

Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Desrianti¹⁾ *, Wa Ode Reni²⁾, Sulfa³⁾ 

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Halu Oleo-Kendari, Indonesia.

*Corresponding author, E-mail: desrianti068@gmail.com

Diterima: 21 Mei 2024

Direvisi: 10 Juli 2024

Disetujui: 27 Agustus 2024

Dipublikasi: 9 September 2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa dan bagaimana upaya guru dan orang tua siswa di SMP Negeri 2 Sampolawa. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Responden berjumlah 15 orang dan informan berjumlah 6 orang. Teknik Pengumpulan data yang digunakan, yaitu, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak negatif lebih dominan dari pada dampak positif, karena siswa lalai dalam mengerjakan tugas karena asyik bermain game, sehingga motivasi belajarnya turun. Upaya yang dilakukan guru salah satunya menetapkan aturan kepada siswa tentang larangan menggunakan *smartphone* di sekolah tanpa anjuran dari guru mata pelajaran dan memberikan sanksi kepada siswa jika melanggar peraturan. Upaya orang tua siswa dalam mengatasi penggunaan *Smartphone* salah satunya adalah mengontrol serta meningkatkan pengawasan terhadap anak dalam menggunakan *smartphone* ketika berada dirumah.

Kata Kunci: Dampak *Smartphone*, motivasi belajar, siswa

The Impact of Smartphone Use on Students' Learning Motivation

Abstract: This study aims to determine the impact of smartphone use on students' learning motivation and how teachers and parents of students at SMP Negeri 2 Sampolawa try. This type of research is descriptive research using a qualitative approach. There were 15 respondents and 6 informants. Data collection techniques used were observation, interviews and documentation. The data analysis technique in this study used the Miles and Huberman model, namely data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results of this study indicate that the negative impact is more dominant than the positive impact, because students are negligent in doing their assignments because they are busy playing games, so their learning motivation decreases. One of the efforts made by teachers is to set rules for students regarding the prohibition of using smartphones at school without advice from subject teachers and to give sanctions to students if they violate the rules. One of the efforts of parents in overcoming the use of Smartphones is to control and increase supervision of children in using smartphones when at home.

Keyword: Smartphone impact, learning motivation, students

PENDAHULUAN

Di era perkembangan teknologi sekarang ini yang sangat pesat. Teknologi yang ada sekarang semakin hari semakin berkembang dan menjadikan teknologi sebagai salah satu bagian penting bagi kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi tersebut menimbulkan banyak perubahan. Perubahan yang dirasakan hampir di seluruh aspek kehidupan masyarakat baik pada bidang teknologi, ekonomi, pendidikan maupun sosial. Namun yang paling berkembang pesat dan signifikan yaitu di bidang teknologi. Teknologi timbul dengan berbagai jenis fitur dan jenis yang dapat memudahkan masyarakat dalam beraktivitas sehari-hari. Salah satu kemajuan dari teknologi adalah adanya *smartphone*.

Menurut Rosdiana, dkk., (2018) salah satu hal yang membedakan *smartphone* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan. Artinya dari hari ke hari *smartphone* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis mengikuti perkembangan teknologi. Contoh *smartphone* diantaranya *smartphone* seperti *Iphone*, *samsung*, *blackberry* serta *laptop* dan *network* (perpaduan antara komputer *portable* seperti *notebook* dan internet). *Smartphone* digunakan di seluruh kalangan mulai dari golongan tua sampai muda, karena penggunaannya yang mudah untuk dipahami ketika mencari informasi dan praktis.

Teknologi Informasi yang digunakan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran yaitu *smartphone*. *Smartphone* cukup banyak digunakan oleh siswa dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran, dimana *smartphone* merupakan komponen pembantu proses pembelajaran salah satunya yaitu media yang relevan. *Smartphone* sendiri memiliki manfaat seperti alat bantu atau media dalam proses pembelajaran Perwanto, dkk., (2022).

Menurut Asmurti, dkk., (2017) penggunaan *smartphone* telah meluas hingga ke berbagai macam kalangan, tidak hanya digunakan oleh orang dewasa dan orang tua. Akan tetapi sudah meluas hingga ke peserta didik yang kini telah banyak menggunakannya. Menurut Rika (2022) *smartphone* yang serba canggih memudahkan kegiatan belajar, terutama bagi siswa. Siswa bisa mendapatkan semua informasi yang bisa diakses melalui pembelajaran tanpa harus bertemu langsung atau tatap muka.

Smartphone adalah perangkat keras yang bersifat organisatoris, meneruskan nilai-nilai sosial dengan individu atau khalayak mengumpulkan, memproses dan saling mempertukarkan informasi individu dengan khalayak ramai lain. *Smartphone* termaksud sebagai sarana dan prasarana dalam pendidikan yang memudahkan siswa dalam mengakses berbagai informasi penting terkait dengan pendidikan dan pengetahuan. Namun, dewasa ini banyak siswa yang menyalahgunakan *smartphone*, bukan hanya untuk keperluan pendidikan dan pengetahuan saja tetapi untuk *chatting*, *facebook*, *WhatsApp*, *instagram* dan menonton video, bermain *game* dan lain-lain. Menurut Nafessa (2021) realita ini sangat mengganggu motivasi belajar siswa baik di sekolah maupun di rumah.

Kehadiran *smartphone* ini menawarkan kecanggihan yang dapat mengakses segala informasi lintas dunia dengan sangat cepat mudah dan dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk belajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan berbagai macam informasi yang dibutuhkan. Namun tidak sedikit siswa menyalahgunakan penggunaan *smartphone*, seperti bermain *game* tanpa batas sehingga lupa dalam mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru, kesehatan terganggu karena terlalu sering menatap layar *smartphone* menyebabkan rabun jauh, konsentrasi belajar siswa terganggu sehingga siswa kesulitan dalam fokus saat belajar dan lain sebagainya. Hal ini tergantung bagaimana cara siswa dalam menggunakan dan memanfaatkan *smartphone* tersebut.

Anak-anak yang sering menggunakan *smartphone* membuat mereka malas untuk belajar bahkan melalaikan tugas yang telah diberikan oleh guru saat di kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Sobon, 2019) dalam situasi perilaku siswa yang sudah ketagihan dengan *smartphone* secara langsung dapat mengganggu motivasi belajar dan menjadikan mereka sulit untuk berkonsentrasi dalam belajar. Maka dari itu, pihak sekolah yaitu guru lebih meningkatkan lagi pengawasan terhadap siswa, baik pada waktu jam pelajaran maupun jam istirahat, lebih ketat lagi dalam menerapkan peraturan dan mengarahkan siswa agar mereka dapat terkontrol dalam menggunakan *smartphone*. Selain itu orang tua juga mempunyai peranan penting dalam mengawasi dan mengontrol anak-anak mereka dalam menggunakan *smartphone*.

Dari data hasil observasi yang dilakukan, peneliti melihat bahwa di sekolah tersebut hampir keseluruhan anak mempunyai *smartphone* dengan berbagai tipe. Namun disamping itu, kemajuan teknologi baru ini menimbulkan kompleksitas di sekolah tersebut. Jumlah keseluruhan jumlah siswa 174 orang yang menggunakan *smartphone* adalah 90% atau 157 orang sedangkan 10% nya adalah siswa yang tidak menggunakan *smartphone*. *Smartphone* tersebut tidak hanya mereka gunakan untuk keperluan pendidikan saja, tetapi juga digunakan untuk media sosial, bermain *game*, menonton video, mendengarkan music, berfoto dan lain sebagainya. Ada sebagian siswa yang menganggap bahwa *smartphone* kebutuhan bukan hanya pelengkap. Beberapa siswa mengatakan bahwa *smartphone* mampu memberinya motivasi untuk belajar karena dengan ponsel ia akan lebih semangat karena banyak hal yang dapat dipelajari dan menemukan banyak referensi baru. Namun ada juga yang mengatakan bahwa *smartphone* memberikan dampak yang negatif terhadap motivasi belajar siswa tersebut tidak malah berpengaruh buruk terhadap motivasi belajar.

Berdasarkan kondisi yang terjadi yang telah dikemukakan di atas, peneliti tertarik ingin mengetahui dan mengkaji lebih dalam mengenai dampak penggunaan *smartphone* (telepon genggam) terhadap motivasi belajar siswa dan upaya yang dilakukan oleh guru dan orang tua siswa dalam mengatasi dampak negatif dari penggunaan *smartphone* (telepon genggam).

METODE

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Sampolawa. Jenis penelitian ini yaitu menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan tentang dampak penggunaan *smartphone* (telepon genggam) terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 2 Sampolawa. Responden dalam penelitian ini yaitu 5 siswa kelas VII A dan B, 5 orang siswa kelas VIII A dan B, dan 5 orang siswa kelas IX A dan B. Sedangkan informan dalam penelitian ini terdiri dari 6 informan, yaitu 3 orang tua siswa, wali kelas VII, VIII dan IX di SMP Negeri 2 Sampolawa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu menggunakan wawancara dan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis data kualitatif model Miles & Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana hasil penelitian di lapangan ditemukan bahwa dampak penggunaan *smartphone* (telepon genggam) terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 2 Sampolawa, berikut ini:

1. Dampak Positif

- a. Memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan, bahwa adanya *smartphone* sangat membantu siswa/siswi dalam mengerjakan tugasnya seperti menerjemahkan tugas dengan aplikasi yang ada di *smartphone* dan lebih berani untuk mengemukakan pendapatnya karena mendapatkan materi pendukung dari internet. Sehingga dengan itu, siswa bisa berwawasan dan memiliki ilmu pengetahuan yang tinggi.
- b. Sebagai sumber tambahan pelajaran yang belum dipahami, bahwa dampak positif penggunaan *smartphone* sebagai sumber tambahan pelajaran yang belum dipahami adalah mendapatkan ilmu baru dengan tidak hanya mengandalkan guru tapi memanfaatkan aplikasi yang ada di dalam *smartphone* yaitu *google*, *youTube* dan *tik tok*, sebagai sumber pelajaran tambahan selain guru dan buku.
- c. Mempermudah pelajar untuk mengirim *e-mail*, siswa tidak menggunakan aplikasi *e-mail* untuk mengirimkan tugas kepada Bapak/Ibu guru, tapi dikumpulkan secara langsung kepada Bapak/Ibu guru atau dikumpulkan kepada ketua kelas.
- d. Memperoleh berbagai informasi dari berbagai sumber informasi melalui internet, siswa sangat terbantu dengan adanya *smartphone* bisa dapat berinteraksi, bercanda ria, berdiskusi dengan guru yang bersangkutan mengenai materi atau tugas yang diberikan oleh guru dalam grup yaitu grup *whatsApp* dan itu sangat membantu bagi siswa karena untuk menambah kedekatan dengan guru.
- e. Komunikasi menjadi lebih mudah, mempermudah komunikasi karena dengan adanya *smartphone* seseorang bisa berkomunikasi dengan jarak jauh melalui telepon seluler, pesan singkat (sms), *chatting* dan *video call (VC)* melalui media sosial seperti *facebook* dan *WhatsApp*. Selain itu juga, *smartphone* juga lebih mudah untuk digunakan, dibawa kemana saja dan dimana saja.
- f. Pelajar dapat mencari informasi lebih mendunia dan bahkan komunikasi tanpa harus bertatap muka, siswa sangat terbantu dengan adanya *smartphone* ini karena ketika siswa sakit dan tidak sempat hadir ke sekolah siswa tidak perlu membuang waktu mendatangi rumah teman untuk menanyakan tugas dan catatan, tapi hanya dengan bertukar pesan atau telepon di telepon biasa, sehingga siswa bisa menyesuaikan.
- g. Proses pembelajaran lebih mudah, adanya kendala jaringan untuk memperoleh dan mengakses berbagai informasi dan mendapatkan pengetahuan baik teknologi maupun tentang pelajaran melalui internet sehingga belum sepenuhnya menggunakan teknologi termaksud dalam proses belajar.
- h. Sarana untuk mencari hiburan, dengan adanya *smartphone*, kebanyakan siswa dapat memanfaatkan banyak fitur yang ada di dalamnya salah satunya dengan bermain *game*, menonton film atau video, mendengarkan music dan sebagainya, hal tersebut dilakukan beberapa siswa agar tidak terlalu terpaku pada buku sehingga menimbulkan rasa sakit dan stres pada kepala siswa.
- i. Pelajar tidak gagap teknologi (gaptek), dengan menggunakan *smartphone* dan memahami dasar-dasar TIK di sekolah salah satu cara siswa agar tidak gaptek.

2. Dampak Negatif

- a. *Smartphone* dapat mengganggu konsentrasi belajar, dapat sangat mengganggu konsentrasi belajar karena ruangan yang kurang bersih, pada saat proses belajar berlangsung *smartphone* berbunyi karena ada telepon masuk atau sms. Selain itu lapar, mengatuk serta banyak memikirkan hal lain, menyebabkan konsentrasi belajar siswa terganggu.
- b. Mengganggu kesehatan, mengganggu kesehatan seperti kerusakan pada mata, telinga dan kesulitan untuk tidur karena menggunakan *smartphone* dalam waktu yang lama, berlebihan dan menjadi kebiasaan sehingga menimbulkan dampak kerusakan pada anggota tubuh.
- c. *Smartphone* dapat menjadikan penyebab terjadinya kecelakaan lalu lintas, siswa mengalami kecelakaan saat mengendarai motor sambil bermain *smartphone* seperti mendengarkan music menggunakan headset dalam volume yang cukup tinggi sehingga tidak mendengar pengendara lain saat dalam perjalanan pulang dari sekolah.
- d. Menjadikan pelajar ketergantungan fitur dan aplikasi, menjadikan siswa bergantung pada aplikasi dan fitur yang ada pada *smartphone*, siswa lebih banyak menggunakan *smartphone* dalam mengerjakan PR-nya daripada membaca buku yang telah dibagikan kepada masing-masing siswa atau yang ada di

- perpustakaan. Hal ini akan berdampak buruk terhadap perkembangan siswa dalam meraih prestasi dan jika dibiarkan maka akan berdampak buruk terhadap masa depan anak/siswa.
- e. Kecanduan *Game*, membuat siswa lupa dalam mengerjakan tugas karena jika sudah asyik memainkan *smartphone* maka mereka akan melupakan tugas dan kewajibannya baik di rumah bahkan di sekolah akibat dari bermain *smartphone*.
 - f. Pemborosan, mereka membutuhkan paket internet untuk dapat mengakses berbagai informasi, media sosial termasuk *game online*, jadi membutuhkan banyak paket. Jika tidak ada atau habis maka siswa akan meminta uang untuk membeli paket internet kepada orang tua atau kakak untuk dibelikan paket internet atau pulsa.
 - g. Mengakses atau mendownload situs-situs pornografi, penggunaan yang terlalu bebas dan tidak terkontrol sehingga mengakibatkan siswa dapat melihat gambar atau video di beberapa aplikasi yang ada di *smartphone* seperti *facebook*, *snack video*. Akibatnya adalah siswa menjadi kaget dan takut terkadang menimbulkan sakit karena trauma. Hal tersebut berdampak buruk bagi kesehatan dan mental anak/siswa.
 - h. Mengganggu Perkembangan Anak, dapat mengganggu perkembangan anak jika *smartphone* digunakan untuk hal-hal yang tidak baik seperti mencontek saat ulangan atau ujian sehingga siswa tidak bisa berkembang dengan pikirannya sendiri hanya mengandalkan *smartphone*.
 - i. Menurunkan prestasi belajar murid, sebelum adanya *smartphone* motivasi belajar siswa tinggi dan rajin membaca buku sehingga menghasilkan nilai yang tinggi dan bagus, namun sejak mereka memiliki *smartphone* ada penurunan dalam motivasi belajar mereka yaitu menjadi malas belajar, malas membaca buku dan lebih mengandalkan internet yang lebih cepat dan mudah di dapat menurut siswa.
 - j. Efek radiasi, penggunaan *smartphone* secara berlebihan dan arena terlalu asyik sehingga melupakan waktu yang dapat menyebabkan banyak gangguan kesehatan pada tubuh, seperti kerusakan pada mata, mata menjadi rabun, sakit, perih dan berair karena terlalu dipaksa untuk terbuka saat sudah mengatuk, karena dilakukan secara berulang-ulang mengakibatkan kesulitan saat tidur, lelah dan kepala mejadi pusing saat bangun tidur.
 - k. Rawan terhadap kejahatan, *smartphone* dapat menyebabkan adanya rawan kejahatan baik di media sosial maupun di lingkungan sekitar, justru bukan dari siswa tapi dari keluarga siswa yang mengalami penipuan online di media sosial melalui aplikasi *facebook*. Hal ini dapat menjadi pelajaran bagi siswa-siswi yang belum pernah mengalami untuk berhati-hati dalam menggunakan *smartphone*.
 - l. Membuat kerja otak anak menjadi lambat, karena terlalu sering menggunakan *smartphone* siswa menjadi malas belajar, tidak bisa focus dan sulit untuk memahami pelajaran. Hal ini jika dilakukan terus menerus secara berlebihan akan berdampak buruk bagi siswa, menjadikan siswa tidak bisa berkembang dan akan tetap pasif karena sudah kecanduan dengan *smartphone* dan mengesampingkan hal lain termasuk belajar.

3. Upaya yang Dilakukan Oleh Orang Tua dan Guru Untuk Mengatasi Dampak Negatif Terhadap Penggunaan *Smartphone* (telepon genggam) oleh Siswa SMP Negeri 2 Sampolawa

1. Mengenai upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah yaitu guru SMP Negeri 2 Sampolawa dalam mengatasi dampak negatif dari penggunaan *smartphone* bagi siswa, penulis menyimpulkan bahwa upaya yang dilakukan oleh guru, yaitu
 - a. Guru meminta semua nomor-nomor *smartphone* orang tua/ wali siswa untuk bisa saling memberikan informasi mengenai perilaku siswa/ anak,
 - b. Menetapkan aturan tentang larangan membawa atau menggunakan *smartphone* di sekolah atau dilingkungan sekolah hanpa anjuran dari guru mata pelajaran yang bersangkutan,
 - c. Memberikan sanksi atau hukuman kepada siswa jika melanggar peraturan yang telah ditetapkan di sekolah,
 - d. Memberikan sanksi atau hukuman kepada siswa jika melanggar peraturan yang telah ditetapkan di sekolah,
 - e. Jika pelanggaran yang dilakukan oleh siswa lebih dari 3 kali, maka guru akan memanggil orang tua / wali siswa dengan cara menyurat lalu bertemu kemudian mendiskusikan dan menyarankan kepada pihak orang tua/ wali siswa untuk menasehati siswa agar tidak menggunakan *smartphone* secara berlebihan,
 - f. Bekerja sama dengan orang tua untuk mengontrol dan meningkatkan pengawasan pada siswa/anak dalam menggunakan *smartphone*,

- g. Memberikan informasi mengenai dampak penggunaan *smartphone*
 - h. Memberikan batasan waktu kepada siswa dalam menggunakan *smartphone* saat proses belajar di kelas,
 - i. Memberikan nasehat agar tidak menggunakan *smartphone* secara berlebihan.
2. Upaya yang dilakukan oleh orang tua siswa yaitu,
- a. Orang tua siswa bekerja sama dengan guru untuk mengontrol dan meningkatkan pengawasan pada siswa/anak dalam menggunakan *smartphone* saat di rumah,
 - b. Memberikan informasi mengenai dampak penggunaan *smartphone*
 - c. Memberikan nasehat agar tidak menggunakan *smartphone* secara berlebihan sehingga menyebabkan kesehatan terganggu,
 - d. Memberikan arahan dan bimbingan agar siswa tidak menyalahgunakan penggunaan *smartphone* untuk hal-hal yang negatif,
 - e. Memberikan teguran dan hukuman kepada anak agar tidak menggunakan *smartphone* secara berlebihan sehingga menyebabkan gangguan kesehatan,
 - f. Membatasi waktu anak antara bermain dan belajar agar anak dapat focus dalam melakukan sesuatu,
 - g. Membatasi, mengontrol dan memperhatikan lingkungan pertemanan anak, agar dampak-dampak negatif dari *smartphone* tersebut dapat dicegah oleh guru dan orang tua, dengan demikian diharapkan dengan cara tersebut dapat mengurangi dampak negatif dari penggunaan *smartphone* (telepon genggam).

KESIMPULAN

Dampak penggunaan *smartphone* terhadap siswa di SMP Negeri 2 Sampolawa ada 2, yaitu 1) dampak positif, antara lain: menambah ilmu pengetahuan, menjadi sumber tambahan materi, mendapatkan informasi baru secara global, mempermudah komunikasi, proses pembelajaran menjadi lebih mudah, siswa tidak gagap teknologi, dan 2) dampak negatif penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa meliputi, mengganggu konsentrasi belajar, mengganggu kesehatan, menyebabkan kecelakaan lalu lintas, ketergantungan fitur dan aplikasi, kecanduan *game*, pemborosan, mendownload video pornografi, mengganggu perkembangan anak, prestasi siswa menurun, efek radiasi, otak menjadi lemah.

Upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi terjadinya dampak negatif terhadap penggunaan *smartphone*, yaitu guru meminta semua nomor telepon orang tua siswa untuk saling memberikan informasi, menetapkan aturan tentang larangan menggunakan *smartphone* tanpa anjuran dari guru, memberikan sanksi jika melanggar peraturan, pelanggaran yang dilakukan lebih dari 3 kali akan dilakukan penyuratan kepada orang tua siswa, bekerja sama dengan orang tua siswa untuk mengontrol dan meningkatkan pengawasan kepada anak dan membatasi waktu dan memberikan nasehat. Upaya yang dilakukan orang tua siswa, yaitu orang tua siswa bekerja sama dengan guru untuk mengontrol dan meningkatkan pengawasan terhadap anak, memberikan informasi mengenai dampak penggunaan *smartphone*, memberikan arahan, bimbingan dan nasehat agar tidak menyalahgunakan *smartphone*, memberikan hukuman dan teguran jika digunakan secara berlebihan, membatasi waktu antara bermain dan belajar agar fokus belajar, memperhatikan lingkungan pertemanan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmurti., Unde. A.A., & Rahamma, T. (2017). Dampak Penggunaan Smartphone di Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *KAREBA: Jurnal Komunikasi*, 6(2), 225-234. <https://doi.org/10.31947/kjik.v6i2.5318>
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Smartphone Terhadap Sikap Dingin dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research And Development. Journal of Education*, 4(2), 90. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article.view/3380>
- Nafessa, N. (2021). Pengaruh Penggunaan Smartphone (Android) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Lintongnihuta. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi dan Kesehatan (J-P3K)*, 2(2), 206–214. <https://doi.org/10.51849/j-p3k.v2i2.100>
- Perwanto, A., Zulfa, Z., & Junaidy, J. K. (2022). Pemanfaatan Smartphone dalam Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS SMAN 6 Solok Selatan. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7(1), 98. <https://doi.org/10.24114/ph.v7i1.34596>

- Rika, S. (2022). Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Inpres Paropo Kota Makassar. (Skripsi). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Rosdiana, R., Wulandari, K., & Geroda, G. B. (2018). Dampak Penggunaan Smartphone Pada Pelajar di SMP Negeri 33 Samarinda. *Jurnal Abdimas Mahakam*, 2(1), 34-41. <https://doi.org/10.24903/jam.v2i1.292>
- Sobon, K. (2019). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Mapanget Kota Manado. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 52. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i1.106198>