

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SDN 4 PUYOH

¹Anang Setyawan Jodi*, ²Siti Masfuah, ³Ahmad Bakhruddin

¹²³Prodi Studi PGSD, Universitas Muria Kudus

e-mail: anangjodi17@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine what are the impacts of smartphone use on student learning outcomes at SDN 4 Puyoh. This research was conducted using qualitative methods with case studies. Data discovery and collection was done through observation, interviews, documentation, and other analyses. There were 12 students in class IV, and 5 students will become informants with details of 2 boys and 3 girls. This study uses data analysis for presentation, reduction, and conclusion or verification, where the impact of smartphone uses on students and the impact of smartphone use on student learning outcomes show that: (1) Students in grade IV at SDN 4 Puyoh continue to use smartphones, and they often become disappointed, sad, or even angry. (2) The use of smartphones has an impact on student learning outcomes and smartphone addiction, this is because students prefer to play smartphones rather than studying so that the habit of playing smartphones reduces awareness in learning and student learning outcomes.

Keywords: elementary school students; impact of smartphones; learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja dampak penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa di SDN 4 Puyoh. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan studi kasus. Penemuan dan pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan analisis lainnya. Terdapat 12 siswa di kelas IV, dan 5 siswa akan menjadi informan dengan rincian 2 laki-laki dan 3 perempuan. Penelitian ini menggunakan analisis data untuk penyajian, reduksi, dan kesimpulan atau verifikasi, dimana dampak penggunaan *smartphone* pada siswa dan dampak penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa menunjukkan bahwa: (1) Siswa di kelas IV di SDN 4 Puyoh terus menggunakan *smartphone*, dan mereka sering menjadi kecewa, sedih, atau bahkan marah. (2) Penggunaan *smartphone* berdampak pada hasil belajar siswa dan kecanduan *smartphone* hal ini dikarenakan siswa lebih suka bermain *smartphone* dibanding dengan belajar sehingga kebiasaan bermain *smartphone* tersebut menurunkan kesadaran dalam belajar dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: siswa sekolah dasar; dampak *Smartphone*; hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses mengubah tingkah laku dan pengalaman hidup anak untuk menjadi lebih dewasa dalam pikiran dan sikap. Nurfirdaus & Risnawati (2019)

menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sengaja dan sistematis dengan tujuan membina, memotivasi, membantu, dan membimbing seseorang untuk mengembangkan potensi

yang dimiliki agar mencapai kualitas diri yang lebih baik. Dalam dunia pendidikan, teknologi digunakan sebagai alat dan sarana untuk membantu siswa belajar. Selain itu, teknologi menjadi kebutuhan bagi manusia sebagai alat yang memudahkan proses pencarian dan penyampaian informasi.

Menurut Zulfitria (2018) menyatakan bahwa kemajuan teknologi saat ini memberikan pengaruh besar kepada kehidupan manusia. *Smartphone* adalah salah satu kemajuan teknologi saat ini yang dapat dirasakan oleh semua orang, bukan hanya. Imam, (2019) menyatakan bahwa *smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tinggi dengan fungsi yang menyerupai komputer. *Smartphone* menyediakan fitur canggih seperti surel (serat elektronik), internet, kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*), dan pengyambung VDG. Widya (2020) menyatakan bahwa dampak negatif kecanduan gadget terhadap perilaku anak diantaranya yaitu perilaku emosi, perilaku sosial, perilaku kekerasan atau agresif, perilaku malas atau obesitas, perilaku tidur dan belajar.

Sabrina (2019) berpendapat bahwa bermain gadget dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara menerus bisa membuat anak berkembang menjadi pribadi yang anti sosial. Hal ini terjadi karena anak kurang bersosialisasi dan memiliki waktu yang lebih sedikit untuk berkomunikasi secara langsung karena mereka menghabiskan lebih banyak waktu untuk menikmati gadget sendiri. Meskipun *smartphone* memiliki fitur yang menarik, mereka juga menawarkan fitur seperti suara, ukuran gerak, warna, dan lagu yang tidak dapat ditemukan dalam buku, majalah, atau alat lain. Ekariana *et al*

(2020) menjelaskan beberapa cara atau peran orang tua dalam mengawasi perilaku anak terhadap penggunaan *smartphone* diantaranya; 1) pilih sesuai usia, 2) batasi waktu penggunaan, 3) hindari kecanduan *smartphone* pada anak.

Hidayati (2020) menyatakan bahwa peran orang tua terdiri dari pendidik, pengawas, pendorong, panutan, konselor, dan sebagai teman. Peran orang tua sebagai pendidik diantaranya orang tua memberikan contoh yang baik seperti mengajarkan anak bersosialisasi dengan teman dan keluarga, membarikan bimbingan untuk perkembangan perilaku anak, dan memberikan arahan yang benar agar perilaku anak tidak menyimpang. Iqbal & Mutawakkil (2021) menyatakan bahwa orang tua bertanggung jawab atas semua konten yang ada di *smartphone* anak, seperti bermain game atau mencari informasi, tetapi orang tua membatasi waktu anak menggunakan *smartphone*, dan anak tetap harus berinteraksi dengan dunia sekitar. Penggunaan *smartphone* akan mengurangi hasil belajar siswa. Hal itu yang menghasilkan perubahan tingkah laku secara keseluruhan dalam domain kognitif, efektif, dan psikomotorik, yang dapat diukur melalui tes.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV di SDN 4 Puyoh yang bertempat di Desa Puyoh, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus. Siswa di SDN 4 Puyoh Sebagian besar sudah menggunakan *smartphone*. Dengan menggunakan metode kualitatif, penelitian ini mengumpulkan data dan menemukannya dalam bentuk kata-kata dan gambar. Data yang dikumpulkan berasal dari dokumentasi, catatan observasi, catatan

wawancara, dan sumber lain. Gunawan (2013) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang masalah manusia dan sosial. Moleong (2014) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan Bahasa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus, di mana fokus penelitian adalah subjek yang akan diteliti. Assyakurrohim (2022) menyatakan bahwa penelitian studi kasus merupakan penelitian yang dilakukan terhadap objek yang disebut sebagai kasus, yang dilakukan secara seutuhnya, menyeluruh dan mendalam dengan menggunakan berbagai sumber data. Dalam penelitian ini peneliti terjun langsung ke lapangan untuk melakukan pendataan, mengolah data, dan menganalisis data. Adapun rancangan penelitian sebagai berikut:

- 1) Melihat kondisi di lapangan dengan melakukan observasi kepada beberapa siswa dan guru untuk mengetahui situasi yang ada di sekolah.
- 2) Mengumpulkan data dari informan, pada tahap ini peneliti memperoleh data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.
- 3) Menganalisis data yang sudah didapat dari proses pengumpulan data. Data yang terkumpul akan di reduksi, disajikan, dan disimpulkan, kemudian di verifikasi.
- 4) Menyimpulkan hasil penelitian, pada tahap ini dilakukan penyimpulan data yang telah dianalisis, sehingga peneliti memperoleh hasil penelitian.

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan sumber data untuk dianalisis melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Terdapat teknik keabsahan data dalam penelitian kualitatif yang digunakan sebagai penguji validitasnya. triangulasi sumber digunakan dalam penelitian ini untuk menguji validitas data yang dikumpulkan melalui wawancara dengan berbagai sumber, termasuk siswa kelas 4 SDN 4 Puyoh, guru kelas 4, dan orangtua siswa. Selanjutnya, metode tersebut dianalisis dan sampai pada kesimpulan. Penelitian ini menggunakan tiga teknik analisis data: reduksi (*data reduction*), penyajian (*data display*), dan verifikasi atau penyimpulan (gambar kesimpulan). Dalam tiga tahap, peneliti berusaha untuk menjelaskan masalah yang diteliti, yaitu bagaimana penggunaan *smartphone* berdampak pada hasil belajar siswa di SDN 4 Puyoh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV di SDN 4 Puyoh Desa Puyoh, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus. Penelitian ini terjadi karena pada masa sekarang banyak anak-anak yang menggunakan *smartphone*. Hal tersebut yang membuat peneliti penasaran dengan dampak penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian dilakukan dengan subyek anak usia sekolah dasar, guru kelas, dan orang tua siswa. Dari hasil analisis awal, peneliti mendapatkan 5 siswa kelas IV di SDN 4 Puyoh yang menggunakan *smartphone* dan hasil wawancara awal dari guru kelas dapat disimpulkan bahwa siswa pengguna *smartphone* tersebut belum memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Hasil penelitian didapat berdasarkan pengumpulan data tentang variabel yang diteliti melalui observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan kepada siswa, orang tuanya serta guru kelas IV di SDN 4 Puyoh, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus. Subyek penelitian yaitu 5 siswa, 5 orang tua dan guru kelas IV SDN 4 Puyoh, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus. Walaupun mempunyai dampak positif dalam bidang pendidikan dan komunikasi, penggunaan *smartphone* yang berlebihan bagi anak juga mengakibatkan dampak negatif, diantaranya dapat mengganggu kesehatan, intelektual dan emosional anak tidak berkembang dengan maksimal, dan dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Widya (2020) menyatakan bahwa dampak negatif kecanduan gadget terhadap perilaku anak diantaranya yaitu perilaku emosi, perilaku sosial, perilaku kekerasan atau agresif, perilaku malas atau obesitas, perilaku tidur dan belajar.

Dampak *smartphone* jika terjadi pada anak usia sekolah dasar dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Menurut Menrisal *et al* (2020) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Banyak orang tua yang tidak sadar bahwa anaknya kecanduan *smartphone*. Teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam membantu perkembangan anak, tetapi penggunaan *smartphone* pada anak perlu dibatasi dan dilakukan pengawasan sehingga dampak negatif dari penggunaan *smartphone* dapat berkurang dan anak terhindar dari kecanduan *smartphone*. Zulfa & Mujazi (2022) menyatakan bahwa ciri-ciri anak yang kecanduan *smartphone* sebagai berikut.

- 1) Anak menghabiskan besar waktunya untuk bermain *smartphone*.
- 2) Anak mengabaikan dan mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermain *smartphone*.
- 3) Anak mengabaikan teguran dari orang sekitar.

Penggunaan *Smartphone* pada Siswa

Berikut ini merupakan hasil penelitian penggunaan *smartphone* pada siswa.

Siswa HKAS

Terkait penggunaan *smartphone* HKAS menggunakan *smartphone* untuk mengisi waktu gabut, yang di buka biasanya *Tiktok* dan *WhattsApp*, dia tidak begitu sering memeriksa *smartphone*, dia bermain *smartphone* selama 4 jam lebih saat pulang sekolah, dan jika lupa meletakkan *smartphonenya* dia panik dan takut. Cara mengontrol penggunaan *smartphone* dia menyimpan setelah jam yang ditentukan. Hal ini yang dapat menjadikan HKAS belum ada kesadaran dalam mengontrol penggunaan *smartphone* dalam kesehariannya dan HKAS mengalami dampak kecanduan penggunaan *smartphone* tingkat ringan dan jika terus menerus tidak ada kesadaran maka akan membuat keadaan menjadi lebih parah dalam menggunakan *smartphone*.

Siswa MDA

Terkait penggunaan *smartphone* MDA menggunakan *smartphone* karena keren dan asyik, yang di buka biasanya *Game*, *Tiktok*, *WhattsApp* dan *Youtube*. Dia sering memeriksa *smartphone*, dia bermain *smartphone* setiap hari saat pulang sekolah, dan jika lupa meletakkan *smartphonenya* dia takut hilang *smartphonenya*. Cara mengontrol

penggunaan *smartphone* dia menyimpan setelah baterainya habis saja. Hal ini yang dapat menjadikan MDA belum ada kesadaran dalam mengontrol penggunaan *smartphone* dalam kesehariannya dan MDA mengalami dampak kecanduan penggunaan *smartphone* dan kondisi sikapnya menjadi tidak stabil jika terus menerus menggunakan *smartphone*.

Siswa MEA

Terkait penggunaan *smartphone* MEA menggunakan *smartphone* karena menarik dan selalu ada yang baru, yang di buka biasanya *Game*, *Tiktok*, *WhattsApp* dan *Youtube*. Dia sering memeriksa *smartphone*, dia bermain *smartphone* saat pulang sekolah, dan jika lupa meletakkan *smartphonenya* dia takut dimarahi karena *smartphone* milik orang tuanya. Cara mengontrol penggunaan *smartphone* masih dikontrol oleh orang tuanya. Hal ini yang dapat menjadikan MEA belum ada kesadaran dalam mengontrol penggunaan *smartphone* dalam kesehariannya dan MEA mengalami dampak kecanduan penggunaan *smartphone* khususnya dalam bermain game dan kondisi sikapnya menjadi tidak stabil jika terus menerus menggunakan *smartphone*.

Siswa NFS

Terkait penggunaan *smartphone* NFS menggunakan *smartphone* karena asyik dan keren, yang di buka biasanya *Youtube* dan *WhattsApp*, dia sering sekali memeriksa *smartphone*, dia bermain *smartphone* saat pulang sekolah, dan malam hari, jika lupa meletakkan *smartphonenya* dia takut menangis. Cara mengontrol penggunaan *smartphone* masih dikontrol orang tua. Hal ini yang dapat menjadikan NFS belum ada kesadaran dalam mengontrol penggunaan

smartphone dalam kesehariannya dan NFS mengalami dampak kecanduan penggunaan *smartphone* dan kondisi sikapnya menjadi tidak stabil jika terus menerus menggunakan *smartphone*.

Siswa NDS

Terkait penggunaan *smartphone* NDS menggunakan *smartphone* karena asyik dan nyaman, yang di buka biasanya *Tiktok* dan *WhattsApp*, dia sering sekali memeriksa *smartphone*, dia bermain *smartphone* saat pulang sekolah, dan malam hari, jika lupa meletakkan *smartphonenya* dia takut dimarahi orang tuanya. Cara mengontrol penggunaan *smartphone* dikontrol orang tua dan selalu diingatkan untuk tidak membukanya. Hal ini yang dapat menjadikan NDS belum ada kesadaran dalam mengontrol penggunaan *smartphone* dalam kesehariannya dan NDS mengalami dampak kecanduan penggunaan *smartphone* dan kondisi sikapnya menjadi tidak stabil jika terus menerus menggunakan *smartphone*.

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan *smartphone* terhadap siswa di SDN 4 Puyoh, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus bahwa dari 5 subyek yang tidak dapat lepas dari penggunaan *smartphone* dalam kesehariannya. Sikap siswa yang mudah kesal, kecewa, kesepian dan kadang sampai marah jika *smartphone* diambil oleh orangtuanya. Siswa juga menggunakan *smartphone* setiap saat dan penggunaan *smartphone* terhadap siswa sangat mengawatirkan dan tidak dapat lepas dari *smartphone* dalam kesehariannya (Wulandari *et al*, 2021; Zulkifli *et al*, 2022).

Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Hasil Siswa

Berdasarkan hasil penelitian dampak penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa adalah sebagai berikut.

Siswa HKAS

Terkait dampak penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar HKAS dapat disimpulkan bahwa, dia senang saat belajar, saat menghadapi kesulitan belajar dia minta bantuan orang tuanya, waktu untuk dia belajar di malam hari, lama waktu untuk belajarnya kadang sampai 3 jam, waktu dalam bermain *smartphone* dan tidak seimbang, caranya mendapatkan semangat belajar dengan menyenangkan diri sendiri dulu, motivasi belajar dari orang tua ada, dan selalu diingatkan belajar, cara mengontrol hasil belajar dia membagi waktu dalam bermain dan belajar, mengingat materi yang diajarkan, berusaha belajar agar dapat nilai yang bagus. Hal tersebut membuat HKAS menjadi kecanduan *smartphone* dan hasil belajar HKAS sedikit terganggu, belum mendapatkan hasil yang maksimal dan memuaskan.

Siswa MDA

Terkait dampak penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar MDA dapat disimpulkan bahwa, dia senang saat belajar, saat menghadapi kesulitan belajar dia minta bantuan orang tuanya, waktu untuk dia belajar di malam hari, lama waktu untuk belajarnya kadang 1 sampai 2 jam, waktu dalam bermain *smartphone* lebih banyak, caranya mendapatkan semangat belajar dengan bermain *smartphone* dulu, motivasi belajar dari orang tua ada, dan selalu diingatkan belajar, cara mengontrol hasil belajar dia selalu diberi panduan oleh orang tua,

belajar dan berdo'a. Hal tersebut membuat MDA belum ada kesadaran belajar serta menjadi kecanduan *smartphone*, hasil belajar MDA terganggu dan belum mendapatkan hasil yang maksimal dan memuaskan.

Siswa MEA

Terkait dampak penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar MEA dapat disimpulkan bahwa, dia senang saat belajar, saat menghadapi kesulitan belajar dia minta bantuan orang tuanya, waktu untuk dia belajar di malam hari, lama waktu untuk belajarnya kadang sampai 1 jam lebih, waktu dalam bermain *smartphone* lebih banyak, caranya mendapatkan semangat belajar dengan bermain *smartphone* dulu, motivasi belajar dari orang tua ada, cara mengontrol hasil belajar dia belajar dan selalu mengerjakan PR, selalu belajar agar mendapatkan nilai sesuai keinginan. Hal tersebut membuat MEA belum ada kesadaran belajar serta menjadi kecanduan *smartphone*, hasil belajar MEA terganggu dan belum mendapatkan hasil yang maksimal dan memuaskan dari gurunya.

Siswa NFS

Terkait dampak penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar NFS dapat disimpulkan bahwa, dia senang saat belajar, saat menghadapi kesulitan belajar dia sedih dan gelisah, waktu untuk dia belajar di malam hari, lama waktu untuk belajarnya kadang sampai 1-2 jam, waktu dalam bermain *smartphone* dan tidak seimbang tetapi lebih suka main *smartphone*, caranya mendapatkan semangat belajar dengan bernyanyi menggunakan *smartphone* dulu, motivasi belajar dari orang tua ada, dan selalu mendukung dalam belajar, cara

mengontrol hasil belajar dia belajar yang rajin dan patuh kepada orang tua, serta semangat belajar agar mendapatkan nilai yang baik. Hal tersebut membuat NFS belum ada kesadaran belajar serta menjadi kecanduan *smartphone*, hasil belajar terganggu dan belum mendapatkan hasil yang maksimal dan memuaskan.

Siswa NDS

Terkait dampak penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar NDS dapat disimpulkan bahwa, dia senang saat belajar, saat menghadapi kesulitan belajar dia kesal dan minta bantuan orang tuanya, waktu untuk dia belajar di malam hari, lama waktu untuk belajarnya kadang sampai 2 jam lebih, waktu dalam bermain *smartphone* lebih banyak, caranya mendapatkan semangat belajar dengan mengatur jadwal belajar, motivasi belajar dari orang tua ada, dan selalu diingatkan belajar, cara mengontrol hasil belajar dia belajar dan mengingat materinya, membagi waktu dalam bermain dan belajar, mengingat materi yang diajarkan, selalu belajar agar nilainya bagus. Hal tersebut membuat NDS belum ada kesadaran belajar serta menjadi kecanduan *smartphone*, hasil belajar terganggu dan belum mendapatkan hasil yang maksimal dan memuaskan.

Berdasarkan hasil penelitian dampak penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 4 Puyoh, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus didapatkan dengan rendahnya kesadaran belajar dan hasil belajar, karena seringnya bermain *smartphone*. Indikasi rendahnya kesadaran belajar siswa dilihat dari siswa yang belum ada kesadaran dalam belajar dan masih diingatkan oleh orang tua dan lebih banyak intensitas bermain

smartphone dibanding intensitas dalam belajar dan mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Dampak penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa banyak yang negatif, hal ini dikarenakan siswa lebih suka bermain *smartphone* dibanding dengan belajar sehingga kebiasaan bermain *smartphone* tersebut menurunkan kesadaran dalam belajar dan hasil belajar siswa (Salehudin *et al*, 2020; Atmoko *et al*, 2022).

Jadi, didapatkan hasil penelitian penggunaan *smartphone* pada siswa dan dampak penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 4 Puyoh, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus didapatkan data yang terkumpul dari observasi, wawancara dan dokumentasi dengan penjelasan (1) Penggunaan *smartphone* pada siswa kelas IV di SDN 4 Puyoh, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus adalah kondisi siswa tidak dapat lepas dari penggunaan *smartphone* dan sikap siswa sering kecewa, sedih, dan juga sampai marah, (2) Dampak penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 4 Puyoh, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus adalah hasil belajar siswa masih rendah dan siswa mengalami dampak kecanduan *smartphone*.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan dari hasil penelitian yang berjudul “Analisis Dampak Penggunaan *Smartphone* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 4 Puyoh” mendapatkan hasil dari 2 rumusan masalah yang pertama adalah penggunaan *smartphone* pada siswa kelas IV di SDN 4 Puyoh, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus adalah kondisi siswa tidak dapat pas dari penggunaan *smartphone* dan sikap

siswa sering kecewa, sedih, dan juga sampai marah. Dan yang kedua adalah dampak penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 4 Puyoh, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus adalah hasil belajar siswa rendah siswa hal ini dikarenakan siswa lebih suka bermain *smartphone* dibanding dengan belajar sehingga kebiasaan bermain *smartphone* tersebut menurunkan kesadaran dalam belajar dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Assyakurrohim, Dimas & Ikham, Dewa & Sirodj, Rusdy & Afgani, Muhammad. (2022). Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*. 3. 1-9. 10.47709/jpsk.v3i01.1951.
- Atmoko, Sari & Costa, Da & Utami, & Atmoko, A & Sari, Indah & Costa, Augusto & Wahyuni, Eny. (2022). *Smartphone Addiction among Adolescence Students: Its Implication toward Family Communication, Learning Process, and Guidance and Counselling*. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*. 7. 1-9. 10.17977/um001v7i12022p1-9.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hidayati, R. (2020). Peran Orang Tua: Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal Dampak Gadget Pada Masa Golden Age. *Source: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2).
- Imam. (2019). Pengaplikasian *Smartphone* Sebagian Media Komunikasi Interpersonal di Kalangan Pegawai di Kementrian Agama Kabupaten Aceh Barat. *Malaysia: Internasional Journal of Islamic Studies and Social Sciences*, 1(2), 344-369.
- Iqbal, Iqbal & Mutawakkil, Mutawakkil. (2021). Pemanfaatan Internet pada *Smartphone* Sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMK Negeri 5 PALU. *Scolae: Journal of Pedagogy*. 4. 10.56488/scolae.v4i1.85.
- Menrisal, Menrisal & Radyuli, Popi & Sanjaya, Darma & Zuzanti, Zakia & Kunci, Kata & Belajar, Lingkungan & Prasarana, Sarana & Belajar, Dan. (2020). Kontribusi Lingkungan Belajar dan Sarana Prasarana Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK (Studi Kasus Kelas XI IPS SMA PGRI 1 Padang). *Jurnal Paris Langkis*. 2. 15. 10.37304/paris.v1i1.3772.
- Moleong. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Nurfirdaus, N., & Risnawati, R. (2019). Studi tentang pembentukan kebiasaan dan perilaku sosial siswa (Studi Kasus di SDN 1 Windujanten). *Jurnal Lensa Pendas*, 4(1), 36-46.
- Pandia, Ekariana & Nurmasiyah, & Nursamsu,. (2020). Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Sebagai Perangkat Pembelajaran Terhadap Pendidikan Karakter Siswa. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*. 3. 44-50. 10.30743/best.v3i2.2805.
- Sabriana, N. (2019). Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Smart PAUD*, 2(1), 60-66.
- Salehudin, Mohammad & Marniah, & Hariati,. (2020). Siswa SD Menggunakan *Smartphone* dalam Pembelajaran Online. 10.37850/ibtida'.v1i1.155.
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di PAUD Ummul

- Habibah. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29-34.
- Wulandari, Soniya & Umayaroh, Siti & Mahanani, Putri. (2021). Analisis Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone* pada Pembelajaran Daring Ditinjau dari Perilaku Anak Kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*. 1. 456-464. 10.17977/um065v1i62021p456-464.
- Zulfa, Nanda & Mujazi, Mujazi. (2022). Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap konsentrasi belajar siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*. 7. 574. 10.29210/30032126000.
- Zulfitria, Z. (2018). Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan *Smartphone* Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 1(2).
- Zulkifli, Muh & Wahida, Wina & Sendi,. (2022). Dampak Teknologi *Smartphone* di Era Revolusi Industri 4.0 Terhadap Perilaku Siswa. *An-Nahdlah: Jurnal Pendidikan Islam*. 1. 201-212. 10.51806/an-nahdlah.v1i3.29.

