

Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus

Febriana Arum Susilowati¹, Nabila Riska Vinka Kumala², Indi Amalia³, Fina Fakhriyah⁴

Email: 202333239@std.umk.ac.id¹, 202333243@std.umk.ac.id², 202333255@std.umk.ac.id³, fina.fakhriyah@umk.ac.id⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus

Abstrak—Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh intensitas penggunaan smartphone terhadap kedisiplinan belajar siswa kelas V di SD Birrul Walidain Kudus. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan teknik survei. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket kepada 22 siswa serta wawancara kepada guru wali kelas. Angket mencakup indikator seperti durasi penggunaan smartphone, aktivitas yang dilakukan dengan smartphone, frekuensi belajar, dan pengaruh smartphone terhadap jam tidur. Berdasarkan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji regresi linear dilanjutkan dengan uji hipotesis yaitu uji regresi sederhana. Hasil analisis data menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi Shapiro-Wilk sebesar sebesar $0,256 > 0,05$ dan $0,334 > 0,05$. hubungan linear yang signifikan ($p = 0.009$), hasil analisis regresi linier sederhana, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0.129 yang lebih besar dari 0.05. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun penggunaan smartphone cukup tinggi, sebagian besar siswa masih mampu menjaga kedisiplinan belajar, meskipun beberapa mengalami penurunan konsistensi dalam menyelesaikan tugas dan mengikuti jadwal belajar. Intensitas penggunaan smartphone yang tinggi berkorelasi dengan variasi tingkat kedisiplinan, terutama terkait waktu belajar dan tanggung jawab akademik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan smartphone memiliki tidak pengaruh terhadap kedisiplinan belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pendampingan dari orang tua serta bimbingan dari guru agar penggunaan smartphone lebih terarah, seimbang, dan mendukung proses pembelajaran siswa secara optimal.

Kata kunci: Smarkthphone, kedisiplinan belajar, literasi digital, screen time, dampak teknologi, siswa SD

I. PENDAHULUAN (JUDUL I)

Memiliki kecanggihan yang bukan hanya dikonsumsi oleh usia muda atau mahasiswa melainkan sudah masuk pada usia sekolah dasar. 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 kerja manusia. Namun dibalik kemudahan tersebut, terdapat pula hal-hal yang dapat merugikan bagi penggunaannya terutama bagi siswa sekolah dasar (Sobon & Mangundap, 2019). sering juga dijumpai siswa bermain dengan menggunakan smartphone sampai berjam-jam. Keberadaan berbagai aplikasi hiburan, games, dan media sosial membuat siswa kecanduan. Hal ini menyebabkan mereka lebih banyak menghabiskan

waktu untuk menonton video, mendengarkan musik, bermain gim, mengobrol (chatting), dan menjelajah internet, yang pada akhirnya mengurangi waktu belajar dan mengganggu konsentrasi mereka dalam belajar.

Belajar sendiri dapat dipahami sebagai perubahan perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara stimulus dan respons. Belajar juga merupakan sebuah kegiatan untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Dalam konteks ilmiah, pengetahuan diperoleh melalui pengalaman langsung manusia terhadap lingkungan (Faizah, 2020). Dalam kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun didalam suatu kelompok tertentu. Dipahami ataupun tidak dipahami, sesungguhnya sebagian besar aktivitas didalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar. Pengalaman yang sudah terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan (knowledge) atau kumpulan pengetahuan (a body of knowledge) (Hrp et al., 2022).

Salah satu aspek yang penting dalam belajar adalah disiplin, karena disiplin kunci utama meraih keberhasilan dalam belajar. Untuk mendisiplinkan siswa juga tidak lah hal yang mudah karena membutuhkan kesadaran dari siswa itu sendiri. Ketika Pelajaran siswa dituntut memiliki sikap disiplin dalam mematuhi ketertiban sekolah agar proses belajar berjalan dengan baik (Sugiarto et al., 2019). indikator Disiplin Belajar siswa adalah tepat waktu dalam belajar, menyelesaikan tugas tepat waktu, melaksanakan tata tertib sekolah, tidak malas belajar, tidak menyuruh orang lain mengerjakan tugasnya, tidak suka berbohong, membantu kelancaran dalam kegiatan belajar mengajar, tidak menyontek, tidak berbuat keributan, tidak mengganggu orang lain yang sedang belajar (Hudaya, 2018).

Kehadiran smartphone membawa dampak positif dampak negative, jika tidak digunakan dengan bijak. Penggunaan smartphone yang berlebihan membuat siswa bermasalah pada proses belajar. Tidak sedikit siswa

yang tidak fokus dan tidak memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung karena asik bermain *smartphone*. Beberapa siswa cenderung kehilangan fokus saat belajar karena lebih tertarik bermain *smartphone*, bahkan hingga larut malam. Akibatnya, mereka lalai dalam mengerjakan tugas dan prestasi belajar pun menurun (Afandi et al., 2020).

Menurut laporan UNICEF (2023), penggunaan gadget di kalangan anak usia 6-12 tahun telah mengalami peningkatan yang signifikan secara global, termasuk di negara berkembang seperti Indonesia. Data menunjukkan bahwa sekitar 65% anak pada rentang usia tersebut di Indonesia telah menggunakan *smartphone* secara teratur, meningkat dari 45% pada tahun 2020. Rata-rata waktu penggunaan gadget mencapai 2-4 jam per hari, dengan aktivitas utama berupa menonton video di platform seperti YouTube, bermain game, dan mengakses media sosial. Namun, peningkatan penggunaan gadget ini juga membawa dampak negatif terhadap pendidikan. Sebanyak 30% orang tua melaporkan penurunan fokus belajar anak akibat penggunaan gadget yang berlebihan. Selain itu, anak-anak yang menggunakan gadget lebih dari 3 jam per hari cenderung memiliki nilai akademik 15% lebih rendah dibandingkan dengan mereka yang pembatasan waktunya lebih ketat. Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap tren ini antara lain pembelajaran daring selama pandemi yang mempercepat adopsi gadget, serta kurangnya pengawasan orang tua dan regulasi mengenai *screen time*. Untuk mengatasi hal ini, UNICEF merekomendasikan pembatasan penggunaan gadget maksimal 1-2 jam per hari untuk anak usia sekolah dasar, serta peningkatan literasi digital bagi orang tua dan guru agar dapat memandu anak dalam menggunakan teknologi secara bijak (UNICEF, 2023).

Hasil penelitian sebelumnya menurut Hudaya, (2018), berpendapat bahwa intensitas penggunaan gadget berpengaruh negatif terhadap sikap disiplin siswa, terutama dalam menyelesaikan tugas dan mengikuti aturan sekolah. Sedangkan menurut (Nikmawati et al., 2021) Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menurunkan hasil belajar dan minat belajar siswa SD. Ditekankan pentingnya pengawasan orang tua dalam penggunaan perangkat digital. Dari dua penelitian di atas menjelaskan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* banyak berpengaruh buruk terhadap sikap disiplin siswa di sekolah maupun di rumah.

Mengacu pada data BPS (2021), pengguna internet pada rentang usia 5-12 tahun selalu meningkat setiap tahunnya di Indonesia. Terdapat 5.69% penduduk berusia 5-12 tahun yang pernah mengakses internet melalui perangkatnya, kemudian naik menjadi 7.93% pada tahun 2019 dan 9.55% pada tahun 2020. Dapat diasumsikan bahwa siswa dengan usia 5-12 tahun sudah menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari terlebih dalam pembelajaran. Alasan mendasar adalah

karena *smartphone* sangat mudah untuk digunakan dan mudah untuk didapatkan (Zulfa & Mujazi, 2022). Meski demikian, penggunaan yang berlebihan terbukti dapat mengganggu fungsi kognitif, menimbulkan kelelahan, serta menurunkan tingkat fokus siswa. Fenomena serupa terjadi di SD Birrul Walidain Kudus, di mana para guru melaporkan bahwa setelah akhir pekan, siswa cenderung kurang fokus dan enggan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran karena terlalu lama menggunakan *smartphone* selama hari libur.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Sugiyono, (2013) berpendapat bahwa penelitian kuantitatif deskriptif adalah penelitian yang menjelaskan fenomena dengan menggunakan angka-angka menggambarkan karakteristik kelompok atau individu. Penelitian ini menekankan pada data numerik, pengukuan yang objektif, dan analisis statistik untuk menguji hipotesis atau menjelaskan suatu fenomena. Metode non eksperimen adalah penelitian yang observasinya dilakukan terhadap sejumlah ciri (variabel) subjek penelitian menurut keadaan apa adanya, tanpa ada manipulasi (intervensi) peneliti (Nikmawati et al., 2021). Dalam penelitian ini populasinya adalah siswa kelas 5 SD Birrul Walidain Kudus.

Penelitian ini menggunakan Non Probability sampling, Teknik Non-Probability Sampling adalah metode pengambilan sampel dimana tidak semua anggota dalam sebuah populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel. Artinya, terdapat perbedaan dalam kesempatan yang umumnya diakibatkan oleh subjektivitas peneliti dalam memilih sampel dari antara populasi (Asrulla et al., 2023). Yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh karena semua anggota populasi menjadi sampel penelitian. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD Birrul Walidain yang beranggotakan 22 siswa. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi yaitu peneliti melakukan pengamatan langsung khususnya dalam hal kedisiplinan siswa di sekolah kemudian peneliti mewawancarai guru kelas V untuk memperoleh informasi lebih mendalam mengenai kebiasaan siswa dalam menggunakan *smartphone* dan kedisiplinan dalam proses belajar setelah itu, peneliti menyebarkan angket kepada siswa yang mencakup pertanyaan tentang tujuan penggunaan *smartphone* dan kedisiplinan siswa. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal uji ini dilakukan dengan metode Kolmogorov-Smirnov, Uji Linieritas untuk menguji hipotesis untuk mengetahui hubungan penggunaan *smartphone* (x) dan kedisiplinan siswa (y), kemudian, uji regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* (x) terhadap kedisiplinan siswa (y). Data hasil penelitian terdiri variabel bebas berupa intensitas penggunaan *smartphone* (x) dan variabel terikat berupa kedisiplinan belajar (Y). data yang dipaparkan oleh peneliti berupa

skor angket intensitas penggunaan smartphone dan angket kedisiplinan belajar.

III. HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan penelitian di SD Birrul Walidain, peneliti membagikan angket kepada siswa tentang pengaruh intensitas smartphone terhadap kedisiplinan belajar, siswa diminta mengisi angket untuk mengetahui pengaruh smartphone mereka tentang kedisiplinan belajar. Berikut ini adalah hasil nilai pretest siswa SD Birrul Walidain.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		pengaruh smartphone	kedisiplinan belajar	
N		22	22	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	55.8	57.0	
	Std. Deviation	4.76	4.93	
Most Extreme Differences	Absolute	.145	.137	
	Positive	.145	.092	
	Negative	-.140	-.137	
Test Statistic		.145	.137	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	.200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	.256	.334	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.244	.321
		Upper Bound	.267	.346

Tabel 1. Uji Normalitas

Hasil penelitian ini dilakukan terlebih dahulu adalah ujian prasyarat analisis data yang meliputi uji normalitas. Berdasarkan, Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui uji normalitas Shapiro wilk penggunaan Smartphone Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa menunjukkan nilai Shapiro wilk hasil 0,256 dengan sig. 0,334. Sesuai dengan pengambilan keputusan yang sudah ditetapkan, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat dipastikan bahwa data tersebut normal. Dengan hasil uji normalitas yang terdapat pada tabel sebesar $0,256 > 0,05$ dan $0,334 > 0,05$ maka hal ini menunjukkan bahwa data penggunaan Smartphone Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa berdistribusi normal.

ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
X * Y	457.133	11	41.558	7.574	.002
Between Groups					
Linearity	57.124	1	57.124	10.412	.009
Deviation from Linearity	400.009	10	40.001	7.291	.002
Within Groups	54.867	10	5.487		
Total	512.000	21			

Karena distribusi data pada variabel dampak smartphone dan disiplin belajar mengikuti pola normal, dapat disimpulkan bahwa data tersebut memenuhi kriteria untuk melakukan pengujian statistik parametrik, regresi linier pada tahap analisis berikutnya.

Tabel 2. Test linier

Pada pengujian linearitas ini, digunakan aplikasi IBM SPSS 26 dengan syarat pengujian yaitu jika nilai sig. pada kolom Deviation from linearity lebih besar dari 0,05, maka dinyatakan ada hubungan linear antara dua variabel tersebut. Namun, jika nilai sig. Deviation from linearity (Hiyana dkk, 2024). Berdasarkan hasil analisis ANOVA, ditemukan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan Y ($F = 7.574, p = 0.002$). Pengujian linearitas menunjukkan bahwa ada hubungan linear yang signifikan ($p = 0.009$). Namun, juga terdeteksi adanya deviasi signifikan dari linearitas ($p = 0.002$), yang menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel tidak sepenuhnya bersifat linear dan mungkin mencakup pola hubungan yang lain.

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	37.660	12.246		3.075	.006
	pengaruh smartphone	.346	.218	.334	1.585	.129

Tabel 3. Uji Regresi Linier sederhana

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0.129 yang lebih besar dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa dampak dari variabel smartphone tidak memiliki

pengaruh yang signifikan terhadap disiplin belajar. Meskipun terdapat hubungan positif yang terdeteksi (koefisien $B = 0.346$). Hipotesis nol mengemukakan bahwa tidak ada dampak yang berarti antara pemakaian smartphone dan disiplin belajar. Dari hasil analisis, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0.129 , yang lebih besar dari 0.05 , sehingga hipotesis nol diterima. Oleh karena itu, tidak ada pengaruh yang signifikan antara smartphone dan disiplin belajar.

Dari hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan siswa menunjukkan kedisiplinan dalam belajar yang memadai, meskipun masih ada ruang untuk perbaikan. Lingkungan sekolah melibatkan pemahaman yang holistik tentang berbagai faktor yang memengaruhi pengalaman belajar dan pertumbuhan siswa. Sebuah lingkungan sekolah yang baik diupayakan untuk menjadi tempat yang aman, inklusif, dan mendukung bagi semua individu yang terlibat di dalamnya. Disiplin membantu dalam pembentukan karakter siswa dengan memperkuat nilai-nilai seperti integritas, kerja keras, kesabaran, dan rasa hormat terhadap orang lain (Azmi et al., 2024). Standar deviasi yang tidak terlalu tinggi menunjukkan bahwa perbedaan di antara siswa dalam aspek kedisiplinan tidak terlalu mencolok, yang berarti sebagian besar siswa berada pada kisaran nilai yang serupa.

Hasil ini konsisten dengan penelitian sebelumnya mengenai dampak penggunaan smartphone, yang dalam beberapa situasi dapat mengganggu keteraturan dan kedisiplinan belajar siswa jika tidak dikelola dengan baik. Dalam hal ini, menunjukkan bahwa meskipun penggunaan smartphone cukup tinggi, ada siswa yang masih mampu menjaga kedisiplinan, namun sebagian lainnya mulai mengalami dampak negatif (Wahyu, 2023).

Pembatasan waktu penggunaan gadget pada anak yang dibatasi rata-rata waktu hampir 1-3 jam dalam penggunaan gadget tetapi disalahgunakan dengan menggunakan gadget melampaui batas penggunaan yang ditentukan oleh orangtua (Sofiana et al., 2023). Para orang tua agar selalu mendampingi anak-anak dalam menggunakan gadget. Jika tanpa didampingi oleh orang tua, anak-anak akan lebih senang bermain game atau media social dibandingkan belajar atau mengerjakan tugas sekolah. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap kedisiplinan siswa (Nikmawati et al., 2021). Dengan adanya penggunaan gadget, anak-anak diharapkan mampu mempergunakan sesuai batasan waktu yang sesuai dengan durasi dalam menggunakan smartphone. Keadaan ini menunjukkan pentingnya pembiasaan dan pengawasan belajar yang sistematis, serta pendidikan mengenai manajemen waktu dan pemanfaatan teknologi secara bijak di kalangan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini rata-rata skor 55.86 menunjukkan bahwa meskipun penggunaan smartphone cukup tinggi, ada siswa yang masih mampu menjaga

kedisiplinan belajar, namun sebagian lainnya mulai mengalami dampak negatif. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan smartphone cukup berpengaruh terhadap kedisiplinan siswa kelas V SD Birrul Walidain Kudus.

Smartphone adalah teknologi yang berkembang pesat, menjadi alat komunikasi yang canggih dan tidak terbatas. Smartphone juga dapat meningkatkan prestasi anak di sekolah, sekaligus menjaga agar mereka tidak kaget dengan perkembangan teknologi dan informasi (Nurhalifah et al., 2024). Smartphone berdampak positif untuk menambah nilai pelajaran sekolah dengan mengakses lebih banyak informasi tentang berbagai macam mata pelajaran dan menonton video pembelajaran di aplikasi youtube, mudah berkomunikasi dan informasi jarak dekat maupun jarak jauh (Dewanti et al., 2024). Namun di sisi lain, smartphone juga dapat membuat siswa ketergantungan dan malas karena banyak menghabiskan waktu di depan smartphone, sehingga berdampak pada menurunkan konsentrasi juga disiplin belajar siswa yang secara tidak langsung berdampak pada prestasi belajar siswa semakin menurun.

Disiplin adalah metode pelatihan yang mendorong individu untuk mengorbankan kenyamanan diri demi menyelesaikan tanggung jawab atau mengikuti kebiasaan tertentu meskipun secara alami cenderung malas (Kelly, 2022). Disiplin memerlukan latihan dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Pembiasaan merupakan faktor pendukung yang sangat penting dalam membangun kedisiplinan, dengan adanya pembiasaan untuk berdisiplin dan mematuhi aturan baik bagi Kepala Sekolah, guru, dan siswa (Kharisma et al., 2025). Sikap disiplin sangatlah penting untuk siswa karena membantu siswa untuk pembentukan karakter, sikap dan akan membantu siswa untuk menggapai cita-citanya. Disiplin untuk menata kehidupan lebih baik dan menyadari bahwa peraturan yang dibuat untuk ditaati setiap orang (Ristiana et al., 2020). Untuk pendidikan kedisiplinan memang harus ditunjang sarana dan prasarana yang cukup mendukung, contohnya untuk melatih disiplin siswa dalam hal belajar, maka suasana belajar di madrasah harus menyenangkan, buku-buku pelajaran baik buku pokok maupun buku pendukung juga harus lengkap (Nupusiah et al., 2023). Berdasarkan analisis angket bahwa pengaruh smartphone bisa mempengaruhi kedisiplinan dalam belajar dan memenuhi tugas belajar (Ppkn et al., 2023).

Keterlibatan orang tua yang aktif dan konsisten dalam mendampingi anak selama proses pembelajaran daring sangat berkontribusi terhadap peningkatan kedisiplinan belajar siswa dan pencapaian hasil akademik (Hapsari et al., 2023). Menurut (Sholikhah, 2023) Orang tua dapat bersikap tegas dalam mendampingi anak bermain smartphone supaya tidak kecanduan dan mengganngu waktu belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan intensitas penggunaan smartphone dengan kedisiplinan siswa sekolah yang mengizinkan dan tidak mengizinkan penggunaan smartphone. Semakin tinggi intensitas penggunaan smartphone, semakin tinggi kedisiplinan belajar siswa. Sebaliknya, semakin rendah intensitas penggunaan smartphone, semakin rendah kedisiplinan belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari kecenderungan menurunnya konsistensi siswa dalam memenuhi tugas belajar, seperti menyelesaikan pekerjaan tepat waktu dan mengikuti jadwal belajar dengan teratur. Oleh karena itu, penggunaan smartphone yang tidak teratur dapat menjadi penyebab rendahnya disiplin belajar siswa, sehingga diperlukan keterlibatan aktif dari guru dan orang tua untuk mengarahkan pemanfaatan teknologi secara bijak dan seimbang.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tidak ada dampak yang signifikan dari penggunaan smartphone terhadap disiplin belajar siswa. Kedua variabel menunjukkan distribusi normal, tetapi uji regresi memperlihatkan bahwa nilai signifikan berada di atas angka 0.05. Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone terhadap Disiplin Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara frekuensi penggunaan smartphone dan disiplin belajar siswa. Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan smartphone yang berlebihan dapat mengganggu fokus serta konsentrasi siswa saat belajar, yang berdampak buruk pada disiplin mereka. Di sisi lain, penggunaan smartphone yang terencana dan terarah justru dapat memberikan keuntungan, seperti akses yang lebih luas terhadap informasi serta kemudahan dalam proses belajar. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua dan pendidik untuk memantau serta membimbing siswa agar menggunakan smartphone dengan bijak, sehingga potensi belajar mereka dapat dimaksimalkan tanpa mengorbankan disiplin. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi pedoman bagi sekolah dan orang tua dalam mengatur penggunaan teknologi di antara siswa.

REFERENSI

- Afandi, M., Djunaidi, & Nashiroh, P. K. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI MIPA SMAN 10 Semarang. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 43–51.
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Azmi, B., Fatmasari, R., & Jacobs, H. (2024). *Aulad : Journal on Early Childhood Motivasi , Disiplin , Lingkungan Sekolah : Kunci Prestasi Belajar*. 7(2), 323–333. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.654>
- Dewanti, T. C., Malang, U. N., Negeri, K. I. P., & No, M. S. (2024). *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling Penggunaan gadget smartphone terhadap hasil belajar prestasi siswa SMA Negeri 9 Malang prestasi hasil belajar SMA Negeri 9*. 1(3), 1–7.
- Dkk, H. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 24(1), 471. <https://doi.org/10.33087/jjubj.v24i1.4284>
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Hapsari, Y. D., Rahwamati, S. A., Sani, F. A., Nengsih, R., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). *The Effect of Online Learning on Student Motivation and Learning Outcomes in a Systematic Literature Review Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Systematic Literature Review*. 03(03).
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni, T. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97. <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
- Kelly, K. (2022). Kewajiban dan kedisiplinan belajar siswa. *WIDYA WASTARA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 87–94.
- Kharisma, N., Kironoratri, L., & Fakhriyah, F. (2025). *Penggunaan Sudut Baca dalam Program Literasi Sekolah Dasar*. 8(1), 1–8.
- Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>
- Nupusiah, U., Aditya, R., & Dewi, D. S. (2023). Manajemen Kesiswaan dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa. *Jurnal Ilmiah Al-Muttaqin*, 9(1), 10–16. <https://doi.org/10.37567/al-muttaqin.v9i1.2194>
- Nurhalifah, Rizaldi, D. R., Muktofani, Nilwan, & Fatimah, Z. (2024). Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Action Research Journal*, 1(1), h. 14.
- Ppkn, P., Sekolah, D., Arofah, S. N., Rifqi, A., Prasetya, A. B., & Sholehah, P. I. (2023). Systematic Literatur Review : Pengaruh Media Pop Up Book Dalam. *Jurnal Ilmu Pendidikan(SOKO GURU)*, 3(2), 127–134.
- Ristiana, D., Masturi, M., & Pratiwi, I. A. (2020). Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Pogading. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(2), 165–172.
- Sholikhah, L. I. (2023). Pola Asuh Orang Tua Menyikapi Penggunaan Smartphone pada Anak Usia Dini: Konteks Pendidikan Keluarga. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 8(1), 22–31.
- Sobon, K., & Mangundap, J. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 3(2), 92–101. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v3i2.9851>
- Sofiana, S. N. A., Fakhriyah, F. F., & Oktavianti, I. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, 3(2), 53–59. <https://doi.org/10.23887/igsj.v3i2.50414>
- Sugiarto, A. P., Suyati, T., & Yulianti, P. D. (2019). Faktor Kedisiplinan Belajar Pada Siswa Kelas X Smk Larenda Brebes. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 232. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21279>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R\&D*.
- Terhadap, P., Pemahaman, P., & Siswa, K. (n.d.). *Issn 2548-9119 efektivitas penerapan model mind mapping berbantuan media puzzle terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa kelas v*. 279–290.
- Wahyu, T. (2023). *...(TAMBAHKAN STEMPER PADA LEMBAR PERSETUJUAN, TAMBAHKAN LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ETHESIS DENGAN TTD ASLI BUKAN SCAN, UPLOAD ULANG).. Pengaruh Penggunaan gadget dengan Kedisiplinan dan Moralitas Siswa di SMPN 4 Ponorogo*. IAIN Ponorogo.
- 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>