

DAMPAK *NOMOPHOBIA* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Ratih Wulan Ramadhani¹, Ratri Rahayu², M. Syafruddin Kuryanto³

^{1,3} PGSD Universitas Muria Kudus

² Pendidikan Matematika Universitas Muria Kudus

¹ ratihwulanramadhani6@gmail.com, ² ratri.rahayu@umk.ac.id, ³ syafruddin.kuryanto@umk.ac.id

Received: 12 Juni 2021; Accepted: 27 November 2021

Abstract

This study aims to determine the impact of nomophobia on student motivation in Dukuh Waringin Village RT 01 RW 02 Dawe District, Kudus Regency. The problem analyzed in this study is related to the impact of nomophobia on students' learning motivation. This study used qualitative methods and there were 15 informants consisting of 5 students, 5 parents and 5 siblings. Data collection techniques in this study used observations, interviews and documentation to determine the impact of nomophobia on learning motivation. The results of this study are elementary school students who experience nomophobia in the village of Dukuh Waringin RT 01 RW 02 Dawe District, Kudus Regency have low learning motivation. Students' motivation to learn decreased after they often played smartphones.

Keywords: Learning Motivation, Nomophobia, Elementary School Students, Smartphone

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari nomophobia terhadap motivasi belajar siswa di Desa Dukuh Waringin RT 01 RW 02 Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. Masalah yang dianalisis dalam penelitian ini adalah terkait dengan dampak dari nomophobia terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan terdapat 15 informan yang terdiri dari 5 siswa, 5 orang tua siswa serta 5 saudara siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi guna mengetahui dampak dari nomophobia terhadap motivasi belajar. Hasil penelitian ini adalah siswa sekolah dasar yang mengalami nomophobia di Desa Dukuh Waringin RT 01 RW 02 Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus memiliki motivasi belajar yang rendah. Motivasi belajar siswa menurun setelah mereka sering bermain smartphone.

Kata kunci: Motivasi Belajar, Nomophobia, Siswa Sekolah Dasar, Smartphone

How to Cite: Ramdhani, R., Rahayu, R., dan Kuryanto, M. S. (2021). Dampak *nomophobia* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah STKIP Siliwangi*, 8 (2), 97-106.

PENDAHULUAN

Era globalisasi menunjukkan perkembangan pesat diberbagai bidang kehidupan, terutama pada bidang teknologi. Seiring berjalannya waktu dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin canggih, ada banyak kemajuan dari bidang teknologi. Hal tersebut ditandai oleh munculnya berbagai peralatan yang kian canggih untuk menunjang aktivitas manusia sehari-hari. Salah satunya adalah peralatan komunikasi berupa telepon seluler atau *smartphone* yang semakin hari semakin canggih. Bahkan *smartphone* pada saat ini sudah menjadi kebutuhan utama manusia sebagai alat komunikasi yang tak terbatas ruang, tempat dan waktu sehingga mampu memudahkan komunikasi antar individu.

Mandias (2017), Jocom (2013), Timbowo (2016), dan Irnawaty (2019) mengemukakan bahwa *smartphone* adalah sebuah device yang memungkinkan untuk melakukan komunikasi juga didalamnya terdapat fungsi PDA (*Personal Digital Assistant*) dan berkemampuan seperti layaknya komputer. Penggunaan *smartphone* yang canggih menimbulkan dampak positif antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak (Novitasari & Khotimah, 2016). Namun jika dalam penggunaannya berlebihan dan di gunakan untuk mengakses hal yang negatif maka penggunaan *smartphone* dapat berdampak negatif. Menurut Ramadhani, Irfai, dan Arsyad (2020) menyatakan bahwa salah satu dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yaitu mampu menyebabkan perilaku anak kurang baik, apabila dalam penggunaannya tidak ada pengawasan yang tepat dari orang tua. Penggunaan yang berlebihan dalam

penggunaan *smartphone* yang dilakukan anak-anak biasanya dipergunakan untuk bermain. Penelitian yang dilakukan Pratiwi *et al* (2020) menyatakan bahwa seorang anak yang suka bermain game menggunakan ponsel harus berhati-hati, karena ia khawatir akan mengalami kecanduan bermain ponsel (nomofobia).

Adanya perkembangan teknologi komunikasi yang menjadi jembatan ilmu salah satunya adalah dengan dimanfaatkannya perangkat teknologi seperti *smartphone* yang didalamnya sebagai media informasi misalnya internet. Ismanto, dkk (2017) berpendapat bahwa pemanfaatan *smartphone* dalam program pendidikan menjadikan perangkat ini sebagai salah satu bentuk perangkat yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam pengembangan media. Penggunaan *smartphone* dalam Pendidikan dikenal sebagai teknologi *mobile learning (m-Learning)*. Selanjutnya, dengan menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan belajar yang lebih mendalam bagi siswa karena dengan menggunakan *smartphone* siswa dapat mengembangkan pembelajaran melalui penelusuran informasi dari internet, serta melatih keterampilan mereka dalam melaksanakan praktikum karena prinsip mobilitas yang dimiliki oleh *smartphone*.

Media sering menyajikan informasi yang justru dapat membahayakan anak dan remaja, baik secara fisik maupun mental. Akan tetapi jika tidak dapat dikelola dengan baik, maka keberadaan *smartphone* akan menjadi racun bagi penggunanya, terutama bagi anak-anak. Banyak anak-anak begitu menikmati penggunaan *smartphone* sehingga tidak mempedulikan kegiatan belajar, sebagaimana yang menjadi hasil penelitian saat ini yang menyatakan bahwa pengguna *smartphone* terbanyak adalah pada anak-anak usia 5-12 tahun (Ameliola dan Nugraha, 2013).

Penelitian awal dilakukan di di Desa Dukuh Waringin RT 01/RW 02, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus terhadap 5 anak sekolah dasar yang mengalami kecanduan *smartphone* atau *nomophobia* yang tidak disadari oleh orang tua dan bahkan oleh anak-anak itu sendiri. Kecenderungan *nomophobia* tersebut tentu membawa berbagai dampak terhadap aktivitas anak-anak tersebut dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam kegiatan belajar siswa sekolah dasar. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil observasi dan wawancara awal kepada siswa, orang tua siswa dan saudara siswa yang merasa bahwa siswa terlalu sering memainkan *smartphone* yang cenderung mengalami kecanduan atau *nomophobia* dimana memang berdampak pada motivasi belajar siswa.

Hilwa (2018) mengemukakan *nomophobia* merupakan rasa takut berada diluar kontak ponsel dan dianggap sebagai fobia modern sebagai efek samping dari interaksi antara manusia, teknologi informasi, dan komunikasi khususnya ponsel atau *smartphone*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh King, dkk (2014), karakteristik dari *nomophobia* adalah kecemasan, depresi, gemeter, keringat, kesepian bahkan serangan kepanikan dalam kasus ekstrim. Terdapat 4 aspek yang terdapat dalam *nomophobia* yaitu *not being able to communicate* (tidak dapat berkomunikasi), *losing connectedness* (kehilangan koneksi), *losing connectedness* (kehilangan koneksi), *not being able to access information* (tidak dapat mengakses informasi). *Nomophobia* yang menjangkit anak-anak usia 5-12 tahun sangat berpengaruh terhadap aktivitas sehari-hari, termasuk dalam motivasi belajar (Hilwa, 2018). Selanjutnya Fadzil (2016) mengemukakan bahwa *nomophobia* adalah praktik gangguan kecanduan terhadap ponsel dan ditunjukkan sebagai gejala ketergantungan psikologis dan fisik. Rabathy (2018) mengungkapkan bahwa *nomophobia* adalah jenis fobia yang ditandai ketakutan berlebihan jika seseorang kehilangan ponselnya.

Motivasi berasal dari kata motif yakni kondisi dalam diri individu yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu baik disadari maupun tidak untuk mencapai tujuan tertentu (Winarni, Anjariah, & Romas, 2016). Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar (Monika & Adman, 2017). Cleopatra (2015) mengemukakan bahwa motivasi merupakan bagian dalam dari suatu keadaan yang menyebabkan seseorang dalam bertindak dengan cara yang jelas untuk memenuhi beberapa tujuan tertentu. Seseorang akan bersungguh-sungguh dalam melakukan kegiatannya jika memiliki motivasi yang tinggi. Begitupun juga seorang siswa, seorang siswa akan belajar apabila ada faktor pendorongnya yang disebut motivasi. Menurut Idzhar Ahmad (2016), mendefinisikan bahwa belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagai kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Maksudnya dapat diartikan bahwa belajar adalah suatu usaha pengembangan diri. Menurut Oktiani (2017) memaparkan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak

atau pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan yang bisa berasal dari dalam diri juga dari luar. Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan (Emda, 2017).

Motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa sehingga hasil belajar siswa akan semakin meningkat (Palupi, 2014) Motivasi belajar mempunyai peranan besar dari keberhasilan seorang siswa. Hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi belajar. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan semakin baik hasil belajar. Dengan demikian motivasi senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa (Bakar, 2014). Siswa SD yang memiliki motivasi belajar tinggi akan cenderung berupaya untuk mencapai prestasi. Ia mencoba menggunakan *smartphone* untuk belajar, misalnya dengan menggunakan fitur-fitur pendidikan seperti *e-book*, materi pembelajaran yang menarik yang bisa membantu motivasi belajar siswa. Sebaliknya, apabila siswa menggunakan *smartphone* secara intens untuk hal-hal yang kurang berkaitan dengan bidang akademis seperti seringnya bermain *games*, mengakses hiburan, dan kecanduan media sosial menjadi penghambat pada motivasi belajar siswa untuk mencapai prestasi. Bahkan perkembangan *smartphone* yang semakin menarik dan menyuguhkan fitur yang modern dapat menjadi daya tarik tersendiri sehingga anak-anak cenderung memilih menggunakan *smartphone* dibanding hal yang lain seperti belajar dan mengerjakan tugas-tugas. Motivasi belajar siswa akan rendah jika tidak bisa menggunakan gadget dengan bijak. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Mariskhana (2018) bahwa gadget berdampak terhadap motivasi belajar siswa dan ada beberapa faktor yang harus diperhatikan bagi orang tua dan tenaga pengajar diantaranya gadget yang diluar pengawasan orang tua akan mengarahkan siswa ke resiko penggunaan secara berlebihan yang akan menimbulkan sifat kecanduan atau *addicted*. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sobon (2019) bahwa Penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa SD yang ada di Kecamatan Mapanget.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari *nomophobia* terhadap motivasi belajar siswa di Desa Dukuh Waringin RT 01 RW 02 Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. Selain itu, bertujuan pula untuk mengantisipasi anak dan juga orang tua untuk senantiasa melakukan pengawasan dan kontrol terhadap kebiasaan anak bermain *smartphone* supaya tidak menghambat motivasi anak dalam belajar.

METODE

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif ini dilakukan mengenai dampak *nomophobia* terhadap anak-anak usia sekolah dasar di Desa Dukuh Waringin RT 01 RW 02, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah 5 anak usia sekolah dasar di Desa Dukuh Waringin RT 01 RW 02, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus yaitu ARW, QAN, PL. KAM, dan MNA beserta orang tua dan saudaranya. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diambil dari observasi dan wawancara langsung terhadap anak yang mengalami kecanduan *smartphone*, sedangkan data sekunder diambil dari teori-teori yang berasal dari jurnal.

Keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah; 1) Triangulasi sumber; 2) Triangulasi peneliti; 3) Triangulasi teori; dan 4) Triangulasi metode. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi; 1) pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi guna mengetahui dampak *nomophobia* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar; 2) reduksi data yang dilakukan dengan cara berdiskusi dengan teman sejawat sehingga didapatkan wawasan yang luas guna menelusuri data-data yang dianggap penting dan relevan dengan penelitian yang dilakukan; 3) display data, yang dilakukan dengan penggambaran dari apa yang telah didapatkan. Hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi digambarkan secara detail supaya mudah terbaca oleh orang lain; dan verifikasi atau penarikan kesimpulan yang dilakukan dengan cara menyimpulkan hasil dari penelitian dalam bentuk laporan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berikut ini adalah data dari subyek penelitian dampak *nomophobia* terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 1 Hasil Penelitian

Subyek	Kondisi <i>Nomophobia</i>	Motivasi Belajar	Dampak <i>Nomophobia</i>	Hasil
--------	------------------------------	------------------	-----------------------------	-------

Subyek	Kondisi <i>Nomophobia</i>	Motivasi Belajar	Dampak <i>Nomophobia</i>	Hasil
ARW	<ul style="list-style-type: none"> - Gelisah dan merasa kesepian ketika tidak bermain <i>smartphone</i> - Tetap memainkan <i>smartphone</i> meskipun sambil mengisi daya - Tidak bisa terlepas dari <i>smartphone</i> 	<p>Perasaan ARW ketika diberikan tugas oleh wali kelas adalah merasa kesal, karena ia tidak suka belajar. Hari-harinya dihabiskan untuk bermain <i>smartphone</i>. Hal tersebut menunjukkan bahwa ARW mengalami gangguan pada motivasi belajarnya karena sering bermain <i>smartphone</i>. Ia merasa tidak semangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya.</p>	<p>Kecanduan ARW terhadap <i>smartphone</i> memang sudah mempengaruhi motivasi belajarnya, ia tidak menyukai tugas sekolah yang diberikan oleh gurunya dan lebih senang bermain <i>smartphone</i> dibandingkan dengan belajar.</p>	<p>ARW mengalami <i>nomophobia</i> dan berdampak pada motivasi belajarnya yang menjadi rendah karena selalu merasa kesal ketika memperoleh tugas dari gurunya.</p>
QAN	<ul style="list-style-type: none"> - Merasa kesepian ketika tidak bermain <i>smartphone</i> - Dalam sehari bisa bermain <i>smartphone</i> selama berjam-jam - Jika tidak diberikan <i>smartphone</i> maka ia akan menangis dan mengamuk 	<p>QAN selalu kesal ketika diberikan tugas dari wali kelasnya. Perasaan kesal itu menunjukkan bahwa ia tidak suka dan tidak semangat ketika memperoleh tugas, hal ini mengindikasikan bahwa motivasi belajar QAN rendah. Ia tidak memiliki semangat dan ketertarikan dalam belajar.</p>	<p>Ketika menghadapi tugas yang diberikan guru ia menunjukkan ketidaktertarikannya serta merasa malas dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Hal ini karena keinginannya untuk selalu bermain dengan <i>smartphone</i> yang dimilikinya.</p>	<p>QAN semenjak mengenal <i>smartphone</i> menjadi malas belajar, ia terkena <i>nomophobia</i> karena dalam sehari bisa berjam-jam memainkan <i>smartphone</i>.</p>
PL	<ul style="list-style-type: none"> - Sedih ketika tidak bermain <i>smartphone</i> - Merasa kesepian ketika tidak bermain <i>smartphone</i> - Jika tidak bermain <i>smartphone</i>, seringkali ia menangis dan mengamuk 	<p>PL menjadi malas dalam belajar karena terlalu sering bermain <i>smartphone</i>. Ia juga kadang menggunakan <i>smartphone</i> untuk mencari jawaban dari soal yang diberikan oleh gurunya. PL selalu merasa kesal ketika diberikan tugas oleh gurunya. Hal ini menunjukkan bahwa PL memiliki motivasi belajar yang rendah karena ia tidak memiliki semangat dan ketertarikan untuk belajar yang muncul dari dalam dirinya.</p>	<p>PL selalu nampak malas dalam mengerjakan tugas sekolah karena seringnya bermain <i>smartphone</i>.</p>	<p>PL terkena <i>nomophobia</i> karena ia menunjukkan perasaan yang gelisah dan sedih ketika tidak bermain <i>smartphone</i>, motivasinya menjadi rendah setelah ia mengenal <i>smartphone</i>.</p>
KAM	<ul style="list-style-type: none"> - Merasa kesepian ketika tidak bermain <i>smartphone</i> - Kesal ketika 	<p>Motivasi belajar KAM rendah karena ia tidak tertarik untuk mengerjakan tugas dan selalu ingin cepat-cepat mengerjakan</p>	<p>Ketika diberikan tugas secara rutin ia merasa kesal dan tetap dikerjakan. Hal ini</p>	<p>KAM terkena <i>nomophobia</i> karena dia menunjukkan perasaan yang</p>

Subyek	Kondisi <i>Nomophobia</i>	Motivasi Belajar	Dampak <i>Nomophobia</i>	Hasil
	baterai <i>smartphone</i> tiba-tiba habis – Sedih ketika lupa meletakkan <i>smartphone</i>	tugas yang diberikan supaya bisa cepat langsung memainkan <i>smartphone</i> kembali.	menunjukkan bahwa KAM sudah memperoleh dampak negatif dari <i>nomophobia</i> karena dia tidak tertarik dengan tugas yang diberikan oleh guru.	kesal dan kesepian ketika tidak bermain <i>smartphone</i> , sehingga motivasi belajarnya menjadi rendah karena ia terlalu sering bermain <i>smartphone</i> .
MNA	– Gelisah ketika tidak bermain <i>smartphone</i> – Ketika sudah berjam-jam tidak bermain <i>smartphone</i> menjadi nampak linglung – Sering marah-marah ketika baterai <i>smartphone</i> habis	MNA merasa kesal ketika diberikan tugas oleh gurunya dan malas dalam mengerjakan tugas tersebut. Ketika menghadapi kesulitan, maka ia langsung membuka <i>google</i> untuk mencari tahu jawaban dari tugas yang diberikan. Hal ini menunjukkan MNA memiliki motivasi belajar yang rendah karena ia merasa malas dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Ia menunjukkan ketidaktertarikannya terhadap belajar.	MNA mengalami kemalasan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya, ia juga menunjukkan ketidaktertarikannya ketika mendapatkan tugas dari sekolah.	MNA mengalami <i>nomophobia</i> karena ia memiliki perasaan gelisah dan menunjukkan perilaku mengamuk ketika tidak bermain <i>smartphone</i> , sehingga motivasi belajarnya menjadi rendah karena tidak tertarik lagi untuk belajar

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap ARW, kecanduannya terhadap *smartphone* memang sudah mempengaruhi motivasi belajarnya, ia tidak menyukai tugas sekolah yang diberikan oleh gurunya dan lebih senang bermain *smartphone* dibandingkan dengan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa *nomophobia* memberikan dampak negatif terhadap motivasi belajar ARW. Selanjutnya, hasil wawancara yang dilakukan dengan orang tua ARW, didapatkan informasi bahwa ARW memang memiliki motivasi belajar yang rendah dikarenakan sudah terkena *nomophobia* atau kecanduan terhadap *smartphone*. Hal ini ditunjukkan dengan sikap ARW menurut pengakuan orang tuanya bahwa ketika menghadapi tugas seringkali ia mengeluh dan menyerah tidak mau mengerjakan lagi, ada perasaan cemas dan ingin cepat-cepat menyelesaikan tugas yang diberikan agar secepatnya bisa membuka *smartphone*-nya kembali. Sementara itu, hasil wawancara dengan saudara ARW didapatkan informasi bahwa setiap harinya memang ARW selalu bermain *smartphone*, hal ini menjadikan ia malas belajar, ketika mendapatkan tugas dari guru, nampak ARW malas sekali dalam mengerjakannya dan sering merasa kesal dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Selanjutnya, subyek QAN dapat dilihat bahwa ia juga memiliki motivasi belajar yang rendah akibat dampak dari kecanduan bermain *smartphone*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan QAN, dapat disimpulkan bahwa ia memperoleh dampak negatif dari *nomophobia* atau kecanduan *smartphone*. Hal ini nampak dari motivasi belajarnya yang rendah dan lebih senang bermain dengan *smartphone*-nya. Ketika menghadapi tugas yang diberikan guru ia tidak menunjukkan ketidaktertarikannya

serta merasa malas dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Hal ini karena keinginannya untuk selalu bermain dengan *smartphone* yang dimilikinya. Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orang tua QAN, didapatkan informasi bahwa QAN memang memiliki motivasi belajar yang rendah setelah sering bermain *smartphone*, hal ini nampak dari sikap QAN yang tidak suka diberikan tugas sekolah, dia merasa kesal ketika harus mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya dan lebih senang bermain *smartphone* dibandingkan dengan belajar. Sementara itu, hasil wawancara dengan saudara QAN, didapatkan informasi bahwa QAN memang memperoleh dampak negatif dari kebiasaannya bermain *smartphone*. Ia menjadi sulit ketika diminta untuk belajar karena seringnya bermain *smartphone* setiap harinya sehingga mempengaruhi terhadap motivasi belajarnya. Ketika belajar dan menemui kesulitan langsung ditinggalkan saja tugasnya dan tidak ada usaha untuk menyelesaikan tugas tersebut.

Subyek PL menunjukkan ia memiliki motivasi belajar yang rendah akibat dari kecanduan *smartphone*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan PL, didapatkan informasi bahwa motivasi belajarnya masih bagus meskipun ia sering bermain *smartphone*. Ia juga tidak merasa cemas dan gelisah ketika tiba-tiba daya baterai *smartphone* nya habis. Ia selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya meskipun menghadapi kesulitan tetap ia kerjakan tugas tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua PL, didapatkan informasi yang berbeda dengan pengakuan PL. Menurut orang tua PL, PL selalu nampak malas dalam mengerjakan tugas sekolah karena seringnya bermain *smartphone*. Orang tua PL bahkan mengungkapkan jika motivasi belajar anaknya sekarang menjadi buruk semenjak sudah mengenal *smartphone*, hal ini nampak dari sikap PL yang tidak suka dengan tugas yang diberikan dari sekolah. Sementara itu, hasil wawancara yang dilakukan dengan saudara PL, didapatkan informasi bahwa PL memang malas dalam mengerjakan tugas yang diberikan dari sekolahnya, ia sering merasa kesal ketika diberikan tugas secara rutin dari gurunya. Hal ini dikarenakan PL sudah terkena dampak negatif dari *nomophobia* sehingga motivasi belajarnya rendah, PL selalu nampak tidak tenang dalam mengerjakan tugas terkesan ingin cepat selesai dan segera memainkan *smartphone*-nya kembali.

Subyek KAM menunjukkan memiliki motivasi belajar yang rendah. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengannya didapatkan hasil bahwa KAM merasa gelisah ketika sudah berjam-jam tidak memainkan *smartphone*. KAM biasanya menggunakan *smartphone* untuk bermain *Game* dan menonton Youtube. Aplikasi yang digunakan pada saat memainkan *smartphone* adalah *Mobile Legend*. Pada saat penelitian, KAM memainkan *smartphone* sampai baterai *smartphone* habis, lalu dicas dan dimainkan kembali. Diperkuat dengan pendapat yang diberikan oleh orang tua KAM bahwa ada kecenderungan KAM kecanduan *smartphone* karena ketika ayahnya bekerja, KAM selalu mencari *smartphone* yang dibawa ayahnya untuk bekerja dan KAM sering menunggu ayahnya pulang untuk meminjam *smartphone*. KAM lebih sering bermain *smartphone* dan ini berdampak pada motivasi belajar KAM, ia selalu ingin cepat-cepat mengerjakan tugas yang diberikan supaya bisa cepat langsung memainkan *smartphone* kembali. Sementara itu, hasil wawancara yang diperoleh dari saudara KAM menunjukkan bahwa KAM ketika menghadapi tugas yang diberikan itu selalu nampak malas dalam mengerjakannya. KAM juga sering nampak kesal ketika mendapatkan tugas yang terus-terusan dari gurunya. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar KAM rendah karena tidak nampak adanya ketertarikan dalam mengerjakan tugas sekolah yang diberikan.

Subyek MNA menunjukkan bahwa ia sudah kecanduan *smartphone* yang menyebabkan motivasi belajarnya rendah. Ia selalu merasa kesal ketika diberikan tugas oleh gurunya dan malas dalam mengerjakan tugas tersebut. Ketika menghadapi kesulitan, maka ia langsung membuka *google* untuk mencari tahu jawaban dari tugas yang diberikan. Hal ini menunjukkan MNA memiliki motivasi belajar yang rendah karena ia merasa malas dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Ia menunjukkan ketidaktertarikannya terhadap belajar. Berdasarkan penuturan orang tua MNA, bahwa MNA sudah susah ketika diminta belajar, bahkan ia mengajukan syarat setelah belajar harus boleh bermain *smartphone*, sehingga dalam mengerjakan tugas jadi seandainya dan tidak pernah sungguh-sungguh asalkan cepat selesai dan bermain *smartphone* kembali. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan saudara MNA, didapatkan informasi bahwa MNA jika mendapatkan tugas dari sekolah yang mengerjakan ibunya karena MNA tidak bisa dan malas untuk berusaha. Menurut DAJ, MNA sudah kecanduan bermain *smartphone* karena jika diajak bicara, MNA sering menghiraukan dan tetap fokus pada *smartphone*-nya serta ketika *smartphone* diambil, MNA akan marah. Sedangkan motivasi belajarnya menurun tiap hari yang ia pegang dan mainkan adalah *smartphone*.

Pembahasan

Nomophobia adalah jenis fobia yang ditandai dengan ketakutan berlebih jika seseorang kehilangan ponsel atau *smartphone*. Mayasari (2012), dalam penelitiannya menyatakan bahwa orang yang mengalami *nomophobia* tidak bisa mengendalikan kecemasan saat menyimpan ponselnya sehingga berkeinginan untuk selalu membawa pergi ponselnya kemanapun pergi. Penderita *nomophobia* bahkan dapat memeriksa ponsel atau *smartphone* yang dimiliki hingga 34 kali sehari dan sering membawanya bahkan ke toilet. Ketakutan tersebut juga terjadi saat kehabisan baterai, melewatkan pesan singkat atau telepon dan melewatkan informasi penting dari jejaring sosial. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi terjadinya *nomophobia* yaitu dapat dilihat dari tingkat penggunaan, kebiasaan, usia dan ekstraversi.

Penggunaan yang berlebihan dapat memberikan pengaruh terhadap kebiasaan dan menjadikan ketergantungan pada penggunaan *smartphone* dapat mengacu pada penyakit *nomophobia*. Beberapa pendapat yang diuraikan oleh beberapa ahli, menyimpulkan bahwa penyebab utama terjadinya *nomophobia* antara lain, toleransi yang kurang, kesulitan untuk mengontrol impuls, melarikan diri dari masalah yang ada, serta konskuensi negatif terhadap kehidupan sehari-hari (Muyana & Widyastuti, 2017). *Nomophobia* berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa karena anak yang terlalu sering bermain dengan *smartphone*-nya sering digunakan untuk mengakses *game* daripada untuk belajar sehingga akan menurunkan motivasinya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh gurunya.

1. Subyek ARW

Dampak *nomophobia* yang dialami oleh ARW adalah kecanduannya terhadap *smartphone* memang sudah mempengaruhi motivasi belajarnya, ia tidak menyukai tugas sekolah yang diberikan oleh gurunya dan lebih senang bermain *smartphone* dibandingkan dengan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa *nomophobia* memberikan dampak negatif terhadap motivasi belajar ARW. ARW memang memiliki motivasi belajar yang rendah dikarenakan sudah terkena *nomophobia* atau kecanduan terhadap *smartphone*. Hal ini ditunjukkan dengan sikap ARW menurut pengakuan orang tuanya bahwa ketika menghadapi tugas seringkali ia mengeluh dan menyerah tidak mau mengerjakan lagi, ada perasaan cemas dan ingin cepat-cepat menyelesaikan tugas yang diberikan agar secepatnya bisa membuka *smartphone*-nya kembali. Hal tersebut dapat berdampak negatif terhadap perkembangan ARW. Sejalan dengan hasil penelitian Pitaloka (2013) yang menyatakan bahwa dampak negatif dari terlalu sering menggunakan *gadget* yaitu mereka menjadi jarang/malas belajar, lupa waktu, boros dalam memanfaatkan uang jajan, suka berbicara kasar, agresif, pergaulan tidak terkontrol, mengganggu kesehatan fisik dan psikologis, serta membuat orang tua cemas.

Seseorang yang kecanduan *smartphone* akan selalu merasa cemas dan gelisah ketika tidak bermain *smartphone* dalam jangka waktu yang lumayan lama. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Mayasari (2012), bahwa orang yang mengalami *nomophobia* tidak bisa mengendalikan kecemasan saat menyimpan ponselnya sehingga berkeinginan untuk selalu membawa pergi ponselnya kemanapun pergi. Hal ini sejalan dengan yang dialami oleh ARW bahwa ia selalu merasa gelisah dan cemas ketika dalam waktu yang relatif lama tidak bermain *smartphone*, ditambah lagi ia selalu tidak sabar menunggu di isi daya. Motivasi belajar ARW juga menurun setelah sering bermain *smartphone*, hal ini nampak dari responnya ketika sedang menghadapi tugas yang diberikan dari sekolah bahwa ia seringkali malas dalam mengerjakannya dan sering kesal ketika mendapatkan tugas rutin dari sekolah.

2. Subyek QAN

Dampak *nomophobia* yang dialami oleh QAN adalah motivasi belajarnya yang menjadi rendah dan lebih senang bermain dengan *smartphone*-nya. Ketika menghadapi tugas yang diberikan guru ia tidak menunjukkan ketidaktertarikannya serta merasa malas dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Hal ini karena keinginannya untuk selalu bermain dengan *smartphone* yang dimilikinya. QAN memang memiliki motivasi belajar yang rendah setelah sering bermain *smartphone*, hal ini nampak dari sikap QAN yang tidak suka diberikan tugas sekolah, dia merasa kesal ketika harus mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya dan lebih senang bermain *smartphone* dibandingkan dengan belajar. QAN memang memperoleh dampak negatif dari kebiasaannya bermain *smartphone*. Ia menjadi sulit ketika diminta untuk belajar karena seringnya bermain *smartphone* setiap harinya sehingga mempengaruhi terhadap motivasi belajarnya. Ketika belajar dan menemui kesulitan langsung ditinggalkan saja tugasnya dan tidak ada usaha untuk menyelesaikan tugas tersebut. Berdasarkan analisis hasil observasi dan wawancara bersama QAN, orang tua, dan saudaranya dapat disimpulkan bahwa QAN merupakan siswa yang memiliki kecanduan bermain *smartphone* atau *nomophobia*.

Dalam penggunaan *smartphone* QAN cenderung menggunakannya untuk bermain *game* dan menonton youtube. Hal tersebut berdampak negatif pada motivasi belajar QAN. Motivasi belajar yang rendah berdampak terhadap prestasi belajar QAN hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Masya (2016) membuktikan bahwa pada kenyataannya prestasi peserta didik cukup rendah dan ini dapat dilihat dari nilai peserta didik yang semakin menurun dikarenakan bermain *smartphone*. Hal ini dibuktikan dengan sikap QAN yang tidak suka ketika diberi tugas oleh gurunya, bahkan ketika menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas langsung ia tinggalkan tanpa ada usaha untuk menyelesaikan tugas tersebut.

3. Subyek PL

Dampak *nomophobia* yang dialami oleh PL adalah ia selalu nampak malas dalam mengerjakan tugas sekolah karena seringnya bermain *smartphone*. Motivasi belajar PL sekarang menjadi buruk semenjak sudah mengenal *smartphone*, hal ini nampak dari sikap PL yang tidak suka dengan tugas yang diberikan dari sekolah. PL memang malas dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, ia sering merasa kesal ketika diberikan tugas secara rutin dari gurunya. Hal ini dikarenakan PL sudah terkena dampak negatif dari *nomophobia* sehingga motivasi belajarnya rendah,

PL selalu nampak tidak tenang dalam mengerjakan tugas terkesan ingin cepat selesai dan segera memainkan *smartphon*enya kembali. Berdasarkan analisis hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama PL, orang tua, dan saudaranya dapat disimpulkan bahwa PL sudah kecanduan *smartphone*. PL nampak gelisah, kesepian, dan kebingungan ketika tidak memegang *smartphone*, PL juga menjadi malas mengerjakan soal yang diberikan oleh guru karena ingin cepat-cepat memainkan *smartphone*-nya kembali. Hal tersebut berdampak negatif terhadap motivasi belajar PL karena kadang susah jika diminta untuk belajar. Apa yang terjadi PL sejalan dengan hasil penelitian Asif dan Farid (2017) yang menyatakan bahwa semakin sering anak dengan usia 11-12 tahun bermain *gadget* maka akan semakin memberikan dampak negatif terhadap perkembangan emosi, sosial, dan perkembangannya sebagai siswa sekolah.

4. Subyek KAM

Dampak *nomophobia* yang dialami oleh KAM adalah ketika sudah membawa *smartphone* maka tidak bisa diganggu. Ia begitu fokus terhadap *smartphone*-nya. KAM menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* dan juga membuka aplikasi lainnya. KAM lebih sering dan menghabiskan waktunya untuk bermain *mobile legend*. Sehingga ketika diajak berkomunikasi maka ia tidak nyambung karena terlalu asyik dengan *smartphone* yang ia mainkan. Ia juga merasa gelisah dan kesepian ketika tidak bermain *smartphone*. KAM ketika menghadapi tugas yang diberikan itu selalu nampak malas dalam mengerjakannya. KAM juga sering nampak kesal ketika mendapatkan tugas yang terus-menerus dari gurunya. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar KAM rendah karena tidak nampak adanya ketertarikan dalam mengerjakan tugas sekolah yang diberikan. Hal ini pastinya dipengaruhi oleh *smartphone* yang biasa dimainkan oleh KAM secara terus-menerus. Berdasarkan analisis hasil observasi dan wawancara bersama KAM, orang tua, dan saudaranya dapat disimpulkan bahwa KAM merupakan siswa yang memiliki kecenderungan kecanduan bermain *smartphone* dan *game online*. Hal tersebut memberikan dampak negatif terhadap motivasi belajar KAM. Hal yang terjadi dengan KAM sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Nisrinafatim (2020) yang menyatakan bahwa seorang anak yang sudah kecanduan *game online* akan mempengaruhi motivasi dalam belajarnya dan jika motivasi belajarnya terganggu maka akan mempengaruhi pula prestasi belajarnya, maka seorang anak yang sudah kecanduan *game online* membutuhkan penanganan khusus. Hal ini nampak dari kasus yang dialami oleh KAM bahwa dalam mengerjakan tugas ia selalu ingin cepat-cepat menyelesaikannya supaya bisa cepat kembali bermain *smartphone*.

5. Subyek MNA

Dampak *nomophobia* yang dialami oleh MNA adalah merasa gelisah, kesepian, dan bingung ketika tidak bermain *smartphone*. MNA jika mendapatkan tugas dari sekolah yang mengerjakan ibunya karena MNA tidak bisa dan malas untuk berusaha. MNA sudah kecanduan bermain *smartphone* karena jika diajak bicara, MNA sering menghiraukan dan tetap fokus pada *smartphone* nya serta ketika *smartphone* diambil, MNA akan marah. Sedangkan motivasi belajarnya menurun tiap hari yang ia pegang dan mainkan adalah *smartphone*. MNA merupakan siswa yang telah kecanduan bermain *smartphone*, setiap hari ia selalu bermain *smartphone*. Dahulu ketika belum mengenal *smartphone*, ia masih mau belajar namun sekarang sangat susah ketika diminta untuk belajar dan mengerjakan tugas, bahkan saudaranya menjelaskan bahwa yang mengerjakan tugas MNA adalah ibunya. Hal ini nampak bahwa *smartphone* memberikan dampak yang negatif terhadap motivasi belajar MNA. Hal yang dialami MNA sejalan dengan hasil penelitian Mendoza, Pody, Lee, Kim & McDonough (2018) bahwa penggunaan ponsel atau *smartphone* yang berlebihan mempengaruhi perhatian terhadap pembelajaran di kelas. Mengingat bahwa perhatian menurun sehingga

terdapat kecenderungan dalam penurunan motivasi siswa dalam belajar. Sejalan juga dengan pendapat bahwa penderita dengan gangguan kecemasan mengeluh gugup, cemas, berkeringat dan gemetar terhadap sesuatu yang berkaitan dengan kebutuhan untuk memiliki perangkat tertentu dalam genggamannya seperti smartphone (Yildis: 2018).

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa ARW, QAN, PL, KAM dan MNA sama-sama terkena dampak dari kecanduan ponsel atau *nomophobia*. Hal tersebut berdampak pada motivasi belajar siswa yang semakin buruk. Menurut (Bragazzi & Puente, 2014) dalam Savitri, Diana Hidayati (2019) dampak *nomophobia* yaitu mengalami kegelisahan, kesepian, kecemasan, panik, kesedihan, berkeringat dan gemetar ketika dipisahkan atau tidak berada di dekat *smartphone*. *Nomophobia* memberikan lebih banyak dampak negatif terhadap anak, yaitu menjadikan ketidaknyamanan dalam menggunakan *smartphone*, pola tidur berubah, berkurangnya kontak secara langsung dengan lingkungan sekitar, hukum dan terhambatnya suatu pekerjaan, mengalami kegelisahan, kesepian, kecemasan, panik, kesedihan, berkeringat dan gemetar ketika dipisahkan atau tidak berada di dekat *smartphone*. Selain itu, bagi kesehatan juga terganggu seperti sakit kepala, iritasi mata, kanker dan lain sebagainya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah ARW, QAN, PL, KAM, dan MNA tidak bisa terlepas dari *smartphone* nya, hal ini menjadikan ia malas belajar. Malas dalam mengerjakan tugas, merasa selalu ingin cepat-cepat menyelesaikan tugas supaya cepat bermain *smartphone* kembali, dalam mengerjakan tugas asal selesai tidak pernah dipikirkan dengan sungguh-sungguh, serta mereka mengaku sering kesal karena setiap hari mendapatkan tugas sehingga mengurangi waktunya untuk bermain *smartphone*. Hal ini berdampak pada motivasi belajar siswa yang rendah setelah mengenal *smartphone*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih peneliti ucapkan kepada seluruh pihak yang membantu dalam penulisan artikel ini, yaitu dosen pembimbing, siswa, orang tua siswa serta saudara siswa di Desa Dukuh Waringin RT 01 RW 02 Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus yang membantu terselenggaranya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S., Nugraha, D. H. (2013). *Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi*. Malang: Universitas Brawijaya
- Asif & Farid. (2017). Hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 Tahun. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6 (2): 148-157.
- Bakar, R. (2014). The effect of learning motivation on student's productive competencies in vocational high school, West Sumatra. *International Journal of Asian Social Science*, 4(6), 722-732.
- Cleopatra, M. (2015). Pengaruh gaya hidup dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Vol 5. No 2*.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Jurnal*. 5 (2): 93-196.
- Fadzil, N. (2016). The level of tolerance sanctioning children using gadgets by parents lead to *nomophobia*; early age *gadgets* exposure. *International Journal of Arts and Science*. 9 (2): 615-622.
- Hilwa, D. (2018). *Hubungan antara perilaku implusif dengan kecenderungan nomophobia pada remaja*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
- Idzhar, A. (2016). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Office*. 2 (2): 34-41.
- Ismanto. (2017). Pemanfaatan *smartphone* android sebagai media pembelajaran bagi guru SMA Negeri 2 kota Pekanbaru. *Jurnal Untukmu Negeri Vol. 1 No 1*
- Irnaty. (2019). *Smartphone* addiction pada mahasiswa pendidikan sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*. 2 (1): 41-46.
- Jocom, N. (2013). Peran *smartphone* dalam menunjang kinerja karyawan bank Prisma Dana. *Journal Acta Diurna*. 1 (1): 1-24.
- Kenny, M. dan Pon, B. (2011). Structuring the *smartphone* industry: is the mobile internet os platform the key?. *Journal of Industry, Competition and Trade*. Volume 11, pp 239-261
- King, Anna L. S., Valenca1, Alexandre M., Silval, Adriana C., Sancassiani, F., Machado, S., & Nardi, Antonio E. (2014). *Nomophobia*: Impact of Cell Phone Use Interfering with Symptoms and

- Emotions of Individuals with Panic Disorder Compared with a Control Group. *Clinical Practice & Epidemiology in Mental Health*, 10, 28-35
- Mandias, G. (2017). Analisis pengaruh pemanfaatan smartphone terhadap prestasi akademik mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat. *Cogito Smart Journal*. 3 (1): 83-90.
- Mariskhana, K. (2018). Dampak media sosial dan gadget terhadap motivasi belajar. *Jurnal Perspektif*. 16 (1): 62-67.
- Masya, H. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3 (1): 103-118.
- Mayasari, L. (2012). Tidak Bisa Jauh dari Ponsel? Anda Mungkin Menderita *Nomophobia*. Diunduh pada 20 September 2020 dari Detik Health: <http://health.detik.com/read/2012/09/21/175751/2030251/763/tidakbisajauh-dari-ponsel-anda-mungkinmenderita-nomophobia>
- Mendoza, Jessica., Pody, Benjamin., Lee, Seungyeon., Kim, Minsung., MmcDonough. (2018). The Effect of Cellphones on Attantion anad Learning: The Influences of time, distraction and nomophobia. *Computers in Human Behavior*: 52-60.
- Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran Efikasi Diri dan Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 110-117.
- Muyana, S., & Widyastuti, D. A. (2017). Nomophobia (No-Mobile Phone Phobia) Penyakit Remaja Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Peran Bimbingan Dan Konseling Dalam Penguatan Pendidikan Karakter*, 280-287.
- Nisrinafatn. (2020). Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 2 (4): 115-122.
- Novitasari & Khotimah. (2016). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5 (3): 182-186.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru Dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. Brebes: *Jurnal Kependidikan*. Vol. 5, No. 2
- Palupi, R. (2014). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Persepsi Siswa Terhadap Kinerja Guru Dalam Mengelola Kegiatan Belajar Dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII Di SMPN N 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2).
- Pitaloka. (2013). Perilaku konsumsi game online pada pelajar: Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013. *SOSIALITAS: Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, 3 (1): 1-12.
- Pratiwi I A, et al. (2020). Identification of Nomophobia in Primary School Age Children and its Consequences for Friendly Character Behavior. *ICONECT*, 2 (22): 1-11.
- Rabathy, Q. (2018). Nomophobia sebagai Gaya Hidup Mahasiswa Generasi Z. *Jurnal Linimasa*. 1 (1): 33-44.
- Ramadhani, IR, Faturrohman, I & Fardani,MA. (2020). Efek Penggunaan *Smartphone* Berkelanjutan pada Masa Pandemi *Covid-19* terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Amal Pendidikan*, 1 (2): 96-105.
- Savitri, Diana. Hidayati. (2018). *Smartphone Addiction and Loneliness in Adolescent*. Malang: *Education and Humainities*. Vol 304
- Sobon, K., Jelvi, M., & Stief, W. (2019). Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Mapanget Kota Manado. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*. 3 (2): 87-106.
- Timbowo, D. (2016). Manfaat Penggunaan *Smartphone* sebagai Media Komunikasi. *e-Journal Acta Diurna*. 5 (2): 1-13.
- Winarni, M., Anjarah, S., & Romas, M. Z. (2016). Motivasi Belajar Ditinjau Dari Dukungan Sosial Orangtua Pada Siswa SMA. *Jurnal Psikologi*, 2(1).
- Yildiz, D. (2018). What Would You do Without Your Smartphone? Adolescents Social Media Usage, Locus of Control, and Lioneliness as a Predictor of Nomophobia. *The Turkish Journal on Addictions*. 5 (3): 1-16.