

Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Prilaku Sosial Siswa Sekolah Menengah Umum di Kecamatan Sako Kota Palembang

Diah Putri Islamy^{1*}, Nora Noggety Marpaung²

¹⁾ Dosen STISIPOL Candradimuka

²⁾ Guru Bahasa Indonesia, SMU Methodis 1 Palembang

*) Penulis korespondensi: *diah.putri.islamy@stisipolcandradimuka.ac.id*

ABSTRAK

Smartphone menjadi suatu alat telekomunikasi yang memiliki fitur-fitur dengan teknologi modern yang semakin hari semakin memperbarui kecanggihan fitur yang berkaitan dengan media aplikasi online. *Smartphone* juga menjadi alat yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan dan kegiatan manusia saat ini, semua kegiatan dilakukan melalui internet dengan kecanggihan teknologi yang terdapat pada *smartphone*. Terutama pada saat pandemi covid 19 sekarang dimana semua kegiatan pada bidang kehidupan berjalan secara online bahkan merambah bidang pendidikan yang dalam hal ini pembelajaran yang berlangsung secara tatap muka diganti menjadi pembelajaran online yang mengandalkan media internet. Kehadiran *smartphone* dengan teknologi canggih yang senantiasa memberikan kenyamanan pada penggunanya seperti adanya fitur hiburan, kemudahan berkomunikasi dengan orang lain melalui berbagai media sosial semakin membuat *smartphone* tidak pernah lepas dari genggaman siswa saat ini. Seiring meningkatnya frekuensi penggunaan *smartphone* pada siswa maka diperlukan pengawasan dan bimbingan orang tua dalam menggunakan *smartphone* yang efektif untuk membentuk prilaku siswa yang baik di lingkungan bermasyarakat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pengujian regresi linier sederhana dengan aplikasi software SPSS 26. Pengambilan data dilakukan dengan cara observasi, pemberian kuesioner secara online menggunakan google form dan secara offline melalui pengisian kuesioner secara langsung. Responden yang menjadi objek dalam penelitian ini sebanyak 95 siswa SMU yang berlokasi di kecamatan Sako Palembang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semua item pertanyaan x dan y tergolong valid dan reliabel. Pada hasil akhir diperoleh variabel x yaitu penggunaan *smartphone* tidak memiliki pengaruh terhadap prilaku sosial siswa SMA di kecamatan sako. Hal ini berdasarkan pada proses perhitungan kuesioner di SPSS yang memperlihatkan nilai t hitung yang lebih kecil dari t tabel yaitu 0,202.

Kata kunci : *smartphone*, prilaku sosial, pembelajaran online

ABSTRACT

Smartphone is a telecommunication tool with current technology and continually improve the sophistication of features connected to web application media. *Smartphone* is also a tool that is inextricably linked to human life and activities, all activities are done by using internet, with modern technology in *Smartphone*. Especially in Covid 19 pandemic, when

all activities of life are conducted online, including education, where face-to-face learning is substituted by online learning based on internet media. Smartphone with modern technology always provides comfort to the users, such as entertainment features and the ease of engaging with others through various social media, and the students do not forget to bring handphone wherever they are. Increasing Smartphone users among students, we need parental monitoring and guidance in the use of an effective smartphone to shape appropriate student attitude in a social context. This study used a quantitative approach with simple linear regression testing with SPSS 26 application. Data collection was done by observation, online questionnaire by using Google forms and offline observation through filling out questionnaire directly. The participants in this study were 95 senior high school students in Sako Palembang. The finding of this study showed that all of the question items x and y were valid and reliable. In final result, for variable x there was no effect for the usage of smartphone toward social behavior of senior high school student in Sako. This was based on process of calculating questionnaire in SPSS and showed t-value was smaller than t-table, it was 0.202.

Keywords: *smartphone, social behavior, online learning*

PENDAHULUAN

Penggunaan *smartphone* sudah menjadi konsumsi masyarakat, adanya *smartphone* jarak jauh terasa menjadi dekat, mudah mengakses berbagai jaringan internet, bahkan dunia yang luas ini terasa kecil hanya dengan berada di genggaman *smartphone* karena dengan adanya *smartphone* kita dapat berhubungan dengan orang lain walau berada di belahan negara yang lain. Terutama saat pandemi covid 19 melanda dunia sejak tahun 2019 lalu, semua aktivitas perkantoran, perdagangan, lingkungan sosial bermasyarakat tidak terkecuali dunia pendidikan tidak terlepas dari penggunaan *smartphone* dalam melakukan berbagai aktivitas.

Pembelajaran selama masa covid 19 pun berubah menjadi pembelajaran jarak jauh dengan mengandalkan teknologi *smartphone* dan internet yang harus digunakan siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang selama ini bertatap muka secara langsung diganti dengan kehadiran secara online melalui layar *smartphone* atau komputer menggunakan jaringan internet. Adanya *smartphone* dengan menghadirkan berbagai aplikasi pembelajaran yang menarik sehingga membuat siswa semakin asyik untuk menggunakan *smartphone* dalam hal apapun terutama dalam menyelesaikan soal-soal pelajaran. Manfaat lainnya dari penggunaan *smartphone* yang semakin mewabah di kalangan semua generasi terutama siswa sekolah tak lain adalah meningkatnya interaksi sosial siswa secara online dengan perantara *smartphone*, sehingga tak jarang siswa di tempat terpencil memiliki ruang lingkup pertemanan yang semakin luas dan mendunia seiring dengan semakin mudahnya akses komunikasi secara online yang ada pada *smartphone* seperti menggunakan video call, chat whatsapp dan lainnya.

Hal ini sejalan dengan pernyataan [1] Pratiwi, 2018 menyatakan bahwa prilaku siswa yang tetap baik meski menggunakan *smartphone* dipengaruhi beberapa faktor

antara lain ketepatan dalam penggunaan *smartphone*, misalnya untuk belajar dan berkomunikasi dengan aktif secara langsung walaupun sudah memiliki *smartphone*. Penggunaan *smartphone* dengan teknologi canggih semakin memudahkan siswa untuk belajar dan dapat mengubah kebiasaan siswa dalam belajar yang dahulu hanya mengandalkan buku dan guru sebagai sumber informasi sekarang melalui teknologi siswa dapat secara mandiri mempelajari ilmu pengetahuan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan [2] Kumar, 2011 menunjukkan ketika mencoba untuk merombak dan meningkatkan sistem pendidikan, masalah utamanya adalah kualitas proses pendidikan di negara. Kebutuhan dan harapan masyarakat berubah sangat cepat dan kualitas pendidikan tinggi harus dipertahankan pada tingkat yang diinginkan salah satunya untuk meningkatkan kualitas pendidikan tinggi dengan menggunakan internet

a. *Smartphone*

Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, dengan fungsi yang menyerupai computer. Sama halnya yang diungkapkan [3] Williams dan Sawyer, 2011 bahwa *smartphone* merupakan ponsel multimedia yang menggabungkan fungsionalitas PC dan handset sehingga menghasilkan gadget yang mewah, di mana terdapat pesan teks, kamera, pemutar musik, video, game, akses email, tv digital, search engine, pengelola informasi pribadi, fitur GPS, jasa telepon internet. Bagi beberapa orang, telepon pintar merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, telepon cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (e-book) atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi maupun dihubung keluar) dan penyambung VGA. Dengan kata lain, telepon cerdas merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon yang mempunyai daya guna bagi manusia.

b. Prilaku Sosial

Perilaku adalah setiap cara reaksi atau respon manusia atau makhluk hidup terhadap lingkungannya. Dengan kata lain, perilaku adalah aksi, reaksi terhadap rangsangan. Perilaku adalah suatu tindakan rutin dilakukan oleh seseorang dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan motivasi ataupun kehendak untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkannya dan hal itu mempunyai arti baginya. Menurut Krech, Crutch (1982) dalam [4] Rusli Ibrahim (2011), perilaku sosial seseorang itu tampak dalam pola respon atas orang yang dinyatakan dengan hubungan timbal balik antar pribadi.

Sedangkan menurut [5] Arthur S.Rober (2010), "Perilaku atau tingkah laku adalah sebuah istilah yang sangat umum mencakup tindakan, aktivitas, respon, reaksi, gerakan, proses, operasi-operasi dan sebagainya. Singkatnya, respon apapun dari organisme yang bisa diukur".

Perilaku sosial seseorang merupakan sifat relative untuk menanggapi orang lain dengan cara yang berbeda-beda. Sebagai contoh, dalam melakukan kerjasama, ada orang yang melakukannya diatas kepentingan pribadinya, ada orang yang bermalas-malasan,

tidak sabar dan hanya ingin mencari untung sendiri. Pada hakikatnya, manusia adalah makhluk sosial dimana sejak dilahirkan, manusia membutuhkan pergaulan dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan biologisnya. Pada perkembangan menuju kedewasaan, interaksi sosial diantara manusia dapat merealisasikan kehidupannya secara individual. Hal ini dikarenakan jika tidak ada timbal balik dari interaksi sosial, maka manusia tidak dapat merealisasikan potensi-potensinya sebagai sosok individu yang utuh sebagai hasil interaksi sosial. Potensi-potensi yang dimiliki seseorang dapat diketahui dari perilaku kesehariannya. Pada saat bersosialisasi maka yang ditunjukkannya adalah perilaku sosial. Pembentukan perilaku sosial seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pengujian regresi linier berganda. Metode perhitungan menggunakan software SPSS versi 26.00 yang dilakukan pada bulan Juni sampai dengan September 2021.

Populasi penelitian adalah siswa SMA Negeri 14, SMA Negeri 16 dan SMA Mandiri Palembang. Total populasi siswa dari ketiga sekolah tersebut adalah 2035 siswa. Sedangkan yang menjadi sampel penelitian menggunakan rumus Slovin dalam Suwarno(2006) yaitu sebesar 95 siswa. 45 siswa dari SMA Negeri 14, 44 siswa dari SMA Negeri 16 dan 6 siswa dari SMA Mandiri Palembang. Penelitian dilakukan dengan melakukan observasi terhadap objek penelitian, membagikan kuesioner terhadap responden dan dokumentasi untuk setiap perlakuan penelitian.

Sebelum melakukan pengambilan data kuesioner siswa, peneliti terlebih dahulu melakukan diskusi dengan wali kelas perwakilan dari kelas 10,11 dan 12 setiap sekolah. Dari hasil diskusi tersebut, ditemukan bahwa hampir semua siswa kelas 10, 11 dan 12 setiap sekolah menggunakan *smartphone* terutama di masa pandemi covid-19 dimana semua pembelajaran bergantung pada *smartphone*. Hal ini menunjukkan tingkat penggunaan *smartphone* yang sangat tinggi di kalangan pelajar SMA. Kemudian peneliti juga membahas mengenai prilaku siswa selama pembelajaran di sekolah, menurut Dania,M.Si (wali kelas SMA Negeri 14 Palembang) beberapa siswa masih menggunakan *smartphone* di saat jam pelajaran sekolah terlebih di saat guru menjelaskan pelajaran siswa masih asyik berikutik dengan *smartphonenyaa*.

Setelah dilakukan studi pendahuluan tersebut, peneliti memberikan kuesioner terhadap siswa mengenai penggunaan *smartphone* yang dilakukan secara online menggunakan aplikasi google form dan offline yaitu siswa secara langsung mengisi kuesioner. Pertanyaan pada kuesioner disusun menggunakan skala likert dengan 5 jawaban soal yang bernilai 1 sampai dengan 5. Menurut [6] Sugiyono (2014: 132) pengertian Skala Likert adalah sebagai berikut: "Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial." Variabel eksogen dan endogen diterjemahkan ke dalam indikator variabel, maka indikator ini berfungsi sebagai panduan untuk menyusun kuesioner dan alternatif jawaban [10].

Hasil data kuesioner siswa kemudian diuji tingkat kevalidan, realibitas soal. Validitas soal menggunakan pengujian korelasi spearman sedangkan pengujian reliabilitas menggunakan pengujian cronbach alpha yang akan dibandingkan dengan nilai 0,7 yang merupakan nilai korelasi. Penelitian ini menggunakan pengujian regresi sederhana untuk menguji hipotesis antara variabel x dan variabel y. Pengujian regresi sederhana tetap menggunakan aplikasi perhitungan statistika yaitu SPSS 26.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kuesioner penelitian ini terdapat 21 soal, 10 soal pertama merupakan variabel x (variabel bebas yaitu variabel penggunaan *smartphone*) sedangkan 11 soal berikutnya adalah variabel y (variabel terikat yaitu prilaku siswa). Maka diperoleh hasil pertungan validitas soal dari SPSS 26 sebagai berikut:

Tabel 1. Pengujian validitas item soal variabel x

Butir Soal	Nilai r tabel (alpha=0,05 ; n=95)	Nilai r hitung	Keputusan
Soal 1	0,202	0,539	Valid
Soal 2	0,202	0,534	Valid
Soal 3	0,202	0,694	Valid
Soal 4	0,202	0,523	Valid
Soal 5	0,202	0,459	Valid
Soal 6	0,202	0,652	Valid
Soal 7	0,202	0,534	Valid
Soal 8	0,202	0,498	Valid
Soal 9	0,202	0,47	Valid
Soal 10	0,202	0,08	Tidak Valid

Berdasarkan perhitungan SPSS, maka dapat disimpulkan bahwa item soal nomor 1-9 variabel x valid karena semua nilai r hitung setiap item soal lebih besar dari r tabel. Sedangkan untuk soal nomor 10 tidak valid karena memiliki nilai r hitung yang lebih kecil yaitu 0,08. Sedangkan untuk pengujian validitas pada butir pertanyaan variabel y (prilaku sosial siswa) ditampilkan pada tabel berikut :

Berdasarkan tabel 2 dibawah ini menunjukkan bahwa semua item soal dikuesioner variabel y adalah valid karena semua nilai r hitungnya lebih besar dari nilai r tabel.

Tabel 2. Pengujian validitas item soal variabel y

Butir Soal	Nilai r tabel (alpha=0,05 ; n=95)	Nilai r hitung	Keputusan
Soal 11	0,202	0,343	Valid
Soal 12	0,202	0,677	Valid
Soal 13	0,202	0,685	Valid
Soal 14	0,202	0,469	Valid
Soal 15	0,202	0,453	Valid
Soal 16	0,202	0,613	Valid
Soal 17	0,202	0,685	Valid
Soal 18	0,202	0,524	Valid
Soal 19	0,202	0,625	Valid
Soal 20	0,202	0,5	Valid
Soal 21	0,202	0,632	Valid

Pada pengujian reliabilitas, variabel x (penggunaan *smartphone*) dikatakan reliabel jika nilai *cronbach alpha* > 0,7 . Pada pengujian ini variabel yang valid saja yaitu 9 item soal yang diujikan sedangkan variabel yang tidak valid tidak diujikan. Hasil pengujian reliabilitas disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Pengujian Reliabilitas Variabel x

Nilai <i>Cronbach Alpha</i>	Jumlah Variabel x
0,724	9

Melalui hasil pengujian reliabilitas Variabel x diatas, dapat disimpulkan bahwa 9 item soal variabel x memiliki tingkat reliabilitas yang cukup baik yaitu lebih besar dari 0,7. Sedangkan untuk pengujian validitas item soal pada variabel y ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 4. Pengujian Reliabilitas Variabel y

Nilai <i>Cronbach Alpha</i>	Jumlah Variabel x
0,791	11

Berdasarkan perhitungan tabel 4, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat reliabilitas item soal pada variabel y cukup baik yaitu sebesar 0,791. Kemudian dilakukan perhitungan analisis regresi linier sederhana untuk menguji hipotesis ada atau tidaknya pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku sosial siswa di SMA Kecamatan Sako Palembang. Berikut adalah tabel hasil pengujian regresi linier sederhana menggunakan SPSS 26 :

Tabel 5. Koefisien Determinasi

Model	R	R square	Adjusted R Square	Std.Error of the Estimate
1	0,081	0,006	-0,004	5,489

Sedangkan untuk perhitungan nilai regresi disajikan pada tabel berikut :

Tabel 6. ANOVA

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig
Regression	18,306	1	18,306	0,608	0,438
Residual	2801,526	93	30,124		
Total	2819,8332	94			

Di bawah ini disajikan tabel perhitungan untuk pengujian t hitung sebagai berikut:

Tabel 7. Cofficents

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig
	B	Std.Error	Beta	t	
(Constant)	42,79	3,18		13,458	0
Penggunaan <i>Smartphone</i>	-0,084	0,107	0,08	-0,78	0,438

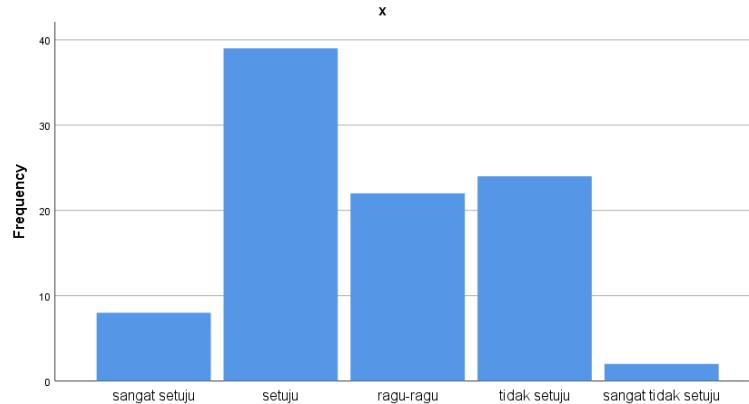
Tabel 7 menunjukkan nilai t hitung yang bernilai negatif dan lebih kecil dari nilai t tabel yang artinya bahwa variabel x sebagai penggunaan *smartphone* memberikan pengaruh negatif pada variabel y sebagai perilaku sosial siswa. Perhitungan ini menunjukkan bahwa variabel x yaitu penggunaan *smartphone* tidak memberikan pengaruh terhadap variabel y sebagai variabel prilaku sosial positif siswa. Sedangkan untuk persamaan regresi linier pada penelitian ini sebagai berikut :

$$Y = 42,79 + (-0,084)x \quad (1)$$

Pada (1) konstanta sebesar 42,798 menunjukkan bahwa nilai konsisten variabel prilaku siswa sebesar 42,798, sedangkan nilai -0,084 untuk variabel penggunaan *smartphone* menunjukkan bahwa setiap penambahan 1% nilai penggunaan *smartphone* maka nilai prilaku siswa berkurang sebesar 0,084. Koefisien regresi ini bernilai negatif sehingga dapat dikatakan arah pengaruh variabel x terhadap y adalah negatif.

Variabel x sebagai variabel penggunaan *smartphone* yang bernilai negatif terhadap variabel y sebagai prilaku siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya dengan penggunaan *smartphone* secara berlebihan maka membuat siswa sering mengabaikan tugas baik tugas sekolah maupun tugas di rumah sebagai seorang anak. Penggunaan *smartphone* secara berlebihan yaitu selama 2 jam nonstop terlihat dari hasil kuesioner

penelitian terhadap siswa di kecamatan sako Palembang, yang disajikan pada tabel di bawah ini:



Gambar 1: Diagram batang untuk variabel penggunaan *smartphone* 2 jam nonstop

Gambar 1 diatas menunjukkan terdapat 39 siswa yang menyatakan setuju, 8 siswa sangat setuju, 22 siswa ragu-ragu, 24 siswa tidak setuju, 3 siswa sangat tidak setuju dan 8 siswa menyatakan sangat setuju untuk menggunakan *smartphone* selama 2 jam nonstop. Frekuensi penggunaan *smartphone* selama 2 jam nonstop termasuk menggunakan *smartphone* secara berlebihan yang tidak diperkenankan untuk siswa. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan tersebut dapat memberi pengaruh negatif pada diri siswa terutama menyepelekan pelajaran di sekolah, meningkatnya ketidakperdulian dengan sesama, berkurangnya interaksi sosial dengan sekitar. Hal ini juga tertulis pada penelitian [7] Chaidirman, Indriastuti, (2019) mengungkapkan bahwa dampak buruk menggunakan *smartphone* pada siswa menjadikan malas belajar, sulit membagi waktu karena terlalu fokus dengan *smartphone* yang dimiliki.

Pada kolom t hitung untuk variabel penggunaan *smartphone* sebesar -0,78 yang lebih kecil dari nilai t tabel yaitu 1,98. Nilai t tabel diperoleh dari $(0,05/2 ; n-k-1)$ yaitu t tabel $(0,025; 93)$ sebesar 1,98. Ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* tidak memberikan pengaruh terhadap prilaku siswa. Pengujian ini bersesuaian dengan penelitian [8] Okviawati,dkk (2020) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa karena ditemukan bahwa hasil uji signifikansi penelitiannya sebesar $0,149 >$ probabilitas $0,05$. Prestasi siswa dalam hal ini juga menunjukkan prilaku positif siswa yang bersesuaian dengan penelitian ini. Hal senada juga diungkapkan pada penelitian [9]Affandi, dkk (2020) yang menyimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa. Prilaku positif lainnya didukung oleh banyak faktor antara lain dari pengasuhan lingkungan keluarga, dan teman sepergaulan di sekeliling siswa. Tidak dapat dipungkiri penggunaan *smartphone* secara berlebihan pada siswa dapat memberikan pengaruh negatif terhadap bentuk prilaku siswa, sehingga siswa kurang menunjukkan sikap positif saat menggunakan *smartphone*. Hal ini dikemukakan oleh Nadia siswi kelas 10 SMA Negeri 14 Palembang bahwa *smartphone* menghadirkan berbagai aplikasi mulai hiburan dan permainan yang membuat siswa cenderung mengabaikan tugas-tugas di

sekolah. Pernyataan senada juga dikemukakan oleh ibu Lindawati,S.Pd, wali kelas XIPA3 SMA Negeri 16 Palembang bahwa saat dilakukan pembelajaran tatap muka terkadang siswa tidak menyimak pelajaran yang disampaikan oleh guru, siswa malah asyik menggunakan *smartphone* untuk kepentingan pribadi.

KESIMPULAN

Penggunaan *smartphone* pada siswa tidak memiliki pengaruh terhadap prilaku positif (penggunaan internet sebagai media belajar dan ilmu pengetahuan) siswa SMA di Kecamatan Sako Kota Palembang. Tingkat frekuensi penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada siswa SMA yang relatif tinggi yaitu 55% siswa menggunakan *smartphone* selama 2 jam nonstop. Terdapat 79% siswa yang menggunakan *smartphone* setiap saat dalam aktivitas apapun. Tingkat kemauan belajar siswa (prilaku positif) rendah yaitu sebesar 30,3%. Saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah pentingnya peran orang tua untuk melakukan pengawasan pengawasan terhadap siswa dalam menggunakan *smartphone* secara efektif/sesuai keperluan dan tidak berlebihan. Sekolah dan guru dapat membuat materi pelajaran lebih menarik yang dapat meningkatkan kemauan siswa untuk belajar daring selama pandemi covid-19

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pratiwi,Ayu Malana Seca,and Soleh Armini.2018. *Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone Dengan Prilaku Sosial Remaja*. <http://eprints.ums.ac.id>
- [2] Kumar, M. (2011). Impact of the Evolution of Smart Phones in Education Technology and its Application in Technical and Professional Studies : Indian Perspective. *International Journal Of Managing Information Technology (IJMIT)*, 3(3), 39–49. <https://doi.org/https://arxiv.org/abs/1109.0937>
- [3] Williams, B.K. and Sawyer, S.C. 2011. “Using Information Technology: A Practical Introduction to Computers & Communications. (9th edition)”. New York: McGraw-Hill.
- [4] Ibrahim, Rusli. (2011). *Landasan Psikologis Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Departemen Pendidikan Nasional. Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2000
- [5] Arthur S. Reber.2010. *The Penguin Dictionary of Psychology*, terj. Yudi Santoso. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. hlm. 110
- [6] Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,. Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- [7] Chaidirman, Chaidirman, Diah Indriastuti, and Narmi Narmi. 2019. “Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget) Pada Kalangan Remaja Suku Bajo.” *Holistic Nursing and Health Science* 2(2):33–41
- [8] Kurnia Dila Okviawati, Zulhaini, Ikrima Mailani.2020.”Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Prestasi Belajar”

- [9] Mohammad Affandi, Djunaidi, Putri Khoirin Nashiroh. 2020. “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI MIPA SMAN 10 Semarang”.
- [10] IM. Sakir, A. Saptawan, and R. Juniah, “The effect of wetland management and Agricultural Productivity on Environmental Sustainability in South,” *Ecol. Environ. Conserv.*, vol. 27, no. 3, pp. 1343–1356, 2021.