



ANALISIS PENGARUH PEMANFAATAN SMARTPHONE TERHADAP AKADEMIK MAHASISWA FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS PAMULANG

Arsyad Alqodri¹, Mahathir Dirajisaka², Muhammad Sulthan³

Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang

Email: alqodriarsyad07@gmail.com¹, saka07.saka2004@gmail.com², msulthan070@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan smartphone terhadap prestasi akademik mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pamulang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei, melibatkan 150 mahasiswa yang dipilih melalui teknik stratified random sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner daring dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji korelasi Pearson, serta analisis regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa menggunakan smartphone selama lebih dari 4 jam per hari, dengan 60% penggunaan diarahkan untuk tujuan akademik seperti mengakses materi kuliah dan tugas. Terdapat hubungan positif yang signifikan antara pemanfaatan smartphone untuk tujuan akademik dengan prestasi akademik mahasiswa ($r = 0.652, p < 0.05$). Sebaliknya, penggunaan smartphone untuk hiburan, seperti media sosial dan game, memiliki korelasi negatif dengan prestasi akademik ($r = -0.481, p < 0.05$). Analisis regresi menunjukkan bahwa setiap peningkatan pemanfaatan smartphone untuk akademik berkontribusi pada peningkatan rata-rata IPK sebesar 0.4. Penelitian ini menekankan pentingnya pengelolaan penggunaan smartphone secara bijak untuk memaksimalkan manfaatnya bagi kegiatan akademik. Diperlukan upaya kolaboratif antara mahasiswa, dosen, dan institusi untuk mengurangi distraksi digital dan meningkatkan literasi digital mahasiswa. Penelitian ini diharapkan menjadi dasar bagi studi lanjutan terkait pengaruh teknologi digital terhadap pembelajaran dan prestasi akademik.

Kata Kunci: Smartphone, Prestasi Akademik, Distraksi Digital, Literasi Digital, Mahasiswa

Abstract

This research aims to analyze the influence of smartphone use on the academic achievement of students at the Faculty of Computer Science, Pamulang University. The research used a quantitative approach with survey methods, involving 150 students selected through stratified random sampling techniques. Data was collected using an online questionnaire and analyzed using descriptive statistics, Pearson correlation test, and simple linear regression analysis. The research results show that the majority of

Article History

Received: Desember 2024
Reviewed: Desember 2024
Published: Desember 2024

Plagiarism Checker No 234
Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Kohesi.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Kohesi



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



students use smartphones for more than 4 hours per day, with 60% of use directed for academic purposes such as accessing lecture materials and assignments. There is a significant positive relationship between the use of smartphones for academic purposes and student academic achievement ($r = 0.652, p < 0.05$). In contrast, smartphone use for entertainment, such as social media and games, has a negative correlation with academic achievement ($r = -0.481, p < 0.05$). Regression analysis shows that every increase in smartphone use for academics contributes to an increase in the average GPA of 0.4. This research emphasizes the importance of managing smartphone use wisely to maximize its benefits for academic activities. Collaborative efforts are needed between students, lecturers and institutions to reduce digital distraction and increase student digital literacy. It is hoped that this research will become the basis for further studies regarding the influence of digital technology on learning and academic achievement.

Keywords: *Smartphone, Academic Achievement, Digital Distraction, Digital Literacy, Students*

PENDAHULUAN

Smartphone telah menjadi perangkat teknologi yang mendominasi kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Keberadaan smartphone di kalangan mahasiswa semakin meningkat seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2021, sekitar 78% pengguna internet di Indonesia berusia 19-34 tahun, kelompok usia yang sebagian besar adalah mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa smartphone memiliki peran yang signifikan dalam kehidupan mahasiswa, termasuk dalam proses belajar mengajar (APJII, 2021).

Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pamulang, seperti halnya mahasiswa dari institusi lain, memanfaatkan smartphone untuk berbagai kebutuhan akademik. Fungsi utama smartphone di bidang akademik mencakup akses materi perkuliahan, komunikasi dengan dosen dan teman sekelas, pencarian informasi di internet, serta penggunaan aplikasi pendukung pembelajaran seperti Google Classroom, Zoom, dan Microsoft Teams (Putra et al., 2021). Pemanfaatan smartphone ini semakin relevan terutama setelah pandemi COVID-19, di mana pembelajaran daring menjadi metode utama di berbagai perguruan tinggi (Hapsari et al., 2020).

Namun, di balik manfaatnya, penggunaan smartphone juga menghadirkan tantangan. Mahasiswa sering kali terjebak dalam penggunaan yang tidak produktif, seperti bermain game, mengakses media sosial, atau menonton video yang tidak terkait dengan kegiatan akademik. Studi oleh Sari dan Nugroho (2022) menunjukkan bahwa penggunaan smartphone yang berlebihan dapat menyebabkan penurunan konsentrasi belajar, keterlambatan dalam menyelesaikan tugas, dan bahkan gangguan tidur. Fenomena ini menjadi perhatian khusus bagi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pamulang, mengingat mahasiswa di fakultas ini dituntut untuk menguasai teknologi informasi dengan baik sekaligus menjaga prestasi akademik yang optimal.



Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan smartphone terhadap akademik mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pamulang. Penelitian ini berfokus pada dua dimensi utama, yaitu dimensi positif, seperti peningkatan aksesibilitas informasi dan efisiensi pembelajaran, serta dimensi negatif, seperti distraksi dan penurunan kualitas belajar. Dengan analisis yang komprehensif, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi yang berguna bagi mahasiswa, dosen, dan institusi dalam memanfaatkan smartphone secara optimal demi mendukung keberhasilan akademik.

LANDASAN TEORI

Teknologi

Perkembangan teknologi telah membawa dampak besar dalam dunia pendidikan, terutama dengan kehadiran perangkat cerdas seperti smartphone. Menurut teori Difusi Inovasi oleh Rogers (2003), adopsi teknologi dalam pendidikan merupakan proses di mana individu atau kelompok mulai menerima dan memanfaatkan teknologi baru untuk mendukung proses pembelajaran. Smartphone sebagai bagian dari teknologi modern memungkinkan akses cepat ke informasi, komunikasi, serta aplikasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan efektivitas belajar mahasiswa (Putra et al., 2021).

Pemanfaatan Smartphone dalam Pembelajaran

Pemanfaatan smartphone dalam pembelajaran berakar pada konsep Mobile Learning (M-Learning), yang didefinisikan sebagai penggunaan perangkat portabel untuk mengakses materi belajar kapan saja dan di mana saja (Sharples et al., 2005). Smartphone mendukung berbagai aktivitas pembelajaran, seperti membaca e-book, berdiskusi melalui aplikasi perpesanan, dan menghadiri kelas daring. Namun, keberhasilan M-Learning sangat bergantung pada cara penggunaannya. Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan smartphone secara produktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil akademik mahasiswa (Wahyudi & Kusumawati, 2020).

Penggunaan smartphone memiliki dampak positif dan negatif terhadap mahasiswa. Dampak positif meliputi kemudahan dalam mengakses informasi akademik, pengelolaan tugas, serta pengembangan keterampilan digital. Di sisi lain, dampak negatifnya mencakup potensi distraksi, penggunaan yang berlebihan untuk hiburan, dan gangguan dalam proses belajar (Sari & Nugroho, 2022). Berdasarkan teori self-regulation oleh Zimmerman (2002), mahasiswa yang mampu mengatur penggunaan smartphone dengan baik cenderung memiliki performa akademik yang lebih tinggi dibandingkan mereka yang kurang terkontrol.

Distraksi digital adalah salah satu tantangan utama dalam penggunaan smartphone di kalangan mahasiswa. Menurut Rosen et al. (2013), distraksi digital terjadi ketika mahasiswa lebih fokus pada aktivitas non-akademik seperti media sosial, permainan, atau streaming video, yang mengalihkan perhatian dari tugas belajar utama. Distraksi ini sering kali berdampak pada penurunan kualitas pembelajaran dan hasil akademik. Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan manajemen waktu dan fokus selama menggunakan smartphone.

Prestasi Akademik

Prestasi akademik mahasiswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk strategi belajar, motivasi, serta penggunaan teknologi (Santoso et al., 2021). Menurut teori Bloom's Taxonomy,



proses pembelajaran yang melibatkan teknologi seperti smartphone dapat mendukung penguasaan kognitif tingkat tinggi, seperti analisis, sintesis, dan evaluasi. Namun, jika penggunaannya tidak terarah, smartphone dapat menjadi hambatan dalam pencapaian tujuan akademik (Hapsari et al., 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Pendekatan ini dipilih untuk mengukur secara objektif hubungan antara pemanfaatan smartphone dan prestasi akademik mahasiswa. Pendekatan kuantitatif memungkinkan pengumpulan data numerik yang dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis penelitian (Sugiyono, 2020). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pamulang pada tahun akademik 2023/2024. Sampel penelitian diambil menggunakan metode stratified random sampling untuk memastikan keterwakilan dari berbagai tingkatan angkatan. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus Slovin (dengan margin of error 5%), jumlah sampel ditetapkan sebanyak 150 mahasiswa. Data dikumpulkan melalui kuesioner online yang dirancang menggunakan platform Google Forms. Instrumen kuesioner diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Uji validitas dilakukan menggunakan analisis Pearson Product Moment, sedangkan uji reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha dengan nilai minimal 0,7 untuk memastikan konsistensi data (Ghozali, 2021). Penelitian dilakukan di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pamulang selama periode Oktober hingga Desember 2023. Data dikumpulkan secara daring untuk memudahkan akses dan meningkatkan partisipasi responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Data Demografis Responden

Karakteristik	Jumlah Responden	Persentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-laki	90	60%
Perempuan	60	40%
Usia		
18-19 tahun	30	20%
20-22 tahun	105	70%
> 22 tahun	15	10%
Semester		
Semester 1-2	30	20%
Semester 3-4	45	30%
Semester 5-6	45	30%
Semester 7-8	30	20%

Dari total 150 responden yang berpartisipasi, diperoleh hasil 60% responden adalah laki-laki, dan 40% adalah perempuan. Sebagian besar responden berusia 20-22 tahun (70%), diikuti oleh usia 18-19 tahun (20%) dan lebih dari 22 tahun (10%). Responden tersebar dari semester 1 hingga 8, dengan mayoritas berasal dari semester 4 dan 6 (60%).



Tabel 2. Pemanfaatan Smartphone

Aspek	Jumlah Responden	Persentase (%)
Intensitas Penggunaan		
< 4 jam/hari	38	25%
4-6 jam/hari	60	40%
> 6 jam/hari	52	35%
Tujuan Penggunaan		
Akademik	90	60%
Non-akademik	60	40%
Aplikasi yang Digunakan		
Google Classroom	120	80%
Zoom	98	65%
YouTube untuk pembelajaran	90	60%
Instagram	105	70%
TikTok	83	55%

Dari tabel diatas dihasilkan sebanyak 40% mahasiswa menggunakan smartphone selama 4-6 jam per hari, 35% menggunakan lebih dari 6 jam per hari, dan 25% menggunakan kurang dari 4 jam per hari. Terdapat 60% penggunaan smartphone diarahkan untuk tujuan akademik (akses materi, tugas, kelas daring), sementara 40% digunakan untuk hiburan (media sosial, game, streaming video). Serta aplikasi akademik yang paling sering digunakan adalah Google Classroom (80%), Zoom (65%), dan YouTube untuk pembelajaran (60%). Di sisi lain, aplikasi non-akademik yang dominan adalah Instagram (70%) dan TikTok (55%).

Tabel 3. Prestasi Akademik

Indikator	Jumlah Responden	Persentase (%)
Indeks Prestasi Kumulatif (IPK)		
< 3.00	30	20%
3.00 - 3.50	75	50%
3.51 - 4.00	45	30%
Produktivitas Belajar		
Meningkat	83	55%
Tidak ada perubahan	38	25%
Menurun	29	20%

Berdasarkan tabel diatas dihasilkan sebagian besar responden memiliki IPK di kisaran 3.00–3.50 (50%), diikuti oleh 3.51–4.00 (30%) dan di bawah 3.00 (20%). Sebanyak 55% mahasiswa merasa penggunaan smartphone meningkatkan produktivitas mereka, 25% merasa tidak ada perubahan, dan 20% merasa smartphone mengganggu produktivitas belajar.



Tabel 4. Hasil Uji Statistik

Uji Statistik	Hasil	Keterangan
Uji Korelasi		
Pemanfaatan Akademik	$r = 0.652, p < 0.05$	Hubungan positif signifikan
Pemanfaatan Non-Akademik	$r = -0.481, p < 0.05$	Hubungan negatif signifikan
Analisis Regresi		
Persamaan Regresi	$Y = 2.5 + 0.4 X$	Y: IPK, X: Penggunaan akademik
Uji F (Signifikansi Model)	$F = 32.87, p < 0.05$	Model signifikan
Uji T (Variabel X)	$t = 5.74, p < 0.05$	Signifikan

Hasil uji menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara pemanfaatan smartphone untuk tujuan akademik dengan prestasi akademik ($r = 0.652, p < 0.05$). Namun, penggunaan smartphone untuk hiburan menunjukkan korelasi negatif dengan prestasi akademik ($r = -0.481, p < 0.05$).

Persamaan Regresi:

$$Y = 2.5 + 0.4 X$$

Keterangan:

Y: Prestasi akademik (IPK)

X: Intensitas pemanfaatan smartphone untuk tujuan akademik

Setiap peningkatan satu unit pemanfaatan smartphone untuk tujuan akademik (dalam skala 1-5) dapat meningkatkan IPK rata-rata sebesar 0.4, dengan nilai konstanta sebesar 2.5. Hasil uji F menunjukkan nilai $F = 32.87$, dengan $p < 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa model regresi secara signifikan mampu menjelaskan pengaruh pemanfaatan smartphone terhadap prestasi akademik. Hasil uji T menunjukkan pemanfaatan smartphone untuk tujuan akademik memiliki nilai $t = 5.74, p < 0.05$, menunjukkan pengaruh signifikan terhadap prestasi akademik. Penggunaan smartphone untuk hiburan memiliki nilai $t = -3.42, p < 0.05$, menunjukkan pengaruh negatif yang signifikan terhadap prestasi akademik.

Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat beberapa temuan menarik yang mendukung teori sebelumnya, sekaligus memberikan wawasan baru terkait perilaku mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi. Mayoritas mahasiswa (60%) menggunakan smartphone untuk keperluan akademik, seperti mengakses materi perkuliahan, berkomunikasi dengan dosen dan teman, serta mengikuti kelas daring. Aplikasi seperti Google Classroom (80%) dan Zoom (65%) menjadi yang paling sering digunakan, menunjukkan peran penting smartphone dalam mendukung pembelajaran selama pandemi dan era digital. Hasil uji korelasi menunjukkan bahwa pemanfaatan smartphone untuk tujuan akademik memiliki hubungan positif yang signifikan dengan prestasi akademik ($r = 0.652, p < 0.05$). Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya oleh Wahyudi dan Kusumawati (2020), yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital secara produktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil akademik. Selain itu, analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit penggunaan akademik smartphone dapat meningkatkan rata-rata IPK mahasiswa sebesar 0.4. Hal ini menunjukkan bahwa smartphone bukan hanya alat hiburan, tetapi juga instrumen belajar yang efektif jika digunakan secara bijaksana.



Namun, penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan smartphone untuk tujuan non-akademik, seperti media sosial dan game, memberikan pengaruh negatif terhadap prestasi akademik. Sebanyak 40% mahasiswa melaporkan menggunakan smartphone untuk hiburan, dengan aplikasi populer seperti Instagram (70%) dan TikTok (55%). Korelasi negatif yang signifikan ($r = -0.481$, $p < 0.05$) antara penggunaan non-akademik dan prestasi akademik menunjukkan bahwa semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk aktivitas non-akademik, semakin rendah performa akademik mahasiswa. Distraksi digital ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Rosen et al. (2013), di mana aktivitas non-akademik dapat mengalihkan perhatian mahasiswa dari tugas utama mereka. Distraksi ini juga dapat menyebabkan procrastination (menunda-nunda pekerjaan) yang berkontribusi pada penurunan produktivitas belajar. Dalam konteks ini, penting bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan manajemen waktu dan fokus untuk memaksimalkan manfaat dari teknologi yang mereka gunakan.

Sebagian besar mahasiswa (75%) menggunakan smartphone selama lebih dari 4 jam per hari, dengan 35% menggunakan lebih dari 6 jam per hari. Temuan ini mencerminkan ketergantungan mahasiswa pada perangkat digital untuk berbagai aktivitas, baik akademik maupun non-akademik. Intensitas penggunaan yang tinggi berpotensi memberikan manfaat atau dampak buruk, tergantung pada tujuan penggunaannya. Mahasiswa yang mampu memanfaatkan waktu penggunaan smartphone untuk tujuan akademik cenderung memiliki IPK yang lebih tinggi. Hal ini mendukung teori self-regulation (Zimmerman, 2002), yang menyatakan bahwa individu yang mampu mengatur perilaku mereka, termasuk dalam penggunaan teknologi, akan lebih sukses dalam mencapai tujuan mereka. Sebaliknya, mahasiswa yang menghabiskan lebih banyak waktu untuk hiburan cenderung mengalami penurunan produktivitas dan prestasi akademik.

Sebanyak 55% mahasiswa merasa penggunaan smartphone meningkatkan produktivitas belajar mereka. Hal ini disebabkan oleh kemudahan akses ke informasi dan sumber daya pendidikan, serta kemampuan untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Smartphone memungkinkan mahasiswa untuk mengikuti perkembangan teknologi dan memanfaatkan aplikasi pembelajaran yang adaptif. Namun, 20% responden merasa bahwa penggunaan smartphone justru mengganggu produktivitas mereka, menunjukkan adanya perbedaan individu dalam memanfaatkan teknologi. Perbedaan ini dapat dijelaskan oleh faktor seperti manajemen waktu, tujuan penggunaan, dan kebiasaan digital mahasiswa. Mahasiswa yang kurang terampil dalam mengelola waktu cenderung lebih terdistraksi oleh hiburan, sehingga produktivitas mereka menurun. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Hapsari et al. (2020), yang menyatakan bahwa penggunaan smartphone yang berlebihan untuk tujuan non-akademik dapat berdampak negatif pada kesehatan mental dan prestasi belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data penelitian yang melibatkan 150 mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pamulang, diperoleh beberapa kesimpulan berikut:

1. Mayoritas mahasiswa (60%) menggunakan smartphone untuk keperluan akademik, seperti mengakses materi kuliah melalui Google Classroom (80%) dan mengikuti kelas daring melalui Zoom (65%). Data menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara pemanfaatan smartphone untuk tujuan akademik dan prestasi akademik ($r = 0.652$, $p < 0.05$). Setiap peningkatan pemanfaatan smartphone untuk keperluan akademik



memberikan kontribusi pada peningkatan rata-rata IPK sebesar 0.4, sebagaimana ditunjukkan dalam analisis regresi.

2. Sebanyak 40% mahasiswa menggunakan smartphone untuk hiburan, seperti media sosial (Instagram 70% dan TikTok 55%). Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan smartphone untuk tujuan non-akademik memiliki hubungan negatif dengan prestasi akademik ($r = -0.481$, $p < 0.05$). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan smartphone untuk hiburan dapat menurunkan produktivitas belajar mahasiswa.
3. Sebanyak 55% mahasiswa merasa penggunaan smartphone meningkatkan produktivitas belajar mereka, terutama melalui kemudahan akses ke informasi dan fleksibilitas dalam belajar. Namun, 20% mahasiswa melaporkan bahwa penggunaan smartphone justru mengganggu produktivitas mereka, menunjukkan adanya distraksi digital yang dapat memengaruhi hasil akademik secara negatif.
4. Sebagian besar responden memiliki IPK di rentang 3.00–3.50 (50%), sementara 30% memiliki IPK di atas 3.50. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan smartphone secara bijak, terutama untuk keperluan akademik, dapat berkontribusi pada pencapaian prestasi akademik yang lebih baik.
5. Sebanyak 75% mahasiswa menggunakan smartphone lebih dari 4 jam per hari. Penggunaan yang lebih lama berpotensi memberikan manfaat atau kerugian, tergantung pada tujuan penggunaannya. Mahasiswa yang memanfaatkan smartphone untuk akademik cenderung mendapatkan manfaat positif, sedangkan penggunaan yang berlebihan untuk hiburan dapat menurunkan prestasi akademik.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan smartphone memiliki pengaruh signifikan terhadap prestasi akademik mahasiswa. Smartphone dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung kegiatan belajar jika digunakan untuk keperluan akademik. Namun, penggunaan smartphone untuk hiburan perlu dikontrol agar tidak mengganggu produktivitas belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2021). Laporan Survei Internet APJII 2021.
- Eriana, E. S., & Zein, A. (2021). Penerapan Metode Personal Extreme Programming dalam Perancangan Aplikasi Pemilihan Ketua HMSI dengan Weighted Product. *Jurnal Ilmu Komputer*, 4(2), 26–32.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26*. Semarang: Universitas Diponegoro Press.
- Hapsari, R., Anwar, S., & Kusuma, R. (2020). Efek Penggunaan Smartphone Berlebihan pada Kesehatan Mental Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan Indonesia*, 12(1), 45-53.
- Kusumawati, I., & Wahyudi, S. (2021). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Digital Indonesia*, 7(2), 89-102.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Putra, A. P., & Fadilah, S. (2020). Analisis Distraksi Digital Pada Mahasiswa Dalam Penggunaan Smartphone. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 12(4), 212-219.
- Putra, H. R., Rahayu, A., & Santoso, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Smartphone dalam Mendukung Pembelajaran Daring di Masa Pandemi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 85-94.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations*. 5th Edition. New York: Free Press.



- Rosen, L. D., Carrier, L. M., & Cheever, N. A. (2013). Facebook and Texting Made Me Do It: Media-Induced Task-Switching While Studying. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 948-958.
- Santoso, D. A., & Lestari, A. (2022). Pengaruh Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Pendidikan*, 4(1), 77-85.
- Sari, P., & Nugroho, T. (2022). Dampak Negatif Penggunaan Smartphone terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 18(3), 123-135.
- Sharples, M., Taylor, J., & Vavoula, G. (2005). Towards a Theory of Mobile Learning. *Journal of Learning Sciences*, 11(1), 39-59.
- Susanti, F., & Handayani, T. (2021). Manajemen Waktu dalam Penggunaan Smartphone dan Dampaknya Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 18(2), 123-135.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyudi, S., & Kusumawati, R. (2020). Pemanfaatan Teknologi dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 45-53.
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a Self-Regulated Learner: An Overview. *Theory into Practice*, 41(2), 64-70.