

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Penggunaan *Smartphone***

Dalam Kamus Besar bahasa Indonesia (2005, hlm. 849) penggunaan mempunyai makna “proses, cara perbuatan menggunakan sesuatu, atau pemakaian. Penggunaan merupakan kegiatan dalam menggunakan atau memakai sesuatu seperti sarana atau barang”.

Backer (dalam Yunar, 2017, hlm. 6) menyatakan bahwa “*smartphone* adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan, ini merupakan bentuk kemampuan dari *wireless mobile devace (wmd)* yang dapat berfungsi sebagai sebuah komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti *personal digital assistant (pda)*, akses internet, *email*, dan *global positioning system (gps)*”.

Sridanti (dalam Sobry, 2018, hlm. 25) mengatakan “*smartphone* adalah telepon yang menyediakan fitur yang berada di atas dan diluar kemampuan sederhana untuk membuat panggilan telepon. Sementara istilah dapat digunakan secara wajar untuk semua jenis telepon, *smartphone* biasanya dipahami sebagai ponsel dan bukan telepon rumah. Selama bertahun-tahun, konsep ponsel pintar terus berkembang sebagai perangkat tangan telah menjadi lebih canggih”.

Sobon (2019, hlm. 53) menyatakan bahwa “*smartphone* bukan hanya sebagai alat komunikasi melainkan untuk keperluan lain seperti *browsing internet*, membaca *e-book*, belanja, transfer uang, *games* dan berbagai fitur lainnya yang dapat mempermudah aktivitas pekerjaan manusia”. Menurut Fatima (2014, hlm. 83) menegaskan bahwa:

*Smartphone* mampu menjadikan salah satu media pembelajaran yang menarik, karena siswa dapat mempelajari materi dengan cara yang berbeda, yaitu memnfaatkan HP sebagai sumber belajar. Selain membuat pembelajaran lebih menarik, siswa dapat mempelajari materi tanpa terbatas waktu, artinya siswa dapat belajar diluar jam pembelajaran, sehingga akan memberikan dampak positif bagi siswa dalam penggunaan HP/ *smartphone* sebagai sarana belajar.

Rahmah (2015, hlm. 7) menjelaskan bahwa penggunaan *smartphone* yaitu “telepon yang bergerak tanpa kabel dengan teknologi seluler yang menggunakan satelit dan juga memiliki kemampuan seperti komputer, dan sistem aplikasinya mampu menjalankan aplikasi yang umum”.

Berdasarkan pengertian menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* merupakan sebuah alat komunikasi yang mempunyai banyak kemampuan dan memiliki fitur canggih yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan manusia, mampu menjadikan salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat mempelajari materi dengan tidak terbatas waktunya.

**a. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Smartphone***

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *smartphone* tidak hanya dampak negatif saja melainkan ada pula dampak positifnya. Menurut Sobry (2017, hlm. 27) dampak penggunaan *smartphone* yaitu :

1. Meningkatkan ketajaman penglihatan, jenis *game action* disinyalir dapat merangsang penglihatan anak menjadi lebih tajam. Hal ini telah diuji oleh para peneliti di Universitas Rochester di Negara amerika Serikat. Permainan ini hanya dapat dimainkan oleh pemain yang memiliki ketajaman mata yang tinggi disamping itu juga kemampuan motoric saat menggerakkan mobil.
2. Merangsang untuk mengikuti perkembangan teknologi terbaru. Seorang anak yang juga pengguna *smartphone* tentu akan mengikuti perkembangan teknologi. Misalnya, jika ada produk gadget yang baru dan canggih tentu akan tertarik untuk memilikinya. Namun biasanya hal ini tergantung dari status ekonomi keluarga.
3. Mendukung aspek akademis. Dengan adanya teknologi *gadget* sebenarnya dapat mendukung akademis anak. Seorang anak dapat melakukan *browsing* dengan *gadget* akan mudah untuk mencari informasi perihal pengetahuan yang ia dapat di sekolah. Jadi tidak perlu bersusah payah mencari buku diperpustakaan untuk mencari informasi yang berkaitan dengan pengetahuan.
4. Meningkatkan kemampuan berbahasa. Hal itu dikarenakan hampir semua game dan aplikasi yang beredar saat ini menggunakan petunjuk berbahasa Inggris. Maka pemain atau pengguna dituntut untuk membaca petunjuk atau informasi aplikasi.

Sedangkan menurut Mardiati (2020, hlm. 32) dampak positif *smartphone*, yaitu sebagai berikut :

1. Sebagai alat komunikasi dan informasi
2. Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi

### 3. Memperluas pergaulan secara sosial

Dampak positif penggunaan *smartphone* menurut Mujib dalam Kurniawati (2020, hlm. 80) yaitu “*smartphone* dapat digunakan sebagai media belajar, jika siswa dengan intensitas yang tinggi dalam menggunakan *smartphone*, siswa akan sering menggunakan internet dan siswa akan mendapatkan hasil belajar yang dicapai”.

Handrianto dalam Kurniawati (2020, hlm. 80) juga menyatakan dampak positif penggunaan *smartphone* yaitu “Menggunakan *smartphone* dapat mengembangkan imajinasi dan melatih kecerdasan anak, melihat gambar, tulisan dan angka akan menumbuhkan daya kreatifitas, kecerdasan anak dan mengembangkan kemampuan membaca, menghitung serta rasa ingin tahu untuk menyelesaikan masalah”.

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *smartphone* pun semakin beragam mulai dari aspek kesehatan sampai sosial. Menurut Iswidharmanjaya (2014, hlm. 16) dampak buruk penggunaan *smartphone* sebagai berikut:

1. Menjadi pribadi yang tertutup, Seseorang yang kecanduan *smartphone* akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *smartphone*. Kecanduan yang diakibatkan oleh *gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan, dan teman sebayanya. Akibatnya anak menjadi pribadi yang tertutup.
2. Kesehatan terganggu, Penggunaan yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.
3. Gangguan tidur, Pengguna yang bermain *smartphone* tanpa dibatasi waktu bermainnya dapat terganggu jam tidurnya. Bahkan tanpa disadari pengguna dapat bermain dengan *smartphone* nya sampai larut malam sehingga mereka beristirahat diluar jam tidur yang semestinya.
4. Suka menyendiri, Pengguna yang senang bermain *smartphone* nya akan merasa bahwa itu adalah teman yang mengasyikan sehingga pengguna cenderung menghabiskan waktu dirumah untuk bermain. Hal seperti ini jika dibiarkan akan membuat pengguna lebih suka menyendiri bermain dengan *smartphone* daripada bermain dengan teman sebayanya sehingga sosialisasi dengan lingkungan sekitar pun semakin berkurang.
5. Ancaman *cyberbullying*, *Cyberbullying* merupakan segala bentuk kekerasan yang dialami anak atau remaja dan dilakukan teman seusia mereka melalui dunia internet. *Cyberbullying* adalah kejadian ketika seseorang diejek, dihina atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet .

Mardiati (2020, hlm. 33) terdapat empat dampak negatif penggunaan *smartphone* diantaranya yaitu :

1. Mengganggu perkembangan anak. Dengan hebatnya fitur-fitur yang ada di *smartphone* seperti kamera, permainan (*games*), media sosial yang berbagai macam (facebook, line, twitter, whatsapp dll) akan menghambat siswa dalam menerima pelajaran di sekolah. Mereka disibukan dengan updet status ketika jam pelajaran di sekolah secara sembunyi-sembunyi. Bahkan ada juga siswa yang menggunakan *smartphone* untuk mencontek ketika ulangan. Bermain *games* pada waktu guru menjelaskan pelajaran. Apabila hal tersebut diabaikan, maka generasi yang kita harapkan akan menjadi budak teknologi.
2. Efek Radiasi. Selain berbagai pendapat mengenai dampak negatif penggunaannya. Penggunaan *smartphone* juga berskibat buruk bagi kesehatan, ada baiknya siswa lebih hati-hati dan bijaksana dalam menggunakannya, khususnya bagi pelajar anak-anak jika memang tidak terlalu dibutuhkan, sebaiknya jangan diberi kesempatan menggunakan *smartphone* secara terus menerus.
3. Rawan terhadap tindak kejahatan. Harus selalu waspada bahwa pelajar merupakan salah satu target utama dari penjahat.
4. Sangat berpotensi memengaruhi sikap dan perilaku siswa. Jika tidak ada pengawasan dari guru dan orangtua. *Smartphone* bisa digunakan untuk menonton bahkan menyebarkan gambar-gambar yang mengandung unsur porno dan sebagainya yang sama sekali tidak layak dilihat seorang pelajar.

Menurut Uswatun dalam Ningsih (2017, hlm. 5) menyebutkan dampak negatif penggunaan *smartphone* yaitu :

1. Membuat siswa malas belajar
2. Mengganggu konsentrasi belajar siswa
3. Melupakan tugas dan kewajiban
4. Mengganggu perkembangan anak
5. Memengaruhi sikap dan perilaku
6. Pemborosan.

#### **b. Manfaat Penggunaan *Smartphone***

Kehadiran dari *smartphone* ini memang mampu memberi berbagai manfaat dan kemudahan bagi penggunanya. Menurut Dedi (dalam Sobry, 2016, hlm.25) ada beberapa manfaat *smartphone* yaitu :

1. Komunikasi antar manusia. *Smartphone* adalah suatu bentuk pengembangan terbaru dari teknologi telepon nirkabel. Dengan *smartphone* seseorang dapat melakukan komunikasi yaitu seperti telepon suara, mengirim pesan, dan layanan data.
2. Mencari informasi / Ilmu. Berselancar di dunia internet jauh lebih nyaman dan akan terasa lebih cepat dengan *smartphone* yang menggunakan koneksi

internet seperti 3G, 4G, 5G. ditambah lagi dengan *web browser* yang dapat memudahkan untuk mencari informasi.

3. Hiburan . *Smartphone* dapat menayangkan berbagai format multimedia yang ada. *Media streaming online* pun juga dapat mudah dijalankan di *smartphone* yang canggih tanpa banyak kendala.
4. Aplikasi. Penggunaan *smartphone* dapat memasang dan menjalankan berbagai aplikasi yang tersedia di internet dan juga non internet yang sesuai dengan sistem operasi yang digunakannya. Setiap aplikasi memiliki spesifikasi minimal yang dibutuhkan agar dapat berjalan dengan lancar.
5. Penyimpanan data. Kapasitas memori *smartphone* yang besar bisa berfungsi sebagai media penyimpanan data file.
6. Petunjuk arah. Salah satu fungsi penting dari *smartphone* adalah untuk mendapatkan informasi seperti GPS dipadukan layanan jejaring sosial maka dapat menjadi sesuatu yang sangat dibutuhkan.

Daulay (2020, hlm. 34) berpendapat ada beberapa hal manfaat teknologi penggunaan *smartphone* yaitu:

1. Berkomunikasi menjadi lebih mudah dan cepat
2. Memudahkan akses informasi
3. Mempersingkat waktu dan memangkas biaya
4. Proses perdagangan dilakukan secara elektronik
5. Transaksi secara daring
6. Membuat proses komunikasi pembelajaran menjadi semakin menarik
7. Membantu proses komunikasi pemerintahan
8. Komunikasi tanpa batas
9. Berbagi informasi secara efektif
10. Membuka peluang untuk dapat bekerja secara daring
11. Membentuk komunitas virtual
12. Memangkas biaya komunikasi
13. Lingkungan lebih terjaga

Sedangkan menurut Nurwan (2018, hlm. 45) manfaat dari penggunaan *smartphone* yaitu:

1. Dapat membuat media pembelajaran dengan bantuan *smartphone*
2. Dapat menyatukan *smartphone* dan laptop pribadi untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi
3. Guru bisa mengajar menggunakan media berbasis teknologi dengan menggunakan *smartphone*.

4. Bisa menguasai berbagai aplikasi *smartphone* untuk mengembangkan wirausaha
5. Dapat mempublikasikan hasil usahanya secara *online* sehingga tersebar luas.

**c. Durasi Penggunaan *Smartphone***

Penggunaan *smartphone* harus dibatasi karena jika berlebihan dapat mengakibatkan kerugian pada kesehatan selain itu juga kerugian dalam segi ekonomi bagi penggunanya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Christiany (dalam PW.kuncoro 2015, hlm.14) durasi penggunaan *smartphone* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
2. Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.
3. Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Dalam riset Indonesia *Consumer Insight* (Mei 2013) yang dilakukan oleh lembaga Nielsen yang bergerak dalam bidang informasi global serta media. menunjukkan per hari rata-rata orang Indonesia memanfaatkan *smartphone* selama 189 menit (setara 3 jam 15 menit) dengan data sebagai berikut:

1. 62 menit dihabiskan untuk berkomunikasi, seperti menerima atau melakukan panggilan telepon, berkirim pesan melalui SMS atau *Instant Message*. Dan mengirim *E-mail*.
2. Sekitar 45 menit dihabiskan untuk hiburan misalnya memainkan *game* tertentu dan melihat video atau audio.
3. 38 menit digunakan untuk menjelajahi aplikasi yang baru di *download*.
4. 37 menit dipergunakan untuk mengakses internet.

Zimic dalam Muflih (2017, hlm. 16) menyatakan bahwa “remaja menghabiskan waktu 2,5 jam setiap hari untuk *browsing internet* dan bermain *game online*, dan menghabiskan waktu 1,5-3 jam setiap hari hanya untuk bermain sosial media seperti *facebook, twitter, path, instagram*”.

Noviana dalam Andriani (2019, hlm. 108) dari hasil penelitiannya bahwa “51,1% remaja mengguakan *smartphone* 3-5 jam dalam sehari, dan 22,2% remaja lebih dari 6 jam durasi waktu menggunakan *smartphone*”.

**d. Indikator Penggunaan *Smartphone***

Indikator penggunaan *smartphone* dapat dilihat dari pengetahuan fungsi dan jenis aplikasi yang ada pada *smartphone*, mampu mengoperasikan, memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang tersedia, dan frekuensi penggunaan *smartphone* tersebut (Dewanti, 2016, hlm. 129)

Dimensi dan ukuran pada penggunaan *smartphone* yaitu:

**Tabel 2.1**

**Dimensi Penggunaan *smartphone***

Parameter	Indikator	Ukuran
Penggunaan <i>smartphone</i>	Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi <i>smartphone</i>	Mengetahui fungsi dari <i>smartphone</i>
		Mengetahui fitur-fitur yang ada
	Mampu mengoperasikan <i>smartphone</i>	Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi
		Mampu mengoperasikan <i>smartphone</i> untuk mengumpulkan informasi
		Memanfaatkan fitur-fitur yang ada
Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada <i>smartphone</i>	Memanfaatkan beragam aplikasi	
	Frekuensi penggunaan <i>smartphone</i>	Penggunaan diatas 6 jam perhari

Menurut Gifary dan Kurnia (dalam Khaeriyah, 2016, hlm. 143) indikator yang digunakan untuk mengukur penggunaan *smartphone* yaitu :

- 1) Intensitas (durasi dan frekuensi) siswa menggunakan *smartphone*
- 2) Tujuan siswa menggunakan *smartphone*
- 3) Minat belajar ketika menggunakan *smartphone*.

Sobon (2019, hlm. 54) menyebutkan indikator penggunaan *smartphone* yaitu :

- 1) Intensitas penggunaan dan kepemilikan *smartphone*
- 2) Dampak negatif penggunaan *smartphone*
- 3) Dampak positif penggunaan *smartphone*
- 4) Proses belajar siswa di sekolah

## **2. Motivasi Belajar**

### **a. Definisi Motivasi Belajar**

Motivasi berasal dari kata motif yang berarti dorongan yang terarah kepada pemenuhan fisik dan jiwa. Menurut Mc. Donald (Hamalik, 2011, hlm. 106), “motivasi adalah perubahan energi dalam diri individu seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan”. Sedangkan menurut Dalyono (2009, hlm.57) “suatu daya penggerak atau dorongan yang dimiliki oleh manusia untuk melakukan suatu pekerjaan yaitu belajar.” Menurut Uno (2011, hlm. 23) “hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.”

Motivasi belajar menurut Iskandar dalam Trinora (2015, hlm.7) yaitu “daya penggerak dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar agar menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Sardiman (2014, hlm. 45) menyatakan bahwa :

Keseluruhan daya gerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu tercapai. Dikatakan keseluruhan pada umumnya ada beberapa motif yang bersama-sama menggerakkan siswa untuk belajar. Hasil belajar itu akan optimal jika ada motivasi yang tepat.

“Motivasi belajar adalah adanya pemicu psikologis siswa yang membuat siswa berkeinginan untuk belajar”(Khodijah, 2014, hlm. 151). Sutrisno (2016, hlm.114) mengatakan :

Motivasi belajar secara lebih jelas yaitu adanya stimulus berasal dari internal eksternal pada setiap siswa yang sedang belajar untuk melakukan peralihan dalam tingkah laku, biasanya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Keinginan yang ada dalam diri siswa akan mengiringi siswa tersebut dari awal kegiatan belajarnya sampai siswa tersebut merasa cukup untuk mencapai tujuan belajarnya. Keinginan motivasi belajar tersebut akan memberikan dampak bagaimana siswa tersebut mampu belajar dengan baik. Ini artinya melalui motivasi belajar setiap siswa dapat mengalami peningkatan seperti bekerja dengan lebih efektif dan efisien, mengalami peningkatan dalam ketertarikan untuk sekolah dan mencapai potensi-potensinya secara lebih baik.



Motivasi belajar menurut Lindawati (2019, hlm. 135) yaitu “suatu dorongan atau kekuatan dari dalam diri maupun dari luar untuk melakukan suatu perubahan tingkah laku atau aktifitas yang lebih baik dari keadaan sebelumnya untuk mencapai tujuan tertentu”.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar seseorang, dengan adanya daya penggerak atau dorongan di dalam diri siswa sehingga semangat melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang dikehendaki oleh siswa.

#### **b. Ciri-ciri Motivasi Belajar**

Sardiman (2011, hlm. 83) mengemukakan ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa di antaranya adalah :

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak putus asa) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
- 4) Lebih senang bekerja mandiri
- 5) Cepat bosan pada tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang efektif).
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Menurut Mubarak (2019, hlm. 120), Siswa yang memiliki motivasi tinggi memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Ambisi untuk mendalami materi
- 2) Kegigihan dalam mengerjakan tugas
- 3) Keinginan berprestasi
- 4) Ada dorongan untuk maju

Syahputra dalam Aldina (2019, hlm. 30) menyebutkan ciri-ciri orang yang memiliki motivasi belajar yang tinggi, yaitu :

- 1) Memiliki rasa ingin tahu
- 2) Kreatif

- 3) Selalu ingin mendapat simpati
- 4) Ingin memperbaiki kegagalan

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan ciri-ciri motivasi belajar yang tinggi timbul dari individu siswa dilihat dari ketekunan dalam mengerjakan tugas, tidak putus asa jika menghadapi kesulitan, dapat memecahkan masalah, selalu bekerja mandiri ketika masih mampu mengerjakan, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif agar siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Jika seorang siswa memiliki ciri-ciri seperti di atas, maka siswa itu memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi. Karena sangat penting dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

### **c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Uno (2011, hlm. 23) mengatakan bahwa :

motivasi belajar dapat timbul karena dua faktor yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu pertama, hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, dan kedua harapan akan cita-cita. Faktor ekstrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar meliputi pertama adanya penghargaan, kedua lingkungan belajar yang kondusif, dan ketiga kegiatan belajar yang menarik.

Sedangkan menurut Dimiyati dan Muljiyono dalam Lestari (2016, hlm. 19) motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu sebagai berikut:

- 1) Cita-cita dan aspirasi  
Cita-cita dan aspirasi yaitu sebagai tujuan yang ingin diperoleh. Tujuan ini digunakan untuk mendorong semangat dan motivasi seseorang dalam melakukan tindakan untuk mencapai tujuan tertentu.
- 2) Kemampuan  
Kemampuan adalah hal yang penting dalam proses belajar. Kemampuan ini meliputi aspek psikis yang dimiliki oleh diri peserta didik.
- 3) Kondisi peserta didik  
Kondisi ini mencakup kondisi fisik dan kondisi psikologis peserta didik.
- 4) Kondisi lingkungan  
Kondisi lingkungan yang mempengaruhi peserta didik yaitu keadaan sekolah dimana peserta didik menuntut ilmu, kondisi keluarga yang menjadi tempat tinggal peserta didik, dan kondisi lingkungan masyarakat.
- 5) Unsur-unsur dinamis dalam belajar  
Yang timbul dalam belajar dan keberadaannya tidak konstan, kadang bisa bersifat kuat, dan kadang tidak ada sama sekali terutama untuk keadaan yang sifatnya kondisional, misalnya kondisi emosi peserta didik, gairah belajar, situasi belajar, serta keadaan dalam rumah.
- 6) Upaya pendidik dalam membelajarkan peserta didik  
Upaya yang dapat dilakukan pendidik untuk pembelajaran yaitu membuat tata tertib, disiplin, dan membina tata tertib belajar.

Slameto dalam Emda (2017, hlm. 177) mengemukakan pendapatnya bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu :

1) Faktor individual

Misalnya kedewasaan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.

2) Faktor sosial

Misalnya keluarga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat atau perlengkapan dalam belajar, dan motivasi sosial.

Jadi agar siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi adanya pengaruh dari dalam dirinya dan lingkungan sehingga peran orangtua pun dalam hal ini sangat dibutuhkan agar anak semangat dalam belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

**d. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar**

Sardiman (2011, hlm. 92-95) mengatakan ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, yaitu:

1. Memberi angka. berkaitan dengan nilai yang diberikan guru dari kegiatan belajarnya. Siswa tentunya sangat terpicat dengan dengan nilai-nilai ulangan yang tinggi. Nilai yang baik itu akan menjadikan motivasi yang kuat bagi para siswa.
2. Hadiah. Dapat dikatakan sebagai motivasi bagi para siswa. Baik hadiah tersebut berasal dari sekolah kepada siswa yang berprestasi, maupun dari orangtua atau keluarga.
3. Saingan. dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Baik persaingan individu maupun kelompok.
4. Keterlibatan ego. Artinya bekerja keras dengan memepertaruhkan harga diri merupakan salah satu bentuk motivasi. Seseorang akan berusaha keras untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya.
5. Memberi Ulangan. Artinya para siswa akan giat belajar jika mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, ulangan merupakan salah satu motivasi siswa untuk belajar guru harus terbuka memberitahukan kepada siswanya jika akan mengadakan ulangan.
6. Mengetahui hasil. Artinya Semakin mengetahui grafik hasil belajar, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.
7. Pujian . Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana menyenangkan dan mempertinggi semangat belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.
8. Hukuman. Jadi Hukuman sebagai reinforcement negative tetapi jika diberikan secara tepat dan bijak akan menjadi alat motivasi. Jadi guru harus mampu menerapkan prinsip-prinsip pemberian hukuman secara tepat.

9. Hasrat untuk Belajar, berarti pada diri siswa memang ada unsur kesengajaan dan maksud belajar, sehingga hasil belajar yang disertai tujuan belajar pasti hasilnya akan lebih baik.
10. Minat. Proses belajar akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat terhadap pelajaran tersebut.
11. Tujuan yang Diakui. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, akan dirasa sangat berguna dan menguntungkan, sehingga akan timbul motivasi untuk terus belajar.

Sanjaya dalam Emda (2017, hlm. 179) menyatakan ada beberapa hal cara menumbuhkan motivasi belajar siswa diantaranya yaitu :

1. Memperjelas tujuan yang ingin dicapai.
2. Membangkitkan minat siswa
3. Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar
4. Berilah pujian yang wajar terhadap setiap keberhasilan siswa
5. Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa
6. Ciptakan persaingan dan kerjasama.

Winarsih dalam Emda (2017, hlm. 181) menyatakan untuk meningkatkan motivasi belajar yaitu :

1. Pergunakan pujian
2. Pergunakan tes
3. Bangkitkan rasa ingin tahu dan keinginannya mengadakan eksplorasi
4. Untuk tetap mendapat perhatian
5. Merangsang hasrat peserta didik untuk belajar
6. Mempergunakan materi-materi yang sudah dikenal sebagai contoh agar peserta didik lebih mudah memahami bahan pengajaran
7. Terapkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam konteks yang unik dan luar biasa agar peserta didik lebih terlibat
8. Minta kepada siswa untuk mempergunakan hal-hal yang sudah dipelajari sebelumnya
9. Pergunakan simulasi dan permainan
10. Perkecil daya tarik sistem motivasi yang bertentangan
11. Perkecil konsekuensi yang tidak menyenangkan dari keterlibatan siswa
12. Pengajar perlu memahami dan mengawasi suasana sosial di lingkungan sekolah
13. Pengajar perlu memahami hubungan kekuasaan antara pendidik dan peserta didik.

Berdasarkan pendapat sardiman bahwa cara menumbuhkan motivasi belajar yaitu dengan memberi angka, hadiah, saingan, keterlibatan ego, memberi ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat dan tujuan yang

diakui sehingga akan timbul motivasi untuk terus belajar. Dengan demikian maka akan meningkatnya motivasi belajar siswa.

#### **e. Fungsi Motivasi belajar**

Menurut Aquami (dalam Irfan dkk.2019, hlm. 262) mengatakan bahwa “motivasi sebagai suatu proses mengantarkan siswa kepada pengalaman-pengalaman yang memungkinkan mereka dapat belajar.” Motivasi mempunyai fungsi sebagai berikut :

- 1) Membangkitkan semangat manusia untuk berbuat yaitu sebagai aktivis atau yang memberi semangat dan menguatkan siswa agar tetap berminat dan siap sedia.
- 2) Menentukan arah tindakan misalnya kearah tujuan yang hendak dicapai. Atau menyenangkan perhatian anak pada tugas-tugas yang bersangkutan dengan pencapaian tujuan belajar.
- 3) Memilih perbuatan manusia yaitu memastikan perbuatan-perbuatan apa yang harus dijalankan yang selaras guna mencapai tujuan itu dengan menyampingkan kegiatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan, atau mendukung mewujudkan kebutuhan akan hasil jangka pendek dan hasil jangka panjang.

Menurut Sardiman (2015, hlm.83) terdapat tiga fungsi motivasi belajar diantaranya yaitu :

- 1) Mendukung seseorang untuk melakukan kegiatan, dimana motivasi yakni suatu alat penggerak bagi setiap orang untuk melakukan dan mencapai tujuannya
- 2) Menentukan arah aktivitas, yaitu tujuan yang akan dicapai oleh setiap orang.
- 3) Menyeleksi perilaku, yaitu dengan memilih aktivitas apa yang akan dikerjakan yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Kemudian, menurut Dimiyati dan Mulyono dalam Wijayanti (2017, hlm.

21) fungsi motivasi yaitu :

- 1) Menyadarkan kedudukan padaawal belajar, proses, dan hasil akhir.
- 2) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya
- 3) Mengarahkan kegiatan belajar
- 4) Membesarkan semangat belajar
- 5) Menyadarkan tentang adanya perjuangan dalam belajar dan kemudian bekerja yang terus menerus.

Berdasarkan uraian di atas bahwa fungsi motivasi belajar dapat mewujudkan suatu kegiatan yang bermanfaat dengan menentukan aktivitas untuk mencapai tujuan yang akan dicapai. Jadi dengan adanya motivasi dalam diri

seseorang yang benar akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan membangkitkan dan membesarkan semangat kemudian adanya perjuangan dalam belajar bekerja terus menerus agar memperoleh hasil akhir yang baik.

**f. Indikator Motivasi Belajar**

Uno dalam Lestari (2016, hlm. 23) menyebutkan indikator motivasi belajar, dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Menurut Djali (2017, hlm. 109) bahwa seseorang yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dapat dilihat dari indikator- indikator berikut :

- 1) Menyukai kondisi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi atas hasil-hasil
- 2) Memilih tujuan yang realistis, tetapi menantang dari tujuan yang terlalu mudah dicapai atau terlalu besar risikonya
- 3) Senang bekerja sendiri
- 4) Mampu menggunakan pemuas keinginan demi masa depan yang baik
- 5) Tidak tergugah untuk sekedar mendapatkan uang, status, atau keuntungan lainnya, ia akan mencarinya jika hal tersebut merupakan lambing prestasi atau suatu ukuran keberhasilan.

Menurut Sardiman (dalam Khaeriyah, 2016, hlm. 144) bahwa indikator yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar antara lain :

- 1) Ulet, tekun dalam mengerjakan tugas dan gemar memecahkan masalah atau persoalan
- 2) Senang bekerja sendiri
- 3) Tidak cepat jenuh dengan tugas-tugas rutin
- 4) Tidak mudah mengabaikan hal-hal yang pasti atau diyakini.

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai penggunaan *smartphone* dan motivasi Belajar telah banyak dilakukan, di lingkungan Universitas maupun Sekolah Tingkat Menengah Atas (SMA) bahkan tingkat SD. Secara Umum telah banyak penelitian mengenai *Smartphone* dan motivasi belajar yang menggunakan berbagai indikator dalam mengukur kedua variabel penelitian tersebut.

**Tabel 2.2**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Kosmas Sobon	2019	Pengaruh Penggunaan <i>Smartphone</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Mapanget Kota Manado	Berdasarkan hasil uji hipotesis diatas maka dapat dibuktikan bahwa ada pengaruh variabel penggunaan <i>smartphone</i> terhadap motivasi belajar siswa SD di kecamatan Mapanget Kota Manado. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji t yakni t hitung 2.232 lebih besar dari tabel 1.989 dengan	Variabel X yaitu pengaruh penggunaan <i>smartphone</i> Variabel Y yaitu Motivasi Belajar	Tempat penelitian dilakukan di SD kecamatan Mapanget, Kota Manado

				tingkat signifika 0.028		
2.	Khaeriyah	2016	Pengaruh Intensitas Penggunaan <i>Smartphone</i> dan Pemanfaatan Internet Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar memediasi secara parsial yaitu disamping memiliki pengaruh tidak langsung intensitas penggunaan <i>smartphone</i> terhadap hasil belajar melalui motivasi belajar, intensitas penggunaan <i>smartphone</i> juga mempunyai pengaruh langsung secara signifikan terhadap hasil belajar.	Variable X yaitu pengaruh penggunaan <i>smartphones</i> Variable Y yaitu Motivasi Belajar siswa Mata pelajaran yang digunakan yaitu mata pelajaran Ekonomi	Tempat pelaksanaan penelitian yang dilakukan di SMA Negeri Pematang Kota. Variable X yang telah dilakukan yaitu pemanfaatan Internet Variable Y pada penelitian yang telah dilakukan yaitu Hasil Belajar
3.	Gardenia Agusta	2018	Pengaruh Penggunaan <i>Smartphone</i> Terhadap Prestasi Belajar Melalui Motivasi Belajar	Berdasarkan hasil penelitian, variabel penggunaan <i>smartphone</i> masuk dalam kategori sedang dengan frekuensi	Variabel X yaitu pengaruh penggunaan <i>smartphone</i>	Variable Y nya adalah Prestasi Belajar Tempat penelitian dilaksanakan di Prodi



				sebesar 37%. Hal ini menunjukkan sebagian mahasiswa merasa terganggu, tidak dapat berkonsentrasi karena keasyikan menggunakan, dan sebagian lainnya tidak merasa terganggu dengan penggunaan <i>smartphone</i>		Pendidikan Ekonomi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta Motivasi Belajar sebagai variabel antara.
4.	Yunar Chaerdinan Etnanta	2016	Pengaruh Penggunaan <i>Smartphone</i> Terhadap Minat Baca Siswa SMA Negeri 1 Semarang	Adanya pengaruh antara penggunaan <i>smartphone</i> terhadap minat baca siswa. Hal tersebut berdasarkan dari uji analisis regresi linier sederhana yang dapat diketahui nilai konstanta sebesar -1,230 sedangkan koefisien regresi pada variabel X sebesar 0,533.	Variabel X merupakan penggunaan <i>smartphone</i>	Variabel Y yaitu minat baca, dan tempat penelitiannya berbeda.

5.	Mohamad Afandi, Djunaidi, Putri Khoirin Nashiroh	2020	Pengaruh Penggunaan <i>Smartphone</i> Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI MIPA SMA N 10 Semarang	Hasil dari penelitian menyatakan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan <i>smartphone</i> terhadap prestasi belajar siswa. Artinya bahwa siswa dapat memanfaatkan teknologi dengan baik. <i>Smartphone</i> bisa menjadi pengaruh baik terhadap prestasi belajar jika siswa mampu menggunakannya dengan baik.	Variabel X yaitu penggunaan <i>smartphone</i>	Variabel Y nya yaitu prestasi belajar siswa. Tempat penelitiannya di SMA N 10 Semarang.
----	--------------------------------------------------	------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------

### C. Kerangka Pemikiran

Adanya teknologi di zaman sekarang ini membuat pendidikan semakin berkembang, yakni yang dimiliki semua kalangan di dunia khususnya di Indonesia yaitu *smartphone*. yang terdapat Aplikasi-aplikasi didalamnya dan kemudahan sehingga sangat mempermudah siswa untuk berkomunikasi dan mencari informasi.

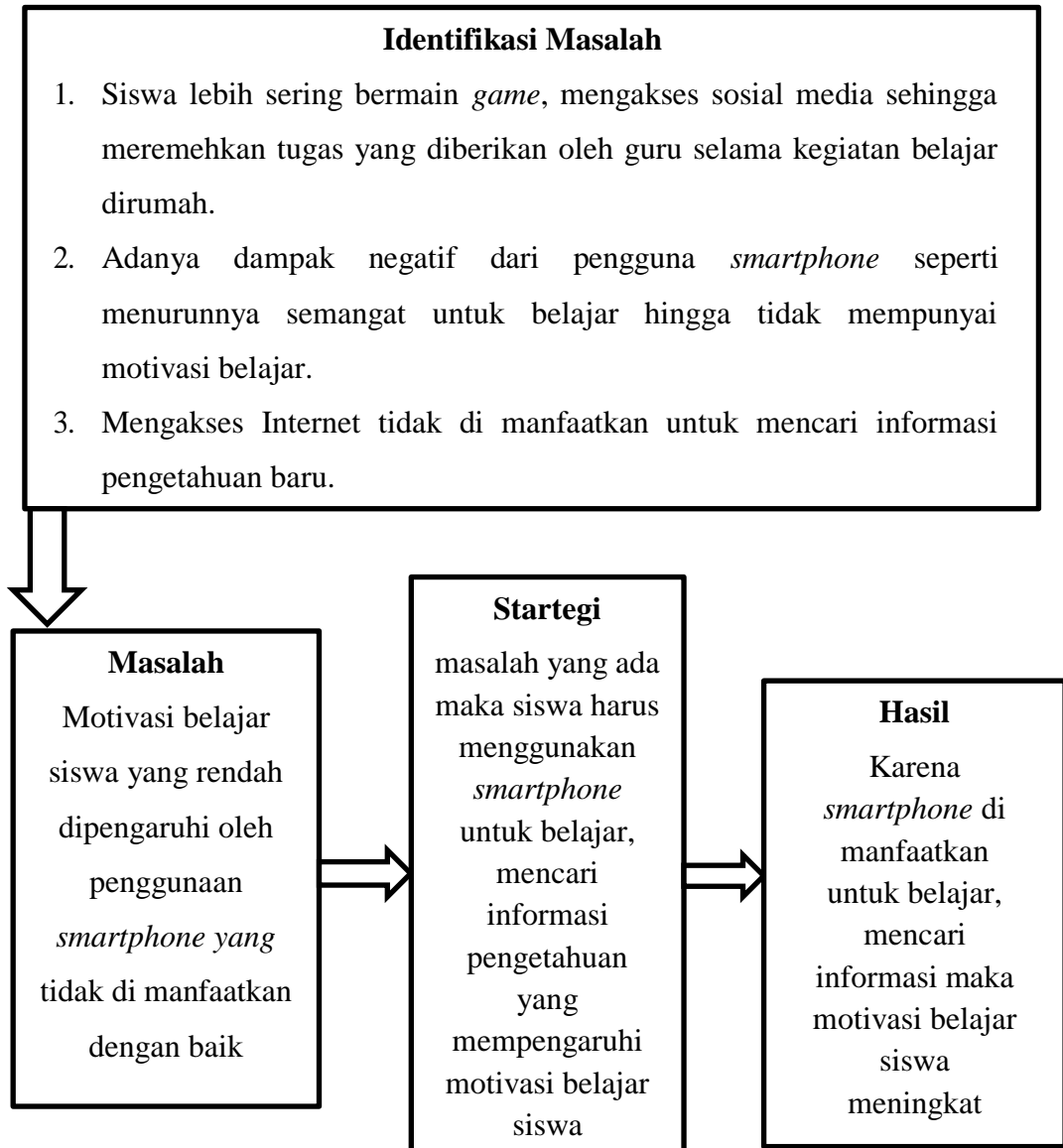
*Smartphone* yang serba canggih memudahkan kegiatan belajar mengajar secara *online* atau daring misalnya siswa bisa mendapatkan semua informasi yang bisa diakses melalui *smartphone*, dan siswa bisa belajar tidak hanya terpaku pada saat diberikan materi oleh guru ketika pembelajaran berlangsung, dimana siswa juga bisa mencari materi-materi yang dipelajari di sekolah melalui *smartphone* yang mereka miliki. Sehingga setelah mendapatkan materi pelajaran bisa menambah pengetahuan siswa.

*Smartphone* memiliki dampak positif dan negatif yang dapat dirasakan oleh pengguna. Dampak positif *smartphone* yaitu: sebagai alat komunikasi dan informasi, menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi, memperluas pergaulan secara sosial. Sehingga *smartphone* yang digunakan bisa bermanfaat untuk siswa. Dibalik dampak positif yang dapat menambah pengetahuan siswa, ternyata *smartphone* juga memberikan dampak negatif bagi para siswa. Diantaranya dampak negatif tersebut yaitu mengganggu perkembangan anak, menurunkan prestasi belajar, mengganggu konsentrasi belajar siswa, membuat siswa malas belajar, melupakan tugas dan kewajiban, mempengaruhi sikap perilaku dan pemborosan.

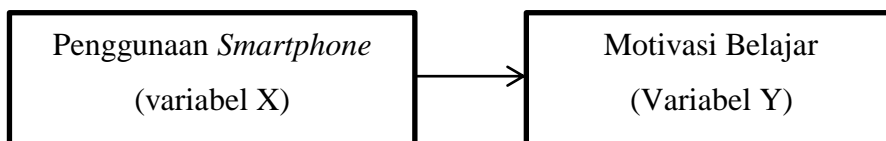
Adanya *smartphone* tidak hanya untuk digunakan hiburan *game*, sosial media, dan *networking* sehingga waktu belajar mereka akan berkurang karena kebergantungannya terhadap *smartphone*, akan menjadi penghambat pada motivasi belajar siswa. Namun Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan berupaya untuk mendapatkan nilai yang memuaskan sehingga menggunakan *smartphone* untuk belajar misalnya dapat menjadi sumber informasi yang dibutuhkan oleh siswa, seperti menggunakan media internet, *e-book*, aplikasi-aplikasi untuk menunjang belajar mereka.

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat digambarkan kerangka pemikiran penelitian tentang pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa, sebagai berikut:

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Pemikiran**



**Gambar 2.2**  
**Paradigma Penelitian**



Keterangan :

Variabel X = Penggunaan *Smartphone*

Variabel Y = Motivasi Belajar Siswa

—————> = Garis Pengaruh

#### **D. Asumsi dan Hipotesis**

##### 1. Asumsi

Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti, yang dimana asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis (Panduaan Penulisan Karya Tulis Ilmiah, 2020, hlm.18)

Menurut Arikunto (2010, hlm.20) mengungkapkan “Asumsi adalah hal-hal yang dipakai untuk tempat berpijak untuk melaksanakan penelitian”. Maka penulis berasumsi bahwa adanya hubungan yang positif penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa.

##### 2. Hipotesis

Sugiyono (2018, hlm.63) mengatakan bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara pada rumusan masalah penelitian, yang dimana rumusan masalah penelitian tersebut telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan”. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Penulis dapat merumuskan hipotesis penelitian ini yaitu “Adanya pengaruh penggunaan *smartphone* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y)”.

## Daftar Pustaka

- Etnanta, Yunar Chaerdinan, and Ana Irhandayaningsih. "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca Siswa SMA Negeri 1 Semarang." *Jurnal Ilmu Perpustakaan* 6.1 (2017): 371-380.
- Rahmah, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Aktifitas Kehidupan Siswa (Studi Kasus MAN 1 Rengat Barat) J. *Online Mhs. Bid. Ilmu Sos. dan Ilmu Polit*, 2(2), 1-12.
- Andriani, W. S., Sriati, A., & Yamin, A. (2019). GAMBARAN KONTROL DIRI PENGGUNAAN SMARTPHONE PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS DAN SEDERAJAT DI KECAMATAN JATINANGOR. *Jurnal Keperawatan Komprehensif (Comprehensive Nursing Journal)*, 5(2), 101-117.
- Nurwan, N., Achmad, N., & Resmawan, R. (2019). PEMANFAATAN SMARTPHONE DAN LAPTOP PRIBADI MENUJU SMART TEACHER DAN SMART SOCIETY DI DESA MONGGUPO KECAMATAN ATINGGOLA KABUPATEN GORONTALO UTARA. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 1(1).
- Aldina, B. F. (2019). HUBUNGAN ANTARA KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA MAHASISWA. *Jurnal Sains Riset*, 9(3), 28-34.
- Daulay, R. S., Pulungan, H., Noviana, A., & Hurhaliza, S. (2020). Manfaat Teknologi Smartphone dalam kegiatan Pembelajaran Pendidikan Islam Di Masa Pandemi Corona-19. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1).

Mubarok, T. A. (2019). Motivasi Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Madrasah Aliyah Darul Muta'allimin Sugihwaras Patianrowo Nganjuk. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 4(1), 118-124.

Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 78-84.

Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172-182.

Sobry, M. G. (2017). Peran Smartphone Terhadap Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 2(2), 24-29.

Sobon, K., & Mangundap, J. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 3(2), 92-101.

Fatimah, S., & Mufti, Y. (2014). Pengembangan media pembelajaran IPA-fisika smartphone berbasis android sebagai penguat karakter sains siswa. *Jurnal Kaunia*, 10(1), 59-64.

Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi orang tua untuk memahami factor-faktor penyebab anak kecanduan gadget* (Vol. 1). Bisakimia.

Kuncoro, P. W., & Ratnamiasih, I. (2018). *Analisis Dampak Penggunaan Smartphone Pada Prestasi Belajar Mahasiswa Universitas Pasundan Di Bandung* (Doctoral dissertation, Perpustakaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unpas Bandung).

Novitasari, N. (2019). Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 167-188.

Lestari, F. (2016). Skripsi Pengaruh lingkungan keluarga dan fasilitas belajar terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas XI IPS pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 2 Kebumen tahun pelajaran 2015/2016. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 1-153.

Wijayanti, I. (2017). Skripsi hubungan motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa kelas V SDN 1 Waringinsari Baray kabupaten Pringsewu. *Universitas Lampung*, 1-58

(t.thn.). Diambil kembali dari KBBI.web.id

akulturasi.(t.thn.).Diambil kembali dari wikipedia:  
<https://id.m.wikipedia.org/wiki/akulturasi>

Engkoswara, & Komariah, A. (2012). Dalam A. Pendidikan, & Riduwan (Penyunt.), *Motivasi* (hal. 213). Bandung: Alfabeta

Engkoswara, & Komariah, A. (2012). administrasi pendidikan. Dalam Riduwan (Penyunt.), *motivasi* (hal. 209). bandung: Alfabeta Bandung.

Khaeriyah, K., & Mahmud, A. (2017). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone dan Pemanfaatan Internet Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi. *Economic Education Analysis Journal*, 6(1), 140-149.

Augusta, G. (2018). Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa melalui Motivasi Belajar. *Program Studi Pendidikan Ekonomi Bidang Keahlian Khusus Pendidikan Akuntansi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sananta Dharma Yogyakarta.*

Afandi, M. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI MIPA SMAN 10 Semarang. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 43-51.

Haomasan, P., & Nofharina, N. (2018). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Pola Komunikasi Interpesonal Siswa Smp Negeri 50 Bandung. *Jurnal Komunikasi*, 12(1), 1-7.

Maria, N. (2013). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap nilai akademik mahasiswa. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 4(2), 652-658

Manupil, B., Ismanto, A. Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3(2).

Syamsudin, U. (2018). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Smartphone Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SDN Kebon Baru IV Cirebon. *dalam OASIS: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 3(1).

Mardiati, I. (2020). Antisipasi Dampak negatif Penggunaan Smartphone Bagi Siswa kelas XI SMA Negeri 8 Batang Hari Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 29-40.