

**PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP  
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V  
SD NEGERI 1 JATIBARU**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**FAISAL KHAQ**

**NPM 1713053095**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

## ABSTRAK

### PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 JATIBARU

Oleh

FAISAL KHAQ

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan mengkaji pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Jatibaru tahun pelajaran 2023/2024. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode *ex-post facto*. Subjek penelitian ini adalah 58 peserta didik yang dipilih melalui teknik total sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Nilai thitung sebesar 2,602 lebih besar dari tabel 1,68288, dengan koefisien regresi 0,291 dan signifikansi 0,013, mengindikasikan bahwa semakin tinggi penggunaan *smartphone*, maka hasil belajar peserta didik cenderung meningkat. *Smartphone* memungkinkan akses mudah ke berbagai materi dan sumber belajar, serta mempersonalisasi pengalaman belajar.

**Kata Kunci:** hasil belajar, penggunaan *smartphone*, peserta didik.

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF SMARTPHONE USE ON THE LEARNING OUTCOMES OF FIFTH GRADE STUDENTS AT SD NEGERI 1 JATIBARU**

**By**

**FAISAL KHAQ**

The problem in this study is the low learning outcomes of fifth grade elementary school students. This study aims to examine the effect of smartphone use on the learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri 1 Jatibaru in the 2023/2024 academic year. The data collection technique used is quantitative with ex-post facto method. The subjects of this study were 58 students selected through total sampling technique. The results showed that the use of smartphones has a positive and significant effect on learning outcomes. The tcount value of 2.602 is greater than the ttable 1.68288, with a regression coefficient of 0.291 and a significance of 0.013, indicating that the higher the use of smartphones, the learning outcomes of students tend to increase. Smartphones allow easy access to a variety of learning materials and resources, and personalize the learning experience.

**Keywords:** learning outcomes, smartphone use, students.

**PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP  
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V  
SD NEGERI 1 JATIBARU**

Oleh

**FAISAL KHAQ**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG**

2024

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 JATIBARU**

Nama Mahasiswa : **faisal khaq**

No. Pokok Mahasiswa : **1713053095**

Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dosen Pembimbing I

  
**Ika Wulandari U.T., S.Pd., M.Pd.**  
NIP.198410252019032008

Dosen Pembimbing II

  
**Alif Luthvi Azizah, M.Pd.**  
NIP.199305232022032011

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

  
**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**  
NIP.19741220 200912 1 002

**MENGESAHKAN**

**I. Tim Penguji**

**Ketua**

**Ika Wulandari U.T., S.Pd., M.Pd.**

**Sekretaris**

**Alif Luthvi Azizah, M.Pd.**

**Penguji Utama**

**Dra. Nelly Astuti, M.Pd.**

**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Prof. Dr. Sunyono, M.Si.**

**NIP 19651230 199111 1 001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 14 Juni 2024**



Handwritten signatures in blue ink, including a large signature and a smaller one below it, with dotted lines underneath.

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faisal Khaq  
NPM : 1713053095  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian - bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan. Apabila dikemudian hari ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya akan menjadi tanggung jawab saya.

Bandar Lampung, 14 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



Faisal Khaq

NPM 1713053095

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Faisal Khaq, dilahirkan di Merbau Mataram, pada tanggal 17 Desember 1999. Peneliti adalah anak pertama dari tiga bersaudara, pasangan Bapak Achmad Mujahid dan Ibu Legiyem.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 12 Cangkuang Wetan lulus pada tahun 2011
2. SMP Negeri 1 Tanjung Bintang lulus pada tahun 2014
3. SMA Negeri 1 Tanjung Bintang lulus pada tahun 2017

Pada tahun 2017, peneliti terdaftar sebagai Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan (IP) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Pada semester enam tahun 2020, peneliti melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) periode dua di desa Merbau Mataram, Kecamatan Merbau Mataram, Kabupaten Lampung Selatan dan melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Jati Indah, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan.

## **MOTTO**

“Waktu adalah kado terbaik. Saat seseorang memberi waktunya, dia memberikan sebagian hidupnya yang tak bisa diambil kembali”

(Wahjoe Sardono)

## **PERSEMBAHAN**

### **Bismillahirrahmanirrahim**

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang. Sujud syukur kusembahkan kepadamu Ya Allah, telah engkau berikan aku kesempatan untuk sampai ke titik ini, segala puji hanya milik engkau Ya Allah, bersama keridhaanmu, kupersembahkan skripsi ini kepada

### **Kedua Orang Tuaku, Bapak Achmad dan Ibu Legiyem.**

Terima kasih telah menjadi orang tua yang sempurna, atas doa yang selalu dipanjatkan untuk anaknya, serta memberi arahan dan juga dukungan, terima kasih atas semua pengorbanan dan kesabaran

### **Kedua Adikku, Alfia Rahmah dan Abid Aqilla**

Yang selalu memberikanku semangat, mendo'akan serta memberikan dukungan dalam segala keadaanku.

### **Almamaterku Universitas Lampung**

## SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'alamiin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Jatibaru” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana, sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan semangat kemajuan serta dorongan untuk memajukan FKIP.
3. Dr. M. Nurwahidin, S.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu dan ide-ide kreatif untuk memajukan kampus PGSD tercinta.
5. Dra. Nelly Astuti, M.Pd., Pembahas yang telah memberikan bimbingan, kritik, saran, dan motivasi untuk perbaikan skripsi ini.

6. Ika Wulandari Utaming Tias, S.Pd., M.Pd., Pembimbing I yang telah sabar memberikan bimbingan, saran, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi Ini.
7. Alif Luthvi Azizah, M.Pd., Pembimbing II yang selalu memberikan semangat, saran dan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Lampung yang selalu menginspirasi, yang telah memberikan bekal ilmu dan menjadi penyemangat untuk mengikuti jejak-jejak beliau menjadi orang yang baik.
9. Kepala Sekolah UPT SDN 1 Jatibaru yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian memberikan kemudahan selama penelitian dan pendidik UPT SDN 1 Jatibaru yang telah memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
10. Seluruh keluarga besarku, terima kasih atas doa dan kasih sayangnya serta dukungan motivasi yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Sahabat-sahabat seperjuanganku Putri Aida Rahmawati, Dini Pratiwi, Bintang Pasaribu, Meysa Firlaina yang selalu kebersamai dan memberikan semangat untuk selalu berjuang dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik didetik-detik terakhir, Kalian akan menjadi bagian cerita yang tak akan pernah lekang oleh waktu.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT, melindungi dan membalas semua pihak atas kebaikan yang diberikan kepada peneliti. Peneliti menyatakan bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 14 Juni 2024

Faisal Khaq

NPM 1713053095

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	5
1.6 Manfaat Penelitian .....	5
1.6.1 Secara Teoritis .....	5
1.6.2 Secara Praktis.....	6
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Penggunaan <i>Smartphone</i> .....	7
2.1.1 Pengertian <i>Smartphone</i> .....	7
2.1.2 Manfaat Penggunaan <i>Smartphone</i> .....	9
2.1.3 Durasi Penggunaan <i>Smartphone</i> .....	10
2.1.4 Indikator Penggunaan <i>Smartphone</i> .....	11
2.2 Hasil Belajar.....	12
2.2.1 Macam-Macam Hasil Belajar .....	13
2.3 Penelitian yang Relevan.....	14
2.4 Kerangka Pikir .....	16
2.5 Hipotesis Penelitian.....	16

<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>17</b>
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	17
3.1.1 Jenis Penelitian.....	17
3.1.2 Desain Penelitian .....	17
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	17
3.2.1 Tempat Penelitian .....	17
3.2.2 Waktu Penelitian.....	18
3.3 Populasi dan Sampel .....	18
3.3.1 Populasi Penelitian.....	18
3.3.2 Sampel Penelitian.....	18
3.4 Variabel Penelitian.....	19
3.5 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	19
3.5.1 Definisi Konseptual Variabel.....	19
3.5.2 Definisi Operasional Variabel.....	20
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.6.1 Angket/Kuesioner .....	20
3.6.2 Studi Dokumentasi.....	20
3.7 Instrumen Penelitian .....	20
3.8 Uji Persyaratan Instrumen.....	22
3.8.1 Uji Validitas .....	22
3.8.2 Uji Reliabilitas .....	24
3.9 Teknik Analisis Data.....	26
3.9.1 Uji Deskriptif .....	26
3.9.2 Uji Normalitas.....	27
3.10 Uji Hipotesis .....	27
3.10.1 Uji Parsial (Uji t).....	27
3.10.2 Uji Simultan (Uji F).....	28
3.10.3 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ).....	28
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>31</b>
4.1 Pelaksanaan Penelitian.....	31
4.1.1 Persiapan Penelitian.....	31
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian.....	31

4.2 Hasil Penelitian .....	31
4.2.1 Statistik Deskriptif .....	31
4.2.2 Hasil Uji Normalisasi.....	32
4.2.3 Analisis Regresi Linier Berganda .....	33
4.3 Pengujian Hipotesis .....	34
4.3.1 Uji Simultan (Uji F) .....	34
4.3.2 Uji Parsial (Uji t).....	34
4.3.3 Analisis Koefisien Determinasi .....	35
4.4 Pembahasan.....	36
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	37
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>38</b>
5.1 Simpulan .....	38
5.2 Saran.....	38
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>40</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>43</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Observasi Penggunaan <i>Smartphone</i> .....	4
2. Waktu Penelitian .....	18
3. Data Jumlah Populasi Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Jatibaru Tahun Pelajaran 2023/2024.....	18
4. Indikator Penelitian .....	21
5. Skor Penilaian Jawaban .....	22
6. Hasil Validasi Uji Instrumen.....	23
7. Range Uji Reliabilitas .....	25
8. Hasil Uji Reliabilitas .....	25
9. Kategori Interval .....	27
10. Interpretasi Koefisien Korelasi .....	29
11. Hasil Statistik Deskriptif.....	31
12. Hasil Uji Normalitas .....	32
13. Hasil Uji Regresi Linier Berganda.....	33
14. Hasil Uji Simultan (Uji F).....	34
15. Hasil Uji Parsial (Uji T) .....	35
16. Hasil Koefisien Determinan (R <sup>2</sup> ) .....	36

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir .....	16
2. Desain Penelitian.....	17

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	44
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan .....	45
3. Surat Izin Penelitian .....	46
4. Surat Balasan Penelitian.....	47
5. Surat Validasi Angket (Instrumen Penelitian) .....	48
6. Instrumen Penelitian .....	49
7. Hasil Uji Angket .....	51
8. Jawaban Responden Penggunaan <i>Smartphone</i> .....	53
9. Nilai Hasil Belajar.....	56
10. Hasil Uji Instrumen.....	58
11. Hasil Penghitungan Data.....	64
12. Studi Dokumentasi .....	65

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman saat ini sudah sangat pesat, kompleks, dan terstruktur. Terjadi perkembangan yang signifikan pada sejumlah disiplin ilmu yang semuanya saling berhubungan, antara lain politik, pendidikan, teknologi, dan sosial masyarakat. Namun, kemajuan teknologi telah membuat perubahan terbesar. Teknologi modern telah berkembang dengan bebas, mengubah gaya hidup manusia dari yang semula manual menjadi serba digital dan membentuk kebiasaan baru dalam prosesnya. Konsekuensinya, teknologi kini merambah hampir setiap aspek kehidupan manusia. Karena teknologi sangat diperlukan dalam banyak hal. Setiap hari, jenis dan fungsi teknologi baru terus dikembangkan salah satunya yaitu *smartphone* (Ningsih dan Shanie, 2023).

Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Berdasarkan landasan tersebut, pendidikan di Indonesia berfokus pada aspek sosial, spiritual, kognitif, dan keterampilan untuk dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas.

Hampir tiap individu kini memiliki *smartphone* sebagai salah satu penunjang kegiatan atau kegiatan sehari-hari terutama dalam hal berkomunikasi.

Kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting bagi semua kalangan, ditambah mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan dan berbagai provider pendukung. *Smartphone* adalah alat komunikasi genggam yang memiliki operasi yang lebih canggih dan dibuat lebih praktis. *Smartphone* digunakan untuk menghubungkan komunikasi jarak dekat maupun jarak jauh, dan juga memiliki fungsi untuk mengakses internet. Keberadaan *smartphone* saat ini menjadi karakter utama di dunia pendidikan khususnya bagi peserta didik, kecanggihannya yang mampu memberikan akses berbagai informasi di belahan dunia dengan cepat dan mudah menjadikannya salah satu bentuk pola belajar untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Sobon *et al.*, 2019).

Penggunaan *smartphone* telah meresap ke berbagai lapisan masyarakat, termasuk peserta didik di sekolah dasar. Penggunaan *smartphone* di kalangan mereka didorong oleh beberapa alasan, seperti mengikuti tren, aktif di media sosial seperti Facebook, WhatsApp, Instagram dan YouTube, serta memanfaatkannya sebagai sumber belajar dengan mencari informasi tambahan untuk pelajaran dan berbagi informasi tugas kepada teman sekelas mengenai tugas yang diberikan (Maknuni, 2020).

Beberapa contoh penggunaan *smartphone* dalam pendidikan sebagai alat untuk menghitung atau sebagai alternatif komputer sebagai alat untuk terjemahan bahasa digital sebagai sarana untuk memerintahkan peserta didik untuk belajar dengan cepat peserta didik mengerjakan pekerjaan rumah sebagai alat untuk mengambil gambar atau mengambil gambar dan dokumen studi. Kemajuan teknologi *smartphone* ini bukan hanya di kalangan masyarakat saja yang menikmatinya namun merambah ke dalam dunia pendidikan. Penggunaan *smartphone* bagi peserta didik digunakan sebagai sarana mencari data dan informasi maupun sebagai media dalam pembelajaran. Namun pada usia anak pubertas di masa sekarang ini cenderung banyak sekali yang tidak memakai telepon genggamnya sebagaimana mestinya. Cenderung peserta didik tak memakai telepon genggam mereka dengan positif pada kegiatan belajar mengajar. Peserta

didik seakan terjebak dengan segala kenikmatan yang ditawarkan oleh telepon genggam yang mereka punya dan lebih asyik dengan *smartphone* untuk aktivitas yang lain daripada untuk belajar. Walaupun kenyataannya tak semua peserta didik yang melanggar, akan tetapi terdapat dampak yang sangat terasa bagi peserta didik lainnya (Setiawati dan Atmawati, 2022).

Banyaknya pengaruh yang ditimbulkan oleh *smartphone*, manfaat maupun negatif. Para peserta didik dapat memberikan pembatas terhadap penggunaan *smartphone* yang mereka miliki melalui kesadaran yang timbul pada diri mereka, paham dari orangtua, paham dari pendidik di sekolah dan teman sebaya. Kuncinya ialah ketika peserta didik dapat dengan baik membagi waktu mereka antara belajar dengan giat dan bermain *smartphone* mereka, tentu tidak ada salahnya. Waktu belajar tidak terganggu dengan aktivitas bermain *smartphone*. Akan tetapi jangan pula peserta didik tak bisa lepas atau sangat terlena dalam bermain *smartphone* yang mereka miliki, dengan demikian sangat perlu adanya pembatasan dan pembagian waktu yang disusun secara sistematis, serta yang tak kalah penting ialah pengawasan yang konsisten dari orangtua di rumah dan pendidik di sekolah (Nurhalifah *et al.*, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan pendidik diketahui bahwa dalam proses belajar mengajar memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Dari uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut terhadap peserta didik kelas V SD Negeri 1 Jatibaru terkait pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar peserta didik.

Berikut ini adalah tabel penggunaan *smartphone* pada peserta didik SDN 1 Jatibaru:

**Tabel 1. Hasil Observasi Penggunaan *Smartphone***

Sekolah Dasar	Kelas	Menggunakan <i>Smartphone</i>	Tidak Menggunakan <i>Smartphone</i>	Jumlah
SD Negeri 1 Jatibaru	VA	29	0	29
	VB	29	0	29
Jumlah				58

Sumber : Data penelitian (2023)

Berdasarkan tabel 1 di atas, diketahui peserta didik kelas VA dan VB SD Negeri 1 Jatibaru yang berjumlah 58 peserta didik diperoleh data bahwa semua peserta didik kelas V menggunakan *smartphone*. Pada hasil observasi pada peserta didik yang menggunakan *smartphone* didapati oleh pendidik mendapatkan hasil belajar yang tidak maksimal dalam proses belajar, tetapi disisi lain terdapat beberapa anak yang mendapatkan hasil belajar yang baik. Berdasarkan hal tersebut menjadi persoalan yang harus diselesaikan oleh pendidik baik dari segi pemanfaatan *smartphone* atau penerapan dalam belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh peserta didik dari kegiatan proses belajarnya atau latihan-latihan yang ditunjukkan oleh adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman belajarnya. Hasil belajar dalam konteks ini adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar - pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hasil belajar dalam kerangka ini meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, di antaranya sikap peserta didik, minat peserta didik, hasrat dan motivasi. Jika faktor-faktor tersebut ditingkatkan, maka hasil belajar peserta didik cenderung akan meningkat (Wicaksono dan Iswan, 2019).

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini:

1. Peserta didik yang menggunakan *smartphone* mendapatkan hasil belajar yang tidak maksimal.
2. Hasil belajar yang dilihat dari nilai ulangan harian pada mata pelajaran disekolah ada yang masih memperoleh nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang ditetapkan dengan nilai standar.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya permasalahan yang terdapat pada penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah pada :

1. Penelitian dilakukan khusus pada kelas V di SD Negeri 1 Jatibaru
2. Penggunaan *smartphone* oleh peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Jatibaru
3. Hasil belajar didapat dari hasil total nilai tengah semester genap peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Jatibaru.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap Hasil belajar Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 1 Jatibaru?”

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 1 Jatibaru”

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

#### **1.6.1 Secara Teoritis**

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan wawasan serta ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang nantinya setelah menjadi pendidik dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### 1.6.2 Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini berguna bagi:

- a) Pendidik  
Memberikan masukan dalam peningkatan pemahaman pendidik mengenai penggunaan *smartphone* dan hasil belajar peserta didik.
- b) Orang Tua  
Memberikan pemahaman melalui komunikasi dari orang tua kepada peserta didik tentang mengontrol penggunaan *smartphone* dan pengkondisian hasil belajar.
- c) Peserta didik  
Membantu peserta didik untuk lebih bijak dalam penggunaan *smartphone*.
- d) Peneliti lain  
Memberikan informasi dan bahan kajian tentang pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar peserta didik.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Penggunaan *Smartphone*

#### 2.1.1 Pengertian *Smartphone*

*Smartphone* adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan, ini merupakan bentuk kemampuan dari *wireless mobile device (wmd)* yang dapat berfungsi sebagai sebuah komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti *Personal Digital Assistant (PDA)*, akses internet, *email*, dan *Global Positioning System (GPS)* Backer dalam Etnanta (2017). Sridanti dalam Sobry (2018) mengatakan “*Smartphone* adalah telepon yang menyediakan fitur yang berada di atas dan diluar kemampuan sederhana untuk membuat panggilan telepon.

*Smartphone* adalah telepon internet enabel yang biasanya menyediakan fungsi *Personal Digital Asistant (PDA)*, seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan. Alat komunikasi canggih yang terkenal dalam sebutan *smartphone* atau ponsel cerdas, saat ini sudah menjadi kebutuhan bagi sebagian besar orang. *Smartphone* selain sebagai alat komunikasi, dapat juga membantu seseorang dalam menyelesaikan berbagai kegiatan di dalamnya, baik di tempat kerja, tempat pendidikan/sekolah, perjalanan, dan dirumah sekalipun. *Smartphone* dapat juga di gunakan untuk keperluan seperti *browsing internet*, membaca *e-book*, berbelanja, transfer uang, *game online*, bahkan kegiatan ibadah pun dapat dilakukan di dalam *smartphone*, serta dapat membantu para peserta didik untuk memperoleh informasi pembelajaran yang sedang di pelajari (Ningsih *et al.*, 2023).

*Smartphone* adalah telephon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi dengan fungsi yang menyerupai komputer, karena kegunaannya yang berkembang pesat banyak hal yang dapat diakses menggunakan fitur *browser* yang terdapat pada *smartphone*, seperti pengetahuan. Banyaknya sumber-sumber pengetahuan yang tersebar diinternet memudahkan peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan yang baru, karena pengetahuan akan selalu berkembang dan manusia wajib mengikuti perkembangan untuk memperoleh pengetahuan dan informasi terbaru (Angkasa, 2023).

*Smartphone* adalah teknologi yang berkembang pesat, menjadi alat komunikasi yang canggih dan tidak terbatas. Fakta bahwa orang tua membiarkan anaknya menggunakan *smartphone* sebagai alat komunikasi membuat orang tua lebih mudah berkomunikasi dengan anaknya di sekolah, dan juga memudahkan anaknya untuk mendapatkan materi pembelajaran (Nurhalifah *et al.*, 2023).

Sedangkan menurut Sobon *et al.* (2019) 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 Fatimah dan Mufti (2014) menegaskan bahwa *smartphone* mampu menjadikan salah satu media pembelajaran yang menarik, karena peserta didik dapat mempelajari materi dengan cara yang berbeda, yaitu memanfaatkan HP sebagai sumber belajar.

Berdasarkan definisi para ahli, dapat disimpulkan bahwa *smartphone* adalah sebuah perangkat telepon genggam yang dilengkapi dengan berbagai fitur mutakhir. *Smartphone* dapat digunakan untuk berbagai aktivitas, seperti mengakses internet, mengirim email, menjalankan aplikasi, dan berfungsi sebagai alat komunikasi, hiburan, serta produktivitas.

### 2.1.2 Manfaat Penggunaan *Smartphone*

Penggunaan *smartphone* tentu saja membawa sejumlah manfaat bagi penggunanya. Berikut adalah beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dari penggunaan *smartphone*:

#### a) Manfaat Penggunaan *Smartphone*

Menurut Sobry (2017) 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 motorik 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 *smartphone* 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 *smartphone* sebenarnya dapat mendukung akademis anak. Seorang anak dapat melakukan *browsing* dengan *smartphone* akan mudah untuk mencari informasi perihal pengetahuan yang ia dapat di sekolah. Jadi tidak perlu bersusah payah mencari buku di perpustakaan 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 Mardiaty (2020) manfaat *smartphone*, yaitu sebagai berikut :

- 1) Sebagai alat informasi dan komunikasi.
- 2) Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi.
- 3) Memperluas pergaulan secara sosial.

Berdasarkan definisi para ahli, manfaat penggunaan *smartphone* dapat meningkatkan ketajaman penglihatan, mendukung aspek akademis melalui akses mudah ke informasi, dan meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Selain itu, *smartphone* juga berfungsi sebagai alat informasi dan komunikasi, menambah pengetahuan tentang teknologi, dan memperluas pergaulan sosial. Dengan demikian, penggunaan *smartphone* memberikan berbagai manfaat yang signifikan bagi penggunanya.

### **2.1.3 Durasi Penggunaan *Smartphone***

Durasi penggunaan *smartphone* dapat dibagi menjadi tiga, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Christiany dalam Kuncoro (2015), 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* (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) 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) dari hasil penelitiannya bahwa “51,1% remaja menggunakan *smartphone* 3-5 jam dalam sehari, dan 22,2% remaja lebih dari 6 jam durasi waktu menggunakan *smartphone*”.

Berdasarkan definisi para ahli, durasi penggunaan *smartphone* dapat dibagi menjadi tiga tingkatan, yaitu tinggi (lebih dari 3 jam), sedang (sekitar 3 jam), dan rendah (kurang dari 3 jam) dalam sehari. Rata-rata orang Indonesia menghabiskan waktu sekitar 3 jam 15 menit setiap hari untuk berkomunikasi, hiburan, menjelajahi aplikasi, dan mengakses internet melalui *smartphone*.

#### **2.1.4 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*. Indikator yang digunakan untuk mengukur penggunaan *smartphone* menurut Gifary dan Kurnia (2016), yaitu :

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

Sobon *et al.* (2019) menyebutkan indikator penggunaan *smartphone* yaitu :

- 1) Intensitas penggunaan dan kepemilikan *smartphone*.
- 2) Dampak negatif penggunaan *smartphone*.
- 3) Manfaat penggunaan *smartphone*.
- 4) Proses belajar peserta didik di sekolah.

Berdasarkan definisi para ahli, Indikator penggunaan *smartphone* dalam berbagai penelitian termasuk intensitas penggunaan, tujuan penggunaan, minat belajar ketika menggunakan *smartphone*, kepemilikan *smartphone*, serta proses belajar peserta didik di sekolah.

## **2.2 Hasil Belajar**

Hasil belajar dikonsepsikan oleh para ahli dengan pandangan yang bervariasi. Konsep tersebut pada umumnya mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh peserta didik dari kegiatan proses belajarnya atau latihan-latihan yang ditunjukkan oleh adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman belajarnya. Hasil belajar dalam konteks ini adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar - pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hasil belajar dalam kerangka ini meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Gagne seperti dikutip mengemukakan lima kemampuan sebagai bukti hasil belajar, yaitu keterampilan, intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik dan sikap (Wicaksono dan Iswan, 2019).

Belajar merupakan kegiatan fisik dan mental, sehingga perubahan yang ada harus tergambar pada perkembangan fisik dan mental peserta didik, keberhasilan belajar peserta didik dapat diukur berdasarkan pada besarnya rentang perubahan sebelum dan sesudah peserta didik mengikuti kegiatan belajar. Dari proses belajar mengajar itu diharapkan terjadi perubahan-perubahan yang terjadi dan itulah yang dinamakan hasil belajar. Hasil belajar

merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi peserta didik dan dari sisi pendidik. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar (Ahmadiyanto, 2016)

Lebih lanjut lagi Bloom mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Hasil belajar yang tercakup pada ranah kognitif terutama yang berkenaan dengan hasil belajar yang bersifat intelektual, terdiri dari enam aspek yaitu: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Dalam ranah afektif khususnya yang berkenaan dengan sikap, yaitu: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Sedangkan pada ranah psikomotorik hasil belajar yang dimaksud adalah bentuk-bentuk yang berupa keterampilan dan kemampuan bertindak yang dapat dinyatakan dalam enam ranah, yaitu: gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Selanjutnya untuk mengetahui hasil belajar seorang peserta didik, maka perlu dilakukan penilaian terhadap proses belajar-pembelajaran tersebut.

Hasil belajar dapat dikatakan sebagai perubahan yang terjadi dalam individu akibat dari usaha yang dilakukan atau interaksi individu dengan lingkungannya. Hasil individu dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan secara bertahap selama proses belajar mengajar itu berlangsung. Evaluasi dapat dilakukan pada awal pelajaran, selama pelajaran berlangsung atau pada akhir pelajaran.

### **2.2.1 Macam-Macam Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan pencapaian keberhasilan peserta didik setelah melakukan proses belajar. Hasil belajar diperoleh melalui aktivitas dan kegiatan yang dilakukan peserta didik dengan lingkungannya, yang dapat mendorong mereka untuk mengalami perubahan ke arah yang diharapkan.

Menurut Susanto (2016), mengungkapkan macam-macam hasil belajar yakni pemahaman konsep (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan proses (psikomotor).

Sedangkan menurut Anderson dan Krathwol mengenai revisi taksonomi Bloom dalam Utari (2011), mengklasifikasikan secara lebih spesifik hasil belajar menjadi tiga domain yaitu:

- a. Ranah kognitif, domain ini menekankan pada aspek intelektual yang terdiri dari enam kategori yakni mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.
- b. Ranah afektif, mencakup perilaku terkait dengan emosi yang terdiri atas lima kategori yakni menerima, merespon, menghargai, mengorganisasikan, dan karakteristik menurut nilai.
- c. Ranah psikomotor, berisi perilaku yang menekankan pada keterampilan motorik yang terdiri atas lima kategori yakni meniru, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi.

Berdasarkan pandangan para ahli yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis, termasuk ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Dalam penelitian ini, fokus peneliti terletak pada ranah kognitif sebagai indikator keberhasilan peserta didik dalam memperoleh hasil belajar selama proses pembelajaran.

### 2.3 Penelitian yang Relevan

Penyusunan penelitian ini tidak lepas dari kontribusi penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain dengan permasalahan yang hampir sama dan relevan. Penelitian yang relevan digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian ini. Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

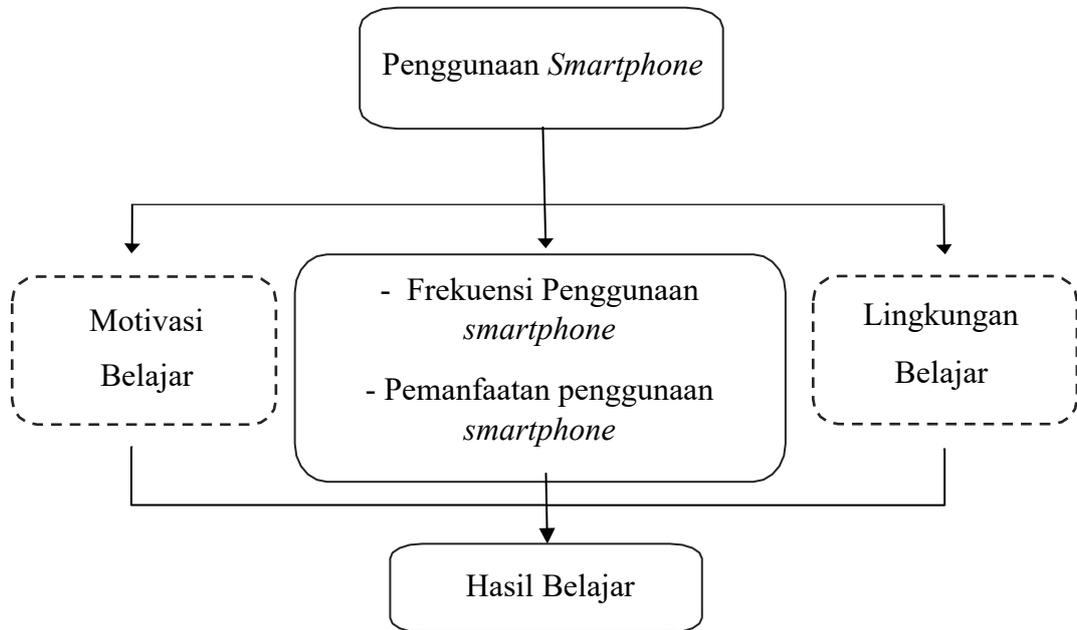
- a) Nikmawati *et al.* (2021) penelitian ini berjudul “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Peserta didik Sekolah Dasar”. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *smartphone* pada peserta didik kelas V SD SDIT Faidlurrahman

Kudus. dengan pengaruh variabel penggunaan gadget terhadap minat belajar peserta didik sebesar  $0,536 \times 100\% = 53,6\%$ .

- b) Rika *et al.* (2023) penelitian ini berjudul “Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik SD Inpress Paropo Kota Makassar” Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan yang positif antara penggunaan *smartphone* (X) terhadap variabel dependen yaitu motivasi belajar peserta didik (Y) pada SD Inpres Paropo Kota Makassar sebesar 0,518 dan dipengaruhi oleh variabel lain sebesar 50,3%.
- c) Harahap dan Ely (2018) penelitian ini berjudul “Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh.”. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif dan relevan antara variabel X (penggunaan *gadget*) dengan variabel Y (hasil belajar peserta didik). Penjelasan diatas dapat dilihat dari hasil perhitungan ( $r_{xy}$ ) sebesar 0,555. Jika diinterpretasikan ke dalam tabel koefisien korelasi nilai *rhitung* termasuk kedalam golongan kategori sedang (0,40 – 0,599). Kemudian jika dibandingkan dengan tabel r, maka *rhitung* (0,555) > *rtabel* (0,374) sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa “ditemukan pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan gadget terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh”,
- d) Setiawati dan Atmawati (2022) penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan”. Metode yang digunakan ialah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini bahwa *thitung* = 69,323 dan *ttabel* = 1,657 terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar peserta didik.

## 2.4 Kerangka Pikir

Kerangka pikir digunakan untuk membantu peneliti dalam memusatkan penelitiannya serta untuk memahami pengaruh antar variabel.



**Gambar 1. Kerangka Pikir**

Keterangan:

————— : Yang diteliti

----- : Yang tidak diteliti

## 2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis memiliki peranan penting dalam sebuah penelitian. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti mengajukan hipotesis dalam penelitian ini, yaitu “Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 1 Jatibaru”.

### III. METODE PENELITIAN

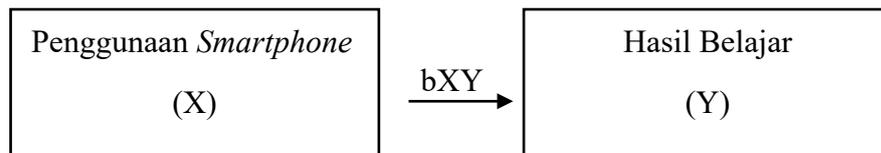
#### 3.1 Jenis dan Desain Penelitian

##### 3.1.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ex-post facto*.

##### 3.1.2 Desain Penelitian

Desain penelitian ini disajikan sebagai berikut:



**Gambar 2. Desain Penelitian**

Keterangan:

X = Penggunaan *Smartphone* (variabel bebas)

Y = Hasil Belajar (variabel terikat)

—————> = Pengaruh

bXY = Koefisien regresi antara X dan Y

Desain penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas pengaruh penggunaan *smartphone* (X) dengan variabel terikat hasil belajar (Y).

#### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

##### 3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Jatibaru Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan. Penelitian ini dilakukan pada kelas V yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas VA dan VB.

### 3.2.2 Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 sampai selesai penelitian.

**Tabel 2. Waktu Penelitian**

No	Hari/Tanggal	Nama Sekolah	Kelas
1	10 Mei 2024	SD Negeri 1 Jatibaru	VA
2	10 Mei 2024		VB

Sumber : Peneliti (2024)

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Jatibaru sebanyak 58 orang peserta didik pada tahun ajaran 2023/2024.

**Tabel 3. Data Jumlah Populasi Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Jatibaru Tahun Pelajaran 2023/2024**

Nama Sekolah	No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
SD Negeri 1 jatibaru	1	VA	29
	2	VB	29
<b>Jumlah Keseluruhan</b>			58

Sumber : Peneliti (2024)

#### 3.3.2 Sampel Penelitian

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*. Martha dan Jordan (2022) menyatakan *total sampling* adalah teknik pengambilan sampel di mana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik ini digunakan ketika populasi relatif kecil, sehingga memungkinkan untuk memasukkan semua anggota populasi ke dalam sampel. Teknik ini memastikan bahwa sampel benar-benar mewakili seluruh populasi, sehingga mengurangi kesalahan *sampling*. Oleh karena itu, jumlah sampel pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Jatibaru sebanyak 58 peserta didik.

### 3.4 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian kuantitatif dibedakan menjadi dua, yaitu variabel bebas (*independent variabel*) dan variabel terikat (*dependent variabel*).

Menurut Sugiyono (2019), variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya variabel terikat.

Sementara itu, variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang diakibatkan karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel, yaitu :

1. Variabel Bebas

Variabel bebas (Independen) dalam penelitian ini yaitu Penggunaan *Smartphone* (X).

2. Variabel Terikat

Variabel terikat (Dependen) dalam penelitian ini yaitu Hasil Belajar (Y).

### 3.5 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

#### 3.5.1 Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual merupakan penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini sebagai berikut:

a) Penggunaan *Smartphone* (X)

Penggunaan *smartphone* adalah istilah yang mengacu pada aktivitas yang dilakukan seseorang saat menggunakan perangkat telepon genggam atau *smartphone*. Aktivitas tersebut meliputi penggunaan aplikasi, panggilan suara, SMS, pengiriman pesan instan, penelusuran web, bermain game dan penggunaan media sosial.

b) Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar dikonseptkan oleh para ahli dengan pandangan yang bervariasi. Konsep tersebut pada umumnya mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh peserta didik dari kegiatan proses belajarnya atau latihan-latihan yang ditunjukkan oleh adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman belajarnya.

### 3.5.2 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah untuk memahami arti setiap variabel penelitian sebelum dilaksanakan analisis atau dengan menspesifikasikan kegiatan dan tindakan yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini terdapat dua variabel penelitian yaitu:

a. Variabel Penggunaan *Smartphone*

Penggunaan *smartphone* pada penelitian ini memiliki indikator sebagai berikut: (1) Frekuensi penggunaan *smartphone*; (2) Fungsi aplikasi dalam *smartphone*; (3); Durasi penggunaan *smartphone* (4); Dampak penggunaan *smartphone*.

b. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif yang berupa nilai ujian tengah semester ganjil peserta kelas V di SD Negeri 1 Jatibaru.

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 3.6.1 Angket/Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

#### 3.6.2 Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Studi dokumentasi dilakukan dengan meminta data-data dari pihak sekolah yang relevan dengan penelitian. Selain itu dokumentasi dilakukan untuk mendokumentasikan setiap kegiatan yang peneliti lakukan di SD Negeri 1 Jatibaru.

### 3.7 Instrumen Penelitian

Angket dalam penelitian ini nantinya akan peneliti berikan kepada peserta didik untuk mendapatkan informasi mengenai penggunaan *smartphone*.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah diukur dengan menggunakan *skala likert*. Menurut Sugiyono (2018) “*skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial”. Responden hanya diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan dirinya. Angket dalam penelitian ini dibuat dengan model *likert* dengan menggunakan lima alternatif jawaban untuk setiap pernyataan yaitu selalu (SL), sering (SR), kadang-kadang (KD), jarang (JR) dan tidak pernah (TP). Angket dalam penelitian ini peneliti meniadakan jawaban ragu-ragu, karena jawaban tersebut dikategorikan sebagai jawaban yang tidak memutuskan.

a) Kisi-kisi Angket penelitian

Berikut kisi-kisi instrumen angket yang digunakan untuk mengumpulkan data variabel pengaruh penggunaan *smartphone*:

(1) Tingkat keseringan untuk menggunakan *smartphone* (2)

Memanfaatkan fungsi *smartphone* (3) Lamanya penggunaan *smartphone* dalam setiap hari (4) Sulit berkonsentrasi karena otak telah terfosir dengan layar *smartphone*.

**Tabel 4. Indikator Penelitian**

No	Variabel	Indikator	Pertanyaan yang diukur
1	Penggunaan <i>Smartphone</i> (X)	Frekuensi penggunaan <i>smartphone</i>	Tingkat keseringan untuk menggunakan <i>smartphone</i>
		Fungsi aplikasi dalam <i>smartphone</i>	Memanfaatkan fungsi <i>smartphone</i>
		Durasi penggunaan <i>smartphone</i>	Lamanya penggunaan <i>smartphone</i> dalam setiap hari
		Dampak penggunaan <i>smartphone</i>	Sulit berkonsentrasi karena otak telah terfosir dengan layar <i>smartphone</i>
2	Hasil Belajar (Y)	Nilai Ujian Tengah Semester	

Sumber : Istiqomah (2019)

### b) Penetapan Skor

Bentuk angket yang digunakan adalah angket tertutup yaitu pertanyaan-pertanyaan yang dibuat tidak memerlukan penjelasan sehingga responden tinggal memilih jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda ceklis ( $\surd$ ) pada masing-masing jawaban yang dianggap tepat oleh responden. Adapun penetapan skor jawaban setiap pertanyaan sebagai berikut:

**Tabel 5. Skor Penilaian Jawaban**

No	Pernyataan Positif	Skor	Pernyataan Negatif	Skor
1.	Selalu (SL)	5	Selalu (SL)	1
2.	Sering (SR)	4	Sering (SR)	2
3.	Kadang-kadang (KD)	3	Kadang-kadang (KD)	3
4.	Jarang (JR)	2	Jarang (JR)	4
5.	Tidak Pernah (TP)	1	Tidak Pernah (TP)	5

Sumber : Diadopsi dari Sugiyono (2018).

### 3.8 Uji Persyaratan Instrumen

Pengujian instrumen sangat diperlukan dalam suatu penelitian. Untuk mendapatkan data yang lengkap, maka alat instrumen harus memenuhi persyaratan yang baik. Instrumen yang baik dalam suatu penelitian harus memenuhi dua syarat, yaitu validitas dan reliabilitas.

#### 3.8.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah tingkat kehandalan dan kesahihan alat ukur yang digunakan. Menurut Sugiyono (2018), instrumen dikatakan valid menunjukkan alat ukur yang dipergunakan untuk mendapatkan data itu valid atau dapat dipergunakan untuk mengukur apa seharusnya diukur. Uji validitas dilakukan terhadap *item* pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana pertanyaan tersebut dapat mengukur objek yang diteliti. Pengambilan keputusan valid atau tidaknya suatu data dapat dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut :

- Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka butir pertanyaan tersebut dinyatakan valid.

- Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka butir pertanyaan tersebut dinyatakan tidak valid.

Selain itu, uji validitas dapat dilakukan dengan membandingkan skor total nilai (*pearson correlation*) dengan *alpha* 5% (0,05). Jika nilai *pearson correlation* (signifikan) lebih besar dari *alpha*, maka *item* pertanyaan dikatakan valid. Berikut ini hasil uji validitas yang dilakukan sebanyak 15 responden, maka butir pernyataan tersebut dapat dikatakan valid. Diperoleh *r* tabel dengan  $df = n-2 = 15-2 = 13$  jadi *R* tabelnya sebesar 0,440 yaitu :

**Tabel 6. Hasil Validasi Uji Instrumen**

No. Item		Uji Validitas		
Diajukan	Dipakai	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Status
1	1	1	0,440	Valid
2	2	0,464	0,440	Valid
3	3	0,565	0,440	Valid
4	4	0,494	0,440	Valid
5	5	0,481	0,440	Valid
6	6	0,464	0,440	Valid
7	7	0,565	0,440	Valid
8	8	0,569	0,440	Valid
9	9	0,468	0,440	Valid
10	10	0,464	0,440	Valid
11	11	0,464	0,440	Valid
12	12	0,549	0,440	Valid
13	13	0,463	0,440	Valid
14	14	0,464	0,440	Valid
15	15	0,565	0,440	Valid
16	16	0,569	0,440	Valid
17	17	0,464	0,440	Valid

No. Item		Uji Validitas		
Diajukan	Dipakai	r <sub>hitung</sub>	r <sub>tabel</sub>	Status
18	18	0,565	0,440	Valid
19	19	0,463	0,440	Valid
20	20	0,464	0,440	Valid
21	21	1	0,440	Valid
22	22	0,492	0,440	Valid
23	23	0,480	0,440	Valid
24	24	0,480	0,440	Valid
25	25	0,492	0,440	Valid
26	26	0,612	0,440	Valid
27	27	0,492	0,440	Valid
28	28	0,492	0,440	Valid
29	29	0,612	0,440	Valid

### 3.8.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah alat yang digunakan untuk mengukur kuesioner yang merupakan indikator variabel (Sugiyono, 2018). Jika jawaban seseorang atas pertanyaan tersebut konsisten dari waktu ke waktu, kuesioner tersebut dianggap dapat reliabel atau dapat diandalkan. Reliabilitas instrumen merupakan persyaratan untuk menguji keefektifan instrumen. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha* untuk mengetahui tingkat reliabilitas instrumen berdasarkan variabel penelitian. Nilai *Cronbach Alpha* dari semua variabel lebih besar dari 0,6 dan dinyatakan reliabel, sehingga dapat digunakan sebagai alat penelitian. *Range* uji reliabilitas disajikan pada tabel dibawah ini.

**Tabel 7. Range Uji Reliabilitas**

No	Nilai	Keterangan
1.	Reliabilitas < 0,6	Kurang Baik
2.	Reliabilitas > 0,6 - 0,7	Diterima
3.	Reliabilitas > 0,8	Baik

Sumber : Sugiyono (2018)

Berdasarkan data yang telah menjadi instrumen penelitian maka dihasilkan nilai uji reliabilitas yang disajikan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas**

No. Item		Uji Reabilitas		
Diajukan	Dipakai	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Status
1	1	0,797	0,6	Reliabel
2	2	0,794	0,6	Reliabel
3	3	0,796	0,6	Reliabel
4	4	0,794	0,6	Reliabel
5	5	0,799	0,6	Reliabel
6	6	0,794	0,6	Reliabel
7	7	0,796	0,6	Reliabel
8	8	0,795	0,6	Reliabel
9	9	0,796	0,6	Reliabel
10	10	0,796	0,6	Reliabel
11	11	0,795	0,6	Reliabel
12	12	0,797	0,6	Reliabel
13	13	0,796	0,6	Reliabel
14	14	0,794	0,6	Reliabel
15	15	0,796	0,6	Reliabel
16	16	0,795	0,6	Reliabel
17	17	0,794	0,6	Reliabel
18	18	0,796	0,6	Reliabel

No. Item		Uji Reabilitas		
Diajukan	Dipakai	r <sub>hitung</sub>	r <sub>tabel</sub>	Status
19	19	0,797	0,6	Reliabel
20	20	0,796	0,6	Reliabel
21	21	0,8	0,6	Reliabel
22	22	0,801	0,6	Reliabel
23	23	0,801	0,6	Reliabel
24	24	0,802	0,6	Reliabel
25	25	0,801	0,6	Reliabel
26	26	0,801	0,6	Reliabel
27	27	0,799	0,6	Reliabel
28	28	0,805	0,6	Reliabel
29	29	0,801	0,6	Reliabel

### 3.9 Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam kegiatan penelitian, dengan analisis data maka dapat membuktikan hipotesis dan menarik kesimpulan tentang masalah yang akan diteliti.

#### 3.9.1 Uji Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan statistik yang dipergunakan dengan maksud menganalisis data dengan cara menggambarkan data yang telah dikumpulkan sebagaimana adanya tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku bagi umum maupun generalisasi. Penyajian data statistik deskriptif melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean, perhitungan penyebaran data dengan perhitungan rata-rata dan standar deviasi dan perhitungan persentase (Sugiyono, 2018).

$$Rumus = \frac{Skor\ Tertinggi - Skor\ Terendah}{Jumlah\ Klasifikasi}$$

Berdasarkan rumus di atas, maka interval dibagi menjadi 5 bagian, sehingga menghasilkan interval untuk masing-masing bagian sebesar 0,80, dimana akan digunakan sebagai interpretasi nilai mean sebagai berikut.

**Tabel 9. Kategori Interval**

No.	Skala	Keterangan
1.	1,00 – 1,80	Sangat Rendah
2.	1,81 – 2,60	Rendah
3.	2,61 – 3,40	Sedang
4.	3,41 – 4,20	Tinggi
5.	4,21 – 5,00	Sangat Tinggi

Sumber: Sugiyono (2018)

### 3.9.2 Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas data dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat ( $X^2$ ) seperti yang diungkapkan Sugiyono (2017), yaitu:

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_0 - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

$X^2$  = Nilai *Chi Kuadrat*

$f_0$  = Frekuensi yang diobservasi

$f_e$  = Frekuensi yang diharapkan

$K$  = Banyaknya kelas interval

Cara membandingkan  $X^2$  hitung dengan  $X^2$  tabel untuk  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $k-1$ , maka dicocokkan pada tabel *Chi Kuadrat* dengan kaidah keputusan sebagai berikut:

Jika  $X^2$  hitung  $\leq X^2$  tabel, artinya distribusi data normal, dan Jika  $X^2$  hitung  $\geq X^2$  tabel, artinya distribusi data tidak normal.

### 3.10 Uji Hipotesis

#### 3.10.1 Uji Parsial (Uji t)

Menurut Ghozali (2018), uji parsial digunakan untuk mengetahui

pengaruh masing masing variabel independen terhadap variabel dependen. Uji parsial dalam data penelitian ini menggunakan tingkat signifikan sebesar 0,05 dengan tingkat signifikansi 5% maka kriteria pengujian sebagai berikut:

- a) Bila nilai signifikan  $< 0,05$  dan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , artinya pengaruh yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen.
- b) Bila nilai signifikan  $> 0,05$  dan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen.

### 3.10.2 Uji Simultan (Uji F)

Menurut Ghozali (2018), uji pengaruh bersama sama digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen secara bersama sama atau *joint* mempengaruhi variabel dependen. Uji statistika F dalam penelitian ini menggunakan tingkat signifikan atau tingkat kepercayaan sebesar 0,05 atau  $F_{hitung}$  dinyatakan  $>$  dan pada  $F_{tabel}$  maka semua variabel independen secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Sehingga dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Bila nilai signifikan  $< 0,05$  dan  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen.
- b) Bila nilai signifikan  $> 0,05$  dan  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka semua variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen ditolak.

### 3.10.3 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Pengujian selanjutnya yaitu pengujian hipotesis yang berfungsi untuk mencari pengaruh antara variabel X dan variabel Y. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis regresi linier sederhana. Regresi linier sederhana adalah regresi yang memiliki satu variabel *Independent* (X) dan satu variabel *dependent* (Y).

Analisis regresi sederhana ini bertujuan untuk menguji pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Alasan Penelitian menggunakan uji regresi linier sederhana guna menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan

*smartphone* (X) terhadap hasil belajar (Y) peserta didik, maka digunakan analisis regresi linier sederhana sebagai uji hipotesis. Menurut Siregar (2013) rumus regresi linier sederhana, yaitu:

$$\hat{Y} = \alpha + bX$$

Keterangan:

- $\hat{Y}$  = Variabel terikat (hasil belajar)  
 $\alpha$  = Konstanta  
 $b$  = Angka arah atau koefisien regresi, yang didasarkan penurunan perubahan variabel independen. Bila (+) arah garis naik, dan bila (-) maka arah garis turun  
 $X$  = Variabel bebas (penggunaan *Smartphone*)

Hipotesis yang akan di uji peneliti sebagai berikut:

$H_a$  = Terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar peserta didik kelas tinggi Sekolah Dasar.

$H_o$  = Tidak Terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar peserta didik kelas tinggi Sekolah Dasar.

**Tabel 10. Interpretasi Koefisien Korelasi**

Koefisien	Interpretasi
0,000-0,199	Sangat rendah
0,200-0,399	Rendah
0,400-0,599	Sedang
0,600-0,799	Kuat
0,800-1,000	Sangat Kuat

Sumber: Siregar (2013)

Selanjutnya koefisien determinasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen (Ghozali, 2011). Dari koefisien determinasi ini ( $R^2$ ) dapat diperoleh suatu nilai untuk mengukur besarnya sumbangan dari beberapa variabel

X terhadap variasi naik turunnya variabel Y. Nilai  $R^2$  yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel *independent* dalam menjelaskan variabel *dependent* amat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel *independent* memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel *dependent*.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh pengaruh antara penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Jatibaru yang menunjukkan nilai thitung sebesar 2,602, sedangkan nilai ttabel adalah 1,68288, dan koefisien regresi sebesar 0,291 dengan nilai signifikan 0,013. Hal ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan *smartphone* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar.

### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran kepada pihak-pihak terkait, yaitu sebagai berikut.

#### a) Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat menggunakan *smartphone* secara bijak dan produktif untuk mendukung kegiatan belajar. Mengelola waktu dengan baik dan selalu memverifikasi kebenaran informasi yang ditemukan di internet akan membantu meningkatkan hasil belajar. Memanfaatkan berbagai aplikasi dan sumber belajar digital yang kredibel juga dapat memperdalam pemahaman terhadap materi pelajaran.

#### b) Bagi Pendidik

Bagi Pendidik sebaiknya mengintegrasikan teknologi dan penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran dengan memberikan panduan yang jelas dan pengawasan yang memadai. Mendorong peserta didik untuk menggunakan sumber belajar digital yang kredibel dan memberikan evaluasi serta umpan balik secara berkala dapat membantu

memaksimalkan manfaat penggunaan *smartphone* dalam meningkatkan hasil belajar.

c) Kepala Sekolah

diharapkan dapat mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran dengan menyediakan fasilitas dan sumber daya yang memadai.

Mengadakan pelatihan bagi guru mengenai penggunaan *smartphone* dalam pendidikan dan mengembangkan kebijakan yang mendorong penggunaan teknologi secara positif akan sangat bermanfaat. Selain itu, kepala sekolah juga perlu memantau dan mengevaluasi dampak penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar secara berkala untuk memastikan efektivitasnya.

d) Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan untuk terus mengeksplorasi pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar dengan memperluas sampel dan variabel penelitian. Mengkaji aspek-aspek lain seperti dampak psikologis dan sosial dari penggunaan *smartphone* dalam konteks pendidikan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif. Selain itu, peneliti dapat mengeksplorasi strategi dan metode yang efektif dalam mengoptimalkan penggunaan *smartphone* sebagai alat bantu belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, W. S., Sriati, A., dan 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.
- Ahmadiyanto. 2016. Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta didik Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis *Word Square* Pada Materi Kedaulatan Rakyat dan Sistem Pemerintahan di Indonesia Kelas ViiiC SMP. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2): 980–993.
- Angkasa, P. 2023. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Prestasi Belajar Peserta didik SMK Adi Sanggoro Bogor. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(1): 78–84.
- Ariyanto, Noor, A. S., dan Buwono, S. 2021. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Peserta Didik SMP Mujahidin Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(5): 1–8.
- Astuti. 2019. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Peserta didik Kelas Xi Ips di SMA Negeri 3 Kota Jambi. *Cientific Journals of Economic Education*, 3(1): 1–8.
- Etnanta, Y. C., dan Irhandayaningsih, A. 2017. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Minat Baca Siswa SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 6(1): 371-380.
- Fatimah, S., dan Mufti, Y. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Ipa-Fisika *Smartphone* Berbasis Android Sebagai Penguat Karakter Sains Siswa. *Jurnal Kaunia*, 10(1): 59-64.
- Ghozali, I. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Ghozali, I. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gifary, S., dan Kurnia, I. 2015. Intensitas Penggunaan *Smartphone* dan Perilaku Komunikasi (Studi Pada Pengguna *Smartphone* Di Kalangan Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom). *Jurnal Sosioteknologi*, 14(2):170-178.
- Harahap, R.S., dan Ely, R. 2018. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1): 119–26.
- Istiqomah, W. 2019. *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Semarang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Iswidharmanjaya, D. 2014. *Bila si kecil bermain gadget panduan bagi orang tua untuk memahami faktor-faktor penyebab anak kecanduan gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Maknuni, J. 2020. Pengaruh Media Belajar *Smartphone* Terhadap Belajar Peserta Didik Di Era Pandemi Covid-19. *Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, 02(02): 94–106.
- 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.
- Martha, L., dan Jordan, R. 2022. Pengaruh Tangible, Emphaty, Responsiveness, Assurance, dan Reliability Terhadap Loyalitas Pelanggan Pada Hotel Bunda Padang. *Jurnal ilmiah multidisiplin*, 1(6).
- Muflih, M., Hamzah, H., dan Puaniawan., W.A. 2017. Penggunaan *Smartphone* dan Interaksi Sosial Pada Remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*, 8(1).
- Nikmawati, Bintoro, H. S., dan Santoso. 2021. Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2).
- Ningsih, S., dan Shanie, A. 2023. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2): 52.
- Ningsih, S., Yanti, S., dan Wahyuni, S. 2023. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik. *JUMPER: Journal of Educational*

*Multidisciplinary Research*, 2(2): 74–81.

- Nurhalifah, Rizaldi, D. R., Muktofan, Nilwan, dan Fatimah, Z. 2023. Manfaat dan Negatif Penggunaan *Smartphone* Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik. *Action Research Journal*, 1(1): 14.
- Rika, S., Yunus, M., dan Muriati, St. 2023. Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sd Inpress Paropo Kota Makassar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 8(1).
- Setiawati, S. dan Atmawati, Y. 2022. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Cendekia*, 14(01): 66–73.
- Siregar, S. 2013. *Metode Penilaian Kuantitatif*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Sobon, K., Walewangko, S., dan Mangundap, J. M. 2019. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar di Kecamatan Mapanget, Kota Manado. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1): 52.
- Sobry, M. G. 2017. Peran *Smartphone* Terhadap Pertumbuhan dan Perkembangan Anak. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 2(2): 24-29.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. Buku Metode Penelitian. *In Metode Penelitian*, pp. 32–41.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana.
- Utari, R., 2011. *Taksonomi Bloom Apa dan Bagaimana Menggunakannya?*. Widyaiswara Madya, Pusdiklat KNPk.
- Wicaksono, D., dan Iswan. 2019. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2): 111–126.