



ANALISIS PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA SD

Rahmi Chaerani¹, Suciningsih², Zakaria Faleh Malindra Kelana³, Raisa Rakhmania^{*4}
^{1,2,3,4}Sekolah Tinggi Pendidikan Holistik Berbasis Karakter

Article Info

Article history:

Published March 30, 2024

Keywords:

Analisis,
Smartphone,
Prestasi Akademik,

ABSTRACT

Smartphones have an influence on technological advances that cover several aspects that are basically limited to communication tools. Now smartphones are the main needs for each individual that will continue to develop to facilitate daily activities. Smartphones can have positive and negative effects on their users. If the smartphone is used properly, it will have a positive impact, but if the smartphone is not used properly, it will have a negative impact on its users. The use of smartphones is not only from adults or teenagers, but many elementary school children are already using smartphones to facilitate their activities. The purpose of this study was to analyze the effect of smartphone use on academic achievement of elementary school students. The method used in this research is a literature study by reviewing 10 selected articles. The data collection technique was carried out by reviewing and analyzing data in the form of literature review so as to obtain conclusions. The results showed that smartphones can cause student learning achievement to decline due to the lack of proper utilization of smartphones. Students will be less motivated to learn if they are addicted to smartphones, causing a decrease in concentration while studying and a lack of interest in learning.

Corresponding Author:

Raisa Rakhmania,

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Sekolah Tinggi Pendidikan Holistik Berbasis Karakter,
Jl. Pekapuran Nomor 15, Sukatani-Depok, Jawa Barat-Indonesia.
E-mail: rakhmaniaraisa@gmail.com

How to Cite:

Chaerani, R., Suciningsih, Kelana, Z.F.M., Rakhmania, R. (2024). *Analisis Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Akademik Siswa SD*. Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK), 18 (1), 95-102.



1. PENDAHULUAN

Pada saat ini teknologi berkembang semakin cepat dan canggih, khususnya *smartphone* yang semakin banyak digunakan. *Smartphone* merupakan suatu alat yang sering digunakan untuk berkomunikasi. *Smartphone* mempengaruhi kemajuan teknologi, sehingga mencakup berbagai aspek yang pada dasarnya sebatas alat komunikasi saja, *smartphone* kini dapat mempermudah aktivitas sehari-hari dan sebagai alat yang diperlukan untuk setiap individu yang selalu berkembang.

Menurut Liao dalam (Jamilah Aini Nasution, 2017) menyatakan bahwa *smartphone* merupakan perangkat yang efisien untuk berkomunikasi, dilengkapi dengan fitur-fitur yang mengikuti perkembangan komunikasi, dan mudah dibawa kemana-mana karena bentuknya yang kecil. Liao menjelaskan tiga fungsi *smartphone*, yaitu fungsi kecerdasan, fungsi komunikasi dan fungsi sebagai media hiburan. Fungsi kecerdasan artinya *smartphone* dapat digunakan untuk mencari hal yang ingin kita peroleh, seperti menemukan informasi, mencari materi pelajaran, dan lain sebagainya yang tersedia di aplikasi *smartphone*. Kemudian, fungsi komunikasi artinya *smartphone* dapat digunakan untuk mempermudah komunikasi jarak jauh. Misalnya melalui *chatting*, telepon, atau aplikasi lain yang dapat digunakan untuk berkomunikasi. Selain itu, yang terakhir fungsi sebagai media hiburan, maksudnya *smartphone* dapat digunakan untuk mencari kesenangan. Misalnya, menonton video, mendengarkan musik, bermain game, dan mengambil gambar atau *selfie*.

Saat ini bukan orang dewasa saja yang menggunakan *smartphone*, tetapi *smartphone* banyak digunakan oleh anak sekolah dasar (SD) atau remaja untuk memudahkan aktivitas mereka, seperti menemukan informasi yang ingin kita cari, berkomunikasi, menonton *YouTube*, bermain game dan lain-lain. *Smartphone* yang mereka miliki biasanya digunakan untuk *chatting*, mendengarkan musik, bermain game, menonton *YouTube*, mengakses aplikasi lainnya serta menggunakan *smartphone* secara negatif, sehingga akan mempengaruhi hasil belajar di sekolah (Astin Nikmah, n.d.).

Terdapat dampak positif dan negatif *smartphone* bagi para penggunanya. Dampak positif penggunaan *smartphone* diantaranya untuk memudahkan komunikasi jarak jauh, untuk mencari informasi, sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan pemahaman, dan lain-lain. Ketika orang tua memberikan *smartphone* kepada anaknya, maka dapat mempermudah mereka menemukan bahan pembelajaran untuk meningkatkan prestasi akademiknya di sekolah, serta anak paham tentang teknologi (Puji Asmaul Chusna, 2017)

Dampak negatif dari penggunaan *smartphone* diantaranya yaitu ketergantungan atau kecanduan game online sehingga lupa waktu. *Smartphone* dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar, namun *smartphone* juga dapat menyebabkan siswa malas dan membuang waktu mereka untuk bermain *smartphone*. Hal ini mengakibatkan kurangnya konsentrasi siswa dalam menerima materi pelajaran karena sibuk bermain *smartphone* dan menyebabkan hasil belajar siswa menurun (Nikmawati, 2021). Tetapi, dampak positif dan negatif *smartphone* tergantung pada pemakainya. Jika digunakan dengan baik dan tepat, maka *smartphone* dapat memberikan dampak positif. Tetapi, jika tidak digunakan dengan baik maka *smartphone* akan memberikan dampak negatif bagi pemakainya.

Banyak anak Sekolah Dasar (SD) yang menyalahgunakan *smartphone* di zaman sekarang, salah satunya bermain game online yang berlebihan hingga tidak memperhatikan waktu dan melihat konten yang tidak pantas (pornografi dan kekerasan). Namun, orang tua juga harus waspada untuk selalu mengontrol aktivitas anaknya yang menjadikan *smartphone* bukan menjadi barang mahal lagi melainkan menjadi kebutuhan sehari-hari, sehingga dapat mengantisipasi dampak yang akan timbul dari konten pornografi yang muncul pada tontonan mereka. Untuk mencegah dampak negatif, orang tua memiliki tanggung jawab dalam penggunaan *smartphone* (Tasya Hidayatuladkia et al., 2021).

Siswa SD ialah dimana ia masih menemukan jati diri mereka untuk berkembang. Dalam usia SD anak-anak masih banyak bermain, serta berbicara dengan teman-teman. Selain itu, anak sekolah dasar merupakan anak-anak yang masih mengalami perubahan pada pola pikirnya, dan mempunyai sifat dominan yaitu meniru apa yang mereka lihat dengan tidak memandang hal yang valid atau tidak. Anak sekolah dasar juga mempunyai karakter senang mengerjakan *experiment*, sifat ingin tahu dan ingin diperhatikan. Konsep ini memungkinkan dapat memberikan pengaruh positif dan negatif kepada anak karena senang bermain *smartphone* (Susanto, 2013).

Kita harus mempersiapkan masa depan yang baik dengan membatasi penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Penyakit yang timbul seperti sakit mata, rabun jauh atau rabun dekat disebabkan oleh penggunaan *Smartphone* yang berlebihan. Menurut Shirinkam, dkk dalam (Ula, 2021) menyatakan bahwa kontrol diri yang tinggi pada individu dapat mengurangi kecanduan terhadap *smartphone*. Karena *smartphone* dapat mengakibatkan gangguan fungsi konteks otak yang dapat menghambat kognitif dan mekanisme kontrol korteks otak.

Menjamurnya *smartphone* membuat siswa menyalahgunakan seperti menyontek saat ulangan, menonton kekerasan dan pornografi. Hal inilah yang tidak dapat ditolerir untuk anak-anak sekolah dasar. Sehingga banyak sekolah yang melarang ataupun mengizinkan muridnya menggunakan *smartphone*, dan biasanya hanya diperbolehkan untuk kelas tinggi.

Berdasarkan dampak positif dan negatif dari penelitian sebelumnya, peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap prestasi akademik siswa sekolah dasar. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap prestasi akademik siswa sekolah dasar. Manfaat penelitian ini adalah sebagai alat referensi bagi murid untuk menambah ilmu tentang dampak *smartphone*, dan pentingnya edukasi bagi orang tua serta membuat pertimbangan untuk berperan mengawasi anak-anak sedini mungkin agar tidak kecanduan dalam menggunakan *smarphone*.

2. METODE

Metode yang kami gunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Penelitian dengan studi literatur adalah penelitian yang menggunakan sumber informasi dan cara pengumpulan data seperti memperoleh data pustaka, membaca, mencatat, serta mengelola bahan penelitian. Meski terkesan sederhana, studi literatur memerlukan ketekunan yang tinggi untuk memastikan bahwa data, analisis data, serta kesimpulan yang dihasilkan sesuai dengan tujuan penelitian. Studi literatur adalah metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelola data penelitian secara faktual, terstruktur, analitis, dan kritis, sehingga memperoleh kesimpulan (Firsta Aditya Putri, 2020).

Penelitian deskriptif ini diperoleh berdasarkan hasil data yang relevan atau sumber kepustakaan berupa sumber internet, jurnal ilmiah, internet, artikel, dan skripsi. Data yang dihasilkan atau sumber terkait akan dikembangkan berdasarkan topik yang dibahas dalam penelitian ini. Kriteria artikel yang diperoleh yaitu terdapat pembahasan mengenai *smartphone* dan prestasi akademik siswa. Dari beberapa artikel jurnal yang dikumpulkan, kemudian dipilih yang paling relevan dan diperoleh 10 artikel yang dipilih. Dari 10 artikel tersebut 3 diantaranya yaitu Studi Pustaka dan 7 artikel lainnya yaitu penelitian. Analisis dilakukan dengan mengambil kesimpulan pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap prestasi akademik siswa SD dari 10 jurnal tersebut.



Gambar 1. Bagan Penelitian

Berdasarkan bagan penelitian di atas teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi; 1) Studi literatur; 2) Memperoleh data yang dilakukan dengan mengumpulkan 10 artikel jurnal yang relevan; 3) Analisis data berupa kajian pustaka ; 4) Pembahasan yang diperoleh dari data-data yang dikumpulkan dan dianalisis ; 5) Menarik kesimpulan yang dilakukan dengan cara menyimpulkan hasil dari penelitian dalam bentuk data.

Hasil penelitian diperoleh 10 artikel yang terkait dengan Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Akademik Siswa SD, yaitu:

Tabel 1. Penulis dan Judul Artikel yang Terpilih untuk Dianalisis

NO	Penulis	Judul Artikel
1	Maya Ferdiana Rozalia (2017)	Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar
2	Des Ozadad Selan (2019)	Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar
3	Dian Kurniawati (2020)	Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa
4	Nikmawati, Bintoro, Santoso (2021)	Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar
5	Apriani, Dewi (2021)	Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV dan V di SD N 3 Candikuning
6	Tanjung, Sembiring, Habeahan (2022)	Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di Sekolah Dasar Medan
7	Harmain, Posangi, Datunsolang (2022)	Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa
8	Ashifa, Yulianti, Wahyuningsih (2022)	Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar
9	Nur Hesti Rachmawati (2022)	Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa Pengaruh Smartphone terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar
10	Sandi, Arafat, Heldayani (2023)	Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SDN 13 Muaradua

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Di era globalisasi, teknologi akan terus berkembang dan semakin canggih, khususnya *smartphone* yang memiliki banyak keunggulan untuk digunakan siswa. Fitri & Nur Haliza dalam (Messy Olvika Sandi, 2023) menyatakan bahwa teknologi dirancang untuk mempermudah kehidupan manusia dalam menjalani rutinitas sehari-hari dengan memberikan kontribusi positif yang berharga. Teknologi merupakan sesuatu yang berguna untuk mempermudah manusia dalam menjalani rutinitasnya. Dikutip dari Milana Abdillah dalam (Messy Olvika Sandi, 2023), teknologi menciptakan beragam jenis fitur-fitur terbaru yang menunjukkan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut (Junierissa Marpaung, 2018) perkembangan ini menjadikan acuan hidup manusia semakin istimewa, karena perkembangan teknologi mempengaruhi interaksi manusia.

Menurut Mardhi dalam (Kurniawati, 2020) *smartphone* dapat digunakan sebagai sarana untuk memperluas wawasan siswa mengenai perkembangan teknologi sehingga siswa tidak berpaling dari kemajuan di era globalisasi. *Smartphone* dapat digunakan untuk mencari berbagai informasi edukasi, seperti mencari materi pelajaran yang sulit. Akan tetapi, siswa harus dikontrol dan diarahkan agar menggunakan *smartphone* dengan tepat (Nikmawati, 2021). Hasanah & Kumalasari dalam (Kurniawati, 2020) menyatakan bahwa selain memberikan manfaat, *smartphone* juga memiliki pengaruh positif dan negatif bagi siswa serta mempengaruhi proses pembelajaran. Munculnya permasalahan pada proses pembelajaran dapat disebabkan oleh penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Penelitian Rowan terhadap anak-anak di Amerika Serikat (dalam Euis Widanengsih, 2016) menyimpulkan bahwa penyakit yang timbul pada anak-anak, diantaranya pertumbuhan otak yang cepat, gangguan perkembangan, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, kecanduan, serta radiasi disebabkan oleh dampak negatif dari *smartphone*.

3.1. Dampak Positif Penggunaan *Smartphone* pada Siswa

Pada saat ini *smartphone* bukan orang dewasa saja yang menggunakan *smartphone*, tetapi seiring berkembangnya zaman banyak anak sekolah dasar (SD) atau remaja yang sudah menggunakan *smartphone* untuk mempermudah aktivitas mereka, khususnya dalam kegiatan pembelajaran. *Smartphone* adalah teknologi yang sering digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan mempermudah proses pembelajaran. Namun, penggunaan *smartphone* memiliki dampak yang positif dan negatif. Penggunaan *smartphone* yang baik akan memberikan dampak positif, seperti membantu anak mengembangkan kreativitas dan kecerdasannya (Wahyu Novitasari & Nurul Khotimah, 2016).

Dampak positif lain dari penggunaan *smartphone* diantaranya yaitu: a). Memudahkan siswa untuk menemukan informasi dan materi Pelajaran yang dibutuhkan, sehingga dapat menambah pengetahuan siswa; b). Membantu memudahkan siswa dalam beradaptasi, berinteraksi, dan berkomunikasi dengan orang lain; c). Melatih kreativitas siswa dan sebagai media belajar yang menyenangkan; d). Sebagai sarana hiburan. Handrianto dalam (Kurniawati, 2020) juga mengemukakan bahwa bahwa penggunaan *smartphone* memberikan dampak positif terhadap perkembangan imajinasi dan melatih kecerdasan anak. Selain itu, *smartphone* dapat meningkatkan kecerdasan dan mengembangkan kreatifitas anak melalui melihat gambar, tulisan dan angka, serta penyelesaian masalah. Namun, tidak hanya memberikan pengaruh yang baik, tetapi *smartphone* juga dapat memberikan pengaruh buruk jika tidak digunakan dengan baik, sehingga akan mempengaruhi proses belajar siswa.

3.2. Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone* Pada Siswa

Penggunaan *smartphone* pada proses pembelajaran tidak semua siswa memanfaatkan ke dalam hal positif, terkadang siswa menggunakan *smartphone* untuk mencari kesenangan seperti bermain game. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menimbulkan permasalahan pada

proses belajarnya karena disebabkan oleh ketergantungan terhadap *smartphone*, sehingga siswa menjadi kecanduan terhadap *smartphone* bahkan anak tidak bisa terlepas dari *smartphone*. Ketika tidak bermain *smartphone* anak merasa cemas dan bosan, sehingga ketika *smartphone* diisi daya anak tetap tidak bisa terlepas dari *smartphone*. Akibat dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menyebabkan anak tidak bisa lepas dari *smartphone*, sehingga ketika diambil anak akan menangis dan mengamuk (Ula, 2021).

Hal ini terjadi karena pola pikir mereka masih labil dan belum memikirkan resikonya, sehingga dalam proses pembelajaran siswa menjadi sulit berkonsentrasi pada dunia nyata. Dibandingkan bermain dengan temannya siswa menjadi lebih suka bermain dengan *smartphonenya*, dan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Selain itu, dampak negatif penggunaan *smartphone* yaitu dapat menyebabkan kemampuan siswa dalam menganalisis permasalahan menurun, menurunnya konsentrasi saat belajar, menjadi malas belajar, dapat mempengaruhi perilaku anak, menjadi individualis, perkembangan kognitif anak terhambat serta munculnya penyakit. Kemudian, aplikasi yang ada didalam *smartphone* membuat seseorang lebih mementingkan diri sendiri dan tidak menghiraukan orang yang ada disekitarnya, sehingga menjadi individualis. *Smartphone* juga dapat memudahkan seseorang mencari situs yang tidak pantas untuk diakses, misalnya pornografi dan video kekerasan, sehingga menimbulkan berbagai kasus seperti *bullying*, penculikan, dan pemerkosaan. Selain itu, *smartphone* membuat seseorang menjadi malas bergerak dan beraktivitas, sehingga sulit dalam membangun kemampuan dan keterampilan sosialnya (Des Ozadad Selan, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian (Ula, 2021) menyatakan bahwa pengaruh ketergantungan terhadap *smartphone* yang dialami oleh tiga partisipan adalah merasa cemas dan bosan ketika tidak bermain *smartphone*. AS, NAD, dan RAW mengalami ketergantungan terhadap *smartphone* karena mereka sering mengabaikan dan tetap fokus pada *smartphone* ketika diajak bicara. Mereka juga akan marah ketika *smartphonenya* diambil. Sementara itu, prestasi belajarnya semakin hari menurun karena selalu bermain *smartphone*. Mereka juga masih mau belajar dan tidak sulit ketika disuruh belajar ketika belum mengenal *smartphone*. Hal ini terlihat bahwa *smartphone* dapat memberikan pengaruh yang buruk terhadap prestasi akademik siswa.

3.3. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Prestasi Akademik Siswa SD

Hasil studi literatur yang kami lakukan bahwa siswa akan mengalami hasil belajar yang lebih baik apabila memanfaatkan *smartphone* sebagai media belajar dan sumber pengetahuan.. Namun, ada banyak faktor tambahan yang ikut serta terhadap pemanfaatan *smartphone* oleh siswa dan dapat mempengaruhi hasil belajar. Kurangnya motivasi siswa untuk belajar dapat menyebabkan prestasi akademik siswa menurun, karena penggunaan *smartphone* yang berlebihan dan tidak tepat. Hal ini menyebabkan siswa sulit berkonsentrasi, mengantuk karena bosan dan sulit menyerap apa yang diajarkan. Faktor terpenting dalam mempengaruhi keefektifan belajar yaitu motivasi. Dengan adanya motivasi dapat mendorong siswa untuk belajar.

Motivasi belajar juga dipahami sebagai penggerak umum, dorongan internal diri yang menyebabkan aktivitas belajar terwujud dalam porsi kebutuhan, dorongan dan kemauan siswa dalam melakukan aktivitas untuk mencapai tujuan, diambil dari Putrianasari & Wasitohadi dalam (Rachmawati, 2022). Media belajar anak merupakan salah satu kegunaan *smartphone*. Selain itu, *smartphone* juga mempunyai manfaat lain seperti untuk belajar berbicara, menghitung angka, mengenal nama huruf dan binatang melalui video pengantar yang dapat diikuti oleh anak. Menurut siswa, belajar yang menarik itu dengan menggunakan *smartphone*, karena memiliki berbagai fitur yang dapat memudahkan siswa menemukan materi belajar dan menyenangkan. Dengan emosi senang dan tertarik, siswa akan semangat dan lebih termotivasi dalam belajar (Septia Harahap et al., 2018).

Dalam hal ini pemakaian *smartphone* harus terus dipantau. Jika tidak, dapat berdampak negatif terhadap prestasi siswa. Ada beberapa alasan mengapa penggunaan *smartphone* dapat membantu mereka untuk belajar lebih baik. Selain itu, Nurjanam dalam (Desak Gede Yenny Apriyani, 2021) berkata bahwa konten-konten negatif dapat mengakibatkan penurunan prestasi belajar yang memicu sulitnya konsentrasi saat belajar. Jika *smartphone* digunakan dalam hal positif, dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Tetapi, banyak juga yang memanfaatkan *smartphone* ke dalam hal negatif, seperti menonton video yang tidak pantas. Akibatnya siswa terlalu sibuk menggunakan *smartphone* sehingga sulit berkonsentrasi dalam menyerap pelajaran dan mengakibatkan turunnya prestasi belajar siswa (Nikmawati, 2021).

3.4. Rekomendasi Bagi Orang Tua Terhadap Penggunaan *Smartphone* Pada Siswa SD

Penggunaan *smartphone* terhadap anak SD dapat menimbulkan kecanduan jika digunakan secara terus menerus. Hal ini disebabkan minimnya kontrol dari orang tua dalam membatasi penggunaan *smartphone*. Hasil belajar yang maksimal dan belajar yang rajin ditumbuhkan oleh orang tua yang memberikan perhatian terhadap anak (Tasya Hidayatuladkia et al., 2021). Untuk menghasilkan sumber daya manusia yang baik dan sukses di masa depan, orang tua berperan penting dalam pendidikan anak (Dwi Tiya Listika Sari, 2022).

Ketergantungan dan penyalahgunaan *smartphone* biasanya terjadi ketika anak masih kecil, karena orang tua tidak mengontrol penggunaannya. Sehingga, ia akan melakukan hal yang sama bahkan hingga masa remajanya. Karena kebiasaan ini sudah terbentuk, maka akan sulit untuk diubah. Oleh sebab itu, aturan yang dibuat orang tua harus tegas kepada anak tanpa bersikap otoriter serta menerapkan reward dan punishment (Dwi Tiya Listika Sari, 2022). Jika hal tersebut berhasil diterapkan, maka anak akan bertanggung jawab dan tidak mengalami kecanduan serta tidak akan memecahkan konsentrasi dan prestasi belajar anak.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh *smartphone* terhadap prestasi akademik siswa SD, dapat kami simpulkan bahwa *smartphone* mempunyai pengaruh positif dan negatif terhadap pemakainya. Penggunaan *smartphone* dengan baik dapat memberikan dampak positif kepada penggunanya, begitupun sebaliknya. Minimnya penggunaan *smartphone* dengan baik dapat menyebabkan prestasi akademik siswa menurun. Hal ini terjadi karena ketergantungan terhadap *smartphone*, sehingga menyebabkan konsentrasi siswa menurun saat belajar dan kurangnya minat belajar anak. Maka dari itu, upaya yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk mengurangi kecanduan terhadap *smartphone* pada anak, yaitu dengan melakukan pengawasan dan batasan terhadap anak serta mendampingi anak ketika menggunakan *smartphone*.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Chusna, P. A. (2017). PENGARUH MEDIA GADGET PADA PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 315-330.
- Darinda Sofia Tanjung, R. K. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III DI SEKOLAH DASAR MEDAN. *SCHOOL EDUCATION JOURNAL*, 176-184.
- Desak Gede Yenny Apriyani, N. P. (2021). HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS IV DAN V DI SD N CANDIKUNING. *JURNAL MEDIKA USADA*, 7-11.

- Dwi Tiya Listika Sari, K. M. (2022). Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia SD di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1188-1194.
- Firsta Aditya Putri, D. B. (2020). STUDI LITERATUR TENTANG PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN THE POWER OF TWO DI SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 605-610.
- Hastin A. Harmain, S. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa. *EDUCATOR : Directory of Elementary Education Journal*, 20-35.
- Jamilah Aini Nasution, N. S. (2017). Motif Siswa memiliki Smartphone dan Penggunaannya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 15-29.
- Kurniawati, D. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI SISWA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 79-84.
- Marpaung, J. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM KEHIDUPAN. *Jurnal Kopasta*, 55-64.
- Messy Olvika Sandi, Y. A. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SDN 13 MUARADUA. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 556-566.
- Nikmah, A. (2013). DAMPAK PENGGUNAAN HANDPHONE TERHADAP PRESTASI SISWA. *E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya*, 1-8.
- Nikmawati, H. S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 254-259.
- Rachmawati, N. H. (2022). PENGARUH SMARTPHONE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Warta Desa*, 79-85.
- Riswati Ashifa, Y. Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 503-510.
- Rizky Septia Harahap, R. E. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 12 BANDA ACEH. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 119-126.
- Rozalia, M. F. (2017). HUBUNGAN INTENSITAS PEMANFAATAN GADGET DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 722-731.
- Saut Pintubipar Saragih, I. S. (2021). PENINGKATAN KEMAMPUAN ORANG TUA DALAM MENGENDALIKAN ANAK-ANAK UNTUK MENGAKSES KONTEN PORNOGRAFI. *Jurnal PUAN Indonesia*, 73-82.
- Selan, D. O. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Universitas Kristen Satya Wacana*.
- Shella Tasya Hidayatuladkia, M. K. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 363-372.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Ula, W. R. (2021). DAMPAK KECANDUAN SMARTPHONE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 290-298.
- Wahyu Novitasari, N. K. (2016). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERKSI SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal PAUD Teratai*, 182-186.