

**PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP
PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
(Analisis Kuantitatif terhadap Siswa Kelas VIII di SMPN 4 Teluk Kuantan)**

Kurnia Dila Okviawati, Zulhaini, Ikrima Mailani

Universitas Islam Kuantan Singingi

Email : dilakurnia546@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat. Sehingga muncul berbagai istilah untuk mengklasifikasikan produk tersebut yang salah satunya adalah *smartphone*, atau dikenal juga dengan *gadget*; suatu perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus. Namun karena minimnya pengawasan, pemanfaatan dan optimalisasi *smartphone* untuk tujuan positif, maka banyak siswa yang keliru dalam menggunakan *smartphone*. Berdasarkan latar belakang dan fenomena di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 4 Teluk Kuantan. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan *level explanation* asosiatif kausal, yang dilaksanakan di SMP Negeri 4 Teluk Kuantan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuisioner dengan instrumen angket, wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan rumus regresi linear sederhana yang diolah menggunakan *software* SPSS 17.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan *smartphone*, pada uji signifikansi ditemukan persamaan bahwa nilai (Sig.) 0,149 > probabilitas 0,05 sehingga disimpulkan tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap Y.

Abstract:

This research is motivated by the rapid development of information and communication technology at this time. So that various terms emerge to classify these products, one of which is a smartphone, also known as a gadget; small electronic devices that have special functions, included in the learning process by elementary to high school students. However, due to the lack of supervision, utilization and optimization of smartphones for positive purposes, so many students are wrong in using smartphones. Based on the background and phenomenon above, this study aims to determine whether there is an influence of the use of smartphones on student achievement in class VIII on Islamic Religious Education subjects at SMP Negeri 4 Teluk Kuantan. This research is a quantitative study with a causal associative level of explanation, carried out at SMP Negeri 4 Teluk Kuantan. Data collection techniques used were questionnaires with instruments in the form of questionnaires, interviews, observation and documentation. Data analysis uses simple linear regression formula which is processed using SPSS 17.0 software. The results showed that there was no positive and significant effect of smartphone usage, in the significance test found the equation that the value (Sig.) 0.149 > probability 0.05 so that it was concluded there was no influence of the variable X on Y.

Kata Kunci: *Smartphone*, Prestasi Belajar

Pendahuluan

Dunia terus mengalami perubahan yang sangat revolutif dalam berbagai aspek kehidupan.¹ Salah satu pengaruh dari adanya perubahan revolutif tersebut adalah perkembangan teknologi komunikasi informasi yang produk-produknya begitu meluas dan sudah menjadi kebutuhan primer masyarakat dunia. Salah satunya adalah *smartphone* yang juga dikenal dengan istilah *gadget*, diambil dari bahasa Inggris dengan makna "*small useful tool or device*"; perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus.²

Smartphone secara umum diasosiasikan sebagai sarana untuk mencapai kemajuan (*progress*), sehingga melahirkan ciri khas seperti mampu menstimulasi kemajuan sosial dan melampaui kesejahteraan individu.³ *Smartphone* adalah simbol masyarakat modern yang melahirkan kepraktisan dalam berkomunikasi, termasuk komunikasi di dalam konteks pendidikan di mana *smartphone* juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

Lahirnya *software* dan aplikasi yang bisa diakses secara gratis, misalnya di Google Playstore, telah menjadikan *smartphone* sebagai primadona dalam pelaksanaan

pembelajaran.⁴ Hal ini tentu memudahkan guru dalam upaya memahami peserta didiknya terkait materi pembelajarannya sekaligus membantu penyediaan kesempatan mengakses sumber belajar yang lebih banyak serta lebih hemat ruang dan waktu. Misalnya konsep *e-learning* yang dalam proses belajar-mengajarnya menggunakan *smartphone* sebagai "ruang kelas" sebagaimana yang dilakukan oleh Islamic Online University pada <http://bahasa.iou.edu.gm>, atau Universitas Ciputra Entrepreneurship Online pada <http://ciputra.net>.⁵

Selain itu lahir pula pendekatan baru seperti *High Tech Approach Learning* yang penyelenggaraan proses belajar-mengajarnya melibatkan teknologi tingkat tinggi seperti *Samsung Smart Learning Class (SSLC)*. Penggunaan *smartphone* telah diupayakan sebagai medium untuk mengembangkan potensi akademik anak-anak dan meningkatkan prestasi belajarnya.⁶ Namun ada ancaman yang mengintai karena *smartphone* di sisi yang lain dapat menjadi paradoks; menghancurkan ekspektasi karena memberikan pengaruh negatif bagi penggunaannya.⁷

Di kalangan remaja, *smartphone* adalah kebutuhan primer

¹Arif Rohman, *Pendidikan Komparatif*, Cetakan III, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013), hlm. 1.

²Oxford University, *Oxford Learner's Pocket Dictionary*, Edisi ke-4, (Oxford UK : Oxford University Press, 2011), hlm. 180.

³Okky Rachma Fajrin, "Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi *Mobil Gadget* dan Eksistensi Permainan Tradisional pada Anak Sekolah Dasar" dalam *Jurnal Idea Societa*, Vol. 2, No. 6 November, tahun 2015, hlm. 3.

⁴Juliana Kurniawati,, Siti Baroroh, "Literasi Media Digital Mahapeserta didik Universitas Muhammadiyah Bengkulu" dalam *Jurnal Komunikator*, Vol. 8 No. 2 November 2016, hlm.54.

⁵Anonim, Pengertian dan Karakteristik *E-Learning*, <http://scdc.binus.ac.id>, diakses pada 12 Mei 2018.

⁶Anonim, "Mendikbud Jelaskan Ketiadaan Pelajaran Teknologi Informasi di Sekolah", <https://edukasi.kompas.com>, diakses pada 10 Juni 2018.

⁷*Ibid.*, hlm. 3.

untuk menunjukkan eksistensi diri dan hiburan. Namun karena minimnya pengawasan, pemanfaatan dan optimalisasi *smartphone* untuk tujuan positif, maka tidak mengherankan apabila *smartphone* mengalami disorientasi atau kesalahan dalam menentukan tujuan penggunaannya.

Smartphone cenderung hanya dipahami sebagai sarana untuk swafoto, *chatting* dengan teman, atau media untuk *gaming* dan permainan semata. Padahal jika diarahkan dengan benar, *smartphone* bisa dijadikan sebagai sarana untuk mempermudah proses komunikasi pendidikan atau proses *transfer of knowledge*.

Individu yang menjadi pencandu *smartphone* tidak bisa berpisah darinya barang sedetik pun. Keadaan ini akan mengakibatkan berubahnya pola kebiasaan, jadwal harian dan rutinitas yang dijalani sehari-hari. Jika hal ini tidak disikapi secara positif, secara teori tentu akan berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik.⁸

Namun di sis lain penting juga diketahui oleh para guru dan orangtua, bahwa melarang peserta didik untuk mengakses atau menggunakan *smartphone* juga keliru, sebab *smartphone* telah menjadi kebutuhan primer dalam berkomunikasi di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah penulis lakukan dengan

mewawancarai beberapa peserta didik di SMP Negeri 4 Teluk Kuantan serta guru mata pelajaran PAI Ibu Khalimatussa'diyah, BA ditemukanlah informasi sebagai berikut:

1. Diketahui hampir seluruh siswa menggunakan *smartphone*. Hanya terdapat sejumlah kecil saja yang tidak menggunakan *smartphone*.
2. Dari tiga jenjang kelas yang ada di SMP Negeri 4 Teluk Kuantan, kelas VIII pada tahun pelajaran 2019/2020 adalah kelas dengan pengguna *smartphone* terbanyak yaitu 29 orang dari total 30 orang peserta didik. Siswa mengaku menggunakan *smartphone* di sekolah maupun di rumah; tidak meninggalkannya dalam berbagai kesempatan.

Berdasarkan informasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aksesibilitas atau angka pengguna *smartphone* di kalangan siswa SMP Negeri 4 Teluk Kuantan tergolong tinggi, terutama siswa-siswi di kelas VIII.

Selanjutnya peneliti memfokuskan tinjauan pendahuluan kepada kelas VIII sebagai kelas yang memiliki angka pengguna dan aksesibilitas *smartphone* tertinggi di sekolah. Peneliti menemukan gejala serta permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Peserta didik kelas VIII yang menggunakan *smartphone* mengaku bahwa *smartphone* mereka dipakai untuk tujuan hiburan seperti swafoto, menggunakan aplikasi musik seperti *Tik Tok* dan membaca komik di aplikasi *Webtoon* yang *genre*-nya untuk usia 17 tahun ke atas; baik di rumah maupun di sekolah. Secara umum, pemakaian

⁸Ahmad Ramadhan Asif,, Farid Agung Rahmadi, "Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget* dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun" dalam *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, Volume 6, Nomor 2, April 2017, hlm. 150.

smartphone-nya tidak mengarah kepada hal yang berkaitan dengan kebutuhan belajar.

2. Peserta didik menggunakan *smartphone* tidak hanya di rumah tetapi juga di sekolah bahkan pada saat proses pembelajaran berlangsung; termasuk di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Artinya, intensitas penggunaan *smartphone* tidak terkendali dengan baik.
3. Peserta didik mengaku tidak pernah disosialisasikan mengenai pengaruh positif maupun negatif mengenai penggunaan *smartphone*.
4. Prestasi belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 4 Teluk Kuantan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, secara umum tidak baik. Karena hampir dari setengah kelas populasi kelas sering mendapatkan nilai di bawah KKM mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu 75 di setiap ulangan harian yang dilaksanakan.

Berdasarkan fenomena dan permasalahan-permasalahan yang peneliti jumpai tersebut, peneliti menyimpulkan telah terjadi disorientasi/ ketidaktepatan dalam penggunaan *smartphone* di kalangan peserta didik di SMP Negeri 4 Teluk Kuantan. Di saat yang bersamaan pula, prestasi belajar siswa pada kelas tersebut tidak cukup baik karena hampir setengah populasi siswa yang berjumlah 30 orang sering mendapatkan nilai di bawah KKM setiap mengikuti ulangan harian. Sehingga diduga ada pengaruh penggunaan *smartphone* yang tidak tepat terhadap prestasi belajar peserta didik kelas VIII yang rendah. Namun belum dapat dipastikan apakah hal itu benar-benar memengaruhi prestasi

belajar peserta didik atau tidak pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berangkat dari hasil pra penelitian di atas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan suatu penelitian yang terukur dan sistematis dengan judul “Pengaruh Penggunaan *smartphone* Terhadap Prestasi Belajar Siswapada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Analisis Kuantitatif terhadap Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 4 Teluk Kuantan)”.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini berjeniskuantitatif dengan *level explanation*-nya asosiatif kausal. Sampel penelitian adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Teluk Kuantan yang diambil dengan teknik *sampling jenuh* atau *total sampling* dengan jumlah 29 orang. Teknik pengumpulan data primer pada penelitian ini adalah angket untuk variabel “Penggunaan *Smartphone*” dan dokumentasi untuk variabel “Prestasi Belajar Peserta Didik”. Sedangkan pengumpulan data sekundernya menggunakan wawancara dan observasi.

Teknik analisis yang digunakan untuk data primer adalah Regresi Linier Sederhana dengan persamaan:

$$Y = a + bX + e$$

$$E = \text{Error/ tingkat kesalahan (kesalahan pengganggu)}$$

$$B = \frac{\sum (xy) - \frac{(\sum x)(\sum y)}{n}}{(\sum x^2) - \frac{(\sum x)^2}{n}}$$

$$a = \frac{\sum y - b\sum x}{n}$$

Keterangan:

a = *Intercept* (konstanta) dan b = Koefesien regresi

- a = Nilai y taksiran pada saat $x = 0$
b = Koefisien regresi = yang menunjukkan besarnya perubahan untuk unit akibat adanya perubahan tiap satu unit x.
x = *Independent variable* / variabel bebas/ variabel yang dipengaruhi variabel lain dalam hal ini variabel b.
 \bar{Y} = *Dependent Variable*/ Variabel tidak bebas/ variabel yang diengaruhi lain.

Data primer yang telah dikumpulkan lewat angket dan dokumentasi akan diolah menggunakan *software* SPSS 17.0.

Penggunaan Smartphone

Definisi *smartphone* berakar dari hasil pengembangan teknologi informasi dan komunikasi, sebagai suatu produk inovasi media baru (*new media*) yang dikenal dengan istilah *gadget*.⁹ Secara teknis, *smartphone* adalah *platform* dari media digital karena mengakomodasi konten digital berupa gabungan data, teks, suara dan gambar yang disimpan dalam format digital serta disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel *optic broadband*, satelit dan sistem gelombang mikro.¹⁰

Smartphone dikategorikan sebagai *gadget*¹¹, yang memiliki makna

“*Small useful tool or device*”¹²; perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus. Secara klasifikasi, belum ada standar pabrik yang menentukan arti *smartphone* atau ponsel cerdas. Namun secara umum, istilah ini dipahami sebagai telepon genggam yang bekerja menggunakan perangkat lunak (*software*) berupa sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembangan antar aplikasi di dalamnya.¹³

Jika merujuk kepada pendapat para ahli, definisi *smartphone* secara teoritis dapat dilihat pada empat pendapat berikut:

1. Menurut Gary B, Thomas J, dan Misty E, *smartphone* merupakan telepon yang bisa digunakan untuk mengakses layanan internet, yang biasanya menyediakan fungsi *Personal Digital Assistants* (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator.¹⁴
2. Menurut Schmidt, *smartphone* adalah istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan *mobile device* yang menghubungkan fungsi telepon seluler, PDA, *audio player*, *digital camera*, *camcorder*, *Global Positioning System* (GPS) *receiver*, dan *Personal Computer* (PC).¹⁵

⁹Herry Hermawan, *Literasi MediaL Kesadaran dan Analisis*, Cetakan ke-1, (Yogyakarta: Calpulis, 2017), hlm. 53.

¹⁰Terry Flew, *New Media: An Introduction*, Fourth Edition (Edisi Keempat), (Oxford: Oxford University Press, 2014), hlm. 2 - 3.

¹¹Wahyu Novitasari,, Nurul Khotimah, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5 - 6 Tahun” dalam *Jurnal PAUD Teratai*, Vol. 05, No. 03, Tahun 2016, hlm. 1.

¹²Oxford University, *Oxford Learner's Pocket Dictionary*, Edisi ke-4, (Oxford UK: Oxford University Press, 2011), hlm. 180.

¹³Budiono, “Persepsi dan Harapan Penggunaan terhadap Kualitas Layanan Data pada *Smartphone* di Jakarta” dalam *Jurnal Telekomunikasi*, Vol. 11 No. 2, tahun 2013.

¹⁴Dalillah, Skripsi, *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Peserta didik di SMA Darussalam Ciputat*, (Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2019), hlm. 7.

¹⁵Nurlaelah Syarif, “Pengaruh Perilaku Pengguna *Smartphone* terhadap

3. Menurut David Wood (*vice president of Symbian*), *smartphone* adalah suatu jenis ponsel atau *handphone* cerdas yang dapat dibedakan dengan jenis alat telekomunikasi lainnya, baik dari segi pembuatannya hingga proses penggunaannya.¹⁶
4. Menurut Williams dan Sawyer, *smartphone* adalah telepon seluler dengan menggunakan berbagai layanan seperti memori, layar, mikroprosesor, dan modem bawaan. Fiturnya lebih lengkap dibandingkan dengan *handphone* lain.¹⁷

Fenomena penggunaan *smartphone* dilandasi pada dua hal; pertama dari segi pemakaian yang terdiri dari empat aspek, yaitu:¹⁸

Indikator pada empat landasan tersebut adalah:

1. Kebutuhan Optimal Komunikasi

Smartphone memang diperuntukkan agar manusia mudah dalam mengelola dan mengembangkan kebutuhan

komunikasinya.¹⁹Tetapi ketepatan penggunaannya hanya dapat dicapai apabila pengguna *smartphone* mengedepankan asas kebutuhan dan prioritas, sehingga tidak menciptakan *hyperpersonal* atau rasa ketertarikan berkomunikasi menggunakan perantara *smartphone* atau *gadget* dalam bersosial ketimbang berkomunikasi secara langsung.²⁰ Artinya, *smartphone* akan tepat digunakan apabila berlandaskan efisiensi dan efektivitas komunikasi serta pertimbangan jarak dan waktu yang minim jika ingin bertatap muka dalam suatu interaksi sosial.

2. Memprioritaskan Mengikuti Trend

Persentase masyarakat Indonesia menggunakan *smartphone* adalah 43,3% dari total penduduknya, dan 80% diantaranya adalah pengguna dengan usia kurang dari 25 tahun. Angka ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna *smartphone* adalah anak-anak dan remaja usia sekolah. Besarnya angka tersebut karena *smartphone* memiliki layanan yang menarik kalangan muda serta menunjukkan kemewahan yang cenderung mengajak pada perilaku

Komunikasi Interpersonal Peserta didik SMK IT Airlangga Samarinda" dalam *eJurnal Ilmu Komunikasi*, Universitas Mulawarman, 2015, hlm. 220.

¹⁶Muhammad Fatkhur Amin, Skripsi, *Pengaruh Smartphone terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Kelas 8 MTs Wali Songo Sugihwaras Bojonegoro*, (Surabaya: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Islam, Program Studi Pendidikan Agama Islam, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018), hlm. 13.

¹⁷*Ibid.*, hlm. 13 - 14.

¹⁸Asmurti,, Andi Alimuddin Unde,, Tawany Rahamma, "Pengaruh Penggunaan *Smartphone* di Lingkungan Sekolah terhadap Prestasi Belajar Peserta didik" dalam *Komunikasi KAREBA*, Vol. 6, No. 2, Juli - Desember 2017, hlm. 226.

¹⁹Muhammad Fatkhur Amin, Skripsi, *Pengaruh Smartphone terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Kelas 8 MTs Wali Songo Sugihwaras Bojonegoro...*, hlm. 12.

²⁰Kursiwi, Skripsi, *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, (Jakarta: Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah, 2016), hlm. 14.

hedonis. Produknya terus di-upgrade sehingga *smartphone* menjadi semacam *trend* yang enggan untuk ditinggalkan.²¹

Hal ini memunculkan persepsi bahwa teknologi canggih dalam *smartphone* adalah sebuah gaya hidup yang wajib dipenuhi.²² Padahal *upgrade* terhadap fitur atau layanan pada *smartphone* dasarnya adalah atas dasar kebutuhan. Maka jika *smartphone* hanya sebatas menarik minat tanpa berlandaskan kebutuhan prioritas pengguna, berarti telah terjadi ketidaktepatan penggunaan *smartphone*.²³

3. Mencari Informasi untuk Pengembangan Wawasan.

Smartphone adalah media yang digunakan untuk mengakses informasi dalam format digital yang memungkinkan proses produksi, distribusi dan konsumsi informasinya terjadidalam volume yang tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Sehingga salah satu hal yang melandasi penggunaan *smartphone* adalah keinginan untuk terfasilitasi dalam mengumpulkan informasi agar maksimal.

Tentu perlu batasan mengenai ketentuan informasi

seperti apa yang betul-betul berguna bagi pengembangan wawasan tersebut. Indikator yang harus dipegang ini berlandaskan pada rumus THINK²⁴, yaitu:

- a. *True*, bahwa informasi yang diakses tidak mengandung unsur kebohongan.
- b. *Helpful*, bahwa informasi yang diakses itu bermanfaat.
- c. *Illegal*, bahwa informasi yang diakses bukanlah informasi terlarang seperti konten pornografi.
- d. *Necessary*, bahwa informasi yang diakses itu diperlukan.
- e. *Kind*, bahwa informasi yang diakses adalah hal yang baik serta tidak berpotensi untuk membentuk persepsi dan perilaku yang menyakiti orang lain.

4. Kebutuhan pada Sumber Belajar

Smartphone dapat menjadi solusi untuk menghemat sumber daya waktu dan biaya terkait usaha pemenuhan kebutuhan sumber belajar peserta didik. Penggunaan *smartphone* sebagai sumber belajar muncul dari fungsinya yang menyerupai komputer karena bersifat *multi-tasking* (dapat mengoperasikan banyak fungsi).²⁵

Namun diperlukan upaya yang tegas dari *stake holder* di sekolah maupun keluarga untuk membangun "Khalayak Aktif",

²¹Musyrif Kamal J. Haq, Tesis, *Pengaruh Penggunaan Media Smartphone sebagai Sumber Belajar terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Mata Kuliah Studi Fiqh Mahapeserta didik Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Maliki Malang*, (Malang: Program Magister Pendidikan Agama Islam, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017), hlm. 4.

²²Susi Arifia Fitri, Skripsi, *Pengaruh Smartphone terhadap Perubahan Prestasi Mahapeserta didik*, (Banda Aceh: Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Ar-Raniry, 2017), hlm. 12.

²³*Ibid.*, hlm. 12.

²⁴Tim Gerakan #BijakBersosmed, *Bijak Bersosmed: Tips dan Informasi Gerakan #BijakBersosmed 2017*, #BijakBersosmed, 2017, hlm. 15.

²⁵Musyrif Kamal J. Haq, Tesis, *Pengaruh Penggunaan Media Smartphone sebagai Sumber Belajar terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Mata Kuliah Studi Fiqh Mahapeserta didik Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Maliki Malang*, (Malang: Program Magister Pendidikan Agama Islam. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017), hlm. 43 – 45.

yaitu pengguna yang memanfaatkan *smartphone* untuk kepentingan belajar. Ide ini berangkat dari dasar teori *Uses and Gratification* yang dicetuskan oleh Katz dan Blumler.²⁶Penciptaan “Khalayak Aktif” juga harus dibarengi dengan kontrol agar tidak menimbulkan masalah prestasi seperti adanya peserta didik yang lebih mengandalkan *smartphone* daripada belajar.²⁷

Maka indikator ketepatan penggunaan *smartphone* pada poin ini adalah harus berorientasi pada kegiatan dan prestasi belajar. Selain penciptaan “Khalayak Aktif”, perlu dilakukan intervensi budaya baca untuk pembentukan karakter dan ilmu pengetahuan bagi pengguna *smartphone*.²⁸

Landasan kedua dalam penggunaan *smartphone* adalah Intensitas, yaitu suatu momentum yang cenderung untuk diketahui dengan waktu tertentu.²⁹Indikator

pada intensitas pemakaian ini meliputi tiga hal, yakni:³⁰

1. Frekuensi penggunaan *smartphone*

Frekuensi di sini artinya adalah seberapa sering seseorang menggunakan *smartphone*. Frekuensi tersebut akan mempengaruhi jadwal harian seseorang, kedisiplinannya terkait rutinitas yang harus dikerjakan olehnya dengan tanggung jawab beserta konsekuensi yang jelas. Jika frekuensi penggunaan *smartphone* berlebihan, maka hal ini dapat mengganggu aktivitas pendidikannya di sekolah.³¹

2. Durasi yang digunakan untuk mengakses *smartphone*

Menurut Starburger, seorang anak hanya boleh berada di depan layar *smartphone* kurang dari 1 jam. Sedangkan menurut Sigman, bahwa durasi ideal anak usia pra-sekolah dalam menggunakan *smartphone* adalah 30 menit hingga 1 jam dalam sehari. Lalu menurut Asosiasi Dokter Anak Amerika dan Kanada, idealnya anak-anak usia 0 - 2 tahun tidak terpapar sama sekali dengan *smartphone*. Anak-anak usia 3 - 5 tahun diberikan batas durasi bermain *smartphone* sekitar 1 jam per hari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6 - 18 tahun.³²

²⁶Asmurti,, Andi Alimuddin Unde,, Tawany Rahamma, “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* di Lingkungan Sekolah terhadap Prestasi Belajar Peserta didik” dalam *Komunikasi KAREBA*, Vol. 6, No. 2, Juli - Desember 2017,hlm. 229.

²⁷Harfiyanto,, Cahyo,, Tjaturahono, “Pola Interaksi Sosial Peserta didik Pengguna *Gadget* di SMA N 1 Semarang” dalam *Journal of Educational Social Studies*, Vol. 2, Tahun 2015, hlm. 1.

²⁸Arifianto S, *Praktik Budaya Media Digital dan Pengaruhnya*, Cetakan I, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2018), hlm.76 - 77.

²⁹Alexander Oktario, Skripsi, *Hubungan Antara Intensitas Penggunaan *Smartphone* dan Motivasi Berprestasi pada Mahapeserta didik*, Yogyakarta: Program Studi Psikologi, Jurusan Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Sanata Dharma, 2017, hlm. 17.

³⁰Sharen Gifary,, Iis Kurnia N, “Intensitas Penggunaan *Smartphone* terhadap Perilaku Komunikasi” dalam *Jurnal Sositoknologi*. Vol. 14. Nomor 2. Agustus 2015. hlm. 172.

³¹Balitbang SDM Kominfo, *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat*, (Jakarta: Media Bangsa, 2013),hlm. 456.

³²Yeni Triastutik, Skripsi, *Hubungan Bermain *Gadget* dengan Tingkat Perkembangan Anak*

Maka idealnya bagi peserta didik SMP, penggunaan *smartphone* adalah 2 jam dalam sehari.

Menurut data dari *Vserv Smart Data*, diungkapkan bahwa rata-rata pengguna *smartphone* di Indonesia menghabiskan waktu 129 menit (2¼ jam) per harinya.³³

3. Konten yang dikonsumsi melalui *smartphone*.

Konten yang ada di dalam *smartphone* tidaklah bebas nilai, tetapi memuat suatu tujuan yang pasti.³⁴ Hal itu semakin diperparah dengan fenomena "*Too Much Information*" karena beredarnya informasi dalam waktu yang sangat cepat dan banyak, sehingga akan sulit untuk menyaring konten secara selektif dan rentan diterpa berita *hoax*, pornografi dan hal-hal tidak bermanfaat lainnya.³⁵ Maka diperlukan suatu indikator untuk menyeleksi konten yang tepat sesuai dengan kebutuhan, bermanfaat, dan tidak melanggar hukum saat pengguna mengakses *smartphone*.³⁶

Apabila landasan penggunaan *smartphone* di atas tidak dipatuhi, maka dapat menciptakan pengaruh negatif antara lain:

1. Menciptakan kesenjangan moral dan sosial karena tidak ada kontrol dalam mengakses konten di *smartphone*.³⁷
2. Bersifat *addict* (candu) sehingga melahirkan perilaku FOMO (*Fear of Missing Out*).³⁸
3. Mempengaruhi rutinitas positif dan mengganggu jadwal harian menjadi tidak produktif.³⁹
4. Menjangkitnya fenomena *hyperpersonal* atau rasa ketertarikan berkomunikasi menggunakan perantara *smartphone* atau *gadget* dalam bersosial daripada berkomunikasi secara langsung, sehingga mengabaikan kehadiran sosial secara langsung.⁴⁰
5. Terjadinya disfungsi sosial karena pengguna terobsesi untuk menemukan hal-hal baru dalam *smartphone*, sehingga mengabaikan pekerjaan atau belajar di sekolah yang merupakan lingkungan nyata untuk bersosial.⁴¹

Usia 4-6 Tahun, Jombang: Program Studi Ilmu Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Media, 2018, hlm. 9.

³³Vserv, "Vserv unveils the first Smartphone User Persona Report (SUPR) in Indonesia 2015", <http://www.vserv.com/vserv-unveils-first-smartphone-user-persona-report-supr-indonesia/>, diakses pada 12 Februari 2019.

³⁴Herry Hermawan, *Literasi Media...*, hlm. 64.

³⁵Endah Triastuti,, Dimas Adrianto Indra Prabowo,, Akmalia Nurul, *Kajian Pengaruh Penggunaan Media Sosial bagi Anak dan Remaja*, Cetakan Pertama, (Depok: Pusat Kajian Komunikasi FISIP Universitas Indonesia, 2017), hlm. 72 - 73.

³⁶Herry Hermawan, *Literasi Media: Kesadaran dan Analisis...*, hlm. 50 - 69.

³⁷Beauty Manumpil,, Yudi Ismanto,, Franly Onibala, "Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan tingkat Prestasi Peserta didik di SMA Negeri 9 Manado" dalam *eJournal Keperawatan (e-Kep)*, Vol. 3, No. 2, April 2015, hlm. 2.

³⁸Endah Triastuti,, Dimas Adrianto Indra Prabowo,, Akmalia Nurul, *Kajian Pengaruh...*, hlm. 72 - 73.

³⁹Herry Hermawan, *Literasi Media...*, hlm. 10.

⁴⁰Kursiwi, Skripsi, *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Mahapeserta didik Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, (Jakarta: Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah, 2016), hlm. 14.

⁴¹Balitbang SDM Kominfo, *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi*

6. Menjadikan *smartphone* sebagai pelepasan dari tekanan psikologis dengan cara dan waktu yang tidak tepat.⁴²
7. Munculnya gangguan kesehatan mental dan fisik yang bersifat berkelanjutan akibat penggunaan *smartphone* yang tidak terkendali.⁴³

Prestasi Belajar

Kata “prestasi” berasal dari bahasa Belanda, “*prestatie*” yang mengalami penyerapan ke bahasa Indonesia. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara bahasa kata prestasi memiliki makna sebagai hasil yang dicapai setelah menjalani suatu proses.⁴⁴

Prestasi belajar sendiri bermakna hasil maupun tingkat kemampuan seseorang yang telah mengalami proses belajar, dinyatakan dalam bentuk nilai (skor) setelah diadakan penilaian atau evaluasi. Makna serupa juga ditemukan pada KBBI dengan padanan “prestasi akademik” yaitu hasil pelajaran yang telah dicapai dari kegiatan persekolahan yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian.⁴⁵

Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat..., hlm. 456.

⁴²Beauty Manumpil,, Yudi Ismanto,, Franly Onibala, “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan tingkat Prestasi Peserta didik di SMA Negeri 9 Manado” ..., hlm. 4.

⁴³Dedy Susanto, “Penggunaan *Smartphone* dan *Locus of Control*: Keterkaitannya dengan Prestasi Belajar, Kualitas Tidur dan *Subjective Well-Being*”, dalam *Jurnal Psikologi Sosial*. Vol. 16. No. 02. Tahun 2018, hlm. 126.

⁴⁴Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Cetakan ketiga, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), hlm 700.

⁴⁵Ibid.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar, menurut Muhibbin Syah adalah sebagai berikut:⁴⁶

1. Faktor Internal

- a. Intelegensi, yaitu kemampuan psikofisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat.
- b. Sikap, yaitu gejala internal pada dimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek berupa orang, barang dan lain sebagainya, baik secara positif maupun negatif.
- c. Bakat, yaitu kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada yang mendatang.
- d. Minat, yaitu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu seperti pemusatan pikiran, keingintahuan, dan rasa berkebutuhan.
- e. Motivasi, yaitu keadaan internal organisme baik manusia maupun hewan yang mendorong untuk berbuat sesuatu sebagai suatu energi untuk bertingkah laku secara terarah.

2. Faktor Eksternal

Faktor ini berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar, di antaranya adalah keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan keagamaan. Keluarga sangat berpengaruh karena merupakan ling-

⁴⁶Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Cetakan ke-15, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 131 - 134

kungan terdekat bagi peserta didik. Permasalahan ekonomi, pertengkaran suami dan istri, kurangnya perhatian orangtua, kebiasaan sehari-hari yang kurang baik termasuk kekerasan dapat menjadi sebab yang dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik di sekolah.⁴⁷

Di dalam penelitian ini, indikator untuk mengukur prestasi belajar peserta didik di ambil dari hasil ulangan harian, ulangan tengah semester dan ulangan akhir semester, maupun ujian praktek yang kemudian ditotal menjadi nilai akhir.⁴⁸ Dilanjut dengan penetapan status penilainya yang mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).⁴⁹ Di SMP Negeri 4 Teluk Kuantan, untuk KKM pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah 80.

Dari pengumpulan data primer melalui angket dan dokumentasi prestasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Teluk Kuantan, maka didapatkan deskripsi statistik sebagai berikut:

Tabel 1: Deskripsi Statistik Hasil Angket Penggunaan Smartphone Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 4 Teluk Kuantan

Statistics		
Penggunaan Smartphone		
N	Valid	30
	Missing	0
	Mean	68.1667
	Std. Error of Mean	2.16401
	Median	72.0000

⁴⁷Ibid., hlm. 135.

⁴⁸Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 66 tahun 2013 tentang Standar Penilaian, Bab II, hlm. 2.

⁴⁹Ibid., hlm. 7.

Mode	76.00
Std. Deviation	11.85278
Variance	140.489
Kurtosis	-.354
Std. Error of Kurtosis	.833
Range	40.00
Minimum	44.00
Maximum	84.00
Sum	2045.00
Percentiles	
25	60.7500
50	72.0000
75	76.2500

Sumber: *Olahan Data Primer*

Dari data di atas, nilai rata-rata tingkat penggunaan *smartphone* siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Teluk Kuantan yaitu sebesar 68,16 dengan rentang nilai antara 44 - 84. Nilai 44 merupakan nilai terendah dan nilai 84 merupakan nilai tertinggi dari 30 responden penelitian. Perhitungan nilai tengah adalah 72 dan standar deviasi adalah 11,85278 dan variansi sampel sebesar 140,489.

Untuk distribusi frekuensi data tingkat penggunaan *smartphone* siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Teluk Kuantan yang menjadi responden dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2: Distribusi Frekuensi Data Penggunaan Smartphone Responden

Penggunaan Smartphone					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	44.00	2	6.7	6.7	6.7
	48.00	2	6.7	6.7	13.3
	50.00	1	3.3	3.3	16.7
	51.00	1	3.3	3.3	20.0
	60.00	1	3.3	3.3	23.3
	61.00	1	3.3	3.3	26.7
	66.00	1	3.3	3.3	30.0
	67.00	1	3.3	3.3	33.3
	68.00	1	3.3	3.3	36.7
	70.00	2	6.7	6.7	43.3

71.00	1	3.3	3.3	46.7
72.00	2	6.7	6.7	53.3
73.00	1	3.3	3.3	56.7
74.00	1	3.3	3.3	60.0
75.00	1	3.3	3.3	63.3
76.00	4	13.3	13.3	76.7
77.00	2	6.7	6.7	83.3
79.00	3	10.0	10.0	93.3
82.00	1	3.3	3.3	96.7
84.00	1	3.3	3.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer tahun 2019 dengan SPSS versi 17.0

Adapun deskripsi statistik untuk prestasi belajar siswa yang diambil dari akumulasi nilai harian pada tiga pertemuan, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3: Deskripsi Statistik Data Prestasi Belajar Siswa Yang Menjadi Responden

Statistics		Nilai
N	Valid	30
	Missing	0
	Mean	76.4333
	Std. Error of Mean	1.63699
	Median	81.0000
	Std. Deviation	8.96616
	Variance	80.392
	Skewness	-.186
	Std. Error of Skewness	.427
	Kurtosis	-1.736
	Std. Error of Kurtosis	.833
	Range	27.00
	Minimum	62.00
	Maximum	89.00
	Sum	2293.00

Dari data di atas, nilai rata-rata prestasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Teluk Kuantan adalah 76,43 dengan rentang antara 62,00 – 89,00. Nilai 62,00 merupakan nilai

terendah, sedangkan nilai 89,00 adalah nilai tertinggi dari 30 siswa yang menjadi responden penelitian. Perhitungan nilai tengah adalah 81,00 dan standar deviasi adalah 8,96616 dan variasi sampel sebesar 80,392.

Sedangkan untuk distribusi frekuensi prestasi belajar (nilai harian) siswa SMP Negeri 4 Teluk Kuantan, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4: Distribusi Frekuensi Data Prestasi Belajar Siswa Yang Menjadi Responden

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 62.00	1	3.3	3.3	3.3
65.00	3	10.0	10.0	13.3
67.00	5	16.7	16.7	30.0
68.00	2	6.7	6.7	36.7
70.00	2	6.7	6.7	43.3
78.00	1	3.3	3.3	46.7
80.00	1	3.3	3.3	50.0
82.00	5	16.7	16.7	66.7
83.00	1	3.3	3.3	70.0
84.00	2	6.7	6.7	76.7
85.00	2	6.7	6.7	83.3
86.00	2	6.7	6.7	90.0
87.00	1	3.3	3.3	93.3
88.00	1	3.3	3.3	96.7
89.00	1	3.3	3.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Sumber: Dokumentasi Nilai Harian siswa diolah dengan SPSS versi 17.0

Dari data diatas, dapat ditabulasikan informasi lebih rinci mengenai prestasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Teluk Kuantan, sebagai berikut:

Tabel 5: Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 4 Teluk Kuantan yang Menjadi Responden Penelitian

Interval Nilai	Jumlah Responden	Persentase
61-70	13	43,33%
71-80	2	6,66%
81-90	15	50%
Total	30	100%

Adapun hasil analisis data primer yang telah dikumpulkan, dan diolah menggunakan *software* SPSS ver. 17.0 adalah sebagai berikut:

Tabel 6: Hasil Pengolahan Data Penggunaan *smartphone* dan Prestasi Belajar Siswa

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
	B	Std. Error	Beta	T	
1 (Constant)	90.373	9.518		9.495	.000
Penggunaan Smartphone	-.204	.138	-.270	-1.486	.149

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Pada tabel diatas, didapatkan persamaan regresi linier sederhana di mana $Y = a + bX$ adalah sebagai berikut:

a (konstanta dari *unstandardized coefficients*) sebesar 90,373 dengan deskripsi jika tidak ada Penggunaan Smartphone (X) maka nilai konsistensi Prestasi Belajar (Y) adalah sebesar 90,373.

b yang merupakan angka koefisien regresi nilainya adalah sebesar -0,204 dengan deskripsi setiap penambahan 1% dari tingkat Penggunaan Smartphone (X) maka Prestasi Belajar (Y) akan meningkat -0,204.

Berdasarkan nilai-nilai tersebut maka persamaan yang dapat dibuat adalah sebagai berikut:

$$Y = 90,373 - 0,204X.$$

Karena nilai koefisien regresi bernilai minus (-) sebagaimana yang tercantum dalam persamaan di atas, maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahwa penggunaan *smartphone* (X) berpengaruh negatif terhadap Prestasi Belajar siswa (Y).

Pada uji hipotesis atau uji pengaruh di mana hipotesis yang diajukan adalah:

$H_0 : \rho = 0$ Tidak ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa.

$H_a : \rho \neq 0$ Ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa.

Selanjutnya dilakukan pengambilan keputusan dengan cara membandingkan nilai signifikansi (Sig.) berdasarkan hasil *output* SPSS dengan persamaan:

- Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil < dari probabilitas 0,05 maka terdapat pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Prestasi Belajar.
- Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar > dari probabilitas 0,05 maka tidak terdapat pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Prestasi Belajar.

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel 6, nilai signifikansinya adalah sebesar 0,149 sehingga dapat dibuat persamaan sebagai berikut:

Nilai signifikansi (Sig.) 0,149 lebih besar dari probabilitas 0,05 atau $0,149 > 0,05$. Maka ditemukan bahwa tidak ada pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Prestasi Belajar Siswa.

Uji hipotesis juga dilakukan dengan cara uji t atau membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} , di mana dasar pengambilan keputusannya adalah:

1. Jika nilai t_{hitung} lebih besar > dari nilai t_{tabel} maka terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar.
2. Jika nilai t_{hitung} lebih kecil < dari nilai t_{tabel} maka tidak terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar.

Berdasarkan hasil *output* dari tabel olahan data di SPSS ver. 17.0, di dapatlah nilai t_{hitung} sebesar -1.486. Adapun nilai t_{tabel} , dicari melalui rumus berikut:

$$\text{Nilai } a / 2 = 0,05 / 2 = 0,025$$

$$\text{Derajat Kebebasan (df) = } n - 2$$

$$\text{Maka: } 30 - 2 = 28$$

Nilai 0,025 dengan df 10, maka pada tabel distribusi nilai t tabel adalah sebesar 2,048.

Karena nilai t_{hitung} -1,486 lebih kecil < dari nilai t_{tabel} 2,048 maka tidak terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar.

Berdasarkan pengolahan data primer melalui angket dengan dokumentasi yang diolah dengan SPSS versi 17.0 maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa.

Untuk persentase besaran pengaruh variabel X (Penggunaan *Smartphone*) terhadap variabel Y (Prestasi Belajar Siswa) dapat dilihat pada

output di R Square yang tercantum dalam tabel berikut:

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.270 ^a	.073	.040	8.78510

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Smartphone

Nilai R Square adalah 0,073 maka persentase pengaruh variabel X terhadap Y pada penelitian ini adalah 7,3%.

Berdasarkan data diatas, responden yang paling banyak berada pada rentang nilai antara 81-90 atau (50%). Sedangkan, responden yang paling sedikit berada pada rentang nilai antara 71-80 atau (6,66%) dari total seluruh responden penelitian sebanyak 30 orang.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan *software* SPSS versi 17.0, di mana persamaan yang dihasilkan adalah $Y = 90,373 + -0,204X$. Maka terdapat pengaruh negatif (-) penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa. Pada uji signifikansi pun ditemukan persamaan bahwa nilai (Sig.) 0,149 > probabilitas 0,05 **sehingga disimpulkan tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap Y.** Sedangkan pada uji t, didapat persamaan nilai t_{hitung} -1,486 lebih kecil < dari nilai t_{tabel} 2,048 sehingga tidak terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar. Untuk besaran pengaruh variabel X (Penggunaan *Smartphone*) terhadap variabel Y (Prestasi Belajar Siswa) yaitu 7,3%.

Daftar Pustaka

- Amin, Muhammad Fatkhur. *Pengaruh Smartphone terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Kelas 8 MTs Wali Songo Sugihwaras Bojonegoro*. [Skripsi]. Surabaya: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Islam, Program Studi Pendidikan Agama Islam, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018.
- Anonim. "Pengertian dan Karakteristik E-Learning". <http://scdc.binus.ac.id>, diakses pada 12 Mei 2018.
- Anonim. "Mendikbud Jelaskan Ketiadaan Pelajaran Teknologi Informasi di Sekolah". <https://edukasi.kompas.com>, diakses pada 10 Juni 2018.
- Asif, Ahmad Ramadhan., Rahmadi, Farid Agung, *Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun*, [Jurnal Kedokteran Diponegoro, Volume 6, Nomor 2, April 2017] hal. 150.
- Asmurti., Unde, Andi Alimuddin., Rahamma, Tawany, *Pengaruh Penggunaan Smartphone di Lingkungan Sekolah terhadap Prestasi Belajar Peserta didik*, [Komunikasi KAREBA, Vol. 6, No. 2, Juli - Desember 2017] hal. 226.
- Balitbang SDM Kominfo, *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat...*, hal. 456.
- Budiono. *Persepsi dan Harapan Penggunaan terhadap Kualitas Layanan Data pada Smartphone di Jakarta*, [Jurnal Telekomunikasi, Vol. 11 No. 2, tahun 2013].
- Dalillah. *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Peserta didik di SMA Darussalam Ciputat*, [Skripsi]. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2019. hal. 7.
- Fajrin, Okky Rachma, *Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobil Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional pada Anak Sekolah Dasar*, [Jurnal Idea Societa, Vol. 2, No. 6 November, tahun 2015] hlm. 3.
- Fitri, Susi Arifia. *Pengaruh Smartphone terhadap Perubahan Prestasi Mahapeserta didik*. [Skripsi]. Banda Aceh: Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Ar-Raniry, 2017.
- Flew, Terry. *New Media: An Introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2014.
- Gifary, Sharen., N, Iis Kurnia. *Intensitas Penggunaan Smartphone terhadap Perilaku Komunikasi*, [Jurnal Sosioteknologi. Vol. 14, Nomor 2. Agustus 2015] hlm. 172.
- Harfiyanto., Cahyo., Tjaturahono. *Pola Interaksi Sosial Peserta didik Pengguna Gadget di SMA N 1 Semarang*. [Journal of Educational Social Studies, Vol. 2, Tahun 2015] hal. 1.
- Hermawan, Herry. *Literasi Media: Kesadaran dan Analisis*. Yogyakarta: Calpulis, 2017.
- J. Haq, Musyrif Kamal. *Pengaruh Penggunaan Media Smartphone sebagai Sumber Belajar terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Mata Kuliah Studi Fiqh Mahapeserta didik Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Maliki Malang*. [Tesis]. Malang: Program Magister Pendidikan Agama Islam, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017.
- Kurniawati, Juliana., Baroroh, Siti. *Literasi Media Digital Mahapeserta didik Universitas Muhammadiyah Bengkulu*, [Jurnal Komunikator, Vol. 8 No. 2 November 2016] hal. 51 - 66.
- Kursiwi. *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Mahapeserta didik Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*. [Skripsi]. Jakarta: Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah, 2016.
- Manumpil, Beauty., Ismanto, Yudi., Onibala, Franly. *Hubungan Penggunaan Gadget dengan tingkat Prestasi Peserta didik di SMA Negeri 9 Manado*. [eJournal Keperawatan (e-Kep), Vol. 3, No. 2, April 2015] hal. 2.
- Novitasari, Wahyu., Khotimah, Nurul, *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5 - 6 Tahun*, [Jurnal PAUD Teratai, Vol. 05, No. 03, Tahun 2016] hal. 1.

- Oktario, Alexander. *Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Smartphone dan Motivasi Berprestasi pada Mahapeserta Didik*. [Skripsi]. Yogyakarta: Program Studi Psikologi, Jurusan Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Sanata Dharma, 2017.
- Oxford University. *Oxford Learner's Pocket Dictionary*. Oxford UK: Oxford University Press, 2011.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 66 tahun 2013 tentang Standar Penilaian, Bab II, hal. 2.
- Rohman, Arif. *Pendidikan Komparatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013.
- S, Arifianto. *Praktik Budaya Media Digital dan Pengaruhnya*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2018.
- Syarif, Nurlaelah. *Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone terhadap Komunikasi Interpersonal Peserta didik SMK IT Airlangga Samarinda*, [eJurnal Ilmu Komunikasi, Universitas Mulawarman, 2015] hal. 220.
- Susanto, Dedy. *Penggunaan Smartphone dan Locus of Control: Keterkaitannya dengan Prestasi Belajar, Kualitas Tidur dan Subjective Well-Being*, [Jurnal Psikologi Sosial. Vol. 16. No. 02. Tahun 2018] hal. 126.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1990.
- Tim Gerakan #BijakBersosmed. *Bijak Bersosmed: Tips dan Informasi Gerakan #BijakBersosmed* 2017. #BijakBersosmed, 2017.
- Triastuti, Endah., Prabowo, Dimas Adrianto Indra., Nurul, Akmalia. *Kajian Pengaruh Penggunaan Media Sosial bagi Anak dan Remaja*. Depok: Pusat Kajian Komunikasi FISIP Universitas Indonesia, 2017.
- Vserv. "Vserv unveils the first Smartphone User Persona Report (SUPR) in Indonesia 2015". <http://www.vserv.com/vserv-unveils-first-smartphone-user-persona-report-supr-indonesia/>, diakses pada 12 Februari 2019.
- Yeni, Triastutik. *Hubungan Bermain Gadget dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun*. [Skripsi]. Jombang: Program Studi Ilmu Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Media, 2018.

