

Penggunaan *Smartphone* dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar

Nadiya Anisa Pratidina^{1*}, Ahmad Suriansyah², Wahdah Refia Rafianti³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat
nadiyaanisa2024@gmail.com*



e-ISSN: 2987-811X

MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.lumbangpare.org/index.php/maras>

Vol. 2 No. 4 Desember 2024

Page: 2138-2145

Article History:

Received: 13-12-2024

Accepted: 17-12-2024

Abstrak : Penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran di sekolah dasar telah menjadi topik yang semakin relevan seiring dengan perkembangan teknologi. Artikel ini bertujuan untuk meninjau literatur terkait dampak penggunaan *smartphone* pada pembelajaran siswa sekolah dasar, baik dari segi positif maupun negatif. Penelitian ini menggambarkan kenyataan yang terjadi dalam penggunaan *smartphone* pada siswa sekolah dasar dari masa pandemi Covid-19, juga memaparkan tentang dampak yang terjadi baik dampak positif maupun negatif yang tentunya adanya solusi yang dipaparkan. Hasil tinjauan menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* dapat memberikan akses mudah ke materi pembelajaran, meningkatkan interaktivitas dan motivasi belajar, serta memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi antara siswa dan guru, juga dengan adanya pembelajaran yang menarik seperti, pemanfaatan aplikasi dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Namun, penggunaan yang tidak terkontrol dapat menyebabkan gangguan, ketergantungan, dan penurunan prestasi akademik. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan panduan yang tepat dari guru dan orang tua untuk memaksimalkan manfaat dan meminimalkan dampak negatif penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci : *Smartphone; Siswa; Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu secara optimal melalui pembelajaran yang terstruktur dan sistematis. Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi telah menjadi bagian integral dari proses pendidikan, termasuk di tingkat sekolah dasar. Salah satu teknologi yang banyak digunakan adalah *smartphone*. Penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran di sekolah dasar telah menimbulkan berbagai perdebatan mengenai dampak positif dan negatifnya.

Penggunaan *smartphone* di kalangan siswa sekolah dasar semakin meningkat. Menurut penelitian oleh Zulfa & Mujazi (2022), sekitar 67% siswa menggunakan *smartphone* untuk menunjang pembelajaran di kelas, dan sekitar 81% siswa menggunakan *smartphone* untuk membantu mengerjakan tugas sekolah. Namun, penggunaan *smartphone* yang tidak terkontrol dapat menyebabkan gangguan dalam proses belajar, ketergantungan, dan penurunan prestasi akademik (Jodi dkk., 2023).

Fakta menunjukkan bahwa *smartphone* dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam pembelajaran jika digunakan dengan bijak. Misalnya, aplikasi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa (Chaerani dkk., 2024). Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana *smartphone* dapat digunakan secara efektif dalam konteks pendidikan dasar.

Artikel ini bertujuan untuk meninjau literatur terkait dampak penggunaan *smartphone* pada pembelajaran siswa sekolah dasar, baik dari segi positif maupun negatif. Tujuan utama dari tinjauan ini adalah untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran di sekolah dasar dan memberikan rekomendasi untuk penggunaan yang lebih efektif dan aman.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan didasarkan pada teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya interaksi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Teknologi, termasuk *smartphone*, dapat menyediakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung pembelajaran mandiri (Maknuni, 2020).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Menganalisis data dari studi literatur melibatkan beberapa langkah penting untuk memastikan hasil yang valid dan relevan. Pertama, berbagai sumber informasi yang relevan dengan topik penelitian dikumpulkan, termasuk buku, artikel jurnal, laporan penelitian, dan sumber *online* terpercaya. Setiap sumber kemudian dievaluasi untuk menilai kredibilitas, relevansi, dan kualitasnya, memastikan bahwa sumber tersebut berasal dari penulis atau institusi yang diakui di bidangnya. Data yang telah dikumpulkan kemudian dikategorikan berdasarkan tema atau topik utama yang muncul, membantu dalam mengorganisir informasi dan memudahkan analisis lebih lanjut.

Analisis kritis dilakukan dengan mempertimbangkan konteks, metodologi, dan temuan dari setiap sumber, serta mengidentifikasi pola, tren, dan kesenjangan dalam literatur yang ada. Informasi dari berbagai sumber disintesis untuk membentuk gambaran yang komprehensif tentang topik penelitian, membandingkan dan mengontraskan temuan dari berbagai studi untuk mengidentifikasi kesamaan dan perbedaan. Berdasarkan analisis dan sintesis data, kesimpulan yang menjawab pertanyaan penelitian ditarik, dengan memastikan bahwa kesimpulan tersebut didukung oleh bukti yang kuat dari literatur yang telah dianalisis. Hasil analisis kemudian disusun dalam bentuk laporan atau artikel ilmiah yang terstruktur dengan baik, menjelaskan metodologi, temuan, dan kesimpulan dengan jelas dan logis. Dengan mengikuti langkah-langkah ini, data dari studi literatur dapat dianalisis secara efektif untuk menghasilkan kesimpulan yang valid dan bermanfaat (Putri dkk., 2020).

Penelitian deskriptif ini didasarkan pada data yang relevan dari sumber kepustakaan seperti internet, artikel, jurnal ilmiah. Data yang diperoleh akan

dikembangkan sesuai dengan topik yang dibahas dalam penelitian ini. Kriteria artikel yang dipilih mencakup pembahasan mengenai penggunaan *smartphone* pada pembelajaran di sekolah dasar. Dari beberapa artikel jurnal yang dikumpulkan, dipilih 10 artikel yang paling relevan. Dari 12 artikel tersebut, 2 di antaranya adalah studi literatur dan penelitian pengabdian serta 10 lainnya adalah penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejak Covid-19 memaksa dunia pendidikan beralih ke pembelajaran *online* atau jarak jauh, metode pembelajaran berubah drastis karena tidak lagi dilakukan secara tatap muka. Dalam pembelajaran jarak jauh, *smartphone* menjadi alat penting yang digunakan oleh guru untuk memudahkan siswa menghubungi mereka guna mendapatkan bantuan atau klarifikasi tentang tugas dan materi pelajaran. Siswa juga dapat berkolaborasi dalam proyek kelompok melalui aplikasi pesan dan *platform* pembelajaran *online*, yang memfasilitasi komunikasi lebih efektif antara siswa dan guru, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pandemi Covid-19 memiliki dampak besar pada kehidupan manusia di seluruh dunia, mengganggu banyak sektor kehidupan dan hampir menghentikan aktivitas normal. Dampak ini dirasakan tidak hanya di kota-kota besar, tetapi daerah pedesaan juga merasakan. Semua orang, termasuk pekerja, mahasiswa, dan siswa, harus tinggal di rumah, yang juga mempengaruhi proses pembelajaran siswa di sekolah. Salah satu alat yang digunakan siswa untuk belajar adalah *smartphone*. Kemajuan teknologi ini telah menyediakan berbagai fasilitas komunikasi dan informasi dalam bentuk *mobile* atau seluler, baik hardware maupun *software* (Salehudin dkk., 2020). Dengan *smartphone*, siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar, yang menjadi sangat penting selama pandemi Covid-19. Orang tua siswa menyatakan bahwa "pengaruh *smartphone* selama pandemi ini sangat besar, terutama karena harus belajar di rumah. Jadi, keberadaan *smartphone* sangat membantu dalam proses belajar". Siswa juga mengungkapkan hal yang sama, "dengan adanya *smartphone*, semua tugas bisa dikirim lewat WA kepada guru" (Maknuni, 2020). Tidak dapat dipungkiri bahwa manusia sekarang sangat bergantung pada *smartphone*, baik untuk pekerjaan maupun keperluan lainnya. Begitu pula siswa sekolah dasar yang bisa saja kecanduan *smartphone*, menggunakan fasilitasnya untuk hiburan dan permainan.

Penelitian ilmiah lainnya menemukan bahwa anak-anak menghabiskan banyak waktu bermain dengan *smartphone*. Mereka menggunakan *smartphone* untuk berbagai aktivitas seperti bermain *game online*, *streaming* video, mengobrol dengan teman-teman melalui aplikasi *chat*, dan mengakses situs web seperti Google dan Safari untuk mencari informasi (Annisa & Puri Pramudiani, 2022). Menurut data BPS (2021), jumlah pengguna internet di Indonesia pada rentang usia 5-12 tahun terus meningkat setiap tahunnya. Pada tahun 2018, 5,69% anak-anak dalam rentang usia tersebut telah mengakses internet melalui perangkat mereka, angka ini naik menjadi 7,93% di tahun 2019 dan 9,55% di tahun 2020. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak usia 5-12 tahun sudah terbiasa menggunakan *smartphone* dalam keseharian, terutama untuk keperluan pembelajaran. Kemudahan penggunaan *smartphone* membuat siswa cenderung berlebihan dalam menggunakannya, seperti mengerjakan tugas sekolah tanpa berpikir kritis, cukup dengan membuka Google dan mencari jawaban.

Penelitian oleh Chaerani dkk. (2024) menunjukkan bahwa siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik walau menggunakan *smartphone* yakni diperuntukkan

sebagai sumber pengetahuan dan media pembelajaran yang selalu berinovasi. Namun, banyak faktor tambahan yang mempengaruhi penggunaan *smartphone* oleh siswa dan dampaknya terhadap hasil belajar. Kurangnya motivasi belajar salah satu penyebab penurunan prestasi pada akademik, terutama jika penggunaan *smartphone* yang berlebihan dan tidak tepat. Hal ini dapat membuat siswa sulit berkonsentrasi, merasa mengantuk karena bosan, dan kesulitan menyerap materi yang diajarkan. Penggunaan *smartphone* yang tidak terkontrol dapat menyebabkan gangguan dalam proses belajar dan ketergantungan pada teknologi. Zulfa & Mujazi (2022) menemukan bahwa siswa yang terlalu sering menggunakan *smartphone* cenderung mengalami penurunan konsentrasi dan prestasi akademik. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menyebabkan penurunan prestasi akademik karena kurangnya konsentrasi dan motivasi belajar. Jodi dkk. (2023) menemukan bahwa siswa yang menggunakan *smartphone* lebih dari 3 jam sehari cenderung memiliki nilai yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang menggunakan *smartphone* dengan bijak.

Penelitian dari Jodi dkk. (2023) menyimpulkan dua rumusan masalah pertama, bahwa siswa tidak dapat lepas dari penggunaan *smartphone*, yang menyebabkan mereka sering merasa kecewa, sedih, bahkan marah. Kedua, dampak penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa, yakni rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan siswa lebih suka bermain *smartphone* daripada belajar, sehingga kebiasaan tersebut menurunkan kesadaran dan hasil belajar mereka.

Literasi digital mengenai penggunaan internet dan *smartphone* seharusnya dapat mendukung pembelajaran *online* dari rumah, terutama selama pandemi Covid-19. Pembelajaran *online* melalui media sosial atau aplikasi konferensi di *smartphone* atau komputer membuat anak-anak harus mengenal *smartphone* atau bahkan sebelum pembelajaran jarak jauh sudah terbiasa menggunakan *smartphone* (Mardiana dkk., 2022).

Namun, pola asuh orang tua sangat penting dalam mengurangi penggunaan *smartphone*, terutama saat anak menggunakannya. Orang tua perlu memberikan pengetahuan khusus tentang cara menggunakan *smartphone* dan membatasi penggunaannya. Edukasi mengenai penggunaan *smartphone* harus diberikan sejak dini, sehingga anak dapat membedakan dampak positif dan negatifnya yang terjadi. Anak yang kurang mendapatkan edukasi dan arahan dari orang tuanya tentang penggunaan *smartphone* cenderung salah memanfaatkannya, sehingga mereka bisa lupa waktu dalam menjalankan kewajiban sebagai pelajar, yang pada akhirnya dapat menurunkan prestasi belajar mereka (Alwie dkk., 2023).

Pembelajaran digital yang memanfaatkan *smartphone* dengan baik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. *Smartphone* dapat digunakan sebagai alat yang efektif dalam pembelajaran digital, meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut teori motivasi, penggunaan *smartphone* merupakan contoh motivasi ekstrinsik, yaitu faktor eksternal yang mendorong siswa untuk belajar. *Smartphone* yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam dunia digital adalah salah satu faktor dari luar yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa sekolah dasar, karena motivasi sangat penting dalam proses belajar (Sobon & Mangundap, 2019).

Penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran membantu siswa untuk proses pengembangan keterampilan dalam teknologi, yang sangat penting untuk masa depan mereka sebagai generasi penerus bangsa dengan mengikuti perkembangan zaman

yang pesat, seperti kemampuan mencari informasi *online*, menggunakan aplikasi produktivitas, dan memahami etika digital. Aplikasi pembelajaran dapat disesuaikan kembali dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa, memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan efektif. Chaerani dkk. (2024) menyatakan bahwa personalisasi ini memungkinkan siswa belajar sesuai dengan gaya belajar dan kecepatan pemahaman yang dimiliki.

Sumber belajar yang beragam, dengan *smartphone* dapat memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai sumber belajar seperti video edukatif, *e-book*, dan aplikasi pembelajaran. Chaerani dkk. (2024) menyatakan bahwa akses ini membantu siswa dalam memahami pembelajaran yang sulit dimengerti dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Misalnya, aplikasi seperti *Khan Academy* dan *Duolingo* menyediakan materi pembelajaran yang dapat diakses secara fleksibel. Siswa dapat belajar dengan mandiri dengan menggunakan aplikasi dan sumber pengetahuan yang tersedia di *smartphone* pada saat di luar dari jam sekolah. Hal ini dapat memungkinkan siswa untuk mengulang materi yang belum dipahami dan memperdalam pengetahuan mereka secara mandiri (Maknuni, 2020).

Banyak aplikasi yang dapat membantu siswa memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka dengan cepat dengan memberikan umpan balik. Maknuni (2020) menunjukkan bahwa umpan balik *real-time* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan motivasi siswa. Aplikasi pembelajaran dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik perhatian dan menyenangkan. Misalnya, aplikasi untuk mata pelajaran matematika yang menggunakan permainan untuk mengajarkan konsep dasar. Jodi dkk. (2023) menemukan bahwa aplikasi ini dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa.

Peningkatan mutu pendidikan, terutama pada mata pelajaran matematika perlu dilakukan. Abdul Karim dkk. (2020) menggunakan *software App Inventor* dan model pengembangan ADDIE, di mana setiap pokok bahasan dilengkapi dengan cara-cara penyelesaian soal yang dibuat sederhana dan semenarik mungkin agar mudah dipahami oleh peserta didik. Media ini juga menyediakan soal-soal latihan beserta kunci jawaban dan cara penyelesaiannya. Menariknya, aplikasi ini dilengkapi dengan audio yang otomatis muncul saat tombol di klik, menambah daya tariknya dan membuat belajar lebih menyenangkan.

Smartphone juga memiliki aplikasi kreatif seperti editor video dan desain grafis yang memungkinkan siswa mengekspresikan ide mereka dengan cara inovatif. Jodi dkk. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi kreatif dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa. Syahmi dkk. (2022) mengembangkan media pembelajaran berupa produk komik digital dengan memanfaatkan aplikasi kreatif pada *smartphone*. Komik ini dipilih karena berisi gambar-gambar dengan bacaan yang ringan. Komik digital adalah cerita dengan tokoh-tokoh tertentu yang disajikan dalam bentuk gambar dan ditampilkan menggunakan perangkat elektronik. Komik ini dikembangkan menggunakan *software Clip Studio Paint* yang dapat ditemui dengan mudah baik di komputer dan laptop, dengan hasil akhir dalam format PDF. Alasan komik digital dapat menarik karena cerita dan dialog antar tokoh dibuat dalam bentuk komik yang dapat digunakan dengan *smartphone*, membuatnya mudah dan nyaman digunakan karena *smartphone* hampir semua orang memilikinya.

Komik digital ini telah diteliti oleh para ahli media dan memiliki dua aspek utama, yakni kemudahan dan kemenarikan. Aspek kemudahan mencakup penggunaan

bahasa yang mudah dipahami dan jelas, kalimat yang tidak berlebihan atau efektif, tata letak kolom-kolom komik yang dibuat sederhana, kemudahan operasional, dan bahasa yang komunikatif. Aspek kemenarikan mencakup interaksi pengguna dengan pembaca maupun penulis lainnya, alur cerita yang dibuat dapat menarik perhatian, komposisi antara teks dan gambar seimbang, serta *cover* judul yang dibuat menarik dan tentunya sesuai dengan cerita di dalamnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari artikel ini adalah bahwa pandemi Covid-19 telah mengubah cara pembelajaran dari tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh atau *online*. Dalam konteks ini, *smartphone* menjadi alat penting yang digunakan oleh guru dan siswa untuk berkomunikasi, mengakses materi pelajaran, dan berkolaborasi dalam proyek kelompok. Penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran *online* telah meningkatkan efektivitas komunikasi antara siswa dan guru, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Namun, penggunaan *smartphone* juga membawa tantangan, seperti potensi kecanduan dan penurunan motivasi belajar jika tidak digunakan dengan bijak. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menyebabkan penurunan konsentrasi dan prestasi akademik siswa. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memberikan edukasi dan membatasi penggunaan *smartphone* agar anak-anak dapat memanfaatkannya secara positif.

Literasi digital dan pola asuh yang baik sangat penting untuk mendukung pembelajaran *online*. Dengan pemahaman yang baik tentang penggunaan *smartphone*, siswa dapat mengembangkan keterampilan teknologi yang penting untuk masa depan mereka. Aplikasi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan efektif. Secara keseluruhan, *smartphone* memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran jika digunakan dengan tepat dan bijak.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran di sekolah dasar, beberapa saran dapat diimplementasikan untuk memaksimalkan manfaat dan meminimalkan dampak negatifnya. Pertama, penggunaan *smartphone* harus diarahkan dan dibatasi dengan pengaturan waktu yang ketat untuk kegiatan belajar, serta pemilihan konten edukatif yang sesuai dengan kurikulum. Pendidikan literasi digital juga sangat penting, baik untuk siswa maupun guru, agar mereka dapat menggunakan teknologi ini secara bijak dan efektif. Orang tua perlu terlibat aktif dalam mengawasi penggunaan *smartphone* oleh anak-anak mereka, memberikan arahan yang tepat, dan menggunakan fitur kontrol orang tua untuk membatasi akses ke konten yang tidak sesuai.

Selain itu, pengembangan aplikasi pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Aplikasi yang menyediakan umpan balik *real-time* sangat membantu siswa dalam memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka. Integrasi penggunaan *smartphone* dalam kurikulum harus dilakukan secara terstruktur dan sistematis, termasuk melalui proyek kolaboratif yang melibatkan kerja sama antar siswa. Pengajaran keterampilan digital yang relevan, seperti mencari informasi *online*, menggunakan aplikasi produktivitas, dan memahami etika digital, juga sangat penting untuk masa depan mereka.

Evaluasi berkala terhadap penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran perlu dilakukan untuk menilai efektivitas dan dampaknya. Guru dan siswa harus dilibatkan dalam refleksi untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan serta mencari solusi untuk perbaikan. Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat memberikan manfaat yang optimal dan mendukung perkembangan potensi siswa secara maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam menyusun artikel ini, penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia dan hidayah-Nya sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga berterima kasih atas ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama proses belajar mengajar, yang menjadi bekal dalam penulisan jurnal ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Prof. Drs. Ahmad Suriansyah, S.Pd., M.Pd., dan Wahdah Refia Rafianti, S.Sn., selaku dosen pengampu mata kuliah Penulisan Karya Ilmiah, atas keterlibatan mereka baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdul Karim, Dini Savitri, & Hasbullah. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID DI KELAS 4 SEKOLAH DASAR. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 1(2), 63–75. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i2.17>
- [2] Alwie, F. N., Oktavianti, I., & Ismaya, E. A. (2023). Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 44–48. <https://doi.org/10.24176/wasis.v4i1.9708>
- [3] Annisa, A. F. & Puri Pramudiani. (2022). PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP PERILAKU SOPAN SANTUN PADA SISWA USIA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1408–1416. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3211>
- [4] Chaerani, R., Suciningsih, S., Malindra Kelana, F., & Rakhmania, R. (2024). ANALISIS PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA SD. *Khazanah Pendidikan*, 18(1), 95. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i1.20661>
- [5] Jodi, A. S., Masfuah, S., & Bakhruddin, A. (2023). ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SDN 4 PUYOH. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 59–68. <https://doi.org/10.33366/ilg.v6i1.4946>
- [6] Maknuni, J. (2020). *Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19*. 02(02).
- [7] Mardiana, S., Annisarizki, Marthalena, Liza Diniarizky Putri, & Sigit Surahman. (2022). Literasi Digital dalam Upaya Mendukung Pembelajaran Online pada Siswa Sekolah Dasar di Kota Cilegon. *KAIBON ABHINAYA: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 4(1), 47–54. <https://doi.org/10.30656/ka.v4i1.3809>
- [8] Putri, F. A., Bramasta, D., & Hawanti, S. (2020). *STUDI LITERATUR TENTANG PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN THE POWER OF TWO DI SD*. 6(2).

-
- [9] Salehudin, M., Marniah, & Hariati. (2020). Siswa Sd Menggunakan Smartphone dalam Pembelajaran Online. *IBTIDA'*, 1(2), 229–241. <https://doi.org/10.37850/ibtida.v1i2.155>
- [10] Sobon, K., & Mangundap, J. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- [11] Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS SMARTPHONE UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>
- [12] Zulfa, N. A., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap konsentrasi belajar siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3), 574. <https://doi.org/10.29210/30032126000>