

Analisis Tingkat Penggunaan Handphone pada Siswa Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Malang-Turen

Amalia Khoirunnisa¹, Ni'matul Jannah²,
Tania Khairun Nisa³, Riskiyana Prihatiningsih⁴
Universitas Negeri Malang^{1,2,3,4}
amalia.khoirunnisa.2001116@students.um.ac.id

ABSTRACT

The high level of mobile phone use among some students from one of the schools in Malang Regency can be seen from the reduced focus on student learning, being unable to get away from mobile phones, paying less attention to teachers, and being difficult to talk to. The purpose of this study was to determine the level of mobile phone use among some students from one of the schools in Malang Regency. The method in this study is descriptive quantitative, namely a survey using a questionnaire instrument. The subjects in this study were some students from one of the schools in Malang Regency. Data analysis in this study used descriptive statistical techniques. The results of this study revealed that the level of mobile phone use by some students from one of the schools in Malang Regency was at a percentage of 86% which means it was at moderate level. Some students from one of the schools in Malang Regency use cellphones as entertainment when they have problems, as a 'friend' when they feel lonely, and as a medium to temporarily forget problems.

Keywords: Students of Islamic High School, Mobile Usage Level

ABSTRAK

Tingkat penggunaan handphone yang tinggi pada beberapa siswa salah satu sekolah di Kabupaten Malang dapat dilihat dari fokus belajar siswa yang berkurang, tidak bisa lepas dari handphone, kurang memperhatikan guru, serta sulit diajak bicara. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat penggunaan handphone pada beberapa siswa salah satu sekolah di Kabupaten Malang. Metode pada penelitian ini yakni deskriptif kuantitatif melalui survei dengan menggunakan instrumen angket. Subjek pada penelitian ini yaitu beberapa siswa salah satu sekolah di Kabupaten Malang. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah diketahui bahwa tingkat penggunaan handphone beberapa siswa salah satu sekolah di Kabupaten Malang berada di persentase 86% yang berarti berada di tingkat sedang. Beberapa siswa salah satu sekolah di Kabupaten Malang menggunakan handphone sebagai hiburan ketika memiliki masalah, sebagai 'teman' saat merasa kesepian, dan sebagai media melupakan masalah sementara waktu.

Kata Kunci: Siswa MAN, Tingkat Penggunaan Handphone

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan informasi telah mengalami perkembangan yang pesat di era saat ini. Gadget merupakan salah satu bentuk kemajuan perangkat teknologi yang mudah, praktis, dan memiliki banyak fungsi yaitu sebagai sarana komunikasi, sumber informasi, jejaring sosial, alat untuk mengakses internet, media hiburan, bermain game, belanja, penyimpanan data, sarana bisnis dan lain-lain (Khalvani, 2019). Gadget merupakan perangkat teknologi modern yang memanfaatkan teknologi canggih dengan berbagai fitur yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan manusia (Hermiati,

2019). Sedangkan (Marinding, 2020) mengungkapkan bahwa gadget merupakan perangkat elektronik yang memadukan fungsi praktis dengan desain yang menarik serta dirancang untuk membantu umat manusia di berbagai aspek kehidupan seperti komunikasi, hiburan, serta melangsungkan produktivitas. Berbagai fungsi dari gadget ini mengakibatkan gadget menjadi salah satu perangkat teknologi yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Perusahaan riset Data Reportal (GSMA Intelligence) mengungkapkan bahwa jumlah penggunaan Gadget Indonesia mencapai 370,1 juta penduduk pada bulan Januari 2022. Jumlah penduduk Indonesia yang menggunakan gadget ini meningkat 13 juta atau 3,6 persen dari periode yang sama di tahun sebelumnya. Berdasarkan data Newzoo dalam dataindonesia.id pada tahun 2022, Indonesia berada pada posisi ke empat penggunaan gadget terbanyak di dunia setelah China, India, dan Amerika.

Gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga banyak ditemukan di kalangan pelajar. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ratnayani, 2022) mengungkapkan bahwa penggunaan gadget pada siswa SMA di jam belajar saat akhir minggu yakni dengan durasi 2-4 jam/hari yaitu sebanyak 50,6%. Sedangkan penggunaan gadget pada siswa di luar jam belajar saat akhir minggu yakni dengan durasi 2-4 jam/hari yakni sebanyak 42,5%. Penggunaan gadget pada waktu weekend meningkat menjadi lebih dari 4 jam/hari dengan jumlah responden 54%. Selain itu, Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa tingkat penetrasi internet dengan gadget di kelompok usia 13-18 tahun mencapai 99,16% pada tahun 2021 hingga tahun 2022. Hal ini menunjukkan bahwa peran gadget semakin mendominasi kehidupan sehari-hari. Penggunaan gadget di kalangan pelajar menimbulkan perhatian yang cukup besar, karena dapat mempengaruhi aspek pendidikan, kesehatan, dan perilaku sosial mereka.

Terdapat salah satu sekolah menengah di kabupaten Malang yang tidak lepas dari penggunaan salah satu jenis gadget yakni handphone. Sekolah ini merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan dengan fokus pada pengembangan akademik dan religiusitas siswa. Sekolah ini juga merupakan sekolah yang telah memanfaatkan teknologi gadget sebagai alat untuk membantu penyelenggaraan pendidikan bagi siswa. Namun, tingkat penggunaan handphone di kalangan siswa MAN Kabupaten Malang masih belum banyak diketahui dan dipelajari secara komprehensif.

Berdasarkan hasil observasi penulis terhadap siswa MAN Kabupaten Malang dapat diketahui bahwa penggunaan HP hanya dilakukan saat diperlukan sebagai sarana belajar melalui pendampingan guru, staf, atau orang lain yang bersangkutan dalam kegiatan belajar mengajar siswa. Akan tetapi, meskipun melalui pengawasan, banyak siswa yang kurang fokus saat belajar, kurang memperhatikan guru, tidak dapat lepas dari handphone, sulit diajak berbicara ketika diberi kesempatan dalam menggunakan HP,



menggunakan HP untuk hal-hal yang tidak berhubungan dengan tujuan belajar seperti live instagram, bermain tik-tok, dan membuka twitter. Hal ini menyebabkan kegiatan belajar tidak kondusif yang menyebabkan siswa menjadi sulit diatur, pemahaman siswa terkait materi pelajaran kurang optimal, serta pemerolehan hasil belajar yang menurun. Apabila peristiwa ini terjadi secara berkelanjutan maka dapat menurunkan konsentrasi belajar, menurunkan motivasi belajar, serta lambat dalam mengerjakan tugas sekolah maupun tugas di luar sekolah yang menjadi kewajiban bagi siswa (Laka, 2018). Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan HP dengan persentase kurang baik sebanyak 121 responden yakni (58,5%), tingkat ketergantungan HP dengan kategori rendah sebanyak 112 (54,1%), interaksi sosial sebagian besar baik sebanyak 107 (51,7%) (Muflih, 2017). Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan HP yang terlalu berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial siswa. Selain itu, penggunaan HP yang berlebihan dapat menyebabkan karakter siswa menjadi negatif berupa egois, sombong, labil, dan penyendiri (Lismayanti, 2019).

Penelitian mengenai tingkat penggunaan handphone di MAN Kabupaten Malang penting dikaji secara lebih dalam untuk mengidentifikasi sejauh mana penggunaan handphone terhadap siswa di salah satu MAN Kabupaten Malang, khususnya pada siswa kelas XI. Artikel ilmiah ini bertujuan untuk menyajikan hasil survei terkait dengan tingkat penggunaan handphone siswa di salah satu MAN Kabupaten Malang dalam melakukan aktivitas sehari-hari, menawarkan saran serta rekomendasi yang didasarkan pada hasil penelitian untuk memberikan optimalisasi penggunaan handphone siswa di salah satu MAN Kabupaten Malang. Studi ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih baik tentang dampak positif maupun negatif penggunaan handphone di kalangan siswa di salah satu MAN Kabupaten Malang serta implikasi bagi pendidikan dan kesejahteraan di sekolah tersebut. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna dalam mengoptimalkan manfaat handphone serta mengatasi potensi masalah yang dapat timbul. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kebijakan pihak sekolah yang lebih baik terkait dengan penggunaan handphone di lingkungan pendidikan khususnya di salah satu MAN Kabupaten Malang serta dapat mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai tingkat penggunaan handphone di kalangan siswa dan memberikan kontribusi positif dalam merancang kebijakan yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta mendorong pemanfaatan handphone yang lebih bertanggung jawab. Selain itu, artikel ini diharapkan dapat digunakan oleh guru BK sebagai acuan dalam memberikan layanan secara lebih optimal terkait penggunaan pola penggunaan handphone di kalangan siswa di salah satu MAN Kabupaten Malang.

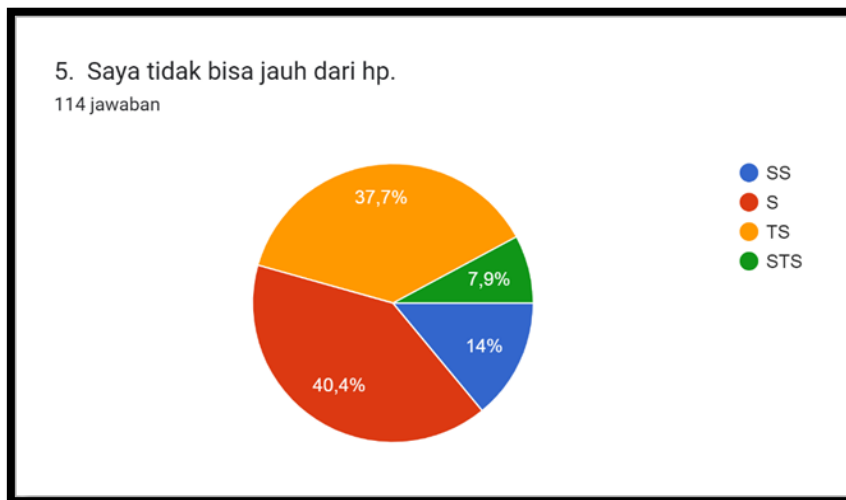
METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian berbasis survei yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian terdiri dari seluruh siswa di salah satu MAN Kabupaten Malang yang terdiri dari 114 siswa. Penarikan sampel pada penelitian ini dilakukan melalui simple random sampling. Pengambilan data dilakukan melalui kuesioner disebarikan kepada seluruh responden secara online. Kuesioner mencakup pernyataan-pernyataan yang berkaitan frekuensi penggunaan handphone, tujuan penggunaan handphone, serta kapan handphone tersebut digunakan. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif. Hasil data yang diperoleh dari survei yang telah dilaksanakan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik serta dianalisis secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penulis menyoroti beberapa pernyataan yang menunjukkan inti dari survei yang dilakukan, salah satunya yakni “saya tidak dapat jauh dari handphone” dan hasil didapati bahwa sebanyak 40,4% siswa menjawab setuju, 14% siswa menjawab sangat setuju, 37,7% siswa menjawab tidak setuju, dan 7,9% siswa menjawab sangat tidak setuju. Dari pernyataan tersebut jika hasilnya digabungkan, maka sebanyak 54,4% siswa setuju bahwa dirinya tidak dapat jauh dari handphone dan sebanyak 45,6% siswa tidak setuju yang berarti masih dapat jauh dari handphone dan tidak bergantung dengan handphone.



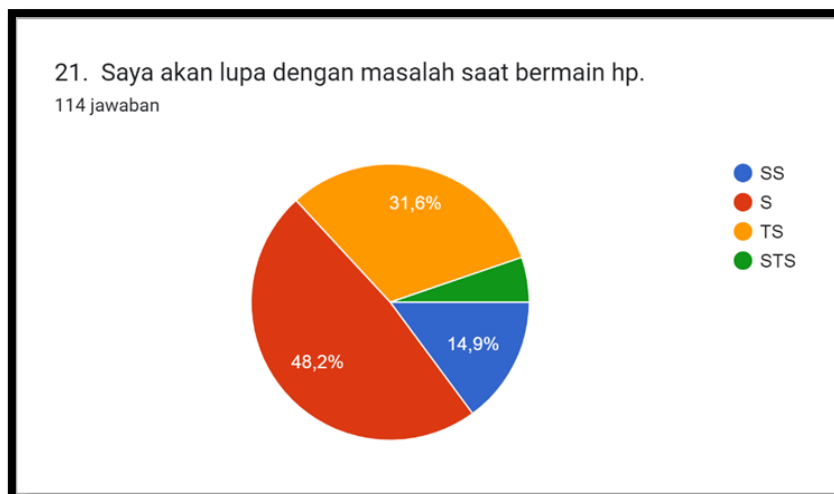
Gambar 1. Grafik Ketidakmampuan Jauh dari handphone

Pernyataan selanjutnya terkait dengan fungsi handphone sebagai hiburan ditengah masalah yang dialami siswa yakni “Handphone adalah hiburan ketika dilanda masalah” dimana hasil menunjukkan bahwa 51,8% siswa menjawab setuju, 24,6% siswa menjawab sangat setuju, 21,1% siswa menjawab tidak setuju, dan 2,6% siswa sangat tidak setuju bahwa handphone

merupakan hiburan disaat sedang dilanda masalah. Dari data tersebut berarti 2/3 atau sebanyak 76.4% siswa menganggap handphone berfungsi sebagai hiburan dikala sedang mengalami masalah. Hal ini diperkuat dengan pernyataan “saya akan lupa dengan masalah saat bermain handphone yang mendapat jawaban sebanyak 48,2% siswa menjawab setuju, 14,9% siswa menjawab sangat setuju, 31,6% siswa menjawab tidak setuju, dan 5,3% siswa menjawab sangat tidak setuju. Artinya bahwa mayoritas siswa menggunakan handphone sebagai hiburan.



Gambar 2. Grafik handphone sebagai hiburan



Gambar 3. Grafik handphone sebagai sarana menghibur diri

Masih berkaitan dengan handphone yang dianggap sebagai hiburan, sebagian siswa merasa bahwa handphone merupakan satu-satunya teman saat mereka kesepian yang ditunjukkan dengan pernyataan “Handphone adalah satu-satunya yang menemani saya saat kesepian” dengan 40,4% siswa setuju, 19,3% siswa sangat setuju, 29,8% siswa tidak setuju, dan 10,5% sangat tidak setuju. Hal ini berarti mayoritas siswa dengan persentase 59,7% siswa menganggap bahwa hanya handphonelah temannya saat kesepian

sementara sebagian lainnya 40,3% siswa menganggap mereka memiliki seorang yang dapat menemani mereka saat kesepian dan bukan handphone. Kemudian 25 item pernyataan itu dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas yang hasilnya sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

		Correlations												
		Item_1	Item_2	Item_3	Item_4	Item_5	Item_6	Item_7	Item_8	Item_9	Item_10	Item_11	Item_12	Item_13
Total	Pearson Correlation	.415*	.488*	.396*	.444*	.674*	-.001	.198*	0,10	.488*	-.002	.368*	.337*	-.001
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,918	0,034	0,290	0,000	0,386	0,000	0,000	0,291
	N	114	114	114	114	114	114	114	114	114	114	114	114	114

		Correlations												
		Item_14	Item_15	Item_16	Item_17	Item_18	Item_19	Item_20	Item_21	Item_22	Item_23	Item_24	Item_25	Total
Total	Pearson Correlation	0,039	.738*	.593*	-.0023	.547*	.565*	.588*	.547*	.489*	.379*	.464**	-.0037	1
	Sig. (2-tailed)	0,683	0,000	0,000	0,807	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,698	
	N	114	114	114	114	114	114	114	114	114	114	114	114	114

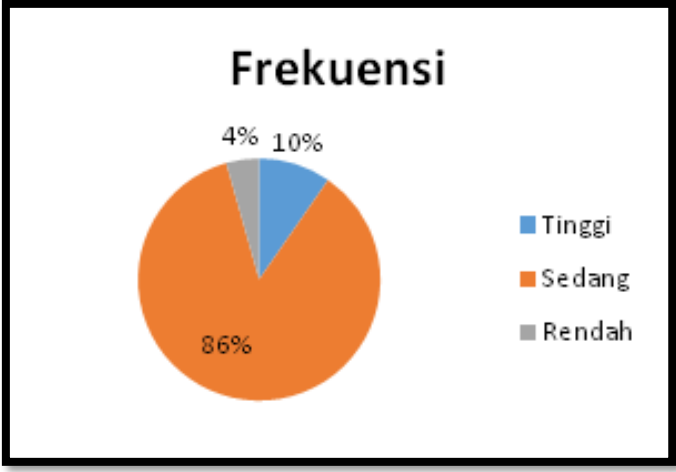
Berdasarkan hasil uji validitas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa item pernyataan yang tidak valid. Beberapa item yang tidak valid, yaitu item 6, 8, 10, 13, 14, 17, dan 25. Item tersebut tidak valid dikarenakan pernyataan kurang sesuai dengan keadaan sebenarnya atau tidak obyektif. Oleh karena itu, beberapa item pernyataan yang valid dapat dijadikan acuan mendeskripsikan hasil penelitian.

Tabel 2. Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.713	25

Selanjutnya, berdasarkan hasil uji reliabilitas, dapat disimpulkan bahwa instrumen atau angket yang digunakan reliabel atau menunjukkan konsistensi dalam mengukur gejala pada penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, penulis menghitung frekuensi data tingkat tertinggi hingga terendah terkait penggunaan handphone 114 siswa di salah satu MAN Kabupaten Malang. Data tingkat penggunaan handphone sebagai berikut.



Gambar 4. Grafik distribusi frekuensi

Kategori	Jumlah
Rendah	5
Sedang	98
Tinggi	11

Tabel 3. Tingkat Penggunaan Handphone

Berdasarkan data tersebut, tingkat penggunaan handphone 86% siswa atau sebanyak 98 siswa di salah satu MAN Kabupaten Malang berada di tingkat sedang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tingkat penggunaan handphone siswa di salah satu MAN Kabupaten Malang berada di tingkat sedang.

Pembahasan Penelitian

Berdasarkan karakteristik gen Z yang merupakan kaum digital native, remaja cenderung mempunyai kemelekatan dengan handphone. Hal ini terepresentasikan dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siswa MAN tidak dapat jauh dari handphone dan menggunakannya sebagai sarana hiburan saat dilanda masalah. Berdasarkan hasil dari investigasi yang dilakukan oleh Daulay (2020) mengungkapkan bahwa pengguna nirkabel di Indonesia mencapai 83,18 juta, sehingga Indonesia berada pada 3 besar situasi di Asia Pasifik yang 93% pelanggan telepon seluler adalah gerombolan anak muda lebih tepatnya remaja yang duduk dibangku SMP hingga SMA berusia 12-18 tahun. Pentingnya ponsel dapat menjadi manfaat atau merugikan tergantung dengan pemakaiannya. Ponsel sangat membantu memudahkan siswa saat ini. Sayangnya, para siswa mayoritas menggunakan ponsel sebagai sarana hiburan, mereka berkata bahwa lebih senang bermain daripada membuka Google Homeroom (Hidayat, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian, intensitas dan tingkat penggunaan handphone siswa di salah satu MAN Kabupaten Malang berada pada tingkat sedang. Penulis menyoroti beberapa pernyataan dari hasil penelitian di atas, salah satunya "Saya tidak dapat jauh dari handphone" yang memperoleh hasil

54,4% siswa setuju dengan pernyataan tersebut. Berkaitan dengan hasil observasi penulis, pernyataan tersebut dapat terlihat dari perilaku beberapa siswa yang kurang baik, seperti sulit diajak berbicara saat sedang menggunakan handphone, saat berjalan terus memperhatikan handphone, dan tidak menyapa orang di sekitar saat sedang bermain handphone. Penelitian sebelumnya oleh Widayani & Astuti (2020) menyatakan bahwa umumnya para pelajar menggunakan handphone untuk komunikasi, bermain game, mendengarkan musik, menonton film, mengakses sosial media, dll. sehingga berdampak pada prestasi belajarnya di sekolah. Kemudian, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Assari (2021) melalui sosial media twitter dan jajak pendapat, beberapa remaja sekolah mudah merasa bosan, jenuh, dan lelah saat belajar dengan sistem daring yang monoton. Saat mereka sedang jenuh, maka mereka akan bermain handphone dan menjelajahi sosial media, seperti main game, membaca komik online, menonton YouTube, dan menjelajahi hal lainnya yang membuat mereka tidak jenuh.

Pernyataan lain yang penulis soroti adalah "Handphone adalah hiburan ketika dilanda masalah" yang memperoleh hasil 76,4% siswa setuju dengan pernyataan tersebut. Pernyataan ini didukung oleh pernyataan "Saya akan lupa dengan masalah saat bermain handphone" yang memperoleh hasil 66,7% siswa setuju dengan pernyataan tersebut. Berkaitan dengan hasil observasi penulis, pernyataan tersebut dapat terlihat dari perilaku beberapa siswa, yaitu menggunakan handphone untuk hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, seperti live instagram, bermain Tiktok, dan bermain twitter saat jam pembelajaran. Penelitian oleh Mustainah (2018) menyatakan bahwa handphone juga dapat sebagai penghilang stress karena terdapat beberapa fitur handphone yang dapat dijadikan hiburan, seperti permainan (game), musik, video, radio, dan berbagai macam media sosial. Berdasarkan penelitian oleh Nurazmi et al. (2018) menyatakan bahwa individu yang sedang memiliki masalah cenderung mencari cara untuk mengurangi atau menghilangkan, salah satunya dengan bermain game online walaupun permainan tersebut tidak dapat menghilangkan masalah. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Fauzan et al. (2021) menyatakan bahwa salah satu media sosial yang sedang ramai, yaitu Tiktok juga menjadi salah satu hiburan saat para remaja sedang dilanda masalah karena mereka dapat mengekspresikan diri dengan membuat konten video atau hanya sekedar menikmati video yang lewat di beranda.

Berdasarkan hasil penelitian, gambaran tingkat penggunaan handphone pada siswa kelas XI di MAN 2 Malang menunjukkan bahwa 98 siswa dari 114 siswa berada di tingkat sedang atau sebanyak 86%. Berdasarkan hasil tersebut, penulis melihat adanya dampak kurang baik yang ditimbulkan saat pembelajaran, diantaranya adalah masih banyak siswa yang kurang fokus saat belajar, kurang memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi, tidak lepas dari handphone, dan sulit diajak komunikasi.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nuraliah (2023) dikatakan bahwa konsekuensi negatif dari penggunaan ponsel adalah kurangnya fokus dalam kegiatan pembelajaran. Konsentrasi dalam pembelajaran yakni perhatian siswa yang terpusat pada arahan guru. Konsentrasi dalam belajar dapat teralihkan dengan adanya gangguan berupa notifikasi media sosial atau aktifitas lain yang tersedia di ponsel. Namun, keadaan siswa MAN tersebut terjadi pada beberapa kasus saja karena terdapat salah satu aturan sekolah terkait pembatasan penggunaan handphone di kelas dan apabila melanggar akan terkena hukuman. Hukuman yang diatur oleh pihak sekolah agar siswa merasakan efek jera, seperti penyitaan handphone dalam jangka waktu tertentu atau bahkan tidak dikembalikan.

Pada penelitian ini didapatkan hasil tingkat penggunaan handphone siswa MAN Kabupaten Malang pada klasifikasi sedang atau dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar siswa masih mampu membatasi dan mengendalikan atau mengontrol diri dari pemakaian handphone secara berlebihan (kecanduan). Dalam penelitian Lestari (2020) dikemukakan bahwa beberapa faktor kecanduan handphone yakni faktor internal, eksternal, situasional, dan sosial. Faktor internal yakni kontrol diri yang rendah untuk suatu hal yang berkaitan dengan kesenangan, ketika bosan ia butuh hiburan dan bermain handphone adalah salah satu cara terbaik. Menurut Muna (2014) berdasarkan hasil penelitiannya, kontrol diri yang dimiliki remaja mampu membuatnya terhindar dari kecenderungan bermain handphone khususnya dalam bermedia sosial. Kemudian berdasarkan hasil penelitian Layli (2021) bahwa semakin tinggi tingkat kontrol diri yang dimiliki remaja, maka semakin rendah nilai perilaku kecanduan gadget pada remaja. Dengan demikian penulis mengasumsikan bahwa pemahaman untuk memilah konten dan kontrol diri sangat penting dalam pemanfaatan handphone pada remaja khususnya siswa jenjang Sekolah Menengah yang masih membutuhkan banyak pendampingan dalam penggunaan handphone. Perlu dukungan berbagai pihak untuk memberikan pengetahuan terkait pemakaian handphone yang baik sehingga tingkat pemakaian handphone siswa MAN Kabupaten Malang dapat dipertahankan dalam klasifikasi sedang dan sebagai upaya preventif kecanduan handphone pada siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan data, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat penggunaan handphone siswa di salah satu MAN Kabupaten Malang masih termasuk dalam kategori sedang dengan persentase 86%. Selain itu, terungkap fakta bahwa siswa di salah satu MAN Kabupaten Malang menggunakan handphone sebagai hiburan ketika memiliki masalah, sebagai 'teman' saat merasa kesepian, dan sebagai media melupakan masalah sementara waktu.

DAFTAR RUJUKAN

- APJII. 2022. APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) di Indonesia Digital Outlook 2022. (Online). https://apjii.or.id/berita/d/apjii-di-indonesia-digital-outlook-2022_857. Diakses tanggal 10 Juni 2023.
- Assari, A. (2021). Kecanduan Smartphone Ditinjau dari Sensation Seeking pada Siswa SMA di Yogyakarta. *Acta Psychologica*, 3(2), 138–147. <http://journal.uny.ac.id/index.php/acta-psychologia>
- Bayu. 2022. Pengguna Smartphone Indonesia Terbesar Keempat Dunia pada 2022. <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-smartphone-indonesia-terbesar-keempat-dunia-pada-2022>. Diakses tanggal 10 Juni 2023.
- Fauzan, A., Sanusi, H., & Wafa, M. A. (2021). Dampak Aplikasi Tik Tok pada Interaksi Sosial Remaja “Studi di Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar.” Doctoral Dissertation, Universitas Islam Kalimantan MAB, 1–14. http://eprints.uniska-bjm.ac.id/8724/1/artikel_fauzan.pdf
- GSMA Intelligence. 2022. The Mobile Economy 2022. (Online). (<https://www.gsmainelligence.com/>). Diakses tanggal 10 Juni 2023.
- Hidayat, V. R., & Setyawan, H. (2023, July). Fenomena Phubbing pada Siswa MTs Muhammadiyah Kasihan. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan* (Vol. 3, No. 1, pp. 560-567).
- Hermiati. 2019. Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak yang Mengalami Kecanduan Handphone. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 38. <https://doi.org/10.31539/jks.v3i1.843>. Diakses tanggal 10 Juni 2023.
- Khalvani Khavid. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Komunikasi (Smartphone) Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi*. 8 (1). <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/edueksos/article/view/4849>. Diakses pada tanggal 25 Juli 2023.
- Laka Beatus Mendelson. 2018. Dampak Penggunaan Handphone terhadap Perilaku Belajar Peserta Didik di SMA Yayasan Sub Byaki Fyadi Kabupaten Biak Numfor. *Pedagogika: Jurnal pendidikan dan Dinamika Pendidikan*. 6 (2). <https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika/article/view/1667/1295>. Diakses pada tanggal 25 Juli 2023.
- Lestari, R., & Sulian, I. (2020). Faktor-faktor penyebab siswa kecanduan handphone studi deskriptif pada siswa di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 23-37.

- Lismayanti. 2019. Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Pendidikan Karakter Anak di Era Milenial. *Statistika: Jurnal bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4 (1).
<https://www.jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/STI/article/view/970>.
Diakses pada tanggal 25 Juli 2023.
- Marinding. 2020. Pengaruh Penggunaan Handphone Smartphone. *Honoli Journal*, 1(November), 17–25.
<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/honoli/article/view/2775>.
Diakses tanggal 10 Juni 2023.
- Muflih, Hamzah, Puniawan Wayan Agus. 2017. Penggunaan Smartphone dan Interaksi Sosial pada Remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*, 8(1).
<https://jurnal.usk.ac.id/INJ/article/view/8698/7021>. Diakses pada tanggal 25 Juli 2023.
- Mumbaasithoh, L., Ulya, F. M. A., & Rahmat, K. B. (2021). Kontrol diri dan kecanduan gadget pada siswa remaja. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 12(1), 33-42.
- Mustainah, S. S. (2018). Survey Tentang Penggunaan Handphone Dalam Aktivitas Belajar Siswa MI Se-Kecamatan Wonodadi Kabupaten Blitar. In *Repository IAIN Tulungagung*. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/8334/5/BAB II.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/8334/5/BAB%20II.pdf)
- Muna, R. F., & Astuti, T. P. (2014). Hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan media sosial pada remaja akhir. *Jurnal Empati*, 3(4), 481-491.
- Nuraliyah, E., Fadilah, A., Handayaningsih, E., Ernawati, E., & Oktadriani, S. L. (2022). Penggunaan Handphone dan Dampaknya bagi Aktivitas Belajar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(4), 1585-1592.
- Nurazmi, A., Elita, V., & Dewi, W. N. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Regulasi Emosi Pada Remaja. *Jurnal Online Perpustakaan Fakultas Keperawatan*, 5(2).
<https://jnse.ejournal.unri.ac.id/index.php/JOMPSTIK/article/view/21294>
- Ratnayani. 2020. Analisis Penggunaan Handphone pada Siswa SMA Selama Pandemi Kaitannya Dengan Status Gizi. *Journal of Nutrition and Culinary*, 2 (2). 24.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/JNC/article/download/37766/19196> Diakses tanggal 10 Juni 2023.
- Widayani, S., & Astuti, K. (2020). Pembentukan Karakter Melalui Pola Asuh Demokratis Untuk Mencegah Kecanduan Gadget Remaja Di Era Revolusi Industri 4.0. *Psycho Idea*, 18(1), 74.