baik pengguna Android maupun iPhone, memanfaatkan smartphone sebagai sarana utama dalam memperoleh, mengelola, dan mengembangkan informasi dakwah/edukatif. Perangkat ini menjadi alat belajar multifungsi yang mendukung kegiatan akademik, mulai dari mengakses e-learning kampus, mencari referensi ilmiah melalui Google Scholar, membaca jurnal, mengikuti kelas daring, hingga memanfaatkan konten edukatif di media sosial seperti YouTube, Instagram, dan TikTok. Dalam konteks ini, smartphone telah melampaui fungsi dasarnya sebagai alat komunikasi menjadi media pembelajaran yang adaptif dan personal.

Pada kelompok pengguna Android, pemanfaatan cenderung lebih luas dan eksperimental. Fleksibilitas sistem operasi memungkinkan mahasiswa untuk menyesuaikan tampilan, memasang aplikasi pihak ketiga, serta memanfaatkan berbagai platform pembelajaran yang tersedia secara gratis. Hal ini memperlihatkan bahwa faktor aksesibilitas dan efisiensi biaya menjadi pertimbangan utama bagi pengguna Android. Salah satu informan (A1) menuturkan:

“Kalau pakai Android lebih leluasa, misalnya mau download e-book, jurnal, atau aplikasi belajar tambahan itu mudah dan kebanyakan gratis. Jadi nggak perlu biaya banyak buat akses materi.” (A1)

Selain itu, pengguna Android juga lebih sering menggunakan fitur seperti file manager, drive penyimpanan eksternal, dan beragam aplikasi edukatif lokal untuk menunjang aktivitas kuliah. Kemudahan berbagi file antardevais melalui Bluetooth atau aplikasi transfer data mempercepat kolaborasi antarmahasiswa dalam mengerjakan tugas kelompok.

Berbeda dengan itu, kelompok pengguna iPhone lebih menekankan pada kenyamanan, kecepatan, dan stabilitas sistem dalam proses pembelajaran digital. Pengalaman pengguna yang halus (*smooth user experience*) membuat mereka merasa lebih fokus saat mencari dan mempelajari materi. Keamanan sistem dan minimnya gangguan teknis juga dianggap sebagai keunggulan yang meningkatkan efektivitas belajar. Sebagaimana diungkapkan oleh salah satu informan (I1):

“Di iPhone tuh aksesnya cepet dan smooth. Buka link jurnal, cari materi, atau nonton video penjelasan itu jarang ngelag. Jadi lebih enak dipakai belajar.” (I1)

Selain itu, pengguna iPhone cenderung mengandalkan ekosistem Apple yang terintegrasi antarperangkat seperti iCloud, Notes, dan Safari Reading List untuk menyimpan serta mengelola sumber belajar. Fitur tersebut memungkinkan mereka mengorganisasi referensi dengan lebih rapi dan terstruktur. Informan lain menyampaikan:

“Aku sering pakai fitur catatan dan save link di iPhone biar materi kuliah bisa tersimpan rapi dan gampang dicari lagi.” (I3)

Dari hasil temuan tersebut, terlihat bahwa pola pemanfaatan smartphone dipengaruhi oleh karakteristik sistem operasi serta kebutuhan pengguna. Pengguna Android lebih berorientasi pada fleksibilitas dan eksplorasi sumber belajar secara luas, sedangkan pengguna iPhone lebih menonjol dalam aspek stabilitas, kenyamanan, dan keteraturan dalam mengakses serta mengelola informasi.

Secara umum, kedua kelompok pengguna menunjukkan kesamaan dalam hal tujuan pemanfaatan, yaitu untuk mendukung kemandirian belajar, memperluas akses terhadap informasi akademik, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran digital. Smartphone telah menjadi bagian integral dari gaya belajar mahasiswa modern yang menuntut kecepatan, efisiensi, dan kemudahan akses terhadap pengetahuan. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa literasi digital dan pemanfaatan teknologi mobile merupakan faktor penting dalam membentuk pola pembelajaran yang lebih adaptif dan berkelanjutan.

Perbedaan Perilaku dan Motivasi Pengguna dalam Pemanfaatan Smartphone

Meskipun memiliki tujuan yang sama, yaitu menunjang kegiatan akademik dan memperluas akses terhadap informasi edukatif, perilaku serta motivasi mahasiswa dalam memanfaatkan smartphone menunjukkan perbedaan karakter yang cukup jelas antara pengguna Android dan iPhone. Perbedaan ini terletak pada cara berpikir, kebiasaan belajar, dan strategi digital yang mereka bangun untuk mendukung kebutuhan akademiknya.

Pada kelompok pengguna Android, perilaku belajar cenderung didorong oleh orientasi pada efisiensi, eksplorasi, dan kemandirian teknologis. Mereka aktif mencoba berbagai aplikasi produktivitas seperti PDF editor, AI note taker, atau task manager yang tersedia gratis di Google Play Store. Hal ini menunjukkan adanya motivasi untuk meminimalkan biaya dan memaksimalkan fungsi perangkat. Sebagaimana diungkapkan oleh informan (A2):

“Saya pakai banyak aplikasi editing PDF dan AI note taker yang gratisan di Android. Jadi ngerjain tugas lebih cepat tanpa harus bayar.” (A2)

Selain itu, fitur split screen dan kemampuan multitasking menjadi faktor penting dalam menunjang pola belajar yang dinamis. Mahasiswa dapat membuka dua aplikasi sekaligus, misalnya menonton video pembelajaran sambil mencatat poin penting tanpa hambatan berarti. Hal ini menggambarkan bahwa pengguna Android memiliki kecenderungan untuk mengoptimalkan fleksibilitas sistem dalam mendukung proses belajar yang cepat dan serba simultan. Seperti disampaikan oleh informan (A4):

“Saya sering split screen, satu layar buat nonton penjelasan materi, satu lagi buat nyatat atau buka PPT. Android fleksibel banget buat multitasking.” (A4)

Sementara itu, perilaku dan motivasi pada pengguna iPhone menunjukkan kecenderungan yang lebih berorientasi pada efektivitas, keteraturan, dan kenyamanan pengalaman belajar. Sistem iOS yang stabil, minim gangguan teknis, serta terintegrasi antar aplikasi dianggap mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih fokus dan efisien. Mahasiswa pengguna iPhone cenderung memprioritaskan user experience yang rapi, cepat, dan bebas distraksi. Sebagaimana diungkapkan oleh informan (I2):

“Saya pakai iPhone karena fiturnya simpel dan terintegrasi. Aplikasi belajar, file, dan catatan nyambung semua. Jadi lebih cepat kalau butuh materi.” (I2)

Keteraturan dalam mengelola data dan kenyamanan dalam navigasi aplikasi menjadi bentuk perilaku khas pengguna iPhone. Motivasi mereka lebih bersifat instrumental, yakni menjadikan perangkat sebagai alat yang efisien untuk mencapai hasil belajar optimal, bukan sekadar untuk eksplorasi fitur.

Hal tersebut dapat membuktikan bahwa mahasiswa pengguna Android cenderung menunjukkan motivasi berbasis kreativitas dan efisiensi biaya, sedangkan mahasiswa pengguna iPhone memiliki motivasi berbasis kenyamanan dan konsistensi sistem. Perbedaan ini mencerminkan dua pendekatan dalam literasi digital mahasiswa: satu yang berfokus pada kemampuan adaptif dan improvisatif terhadap teknologi terbuka (Android), dan satu lagi yang menekankan pada kestabilan serta efektivitas dalam sistem yang tertutup dan terintegrasi (iPhone). Kedua pola ini sama-sama mendukung pembentukan gaya belajar digital yang mandiri, namun dengan karakter dan preferensi teknologi yang berbeda.

Pengalaman Penggunaan dalam Pembelajaran Digital

Pemanfaatan smartphone juga turut membentuk pengalaman belajar digital (digital learning experience) mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya. Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar informan mengaku bahwa kehadiran smartphone memberikan

fleksibilitas, efisiensi, dan kemudahan adaptasi terhadap berbagai situasi belajar. Mahasiswa dapat menyesuaikan waktu, tempat, dan cara belajar sesuai dengan ritme aktivitas harian mereka. Hal ini menegaskan bahwa smartphone berperan penting dalam mendukung munculnya pola belajar mandiri (self-directed learning) di kalangan mahasiswa.

Informan pengguna Android (A3) menuturkan:

“Belajar jadi lebih fleksibel, bisa kapan aja dan di mana aja. Misalnya lagi di perjalanan pun masih bisa cari materi.” (A3)

Fleksibilitas tersebut menjadi aspek yang paling dirasakan oleh mahasiswa Android. Mereka sering memanfaatkan waktu sela seperti di transportasi umum, ruang tunggu, atau sela-sela kuliah untuk membaca jurnal, menonton penjelasan materi di YouTube, atau berdiskusi di grup belajar online. Karakteristik terbuka Android juga memungkinkan pengguna menyesuaikan berbagai aplikasi pembelajaran sesuai preferensi masing-masing, sehingga pengalaman belajar terasa lebih personal dan variatif.

Sementara itu, pengguna iPhone lebih menekankan pada kualitas dan kestabilan pengalaman belajar digital. Sistem iOS yang stabil dan minim error dianggap mampu menciptakan suasana belajar yang lebih fokus dan bebas distraksi. Keandalan dalam membuka aplikasi pembelajaran atau menavigasi materi membuat pengguna iPhone merasa lebih nyaman dalam menjalani proses akademik secara digital. Sebagaimana disampaikan oleh informan (I4):

“Karena sistemnya stabil, saya jadi lebih fokus waktu belajar. Jarang gangguan dari error aplikasi.” (I4)

Pengalaman belajar yang minim gangguan ini dapat meningkatkan fokus kognitif dan keterlibatan emosional mahasiswa terhadap materi. Mereka merasa lebih tenang dan terkontrol saat menggunakan perangkat yang responsif dan terorganisir.

Menariknya, kedua kelompok pengguna juga mengembangkan strategi belajar kreatif melalui fitur-fitur yang ada pada smartphone mereka. Fitur seperti voice note, screen recording, notepad, hingga mode audio digunakan untuk menyesuaikan gaya belajar masing-masing individu. Beberapa mahasiswa memanfaatkan screen recorder untuk merekam penjelasan video, sementara lainnya menggunakan voice note untuk mencatat ide atau ringkasan saat dalam perjalanan. Informan pengguna Android (A5) mengaku:

“Kalau ada penjelasan di YouTube, aku rekam pakai screen recorder biar bisa ditonton ulang saat belajar.” (A5)

Temuan ini memperlihatkan bahwa smartphone telah menjadi alat personalisasi belajar (personal learning device) yang memungkinkan mahasiswa membangun pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan, minat, dan gaya kognitif mereka. Selain itu, kemampuan mengombinasikan berbagai format media (teks, audio, video, dan catatan digital) memperkuat dimensi multimodal learning, di mana mahasiswa dapat mengolah informasi melalui lebih dari satu saluran sensorik. Penggunaan smartphone juga membentuk interaksi sosial digital dalam pembelajaran. Mahasiswa kerap bergabung dalam grup diskusi daring di WhatsApp, Telegram, atau Google Classroom, di mana mereka berbagi materi, bertanya, dan saling memberi umpan balik secara cepat. Proses ini memperluas pengalaman belajar menjadi kolaboratif dan tidak terbatas ruang kelas formal.

Dengan demikian, dapat dilihat bahwa pengalaman penggunaan smartphone dalam pembelajaran digital bersifat adaptif, multimodal, dan kontekstual. Android memberikan ruang bagi mahasiswa untuk belajar secara fleksibel, terbuka, dan berbasis eksplorasi, sedangkan iPhone menawarkan stabilitas dan pengalaman belajar yang konsisten serta minim hambatan teknis. Kedua pengalaman ini sama-sama berkontribusi pada pembentukan gaya belajar digital mahasiswa yang mandiri, interaktif, dan relevan dengan tuntutan era pendidikan berbasis teknologi.

Kendala dan Tantangan Penggunaan

Meskipun smartphone telah menghadirkan kemudahan luar biasa dalam proses pembelajaran digital, penggunaannya tidak lepas dari berbagai kendala yang bersifat teknis maupun non-teknis. Dalam konteks mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya, tantangan yang muncul tidak hanya terkait performa perangkat, tetapi juga berkaitan dengan disiplin digital, ketergantungan teknologi, dan hambatan sosial-ekonomi dalam pemanfaatannya.

Pada kelompok pengguna Android, permasalahan utama masih berkisar pada keterbatasan kapasitas dan stabilitas sistem. Banyak mahasiswa mengeluhkan performa ponsel yang menurun ketika penyimpanan hampir penuh atau ketika terlalu banyak aplikasi pembelajaran terpasang. Kondisi tersebut menghambat kelancaran aktivitas belajar daring seperti mengikuti kelas Zoom atau mengakses Google Classroom. Sebagaimana disampaikan oleh informan (A6):

“Kalau memorinya udah mau penuh, HP jadi lemot banget. Aplikasi belajar suka nutup sendiri.” (A6)

Selain itu, banyaknya aplikasi gratis yang disertai iklan menjadi gangguan tersendiri bagi pengguna Android. Gangguan visual dan audio dari iklan dapat mengurangi fokus belajar dan memunculkan rasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Informan (A7) menyampaikan:

“Karena banyak aplikasi gratisan, kadang kebanyakan iklan dan ganggu banget waktu belajar.” (A7)

Fenomena ini menggambarkan paradoks teknologi: di satu sisi Android memberi kebebasan akses terhadap berbagai aplikasi, namun di sisi lain justru membuka ruang distraksi dan penurunan kenyamanan belajar. Berbeda dengan itu, pengguna iPhone menghadapi tantangan yang bersifat lebih sistemik dan ekonomis. Daya tahan baterai yang cepat menurun saat mengikuti kelas daring, serta potensi perangkat menjadi panas (*overheating*), menjadi keluhan yang paling sering ditemukan. Informan (I5) menyatakan:

“Kalau pakai Zoom lama, iPhone cepat panas dan baterainya boros. Jadi kurang nyaman kalau kelas online lama.” (I5)

Keterbatasan kapasitas penyimpanan iPhone juga menjadi masalah tersendiri, terutama bagi mahasiswa yang sering mengunduh video kuliah atau menyimpan file berukuran besar. Selain itu, sebagian aplikasi pembelajaran dan produktivitas di App Store bersifat berbayar, sehingga pengguna sering kali harus menimbang antara kenyamanan belajar dan efisiensi biaya. Seperti diungkapkan oleh informan (I6):

“Banyak aplikasi penunjang yang berbayar di iPhone. Kadang jadi mikir dua kali mau download.” (I6)

Namun, di luar persoalan teknis, penelitian ini juga menemukan adanya tantangan perilaku dan psikologis yang muncul akibat intensitas penggunaan smartphone. Mahasiswa kerap mengalami kelelahan digital (*digital fatigue*) akibat terlalu lama menatap layar, serta kesulitan mengatur waktu karena godaan notifikasi media sosial yang muncul di tengah aktivitas belajar. Beberapa informan bahkan mengaku kehilangan fokus karena berpindah dari aplikasi belajar ke aplikasi hiburan tanpa sadar. Hal ini menunjukkan bahwa distraksi digital menjadi kendala yang tidak kalah serius dibandingkan masalah teknis perangkat.

Selain itu, muncul pula tantangan ketimpangan akses teknologi. Tidak semua mahasiswa memiliki kemampuan ekonomi untuk membeli perangkat dengan spesifikasi tinggi atau kapasitas besar. Akibatnya, ada perbedaan kenyamanan belajar antara mahasiswa yang menggunakan smartphone kelas menengah ke atas dengan mereka yang memakai perangkat dengan performa terbatas. Situasi ini secara tidak langsung menciptakan bentuk baru dari kesenjangan digital (*digital divide*) di lingkungan pendidikan tinggi.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa kendala dan tantangan dalam penggunaan smartphone juga melibatkan aspek ekonomi, kebiasaan digital, dan pengelolaan fokus belajar. Pengguna Android lebih banyak menghadapi masalah teknis seperti kapasitas dan iklan, sedangkan pengguna iPhone dihadapkan pada isu daya tahan dan biaya aplikasi. Di sisi lain, keduanya sama-sama menghadapi tantangan dalam menjaga keseimbangan antara manfaat teknologi dan potensi distraksi yang ditimbulkannya. Dengan demikian, literasi digital dan manajemen waktu menjadi kunci utama agar smartphone benar-benar berfungsi sebagai alat pembelajaran yang produktif, bukan sumber gangguan yang menghambat efektivitas belajar.

Analisis

Teori Uses and Gratifications (U&G) merupakan salah satu pendekatan klasik dalam studi komunikasi massa yang menempatkan khalayak sebagai pihak yang aktif, rasional, dan memiliki tujuan dalam menggunakan media. Menurut Katz, Blumler, dan Gurevitch, teori ini berangkat dari asumsi bahwa individu tidak secara pasif menerima pengaruh media, melainkan secara sadar memilih media tertentu untuk memenuhi kebutuhan dan kepentingannya (Musfialdy & Anggraini, 2020 : 30). Dalam penelitian ini, mahasiswa sebagai pengguna smartphone menampilkan perilaku selektif dalam memanfaatkan teknologi digital untuk kepentingan belajar dan pengembangan diri akademik, termasuk mengakses informasi dakwah.

Asumsi pertama menyatakan bahwa khalayak dianggap aktif. Dalam hal ini, mahasiswa menjadi pengguna pasif dari perangkat Android atau iPhone, sekaligus secara aktif mengarahkan perilaku penggunaannya untuk tujuan tertentu, seperti mencari referensi ilmiah, mengikuti kelas daring, atau memperdalam materi kuliah. Aktivitas tersebut menunjukkan bentuk agency mahasiswa dalam menentukan bagaimana media digunakan untuk memenuhi kebutuhan edukatif. Perbedaan antara pengguna Android dan iPhone memperlihatkan variasi dalam bentuk keaktifan ini. Android cenderung memunculkan eksplorasi luas terhadap fitur dan aplikasi gratis, sedangkan iPhone menumbuhkan pola penggunaan yang lebih fokus dan terstruktur.

Aktivitas tersebut juga menandakan bahwa mahasiswa memiliki kesadaran terhadap manfaat yang bisa diperoleh dari teknologi yang digunakan. Misalnya, pengguna Android memanfaatkan fleksibilitas sistem untuk mengunduh aplikasi pembelajaran tambahan, sementara pengguna iPhone mengoptimalkan integrasi antar-aplikasi untuk menjaga keteraturan belajar. Dalam pandangan teori U&G, tindakan semacam ini menunjukkan adanya kemampuan khalayak untuk menyesuaikan media dengan motifnya, bukan sebaliknya (Karman, 2014). Media hanyalah alat, sedangkan individu yang mengatur arah penggunaan berdasarkan kebutuhan personal dan akademiknya.

Asumsi kedua menegaskan bahwa terdapat inisiatif dari individu dalam proses komunikasi massa untuk menghubungkan kebutuhan dengan pemilihan media. Dalam penelitian ini, mahasiswa menunjukkan inisiatif yang kuat untuk memanfaatkan smartphone sesuai kebutuhan belajar mereka. Misalnya, beberapa mahasiswa secara sadar memilih aplikasi tertentu seperti Google Scholar, Mendeley, atau YouTube Education sebagai sumber utama informasi akademik. Tindakan ini menggambarkan kesadaran reflektif bahwa media digital dapat menjadi jembatan antara kebutuhan pengetahuan dan ketersediaan sumber belajar.

Inisiatif tersebut juga tampak pada cara mahasiswa membangun rutinitas belajar berbasis smartphone. Mereka tidak menunggu informasi datang, tetapi secara aktif mencari, menyeleksi, dan mengorganisasi materi sesuai jadwal pribadi. Ini sesuai dengan karakteristik khalayak aktif dalam teori U&G, yang mengarahkan penggunaan media bukan karena dorongan eksternal semata, melainkan karena motivasi internal untuk mencapai kepuasan tertentu (Pattiselanno, Pinandito, & Mursityo, 2023 : 7). Dalam hal ini, kepuasan kognitif berupa pengetahuan dan pemahaman materi kuliah.

Asumsi ketiga dalam teori ini menyatakan bahwa media massa bersaing dengan berbagai sumber lain untuk memuaskan kebutuhan khalayak. Dalam konteks pembelajaran digital,

smartphone tidak berdiri sendiri sebagai satu-satunya sarana memperoleh informasi edukatif. Mahasiswa masih memiliki alternatif seperti laptop, buku fisik, dan diskusi kelompok. Namun, keunggulan smartphone dalam hal mobilitas, efisiensi waktu, dan akses cepat menjadikannya pilihan dominan. Artinya, smartphone telah memenangkan “kompetisi media” di kalangan mahasiswa sebagai media utama pemenuhan kebutuhan edukatif sehari-hari.

Dominasi tersebut dapat dijelaskan melalui tiga bentuk gratifikasi utama: gratifikasi kognitif, yaitu memperoleh pengetahuan baru; gratifikasi afektif, yaitu rasa puas dan senang saat belajar; serta gratifikasi integratif, yaitu peningkatan status diri dan kemampuan akademik. Baik pengguna Android maupun iPhone merasakan ketiganya, meski dalam kadar yang berbeda. Android memberi gratifikasi pada aspek efisiensi dan eksplorasi sumber, sedangkan iPhone memberi gratifikasi pada aspek kenyamanan dan kestabilan pengalaman belajar.

Asumsi keempat menyatakan bahwa tujuan pemilihan media dapat disimpulkan dari alasan yang diberikan oleh khalayak. Artinya, mahasiswa cukup sadar terhadap motif penggunaan mereka dan mampu menjelaskannya secara terbuka. Hal ini tampak dari hasil wawancara, di mana sebagian besar informan menyebut alasan penggunaan smartphone untuk “mencari referensi kuliah,” “mendukung tugas,” atau “mengikuti kelas daring.” Kesadaran terhadap motif ini menunjukkan bahwa perilaku media mahasiswa bersifat reflektif, bukan impulsif. Mereka memahami hubungan antara kebutuhan dan media yang dipilih untuk memenuhinya.

Menariknya, tingkat kesadaran ini juga berpengaruh terhadap cara mahasiswa mengatur waktu dan strategi belajar digital. Pengguna iPhone, misalnya, lebih sering menekankan efisiensi dan kenyamanan agar proses belajar tidak terganggu, sedangkan pengguna Android lebih fokus pada upaya memaksimalkan fitur gratis untuk efisiensi biaya. Kedua kelompok sama-sama memiliki orientasi sadar terhadap hasil belajar yang diharapkan menggambarkan bagaimana teori U&G bekerja pada tataran mikro perilaku individu dalam konteks teknologi modern.

Mahasiswa juga menunjukkan kesadaran akan potensi hambatan dari media yang digunakan. Misalnya, mereka mengetahui bahwa iklan di aplikasi Android atau keterbatasan memori di iPhone dapat mengganggu fokus belajar. Namun, kesadaran ini tidak membuat mereka berhenti menggunakan media, melainkan mendorong mereka mencari cara adaptif untuk mengatasinya seperti menggunakan aplikasi ringan, menghapus file lama, atau memanfaatkan penyimpanan awan. Hal ini memperkuat pandangan U&G bahwa khalayak tidak hanya aktif dalam memilih media, tetapi juga aktif dalam mengelola hambatan media untuk tetap mencapai gratifikasi yang diinginkan.

Asumsi kelima teori U&G menegaskan bahwa penilaian terhadap nilai budaya atau isi media harus mempertimbangkan orientasi khalayak terlebih dahulu. Dalam penelitian ini, nilai edukatif dari penggunaan smartphone tidak bisa dinilai hanya dari jenis perangkat atau aplikasinya, tetapi dari bagaimana mahasiswa mengorientasikan penggunaannya. Bagi sebagian mahasiswa, membuka media sosial seperti TikTok atau Instagram bukan sekadar hiburan, melainkan juga sumber konten edukatif dan inspiratif. Dengan kata lain, makna edukatif tidak melekat pada medianya, melainkan dibentuk oleh perilaku dan orientasi pengguna.

Orientasi tersebut menunjukkan bahwa khalayak berperan sebagai pengonstruksi makna media. Mahasiswa dapat men-transformasikan media hiburan menjadi sumber belajar, sesuai dengan kebutuhan dan konteksnya. Inilah kekuatan utama teori U&G: ia menempatkan individu sebagai subjek yang memberi makna terhadap penggunaan media, bukan objek yang terpengaruh olehnya (Karunia H et al., 2021 : 92). Dalam kasus ini, mahasiswa berhasil menjadikan smartphone bukan sekadar alat konsumsi digital, melainkan sarana pembentukan literasi dan kompetensi akademik.

Jika dilihat lebih luas, teori U&G juga dapat menjelaskan munculnya perbedaan gratifikasi antar kelompok pengguna. Pengguna Android mendapatkan kepuasan dari aksesibilitas dan kebebasan modifikasi, sedangkan pengguna iPhone merasakan kepuasan dari kestabilan sistem dan keseragaman pengalaman. Perbedaan ini tidak berarti salah satu lebih unggul, melainkan mencerminkan variasi motif dan orientasi belajar di kalangan mahasiswa. Dengan demikian, teori

ini menegaskan bahwa kepuasan media bersifat subjektif dan kontekstual, tergantung pada persepsi, kebutuhan, dan ekspektasi pengguna.

Selain itu, teori U&G juga membantu menjelaskan bagaimana motivasi awal dapat berkembang menjadi kebiasaan digital yang berkelanjutan (Damanik & Tambotih, 2022 : 1251). Mahasiswa yang semula menggunakan smartphone untuk kebutuhan tugas, lama-kelamaan menjadikannya bagian dari gaya belajar sehari-hari. Hal ini sejalan dengan konsep habitual media use, di mana gratifikasi yang dirasakan secara berulang menciptakan ketergantungan positif terhadap media tertentu. Dalam konteks pendidikan, ketergantungan ini bersifat produktif sejauh diarahkan untuk memperkaya pengalaman belajar dan memperluas wawasan akademik dan informasi dakwah.

Teori Uses and Gratification juga memperlihatkan bahwa kepuasan pengguna tidak bersifat tunggal, melainkan kompleks dan berlapis. Mahasiswa juga merasakan kepuasan sosial dan emosional. Ketika mereka menggunakan Android, kepuasan muncul dari kebebasan eksplorasi, efisiensi biaya, dan kemampuan memodifikasi perangkat sesuai kebutuhan belajar. Sebaliknya, pengguna iPhone lebih merasakan kepuasan dari stabilitas sistem, pengalaman belajar yang terorganisir, serta citra prestisius yang melekat pada penggunaan perangkat tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa gratifikasi yang dicapai mahasiswa bukan hanya tentang pemenuhan fungsi belajar, tetapi juga tentang bagaimana media membantu mereka membangun kenyamanan, identitas, dan efisiensi dalam ekosistem pembelajaran digital.

Secara keseluruhan, teori Uses and Gratifications memberikan kerangka konseptual yang kuat untuk memahami perilaku mahasiswa dalam memanfaatkan smartphone sebagai media pembelajaran dan dakwah. Teori ini menegaskan bahwa pemanfaatan Android dan iPhone bukan sekadar fenomena teknologi, tetapi refleksi dari dinamika kebutuhan, motivasi, dan orientasi belajar digital mahasiswa. Mahasiswa sebagai khalayak aktif mampu memilih, menilai, dan mengadaptasi media sesuai tujuan personal dan akademiknya. Dengan demikian, teori ini tidak hanya menjelaskan mengapa mahasiswa menggunakan smartphone untuk belajar, tetapi juga bagaimana mereka menemukan kepuasan dan makna dari proses belajar digital itu sendiri.

Penutup

Penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya memanfaatkan smartphone Android dan iPhone secara serupa untuk mendukung kegiatan akademik, terutama dalam mengakses informasi dakwah/edukatif, komunikasi pembelajaran, dan pengerjaan tugas. Perbedaan utama terletak pada orientasi pemanfaatannya, di mana Android lebih menonjol dalam fleksibilitas, keterjangkauan, dan kebebasan akses aplikasi, sedangkan iPhone unggul pada stabilitas sistem, kenyamanan, dan kecepatan dalam memperoleh referensi. Secara umum, smartphone memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas dan kemandirian belajar mahasiswa, meskipun masing-masing perangkat memiliki tantangan teknis yang perlu dikelola dengan baik. Temuan ini menegaskan bahwa kemampuan memanfaatkan teknologi secara bijak dan berorientasi pada literasi digital menjadi faktor penting dalam memaksimalkan peran smartphone sebagai media pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Agung, B. (2023). *Ketergantungan Smartphone Faktor—Faktor Penyebab dan Solusi*. GuePedia.
- Damanik, R. R., & Tambotih, J. J. C. (2022). Analisis Penggunaan Media Sosial untuk Pencarian Informasi dan Media Komunikasi Menggunakan Model Uses and Gratification. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(5), 1251. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i5.4814>
- Denok Sunarsi, S. P. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Tangerang: Pascal Book.
- Karman, K. (2014). Riset Penggunaan Media dan Perkembangan Terkini. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 17(1), 93. <https://doi.org/10.31445/jskm.2013.170106>

- Karunia H, H., Ashri, N., & Irwansyah, I. (2021). Fenomena Penggunaan Media Sosial: Studi Pada Teori Uses and Gratification. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 92–104. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.187>
- Medikano, A., Sumartono, R. P., Agustina, T. A., Aisyah, N. A., & Wirawan, R. (2023). Perancangan Aplikasi Android E-Learn Armeta Dengan Pendekatan Metode Waterfall. *Jurnal Sistem Informasi dan Aplikasi (JSIA)*, 1(1), 34–49. <https://doi.org/10.52958/jsia.v1i1.6450>
- Musfialdy, & Anggraini, I. (2020). Kajian dan Sejarah Perkembangan Teori Efek Media. *Jurnal Komunikasi dan Bisnis*, 8(1), 30–42. <https://doi.org/10.46806/jkb.v8i1.639>
- Navantino, F. F., Fahreza, M. F., & Rilvani, E. (2025). Tinjauan Literatur: Perbandingan Sistem Keamanan Pada Aplikasi Android dan IOS. *STORAGE –Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer*, 4(1), 22–28. <https://doi.org/10.55123>
- Nurseto, T., Alwi, A. C., & Baroroh, K. (2019). Efektifitas Mobile Apps pada Metode Mindmap untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Mengurangi Penyalahgunaan Smartphone. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 16(2).
- Pasona, R. A. (2025). *Simak Tren Pengguna Android dan iOS di Indonesia*. GoodStats. Retrieved from <https://data.goodstats.id/statistic/simak-tren-pengguna-android-dan-ios-di-indonesia-UiVeo>
- Pattiselanno, D. H. P., Pinandito, A., & Mursityo, Y. T. (2023). Analisis Uses and Gratifications Mahasiswa dalam Mencari Sumber Pembelajaran di Media Sosial. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(1).
- Riyanto, Z., & Riyanto, Z. (2019). Analisis Perilaku Mahasiswa Sains Dan Teknologi Dalam Penggunaan Smartphone (Gadget) Untuk Meningkatkan Prestasi Akademik. *PERFORMA Media Ilmiah Teknik Industri*, 17(2). <https://doi.org/10.20961/performa.17.2.28802>
- Sari, A. S., Aprisilia, N., & Fitriani, Y. (2025). Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif: Observasi, Wawancara, dan Triangulasi. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(4), 539–545. <https://doi.org/10.31004/irje.v5i4.3011>
- Situmorang, J. R. (2025). Kesiapan Masyarakat Indonesia Hidup Di Era Digital. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5(7), 2165–2176.
- Syahputra, F., Sabrina, E., Elsadin, R. T., Asisah, F., Syahbila, A., & Pradana, R. S. (2024). Penggunaan Mobile Learning Sebagai Media Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal of Citizen Research and Development*, 1(2), 789–793. <https://doi.org/10.57235/jcrd.v1i2.3937>