

DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP KETAHANAN BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI JENANG 06 MAJENANG

Hanung Bintang Pradana
Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
hanungbintang86@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan intensitas penggunaan *smartphone* serta menganalisis dampaknya terhadap ketahanan belajar siswa kelas V SD Negeri Jenang 06 Majenang. Metode penelitian menggunakan *mixed method* atau campuran. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada guru kelas V dan orang tua siswa. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dalam bentuk tabel dan grafik. Data kualitatif dianalisis dengan model analisis interaktif Miles dan Huberman. Keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) intensitas siswa dalam menggunakan *smartphone* di rumah tampak dari frekuensi dan lamanya siswa menggunakan *smartphone*. Frekuensi rata-rata penggunaan *smartphone* dalam satu minggu yaitu sebanyak 17 kali. Lama waktu siswa menggunakan *smartphone* dalam satu minggu yaitu paling singkat 7 jam dan paling lama 28 jam. Rata-rata siswa menggunakan *smartphone* dalam satu minggu yaitu selama 11,6 jam. (2) penggunaan *smartphone* terhadap ketahanan belajar berdampak positif dan negatif. Dampak positifnya, penggunaan *smartphone* menjadikan belajar lebih mudah dan menyenangkan sehingga durasi belajar menjadi lebih lama dan ketahanan belajar siswa tetap baik. Dampak negatifnya, ketahanan belajar siswa lemah ditandai dengan siswa kurang tekun, kurang ulet, dan kurang termotivasi untuk belajar.

Kata kunci: *Smartphone*, Dampak, Ketahanan Belajar.

Abstract

This study aims to explain the intensity of smartphone usage and analyze the impact on the endurance of learn on fifth grade students of the State Primary School Jenang 06 Majenang. The research method used a mixed method or mixture. Data collected through questionnaires, interviews, observations, and documentation. Interviews were conducted with grade V teachers and students' parents. Quantitative data are analyzed descriptively in the form of tables and graphs. Qualitative data were analyzed with the interactive analysis model of Miles and Huberman. Data validity is done by triangulating data sources. The results showed that: (1) the intensity of students in using smartphones at home was evident from the frequency and duration of students using smartphones. The average frequency of smartphone usage in one week is 17 times. The length of time a student uses a smartphone is one week is at most 7 hours and a maximum of 28 hours. The average student uses a smartphone in one week which is 11,6 hours. (2) the use of smartphones on learning resilience has positive and negative impacts. The positive impact, the use of smartphones makes learning easier and more enjoyable so the duration of learning becomes longer and endurance of student learning remains good. The negative impact, weak student learning resilience is characterized by students lacking diligence, less tenacious, and less motivated to learn.

Keywords: *Smartphone, Impact, Learning Endurance*

PENDAHULUAN

Smartphone merupakan gabungan dari perangkat telepon seluler atau

handphone yang memiliki fungsi menyerupai komputer sehingga memberikan lebih banyak kemudahan bagi

penggunanya, baik untuk berkomunikasi maupun mendapatkan informasi, berbagi informasi, bahkan juga hiburan dan bermain aneka *game* secara *online* (Daeng, *et al*, 2017: 5). *Smartphone* sebagai alat komunikasi dan informasi memberikan banyak kemudahan bagi penggunanya sehingga semua orang dari berbagai usia, termasuk anak-anak Sekolah Dasar merasa membutuhkannya baik untuk memudahkan komunikasi maupun untuk mendapatkan informasi terkait dengan pembelajaran. Namun, anak pengguna *smartphone* merasa lebih senang berbincang-bincang di sosial media, mengakses hiburan, atau bermain *game* daripada mencari bahan pelajaran (Witarsa, *et al*, 2018: 18). Berbagai aplikasi di dalam *smartphone* atau *gadget* telah menyebabkan banyak siswa yang menyalahgunakan aplikasi tersebut sehingga berdampak negatif bagi nilai akademik mereka (Manumpil, 2015: 1). Waktu belajar siswa tersita dengan adanya *gadget* yang mereka miliki.

Ada beberapa faktor yang berpengaruh terhadap penggunaan *smartphone* seperti faktor lingkungan dan kemampuan literasi. Rahardjo (2015: 47) menyebutkan faktor lingkungan pada dimensi ketersediaan fasilitas akses, dukungan dan hambatan berpengaruh nyata terhadap perilaku mengakses internet. *European Commission* (2009: 12) menjelaskan bahwa kemampuan literasi media mempengaruhi bagaimana media tersebut digunakan. Penggunaan *smartphone* oleh anak dengan kemampuan literasi yang rendah dapat berdampak negatif bagi anak, baik terhadap aktivitas belajar maupun terhadap kehidupannya sehari-hari. Suwarsi (Chusna, 2017: 320) menjelaskan dampak negatif yaitu: 1. Ketika keasyikan dengan *gadget* anak jadi kehilangan minat dalam kegiatan lain. 2. Waktu terbuang sia-sia. 3. Anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain *gadget*. 4. Anak kehilangan ketertarikan pada aktivitas bermain atau melakukan kegiatan lain. 5. Anak cenderung bersikap membela diri dan

marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan *game*. 6. Anak melakukan *phubbing*. *Phubbing* merupakan sebuah kata singkatan dari *phone* dan *snubbing* yang digunakan untuk menunjukkan sikap menyakiti lawan bicara dengan menggunakan *smartphone* yang berlebihan. Hastuti (2012: 117) mengungkapkan bahwa salah satu dampak *smartphone* adalah anak menjadi sulit berkonsentrasi pada dunia nyata.

Pada dasarnya, *smartphone* sebagai suatu teknologi bermanfaat sangat besar dalam dunia pendidikan. Pencarian tentang literasi-literasi untuk penambahan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran, bisa memanfaatkan teknologi. Penggunaan *smartphone* dapat berdampak positif ketika digunakan secara benar. Dampak positif penggunaan *smartphone* sebagaimana dikemukakan Kibona & Mgaya (2015: 2) bahwa *smartphone* bisa digunakan untuk meningkatkan kinerja (*performance*) dalam aktivitas belajarnya. Bahkan berdampak positif dalam hal memperluas jaringan sosial lebih luas, di samping memudahkan komunikasi dan informasi. Penggunaan *smartphone* dalam konteks pendidikan seharusnya ikut memupuk karakter anak seperti sikap toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, demokratis, bersahabat/komunikatif, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui wawancara dengan 10 siswa kelas V SD Negeri Jenang 06 Majenang diperoleh data bahwa sebanyak 6 siswa menyatakan bahwa setiap pulang sekolah langsung bermain *game online* di *smartphone* sehingga sering lupa untuk mengerjakan PR. Hasil observasi di kelas saat jam pelajaran sekolah di SD Negeri Jenang 06 memperlihatkan siswa cepat bosan mengikuti pelajaran. Siswa tampak kurang fokus dilihat dari perhatian siswa terhadap pelajaran yang disampaikan guru. Ketika diminta membaca buku bacaan, siswa tampak kurang termotivasi. Hal ini membuktikan siswa kurang tekun,

kurang ulet, dan kurang termotivasi dalam belajar yang mengindikasikan siswa ketika di sekolah juga memiliki ketahanan belajar yang kurang. Pertimbangan adanya dampak kurang baik terhadap belajar ini, SD Negeri Jenang 06 Majenang tidak memperbolehkan setiap siswanya untuk membawa *smartphone* ke sekolah terkecuali pada mata pelajaran tertentu yaitu pelajaran menari dan saat kegiatan ekstrakurikuler.

Ketahanan belajar merupakan kemampuan siswa untuk bisa bertahan melaksanakan pembelajaran terhadap pengaruh luar yang mengganggu ketahanan belajar siswa itu sendiri. Siswa yang mempunyai ketahanan belajar tinggi akan mampu melaksanakan kegiatan belajarnya walaupun terdapat pengaruh dari luar (Djulikah, 2017: 576). Ketahanan belajar atau *perseverance* merupakan faktor yang penting dimiliki dalam kehidupan manusia (Pribadi, 2013). Ketahanan mempunyai makna adanya penerahan upaya atau usaha seseorang yang dilakukan secara berkesinambungan untuk mencapai sukses (Pribadi, 2013: 15).

Perseverance menurut Bettenger, *et al* (2018: 3) adalah: “*a student with high perseverance as someone who consistently exerts high effort – she stays focused on task works hard on challenging yet potentially rewarding tasks, and does not give up.*” Seorang siswa dengan ketekunan yang tinggi sebagai seseorang yang secara konsisten mengerahkan upaya yang tinggi-ia tetap fokus pada tugas, bekerja keras pada tantangan namun berpotensi memberikan penghargaan, dan tidak menyerah.

Ketahanan belajar mempunyai keterkaitan erat dengan motivasi, komitmen, keuletan dan sikap disiplin dalam mengatasi masalah dan hambatan belajar (Pribadi, 2013: 17). Apabila ketahanan belajar siswa ini sudah tertanam dalam diri siswa, maka dapat dipastikan siswa akan mempunyai tanggung jawab terhadap belajarnya yang tinggi (Djulikah, 2017: 579). Ketahanan belajar tampak pada sikap tekun meski menghadapi kesulitan,

menggunakan segenap kemampuan, termotivasi, ulet dan disiplin. Motivasi, ulet, dan tekun saling berkaitan dengan ketahanan belajar sebagaimana penjelasan Sardiman (2011: 83) bahwa tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, dan lebih senang bekerja mandiri sebagai cerminan adanya motivasi.

Ketahanan belajar diukur dengan indikator sebagaimana dikemukakan Soedarsono, 1997 dalam Djulikah (2017: 576) serta penjelasan dari berbagai sumber, yaitu: a. Mempunyai rasa percaya diri dan berpegang teguh pada prinsip; b. Mampu membebaskan diri dari keinginan menggantungkan dari pihak lain; c. Menginginkan kebersamaan; d. Tekun; e. Ulet (Pribadi, 2013: 17); f. Termotivasi; g. Mempunyai jiwa yang dinamis, kreatif, dan pantang menyerah (Bettenger, *et al*, 2018: 3).

Hasil studi pendahuluan mengungkapkan sejumlah fakta penggunaan *smartphone* oleh siswa Sekolah Dasar di antaranya yaitu: 1. Penggunaan *smartphone* hanya untuk berbincang-bincang di sosial media, mengakses hiburan, atau bermain *game* daripada mencari bahan pelajaran sehingga waktu belajar anak tersita; 2. Anak lebih mendahulukan *smartphone* untuk bermain *game online* sehingga sering lupa untuk mengerjakan PR dari guru; 3. Pengaruh negatif dari adanya *smartphone* belum mampu dihindari oleh siswa Sekolah Dasar yang masih di bawah umur sehingga mengganggu kegiatan belajarnya; 4. *Smartphone* biasa digunakan siswa Sekolah Dasar untuk mendapatkan jawaban secara cepat saat mengerjakan tugas sekolah sehingga kurang mendukung minat baca anak; 5. Penggunaan *smartphone* pada siswa Sekolah Dasar digunakan hanya untuk bermain *game*, sehingga anak lupa dengan waktu belajarnya; dan 6) Penggunaan *smartphone* yang tidak mendukung kegiatan belajar menunjukkan ketahanan belajar yang lemah.

Tujuan yang dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk menjabarkan intensitas siswa kelas V SD Negeri Jenang 06 Majenang dalam menggunakan *smartphone*.
2. Untuk menganalisis dampak penggunaan *smartphone* terhadap ketahanan belajar siswa kelas V SD Negeri Jenang 06 Majenang.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan *mixed method* atau campuran yaitu menggunakan metode kualitatif dan metode kuantitatif. Alasan penggunaan *mixed* karena metode kualitatif dan metode kuantitatif secara sendiri-sendiri tidak cukup akurat digunakan untuk memahami permasalahan penelitian. (Sugiyono, 2019: 42). Metode kuantitatif digunakan untuk menjawab permasalahan intensitas penggunaan *smartphone*, sedangkan metode kualitatif digunakan untuk menjawab rumusan masalah dampak penggunaan *smartphone* terhadap ketahanan belajar.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Jenang 06 Majenang dimana terdapat banyak siswa kelas V yang sudah menggunakan *smartphone* ketika di rumah. Penelitian dilaksanakan pada bulan September sampai dengan bulan November 2019.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini meliputi seluruh siswa kelas V SD Jenang 06 Kecamatan Majenang sebanyak 35 siswa yang diketahui telah biasa menggunakan *smartphone*. Objek penelitian ini yaitu intensitas penggunaan *smartphone* dan dampaknya terhadap ketahanan belajar siswa.

Informan Penelitian

Informan penelitian merupakan orang yang memiliki banyak informasi

tentang subjek dan objek yang diteliti. Informan merupakan subjek yang diwawancarai atau diamati yang menurut Moeleong (2014: 224) adalah sebagai sampel guna menggali informasi sebanyak mungkin dari berbagai sumber. Informan terdiri dari guru sebanyak 1 orang yaitu guru kelas V, orang tua siswa sebanyak 3 orang, dan siswa sebanyak 12 siswa kelas V. Siswa yang dijadikan informan yaitu siswa yang memiliki *smartphone* sendiri. Tiga orang tua yang dijadikan informan merupakan rekomendasi guru dan juga bertempat tinggal tidak jauh dari sekolah.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian menggunakan empat teknik pengambilan data, yaitu: angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Angket berisi pertanyaan tertutup dan pertanyaan terbuka. Pertanyaan tertutup berarti sudah tersedia pilihan jawaban, sedangkan pertanyaan terbuka berarti tidak ada pilihan jawaban sehingga subjek penelitian harus menjawab dengan menuliskan jawaban baik secara singkat ataupun secara uraian. Angket ditujukan kepada siswa kelas V.

Wawancara dilakukan kepada guru kelas V dan orang tua siswa. Wawancara kepada guru kelas V menghasilkan data tentang penggunaan *smartphone* di sekolah dan ketahanan belajar siswa. Observasi di sekolah dilakukan pada saat kegiatan ekstrakurikuler dimana siswa diperbolehkan menggunakan *smartphone*. Observasi pada saat kegiatan ekstrakurikuler dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana siswa menggunakan *smartphone*, terkait dengan aplikasi apa saja yang diakses oleh siswa.

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dari angket dianalisis secara deskriptif dalam bentuk tabel dan grafik sederhana guna memudahkan interpretasi atas fakta yang ada. Tahapan analisis data kualitatif

mengikuti model analisis interaktif dari Miles & Huberman (2008) yang terdiri dari tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

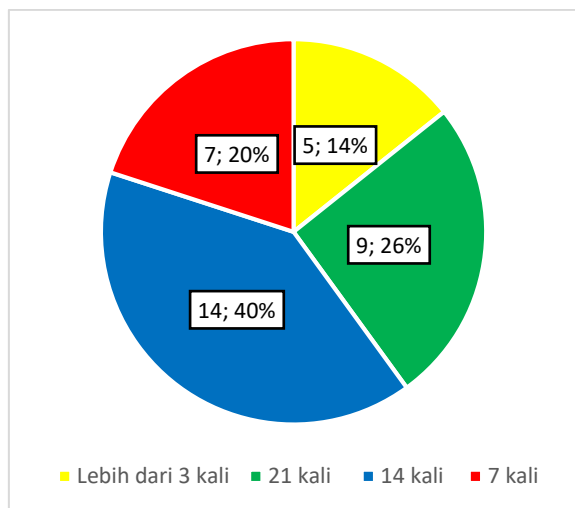
Keabsahan Data

Dalam rangka meningkatkan keabsahan data, penulis mempergunakan metode triangulasi. Metode triangulasi yang digunakan yaitu triangulasi sumber data yaitu dengan cara membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan satu informasi yang diperoleh melalui wawancara, alat dan waktu yang berbeda (Neuman, 1997: 347).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Intensitas Penggunaan Smartphone

Penggunaan *smartphone* tampak dari frekuensi menggunakan *smartphone*, lama menggunakan *smartphone*, kapan waktu menggunakan *smartphone*, dan jenis aplikasi yang digunakan sebagaimana disajikan dalam gambar berikut.

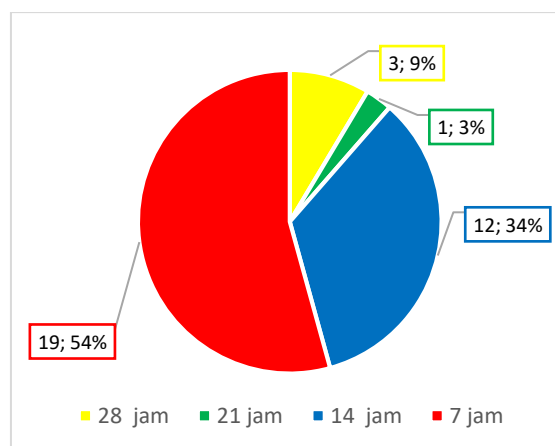


Gambar 3. Frekuensi Penggunaan Smartphone

Sebanyak 14 siswa atau (40%) menggunakan *smartphone* 14 kali dalam satu minggu yang berarti dua kali dalam sehari. Ada 9 siswa atau (26%) yang menggunakan *smartphone* 21 kali dalam satu minggu yang berarti 3 kali sehari, ada

7 siswa atau (20%) yang menggunakan *smartphone* 7 kali satu minggu atau 1 kali sehari, dan ada 5 siswa atau (14%) yang menggunakan *smartphone* 28 kali atau lebih dalam satu minggu yang berarti siswa setiap harinya menggunakan *smartphone* minimal 4 kali sehari. Jumlah frekuensi penggunaan *smartphone* dari 35 siswa kelas V diketahui rata-rata frekuensi sebanyak 16,8. Artinya, setiap siswa menggunakan *smartphone* sebanyak 16,8 kali atau jika dibulatkan menjadi 17 kali dalam satu minggu. Hal ini menunjukkan bahwa anak yang memiliki atau tidak memiliki *smartphone* telah biasa menggunakan *smartphone* setiap hari meskipun hanya satu kali.

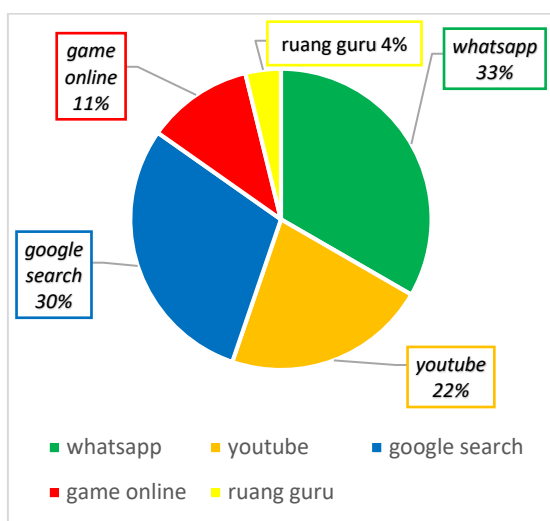
Siswa menggunakan *smartphone* selama antara 7-28 jam lebih dalam satu minggu seperti tampak pada Gambar 4.



Gambar 4. Lama Penggunaan Smartphone

Dilihat dari lama penggunaan *smartphone* dalam satu minggu, siswa paling banyak menggunakan *smartphone* selama 7 jam yaitu ada 19 atau (54%) siswa, disusul selama 14 jam ada 12 siswa atau (34%). Siswa yang menggunakan selama 21 jam ada 1 siswa atau (3%), dan selama 28 jam ada 3 siswa atau (9%). Rata-rata lama siswa menggunakan *smartphone* yaitu 11,6 jam dalam satu minggu.

Semua anak menggunakan *smartphone* dengan memanfaatkan aplikasi *Google*, *WhatsApp*, dan *Youtube*. Dilihat dari aplikasi yang digunakan, tampak ada aplikasi yang selalu digunakan, paling banyak digunakan, dan kurang digunakan.

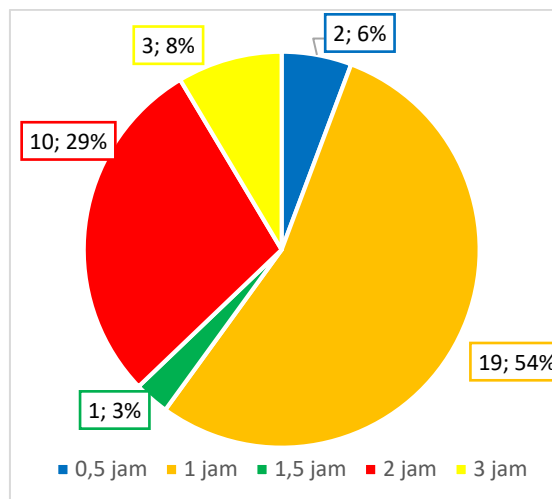


Gambar 5. Aplikasi Yang Digunakan Saat Menggunakan *Smartphone*

Semua siswa menggunakan berbagai aplikasi secara bergantian. Aplikasi yang paling banyak digunakan yaitu *WhatsApp* (33%), diikuti *Google Search* (30%), *Youtube* (22%), *Game Online* (11%) dan terakhir *Ruang Guru* (4%). Anak menggunakan *Youtube* untuk mencari informasi tentang bentuk-bentuk rumah adat, menggunakan *Google Search* untuk mencari materi pelajaran atau jawaban yang tidak ada di buku.

Ketahanan Belajar

Ketahanan belajar siswa tampak dari aktivitas belajar siswa yang menunjukkan adanya aspek tekun, ulet, termotivasi, kreatif, pantang menyerah, percaya diri, berpegang teguh pada prinsip, tidak bergantung pada pihak lain. Gambaran tentang aktivitas belajar akan mengungkapkan bagaimana ketahanan belajar siswa. Siswa menjalani aktivitas belajar di rumah, yang berlangsung selama 30 menit sampai 3 jam per hari sebagaimana tampak pada Gambar 6.



Gambar 6. Lama Belajar

Sebanyak 19 siswa atau (54%) yang menggunakan waktu belajar selama satu jam saja dalam sehari, 10 siswa atau (29%) menggunakan waktu belajar selama dua jam dalam sehari, 3 siswa atau (8%) belajar selama tiga jam dalam sehari, 1 siswa atau (3%) belajar selama 1,5 jam dalam sehari, dan 2 siswa atau (6%) belajar hanya 0,5 jam dalam sehari. Lama belajar menunjukkan aspek ketahanan belajar siswa. Lama waktu belajar tidak serta merta menunjukkan ketahanan belajar karena selama aktivitas belajar, siswa juga menggunakan *smartphone*. Hal ini berarti ketahanan belajar juga harus dilihat dari indikator lainnya.

Aktivitas belajar sebagian besar siswa disertai dengan aktivitas menggunakan *smartphone* dengan alasan untuk mencari materi dan mendapatkan jawaban dari soal di dalam PR namun tidak ditemukan di buku. Hanya ada dua anak yang tidak selalu menggunakan *smartphone*, dan ada satu yang tidak menggunakan *smartphone* saat belajar. Walaupun menggunakan, adalah benar-benar untuk kebutuhan belajar. Penggunaan *smartphone* untuk memperkaya materi pelajaran dalam aktivitas belajar memang disarankan oleh guru sebagaimana dijelaskan dalam kutipan berikut: “Secara umum ya dianjurkan oleh guru untuk menggunakan *smartphone* kalau ada materi yang di buku tidak ada untuk cari di *google*” (hasil wawancara dengan Guru Kelas V).

Alokasi waktu untuk menggunakan *smartphone* ternyata lebih lama daripada waktu untuk belajar itu sendiri seperti tampak pada Gambar 4 yang menunjukkan lama penggunaan *smartphone* dan Gambar 6 yang menunjukkan lama belajar. Lama menggunakan *smartphone* tersingkat yaitu satu jam, sedangkan waktu terlama menggunakan *smartphone* adalah 6 jam. Lama belajar tersingkat adalah 30 menit dan aktivitas belajar terlama yaitu 3 jam. Penggunaan *smartphone* tampak dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar mengajar sebagaimana tampak pada Tabel 4, namun *smartphone* lebih banyak digunakan untuk hal-hal yang tidak berkaitan langsung dengan proses belajar yang berkaitan dengan pelajaran sekolah.

Informasi di atas menunjukkan bahwa siswa pada umumnya mudah tergoda untuk menggunakan *smartphone* selama kegiatan belajar. Bahkan penggunaan *smartphone* tidak berkaitan langsung dengan pelajaran. Hal ini membuktikan bahwa siswa kurang tekun, kurang ulet, dan kurang termotivasi untuk belajar. Dapat dikatakan bahwa pada umumnya siswa selama belajar di rumah kurang memiliki ketahanan belajar yang baik.

Ketahanan belajar siswa juga dapat diketahui dari aktivitas belajar di sekolah. Aktivitas belajar siswa di sekolah tampak pada aktivitas siswa belajar di kelas. Selama pembelajaran, siswa tampak cepat bosan, kehilangan fokus, dan akhirnya melakukan aktivitas sendiri yang tidak mendukung keberhasilan belajarnya. Salah satu alasannya, siswa mudah lelah seperti diungkapkan guru kelas V dalam kutipan wawancara berikut: “Anak mulai lelah ketika sudah mulai merasa lapar, menjelang pukul 11.00 WIB atau menjelang istirahat siang, kadang juga ada anak yang tidak membawa uang saku.” (hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Jenang 06 Majenang). Ekspresi yang ditunjukkan siswa saat mulai tidak fokus tampak dari sikap siswa yang melamun, memainkan pulpen sendiri, mengobrol dengan teman, atau mengantuk kemudian ijin cuci muka.

Dokumen berupa catatan guru kelas V menguatkan fakta sikap siswa dalam pembelajaran di kelas seperti duduk di atas meja, ngobrol dengan teman, melamun, bermain tipe-x hingga mengotori baju, memukul teman, bermain bola di kelas dan lain sebagainya. Sikap demikian menunjukkan sikap yang kurang baik sehingga mengganggu jalannya proses belajar mengajar.

Siswa belajar di sekolah baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Selama pembelajaran, siswa dilarang menggunakan *smartphone*, kecuali ada pelajaran yang memang harus menggunakan *smartphone*. Selain itu, siswa juga diperbolehkan menggunakan *smartphone* di sekolah pada saat jam ekstrakurikuler pada sore hari. Kondisi demikian tidak memungkinkan untuk mengamati langsung bagaimana dampak penggunaan *smartphone* terhadap ketahanan belajar siswa dalam menjalani kegiatan belajar di kelas.

Aktivitas belajar siswa di kelas sebagaimana diuraikan di atas memperlihatkan selama kegiatan pembelajaran, siswa kurang tekun, kurang ulet, kurang termotivasi, dan kurang memiliki prinsip. Selain itu, selama siswa belajar sangat bergantung pada pengawasan guru. Apabila guru lengah dalam mengawasi jalannya pembelajaran, siswa cenderung melakukan aktivitas lain. Kondisi ini menunjukkan ketahanan belajar siswa lemah.

Dampak Penggunaan *Smartphone* dalam Ketahanan Belajar

Penggunaan *smartphone* bisa berdampak positif atau negatif tergantung pada pemanfaatannya untuk belajar. Dampak positif terjadi ketika siswa menggunakan *smartphone* dalam pengawasan orang tua. Selain itu, penggunaan *smartphone* juga benar-benar untuk mendukung proses belajar.

Terkait dengan dampak penggunaan *smartphone*, guru kelas V SD Negeri Jenang 06 Majenang menjelaskan sebagai berikut:

”Kalau untuk belajar, selama diawasi oleh orang tua akan berdampak sangat baik. Cuma kalau anak dilepas punya *smartphone* sendiri dan tidak diawasi orang tua itu cenderung bisa berdampak negatif. Soalnya dulu pernah ada anak karena sering memakai *smartphone* suka melakukan hal-hal negatif. Intinya *smartphone* untuk belajar itu positif selama dalam pengawasan orang tua”. (hasil wawancara dengan guru kelas V).

Keterangan guru kelas V tersebut menunjukkan bahwa dampak positif ataupun negatif dari penggunaan *smartphone* tergantung pada pengawasan orang tua masing-masing. Guru di sekolah menyadari adanya dampak negatif *smartphone* terhadap belajar apabila tanpa cukup pengawasan. Oleh karenanya sekolah melarang siswa membawa *smartphone* di sekolah, kecuali pada materi pelajaran tertentu seperti saat pelajaran menari sebagaimana diungkapkan dalam kutipan wawancara berikut:

“Cuma sebagai guru tidak bisa mengawasi penggunaan *smartphone* di rumah, di sekolah anak-anak dilarang membawa *smartphone*. Akan tetapi anak boleh membawa *smartphone* saat pelajaran menari karena untuk memutar lagu atau sebagai speaker. Anak juga boleh bawa saat kegiatan ekstrakurikuler seperti pantomim, digunakan untuk melihat gerakan-gerakan”. (hasil wawancara dengan guru kelas V).

Kutipan di atas menunjukkan penggunaan *smartphone* bisa berdampak positif, bisa juga berdampak negatif, tergantung pada pengawasan orang tua. Pengawasan orang tua penting dilakukan karena penggunaan *smartphone* menjadikan anak dengan mudah mengakses informasi apa saja, sesuka hati anak mengikuti apa yang terlintas dalam pikiran atau keinginan anak.

Dampak positifnya, anak dapat mengakses materi pelajaran yang tidak ada di buku, termasuk mengakses aplikasi yang berhubungan dengan kegiatan belajar. Misalnya dengan berlangganan aplikasi Ruang Guru, menggunakan *Google Search*, atau membuka *Youtube* dengan konten yang sesuai dengan materi pelajaran. Dengan memanfaatkan aplikasi *Whatsapp*, siswa juga dapat mengkomunikasikan materi pelajaran atau tugas sekolah lainnya.

Penggunaan *smartphone* juga berdampak negatif. Fakta bahwa waktu menggunakan *smartphone* lebih lama daripada waktu belajar menunjukkan kemanfaatan *smartphone* yang masih rendah untuk kepentingan belajar. Hal ini menunjukkan adanya dampak negatif terhadap ketahanan belajar siswa. Siswa menjadikan kurang tekun, kurang ulet, kurang termotivasi, dan kurang memiliki prinsip. Indikasi kurang tekun dan kurang ulet tampak dari kebiasaan siswa yang lebih senang mendapat informasi atau jawaban dari soal dengan aplikasi *Google Search* karena jawaban lebih mudah dan lebih cepat diperoleh daripada harus membaca buku. Guru kelas V menegaskan: “Iya, karena lebih cepat keluar jawabannya.” (hasil wawancara guru kelas V). Untuk mendapatkan jawaban dari soal, anak tidak perlu membaca narasi yang panjang sebagaimana ada di dalam buku pelajaran. Aplikasi *Google Search* menjadikan siswa merasa mudah menemukan jawaban tanpa harus membaca buku, akan tetapi siswa tidak memiliki cukup pengalaman literasi secara memadai.

Selama siswa belajar di sekolah sangat bergantung pada pengawasan guru. Apabila guru lengah dalam mengawasi jalannya pembelajaran, siswa cenderung melakukan aktivitas lain. Saat belajar di rumah, apabila orang tua kurang mengawasi dengan baik, anak cenderung menggunakan *smartphone* untuk aktivitas yang tidak sesuai dengan kegiatan belajar. Siswa pada umumnya mudah tergoda untuk menggunakan *smartphone* selama kegiatan belajar di rumah. Bahkan penggunaan

smartphone tidak berkaitan langsung dengan pelajaran. Hal ini membuktikan bahwa siswa kurang tekun, kurang ulet, dan kurang termotivasi untuk belajar. Dapat dikatakan bahwa pada umumnya siswa selama belajar di rumah kurang memiliki ketahanan belajar yang baik.

Waktu penggunaan *smartphone* lebih lama daripada waktu belajar karena di dalam *smartphone* banyak terdapat aplikasi yang menarik dan mudah, baik untuk sekedar berkomunikasi dengan sesama saudara, teman ataupun mendapatkan informasi dan hiburan. Penggunaan *smartphone* selama belajar menjadikan waktu belajar berkurang, karena siswa sering tergoda untuk melihat percakapan di aplikasi media sosial seperti *WhatsApp*.

Aplikasi *WhatsApp* paling banyak digunakan oleh siswa untuk membicarakan tugas sekolah juga tidak sepenuhnya benar karena anak lebih lama menggunakan *smartphone* daripada belajarnya. *WhatsApp* lebih banyak digunakan untuk komunikasi dalam berbagai hal dengan keluarga dan teman-teman, tidak hanya berkaitan dengan tugas sekolah. Percakapan yang tidak berkaitan dengan tugas sekolah ini yang justru menyita banyak waktu belajar anak.

Fasilitas belajar yang dapat diakses melalui *smartphone* belum maksimal dimanfaatkan oleh siswa. Pemanfaatan yang paling sering untuk mendukung belajar yaitu *browsing* guna mendapatkan jawaban secara cepat dan mudah. Ketika ditanya alasan mencari jawaban soal dari internet saat mengerjakan PR dengan *smartphone*, siswa menjawab: "Iya, karena di buka lama." Lama menemukan jawaban di buku menjadi alasan siswa kesulitan mengerjakan PR. Artinya setiap kali anak merasa kesulitan, anak mencari tahu di internet. Kebiasaan langsung mencari jawaban di internet ini kurang mendukung upaya pembiasaan membaca buku.

Kebiasaan anak menggunakan *smartphone* untuk memperoleh jawaban cepat di internet berdampak kurang baik karena anak cenderung malas membaca sehingga anak kurang memiliki wawasan

atau pengetahuan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Hasil belajar siswa tidak menjadi lebih baik ketika siswa diberikan soal di sekolah yang memang melarang siswa membawa *smartphone*.

Pembahasan

Intensitas Siswa Kelas V SD Negeri Jenang 06 Majenang Dalam Menggunakan *Smartphone* di Rumah

Intensitas penggunaan *smartphone* ditunjukkan oleh seberapa sering siswa dalam menggunakan atau memanfaatkan *smartphone*. Pemanfaatan *smartphone* oleh siswa yaitu sebagai hiburan, sebagai alat komunikasi, dan siswa dapat menggunakan internet untuk mencari tugas rumah, berita, dan informasi lainnya, serta untuk mengakses sosial media yang dimiliki oleh siswa. Tidak semua siswa menggunakan *smartphone* untuk hiburan. Siswa dapat menggunakan *smartphone* untuk mencari materi yang dipelajari di sekolah, atau untuk mencari tugas yang diberikan guru. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Rozalia (2017: 728) yang mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa memiliki berbagai sosial media untuk berkomunikasi dengan teman-temannya untuk membicarakan pelajaran di sekolah. Namun hasil analisis terhadap intensitas pemanfaatan *gadget*, tidak ada siswa yang menggunakan *gadget* hanya untuk belajar, mereka memiliki berbagai aplikasi yang menarik pada *gadget* yang dimilikinya.

Intensitas siswa dalam menggunakan *smartphone* di rumah tampak dari frekuensi dan lamanya siswa menggunakan *smartphone*. Frekuensi menggunakan *smartphone* dalam satu minggu bervariasi antara 7 kali sampai 28 kali atau lebih. Dari 35 siswa, frekuensi penggunaan *smartphone* dalam satu minggu yaitu sebanyak 17 kali. Artinya, setiap siswa menggunakan *smartphone* sebanyak 17 kali dalam satu minggu. Lama waktu siswa menggunakan *smartphone* dalam satu minggu yaitu paling singkat 7 jam dan

paling lama 28 jam. Rata-rata siswa menggunakan *smartphone* dalam satu minggu yaitu selama 11,6 jam. Siswa memiliki kebiasaan sendiri-sendiri dalam memanfaatkan *smartphone*. Ada yang lebih sering membuka *Youtube*, ada yang lebih sering membuka *Game Online*. Namun semua siswa menggunakan *WhatsApp* untuk berkomunikasi. *Google Search* hanya digunakan untuk menemukan jawaban ketika mengerjakan PR atau menemukan materi pelajaran, namun *Google Search* bukan aplikasi yang menyenangkan bagi siswa.

Smartphone memiliki fungsi komputerisasi, pengiriman pesan, akses internet dan memiliki berbagai aplikasi sebagai sarana pencarian informasi seperti kesehatan, olahraga, uang, dan berbagai macam topik. Setiap *smartphone* memiliki sistem operasi yang berbeda-beda, sama halnya dengan sistem operasi pada komputer desktop (Brusco, 2010: 503). *Smartphone* melalui aplikasi didalamnya dapat digunakan untuk menggali berbagai informasi yang mendukung aktivitas belajar.

Aplikasi yang paling menarik dan paling banyak digunakan siswa yaitu *Youtube*. Aplikasi ini memberikan lebih banyak informasi dan hiburan secara audiovisual yang menarik. Film, video, dan musik dari *Youtube* merupakan hiburan menarik yang sering membuat anak menghabiskan banyak waktu tanpa disadarinya. Siswa memiliki kebebasan untuk memilih tayangan di *Youtube*, apakah tayangan yang bersifat *edukatif* atau bersifat hiburan semata. Temuan penelitian menunjukkan siswa lebih memilih tayangan hiburan di *Youtube* daripada tayangan *edukatif* di *Youtube* atau informasi *edukatif* di *Google Search*. Artinya, kebebasan siswa memilih informasi menggunakan *smartphone* telah menjadikan siswa intens menggunakannya termasuk pada saat siswa belajar.

Fakta di atas memperlihatkan bahwa intensitas menggunakan *smartphone* cukup kuat sehingga berpotensi dimanfaatkan

untuk mendukung pembelajaran. Potensi ini apakah berbuah kebaikan atau tidak bergantung pada tanggung jawab siswa itu sendiri serta orang tua dan guru dalam memastikan bahwa intensitas menggunakan *smartphone* adalah untuk belajar. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Sobon & Mangundap (2019: 99) bahwa *smartphone* dapat digunakan untuk pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Smartphone* bisa meningkatkan motivasi belajar siswa apabila digunakan sebagai media pembelajaran digital.

Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Ketahanan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Jenang 06 Majenang

Penggunaan *smartphone* oleh siswa kelas V memberikan dampak, baik positif maupun negatif terhadap ketahanan belajar tergantung pada bagaimana pemanfaatannya untuk pembelajaran. Pada umumnya, semua anak menggunakan *smartphone* dalam kegiatan belajar di rumah dalam rangka mencari jawaban soal-soal dari sekolah sehingga anak menggunakan *smartphone* baik pada saat belajar ataupun tidak. Artinya, anak tidak lepas dari *smartphone* meskipun sedang belajar. Dalam hal ini, pengawasan orang tua sangat penting agar penggunaan *smartphone* berdampak positif bagi belajar siswa. Temuan ini menguatkan pendapat Sobon & Mangundap (2019: 99) bahwa *smartphone* bisa meningkatkan motivasi belajar siswa apabila digunakan sebagai media pembelajaran digital sehingga *smartphone* berdampak positif.

Dampak positif jelas ditunjukkan oleh adanya pemanfaatan *smartphone* untuk mendapatkan materi pelajaran yang tidak ada di buku. Misalnya dengan berlangganan aplikasi Ruang Guru, menggunakan *Google Search*, atau membuka *Youtube* dengan konten yang sesuai dengan materi pelajaran. Dengan memanfaatkan aplikasi *Whatsapp*, siswa juga dapat mengkomunikasikan materi pelajaran atau tugas sekolah lainnya.

Umumnya, siswa membuka *Google Search* saat mengerjakan PR agar cepat

menemukan jawaban sehingga PR lebih cepat selesai dikerjakan. Siswa tidak membaca materi lebih dulu di buku cetak atau di buku *online* atau sejenisnya. Demi kepraktisan, siswa menuliskan pertanyaan di *Google Search* sesuai dengan pertanyaan pada PR, maka siswa akan menemukan jawaban dengan lebih cepat dan anak tinggal menyalinnya di buku.

Dilihat dari aplikasi yang digunakan siswa, penggunaan *smartphone* lebih sering digunakan untuk mendapatkan jawaban singkat atau jalan pintas dalam mengerjakan tugas sekolah. Siswa tidak menggunakan *smartphone* untuk meningkatkan kualitas belajarnya. Hal ini dikuatkan dengan bukti bahwa aplikasi Ruang Guru hanya diakses oleh satu siswa. Dilihat dari layanan pada aplikasi Ruang Guru, siswa sangat terbantu oleh adanya Ruang Guru. Sangat sedikitnya siswa yang menggunakan aplikasi Ruang Guru menunjukkan bahwa kemajuan teknologi pendidikan tidak selalu dipandang sebagai kebutuhan oleh siswa itu sendiri.

Dampak negatifnya, anak mudah tergoda untuk memanfaatkan *smartphone* untuk kepentingan lain di luar kepentingan belajar seperti membuka *Youtube* dengan alasan untuk menemukan lagu atau musik untuk menemani belajar. Anak sering pula membuka *WhatsApp* untuk membicarakan tugas sekolah tapi lebih banyak perbincangan yang tidak penting. Selama anak belajar di rumah, anak sering melakukan jeda berupa aktivitas membuka *smartphone*. Bagi sebagian siswa, penggunaan *smartphone* menjadikan belajar lebih mudah dan menyenangkan sehingga belajar menjadi lebih lama sehingga ketahanan belajar siswa tetap baik. Siswa tidak tergoda untuk meninggalkan aktivitas belajarnya. Bagi sebagian siswa lainnya, belajar dengan menggunakan *smartphone* justru menjadikan ketahanan belajarnya lemah diindikasikan dengan kurangnya konsentrasi belajar. Dirinya kurang berkonsentrasi karena ada keinginan untuk menggunakan *smartphone* untuk

membuka aplikasi yang tidak berkaitan dengan belajarnya.

Anak yang kurang mendapatkan informasi dan arahan dari orang tua mengenai penggunaan *smartphone* akan salah dalam memanfaatkan *smartphone* yang mereka miliki, anak akan lupa waktu dalam mengerjakan kewajibannya sebagai pelajar dan akan berdampak pada penurunan prestasi belajarnya. Dari kondisi tersebut menunjukkan bahwa memang anak-anak usia 10-12 tahun ini belum siap dan belum dapat memanfaatkan *smartphone* dengan baik.

Kebiasaan mencari jawaban soal secara cepat di internet menjadikan siswa merasa tidak betah berlama-lama membaca buku. Aktivitas membaca buku terkesan kurang menarik dan tidak praktis dibandingkan dengan *Google Search*. Menurut penelitian Satrianawati (2017: 60), anak menjadi lebih sering menggunakan *handphone*, cenderung malas belajar, dan menyukai cara-cara yang instan dalam mengerjakan soal. Kegiatan membaca, salah satu aktivitas dalam kegiatan berliterasi, merupakan kunci bagi kemajuan pendidikan. Ia jendela bagi masuknya beragam ilmu pengetahuan. Keberhasilan suatu pendidikan sedianya tidak diukur dari banyaknya anak yang mendapatkan nilai tinggi dalam suatu pelajaran, melainkan banyaknya anak yang gemar membaca di suatu kelas. Kegiatan membaca berbanding lurus dengan kemampuan akademik seorang anak, terlebih jika dijalani dalam suasana menyenangkan (Antoro, 2017: 10).

Smartphone dapat dimanfaatkan untuk keberhasilan belajar siswa. Jika dahulu sumber belajar hanya berpusat pada buku cetak yang jumlahnya terbatas, kini keterbatasan tersebut dapat diatasi dengan adanya fitur *e-book* pada *smartphone*. Berbagai buku sebagai sumber belajar dapat diunduh dengan mudah untuk selanjutnya dijadikan sumber belajar. Untuk menikmati fitur ini kita cukup menambah atau menginstal aplikasi *e-book reader* seperti *Adobe PDF Reader* dan sejenisnya.

Smartphone menjadikan penggunaanya dapat menjelajahi dunia pengetahuan dengan leluasa. Banyak sekali *website* yang menyediakan fasilitas *e-learning*, seperti *website* (pembelajaran berbasis *Moodle*). Dengan *e-learning* maka dapat diatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran kini tidak hanya berada di ruang-ruang kelas pada jam pelajaran saja, tetapi dapat berlangsung kapan pun dan di mana pun. Masalahnya, fasilitas di dalam *smartphone* tidak membuat *smartphone* digunakan dalam aktivitas belajarnya. Alfawareh & Jusoh (2014: 321-326) menjelaskan bahwa pelajar masih menggunakan *smartphone* untuk hiburan dan komunikasi, belum sampai pada penggunaan untuk pembelajaran. Tingkat pemanfaatan internet (melalui *smartphone*) untuk pembelajaran oleh pelajar termasuk mahasiswa masih rendah (Rahardjo, 2015: 30-41).

Penggunaan *smartphone* dalam aktivitas belajar menunjukkan perilaku akses pengguna. Perilaku akses meliputi kognitif, afektif, dan konatif. Dimensi kognitif mencakup pengetahuan dan wawasan pengguna terhadap *smartphone* dan internet. Afektif meliputi kenyamanan dan sikap pengguna ketika menggunakan internet, sedangkan konatif adalah keterampilan dalam menggunakan *smartphone* (Rahardjo, 2015: 46). Penggunaan *smartphone* oleh siswa tidak selalu berdampak negatif bagi belajar siswa. Temuan penelitian menunjukkan beberapa siswa yang sering menggunakan *smartphone* baik untuk *Youtube* maupun *Game Online* tetap memiliki prestasi belajar yang baik. Memang ada siswa yang sering menggunakan *smartphone* memiliki nilai yang jelek atau kurang, tetapi tampak tidak berkaitan langsung dengan *smartphone*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Rozalia (2017: 728), intensitas pemanfaatan *smartphone* tidak berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Namun semakin tinggi intensitas pemanfaatan *smartphone* maka prestasi siswa dapat menurun.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian dan pembahasan tentang penggunaan *smartphone* pada siswa kelas 5 SD pada bab sebelumnya dapat diambil beberapa kesimpulan berikut:

a. Intensitas penggunaan *smartphone*

Intensitas siswa menggunakan *smartphone* di rumah tampak dari frekuensi dan lamanya siswa menggunakan *smartphone*. Frekuensi menggunakan *smartphone* dalam satu minggu bervariasi antara 7 kali sampai 28 kali atau lebih. Dari 35 siswa, frekuensi rata-rata penggunaan *smartphone* dalam satu minggu yaitu sebanyak 16,8. Artinya, setiap siswa menggunakan *smartphone* sebanyak 17 kali dalam satu minggu. Lama waktu siswa menggunakan *smartphone* dalam satu minggu yaitu paling singkat 7 jam dan paling lama 28 jam. Rata-rata siswa menggunakan *smartphone* dalam satu minggu yaitu selama 11,6 jam. Waktu yang biasa digunakan siswa untuk menggunakan *smartphone* yaitu sepuluh jam sekolah, sore, dan malam hari.

b. Dampak penggunaan *smartphone* terhadap ketahanan belajar siswa

Penggunaan *smartphone* oleh siswa memberikan dampak, baik positif maupun negatif terhadap ketahanan belajar. Dampak positifnya, anak dapat mengakses materi pelajaran yang tidak ada di buku, termasuk mengakses aplikasi yang berhubungan dengan kegiatan belajar. Misalnya dengan berlangganan aplikasi Ruang Guru, menggunakan *Google Search*, atau membuka *Youtube* dengan konten yang sesuai dengan materi pelajaran. Dengan memanfaatkan aplikasi *WhatsApp*, siswa juga dapat mengkomunikasikan materi pelajaran atau tugas sekolah lainnya. Penggunaan *smartphone* menjadikan belajar lebih mudah dan menyenangkan sehingga durasi belajar menjadi lebih lama dan ketahanan belajar siswa tetap baik. Dampak negatifnya, anak mudah tergoda untuk memanfaatkan *smartphone* untuk kepentingan lain di luar kepentingan belajar

seperti membuka *Youtube* dengan alasan untuk menemukan lagu atau musik untuk menemani belajar. Siswa sering pula membuka *WhatsApp* untuk membicarakan tugas sekolah tapi lebih banyak perbincangan yang tidak penting. Ketahanan belajarnya lemah diindikasikan dengan kurang konsentrasi belajar karena ada keinginan atau motivasi untuk membuka aplikasi yang tidak berkaitan dengan belajarnya, kurang tekun, dan kurang ulet ditunjukkan dengan keinginan untuk mendapatkan jawaban cepat.

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

a. Bagi Guru Kelas V

Diharapkan untuk sering mengingatkan dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yaitu anak menjadi kurang fokus belajar, lebih banyak waktu untuk menggunakan *smartphone* daripada waktu untuk belajar. Guru sebaiknya terus memotivasi anak untuk membiasakan diri membaca buku bacaan baik buku cetak maupun buku *online* melalui *smartphone*.

b. Bagi Orang Tua Siswa Kelas V

Diharapkan untuk mengarahkan belajar anak agar anak tidak mudah tergoda menggunakan *smartphone* untuk membuka aplikasi yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran. Orang tua perlu mengingatkan kepada anak bahwa aplikasi *Youtube* sebaiknya dimanfaatkan untuk mempelajari materi pelajaran, bukan untuk mendapatkan hiburan. Orang tua sebaiknya mengupayakan agar anak mengetahui dan mengakses situs-situs pembelajaran, bila perlu mendaftarkan anak ke bimbingan belajar *online* seperti halnya aplikasi Ruang Guru sehingga *smartphone* di tangan anak lebih bermanfaat sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Alfawareh, H.M., & Jusoh, S. (2014). Smartphones usage among university

students: Najran University case. *International Journal of Academic Research Part B*, 6 (2), 321-326. DOI: 10.7813/2075-4124.2014/6-2/B.48.

Antoro, B. (2017). *Gerakan Literasi Sekolah dari Pucuk Hingga Akar Sebuah Refleksi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Bettinger, E., Ludvigsen, S., Rege, M., Solli, IF, et al. (2018). Increasing perseverance in math: Evidence from a field Experiment in Norway. *Journal of Economic Behavior & Organization*, 146, 1-15.

Brusco, J.M. (2010). Using Smartphone Application in Perioperative Practice. *AORN Journal*. 92 (5). 503-508.

Chusna, P.A. (2017), Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17 (2), 315-330.

Daeng, I.T.M., Mewengkang, N.N., & Kalesaran, E.R. (2017). Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. *E-Journal "Acta Diurna"*, VI (1), 1-15.

Djulikah. (2017). Peningkatan Ketahanan Pribadi Siswa dalam Pelajaran Matematika melalui Pembelajaran Kooperatif STAD Siswa Kelas XI TKR 2 SMK Negeri 1 Singosari. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 3 (2).

European Commission. (2009). *Study on Assesment Criteria for Media Literacy Levels, Final Report*. Brussel: UCL.

Hastuti. (2012). *Psikolog Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Tugu Publisher.

Kibona, L. & Mgaya, G. (2015). Smartphones' Effects on Academic Performance of Higher Learning

- Students. A Case of Ruaha Catholic University – Iringa, Tanzania. *Journal of Multidisciplinary Engineering Science and Technology (JMEST)*, 2 (4), 777-784.
- Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado. *E-Journal keperawatan(e-Kep)*, 3 (2), 1-6.
- Moleong, L. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Neuman, W. Lawrence. (1997). *"Social Research Methods, Qualitative and Quantitative Approach"*. USA: Allyn and Bacon.
- Pribadi, Benny Agus & Hiariey, Lilian Sarah. (2013). *Motivasi dan Ketahanan Belajar Mahasiswa Pendidikan Jarak Kauh: Studi Kasus di Kepulauan Maluku*. Laporan Penelitian, Universitas Terbuka, Jakarta.
- Rahardjo, Djoko. (2015). *Model Akses dan Pemanfaatan Internet dalam Peningkatan Kemandirian Belajar Mahasiswa Pendidikan Tinggi Terbuka Dan Jarak Jauh*. Disertasi Doktor, Institut Pertanian Bogor, Bogor.
- Rozalia, M.F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 5 (2), 722-731.
- Sardiman, A.M. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Satrianawati. (2017). Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 4 (1), 54-61.
- Sobon, K. & Mangundap, J.M. (2019). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 3 (2), 92-101.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Witarsa, R., Mulyani, R.S., Nurhananik., et al. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik*, 6 (1), 9-20.