

Pengaruh Intensitas Pemanfaatan Gadget dan Kaitannya dengan Prestasi Belajar Siswa SD Inpres Mawang

Buhaerah^{1*}, Ainul Lathifah²

^{1*}Politeknik Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

²Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Apr 04, 2026

Accepted May 18, 2026

Published Online Jun 29, 2026

Keywords:

Teknologi Pendidikan

Gadget

Prestasi Belajar

Regresi Linear

ABSTRACT

Perkembangan ekosistem digital telah memperluas akses siswa sekolah dasar terhadap berbagai perangkat elektronik, terutama gadget. Di satu sisi, perangkat tersebut dapat mendukung proses belajar melalui penyediaan sumber informasi, media pembelajaran, dan akses komunikasi akademik. Di sisi lain, penggunaan yang tidak terarah berpotensi menimbulkan gangguan konsentrasi, mengurangi waktu belajar, dan memengaruhi capaian akademik. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisa pengaruh pemanfaatan gadget terhadap prestasi belajar siswa SD Inpres Mawang Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain korelasional. Data penggunaan gadget diperoleh melalui angket, sedangkan data prestasi belajar dihimpun dari dokumentasi nilai akademik siswa. Wawancara terbatas dengan guru dan orang tua digunakan sebagai informasi pendukung untuk memperkaya interpretasi hasil. Data penelitian ini diolah dengan memanfaatkan analisis statistik deskriptif dan regresi linear sederhana. Hasil analisa data menunjukkan persamaan regresi $Y = 83,67 - 2,74X$. Koefisien regresi bernilai negatif, yang berarti peningkatan skor penggunaan gadget cenderung diikuti oleh penurunan prestasi belajar. Uji t menghasilkan nilai $t = -5,652$ dengan signifikansi 0,000, sedangkan uji F menghasilkan $F = 31,95$ dengan signifikansi 0,000. Nilai R^2 sebesar 0,533 yang artinya bahwa penggunaan gadget menunjukkan 53,3% variasi prestasi belajar siswa, sementara 46,7% lainnya dipengaruhi oleh faktor di luar model. Temuan ini menegaskan pentingnya pendampingan guru dan orang tua, pembatasan durasi penggunaan, serta penguatan literasi digital agar gadget berfungsi sebagai sarana belajar yang produktif.

This is an open access under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) licence



Corresponding Author:

Buhaerah,

Program Studi D3 Radiologi,

Program Diploma 3 (D3),

Politeknik Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia,

Jalan DR. Ratulangi No. 101 Makassar, Makassar, Indonesia

Email: buhaerah7@gmail.com

How to cite: Buhaerah, B., & Lathifah, A. (2026). Pengaruh Intensitas Pemanfaatan Gadget dan Kaitannya dengan Prestasi Belajar Siswa SD Inpres Mawang. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 682–690. <https://doi.org/10.51574/jrip.v6i2.5250>

Pengaruh Intensitas Pemanfaatan Gadget dan Kaitannya dengan Prestasi Belajar Siswa SD Inpres Mawang

1. Pendahuluan

Perubahan teknologi informasi telah memengaruhi cara siswa sekolah dasar berinteraksi dengan sumber belajar. Gadget, seperti telepon pintar dan tablet, kini tidak hanya dipakai sebagai masukan dalam melakukan komunikasi atau hiburan, tetapi hal ini menjadi salah satu pintu akses terhadap bahan ajar, kelas daring, pencarian informasi, dan penyelesaian tugas sekolah. Situasi tersebut sejalan dengan meningkatnya akses internet masyarakat Indonesia. APJII (2024) melaporkan bahwa pengguna internet nasional telah melebihi 221 juta orang dengan penetrasi 79,5%. Data ini menggambarkan bahwa anak-anak belajar dalam lingkungan digital yang semakin luas sehingga kebiasaan belajar mereka turut dipengaruhi oleh perangkat dan layanan berbasis internet.

Dalam kegiatan pendidikan, gadget dapat mendukung pembelajaran apabila penggunaannya ditempatkan dalam tujuan akademik yang jelas. Perangkat digital memberi peluang bagi siswa untuk menjangkau sumber belajar yang lebih bervariasi, memanfaatkan konten multimedia, serta melatih kemampuan literasi digital sejak usia sekolah dasar. Sung et al. (2016) menjelaskan bahwa perangkat mobile dapat memberikan pengaruh positif terhadap performa belajar ketika integrasinya dirancang berdasarkan pertimbangan pedagogis. Crompton dan Burke (2018) juga menegaskan bahwa pembelajaran mobile memperluas ruang belajar karena memungkinkan akses yang lebih fleksibel dan memberi ruang bagi aktivitas belajar yang berpusat pada peserta didik.

Manfaat tersebut tidak selalu muncul dalam setiap bentuk penggunaan. Perangkat yang sama dapat menjadi sumber gangguan ketika penggunaannya lebih dominan untuk media sosial, permainan daring, video hiburan, atau aktivitas nonakademik lainnya (Kirschner et al., 2010; Giunchiglia et al., 2018). Penggunaan seperti ini berpotensi mengurangi durasi belajar, memecah konsentrasi, dan mendorong kebiasaan multitasking yang dapat menghambat proses memahami informasi. Amez dan Baert (2020) menunjukkan bahwa sebagian besar temuan empiris mengarah pada hubungan negatif antara frekuensi penggunaan smartphone dan keberhasilan akademik. Hawi et al. (2016) dan Kates et al. (2018) juga melaporkan bahwa penggunaan ponsel yang tidak berhubungan dengan pembelajaran dapat menurunkan capaian akademik.

Penelitian mengenai perangkat digital dan hasil belajar telah banyak dilakukan, tetapi kajian pada siswa sekolah dasar masih memerlukan penguatan. Kelompok usia ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan mahasiswa atau siswa sekolah menengah, terutama dalam hal kematangan kognitif, pengendalian diri, pengaturan waktu, dan kebutuhan terhadap bimbingan orang dewasa. Beland dan Murphy (2016) menemukan bahwa pembatasan penggunaan ponsel di sekolah dapat memperbaiki capaian belajar, khususnya pada siswa dengan performa rendah. Temuan tersebut menegaskan bahwa durasi, tujuan penggunaan, dan pengawasan menjadi unsur penting dalam menilai dampak gadget terhadap prestasi akademik.

Atas dasar tersebut, penelitian ini diarahkan pada sekolah SD Inpres Mawang Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. Gadget dalam kajian ilmiah ini dipandang bukan hanya sebagai alat bantu belajar, melainkan juga sebagai bentuk perilaku penggunaan teknologi yang dapat berkaitan dengan capaian belajar. Kontribusi artikel ini terletak pada penyajian bukti empiris melalui regresi linear sederhana pada konteks sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan masukan/pertimbangan bagi guru maupun orang tua dalam merancang pendampingan digital dengan tepat sasaran. Penelitian ini memiliki tujuan yakni menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa SD Inpres Mawang.

2. Metode Penelitian

Dalam menyelesaikan penelitian ini, dilakukan pendekatan analisis kuantitatif dengan desainnya menggunakan korelasional. Desain tersebut menjadi pilihan karena fokus penelitian ini yakni untuk menguji keterkaitan dan pengaruh penggunaan gadget sebagai variabel bebas terhadap prestasi belajar sebagai variabel terikat. Penelitian ini tidak memberikan perlakuan khusus bagi siswa, tetapi melakukan analisis data yang menggambarkan kondisi penggunaan gadget dan capaian belajar pada periode penelitian.

Lokasi penelitian berada di SD Inpres Mawang Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. Subjek penelitian meliputi siswa kelas IV, V, dan VI yang telah menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari, baik untuk keperluan belajar maupun di luar kegiatan pembelajaran. Sampel berjumlah 40 siswa. Teknik total sampling digunakan karena seluruh siswa yang memenuhi kriteria penelitian dilibatkan sebagai responden.

Instrumen utama yang digunakan adalah angket penggunaan gadget dan dokumentasi prestasi belajar. Angket disusun untuk memperoleh data mengenai durasi pemakaian, frekuensi penggunaan harian, jenis aplikasi yang diakses, tujuan penggunaan, serta intensitas pemanfaatan gadget untuk aktivitas akademik. Prestasi belajar diperoleh dari dokumen nilai akademik siswa yang tersedia di sekolah. Wawancara terbatas dengan guru dan orang tua digunakan sebagai data pelengkap untuk memahami pola pendampingan, kebiasaan digital siswa, dan dinamika perilaku belajar yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan oleh data numerik.

Tahapan pengumpulan data dilakukan secara berurutan. Pada tahap pertama, siswa mengisi angket penggunaan gadget sesuai indikator yang telah ditentukan. Pada tahap kedua, peneliti menghimpun dokumen nilai akademik dari pihak sekolah. Pada tahap ketiga, wawancara pendukung dilakukan kepada guru dan orang tua untuk memperkaya interpretasi hasil. Data yang terkumpul kemudian diperiksa kembali agar tidak terjadi ketidaksesuaian identitas responden, kekeliruan skor, atau ketidaklengkapan dokumen.

Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif dan regresi linear sederhana. Hasil statistik deskriptif ini nantinya digunakan dalam menyajikan gambaran umum penggunaan gadget dan prestasi belajar siswa. Sedangkan uji regresi linear sederhana dimaksudkan untuk melihat arah, kekuatan, dan signifikansi pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar. Persamaan model dituliskan sebagai $Y = a + bX$, dengan Y sebagai prestasi belajar, a sebagai konstanta, b sebagai koefisien regresi, dan X sebagai skor penggunaan gadget. Taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05; pengaruh dinyatakan signifikan apabila nilai signifikansi berada di bawah 0,05.

Untuk memberikan gambaran mengenai fokus penelitian, Tabel 1 menyajikan variabel penelitian beserta indikator utama, sumber data, dan teknik analisis yang digunakan dalam proses pengumpulan serta pengolahan data.

Tabel 1. Variabel, Indikator, dan Sumber Data Penelitian

Variabel	Indikator utama	Sumber data	Teknik analisis
Penggunaan gadget (X)	Durasi, frekuensi, jenis aplikasi, tujuan penggunaan, dan intensitas penggunaan untuk belajar	Angket siswa dan wawancara pendukung	Skoring angket dan statistik deskriptif

Variabel	Indikator utama	Sumber data	Teknik analisis
Prestasi belajar (Y)	Nilai akademik siswa pada periode penelitian	Dokumentasi nilai belajar dari sekolah	Statistik deskriptif dan regresi linear sederhana

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis regresi linear sederhana menghasilkan persamaan $Y = 83,67 - 2,74X$. Angka 83,67 merupakan nilai konstanta, yaitu estimasi prestasi belajar ketika skor penggunaan gadget berada pada nilai nol dalam model. Koefisien regresi sebesar -2,74 memperlihatkan arah hubungan yang negatif. Dengan demikian, setiap peningkatan satu satuan skor penggunaan gadget diperkirakan berasosiasi dengan penurunan prestasi belajar sebesar 2,74 poin. Arah hubungan ini mengindikasikan bahwa penggunaan gadget yang semakin intens, terutama bila tidak berorientasi pada kegiatan belajar, berkaitan dengan kecenderungan menurunnya capaian akademik siswa.

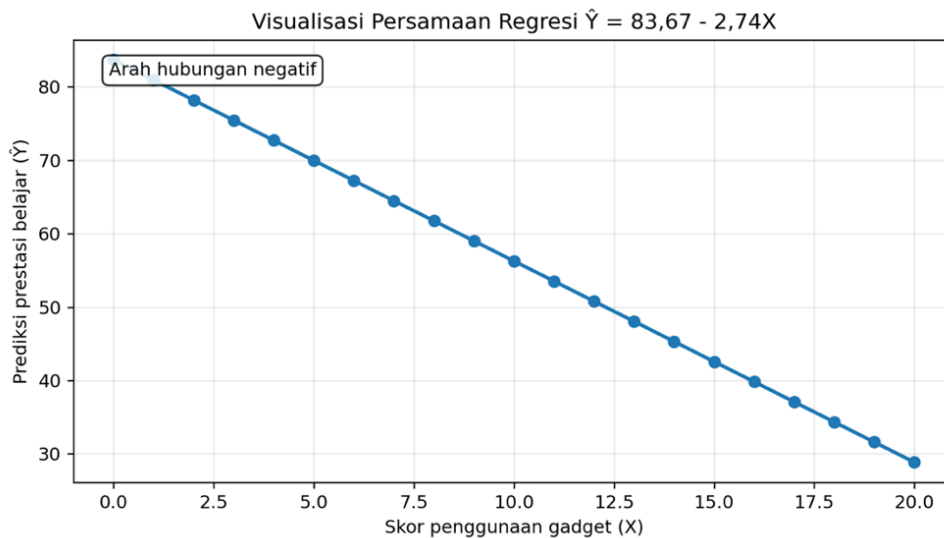
Tabel 2. Rangkuman Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Komponen analisis	Nilai	Kriteria	Keputusan	Interpretasi
Persamaan regresi	$Y = 83,67 - 2,74X$	Koefisien b bernilai negatif	Arah pengaruh negatif	Peningkatan penggunaan gadget cenderung diikuti penurunan prestasi belajar
Uji t	$t = -5,652$; Sig. = 0,000	Sig. < 0,05	Signifikan	Penggunaan gadget berpengaruh terhadap prestasi belajar
Uji F	$F = 31,95$; Sig. = 0,000	Sig. < 0,05	Model signifikan	Model regresi layak menjelaskan hubungan variabel
Koefisien determinasi	$R^2 = 0,533$	$0 \leq R^2 \leq 1$	Kontribusi sedang-kuat	Sebesar 53,3% variasi prestasi belajar dijelaskan oleh penggunaan gadget

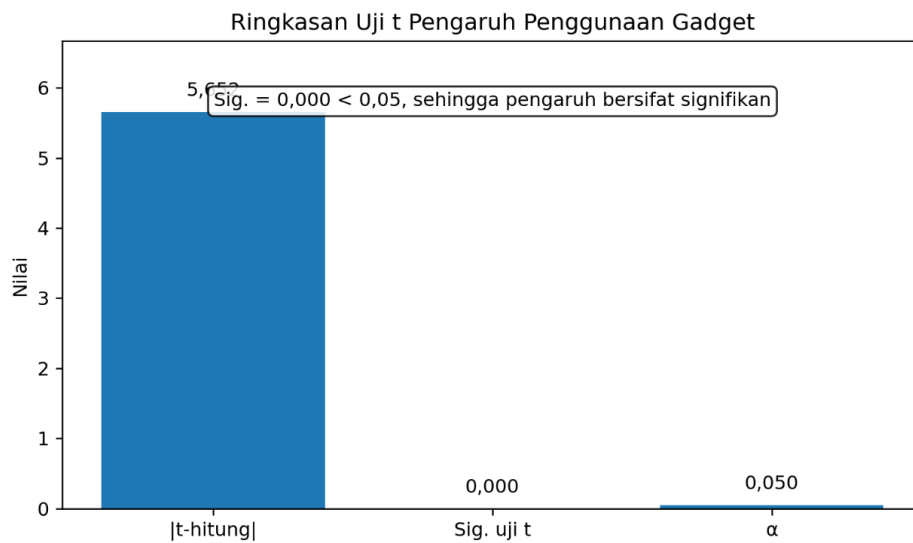
Berdasarkan Tabel 2, penggunaan gadget terbukti memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap prestasi belajar. Nilai signifikansi uji t sebesar 0,000 berada di bawah batas 0,05 sehingga hipotesis nol ditolak. Artinya, perubahan skor penggunaan gadget berkaitan secara bermakna dengan perubahan prestasi belajar siswa. Uji F juga menghasilkan signifikansi

0,000, yang menunjukkan bahwa model regresi memenuhi kriteria kelayakan untuk menjelaskan hubungan antara variabel penggunaan gadget dan prestasi belajar.

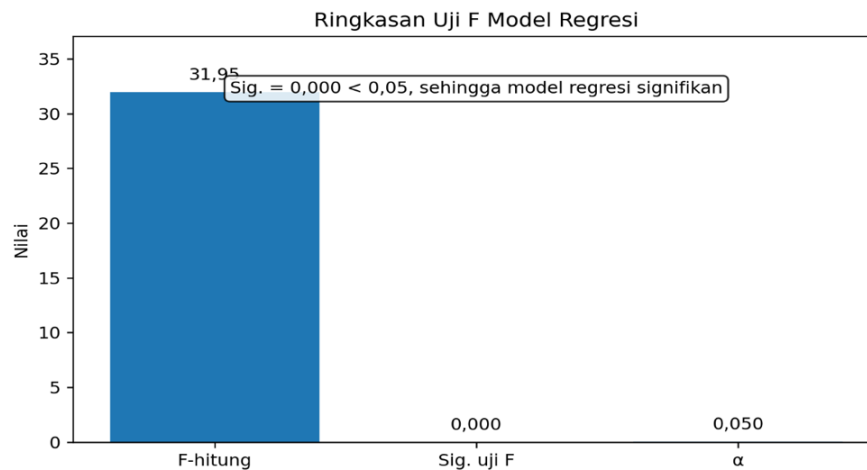
Hasil analisis yang telah dilakukan dimana nilai koefisien determinasi diperoleh dengan nilai sebesar 0,533. Hal ini memberikan gambaran dimana 53,3% variasi prestasi belajar dapat diterangkan oleh penggunaan gadget. Adapun nilai selisih sebesar 46,7% berasal dari nilai variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model, misalnya motivasi belajar, kebiasaan belajar, dukungan keluarga, kedisiplinan, kondisi lingkungan sekolah, dan kualitas pendampingan belajar. Dengan demikian, penggunaan gadget menjadi faktor yang penting, tetapi bukan satu-satunya penentu prestasi belajar siswa. Ringkasan hasil tersebut diperjelas melalui Gambar 1 sampai Gambar 4.



Gambar 1. Visualisasi Persamaan Regresi Linear Sederhana

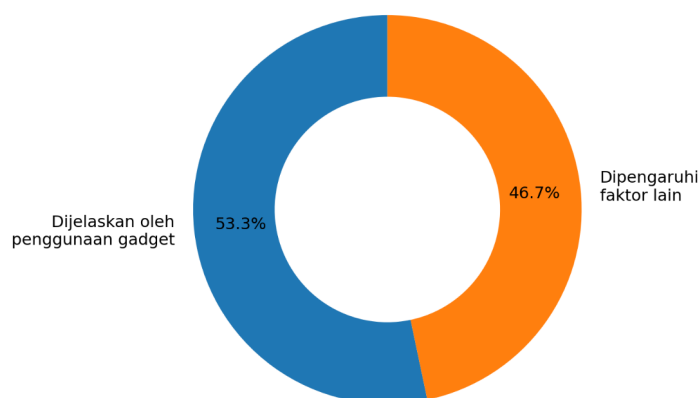


Gambar 2. Ringkasan uji t Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar



Gambar 3. Ringkasan Uji F Model Regresi

Koefisien Determinasi: $R^2 = 0,533$



Gambar 4. Koefisien determinasi model regresi

Gambar 1 memperlihatkan pola garis regresi yang menurun. Pola ini selaras dengan persamaan $Y = 83,67 - 2,74X$, yaitu semakin besar skor penggunaan gadget, semakin rendah estimasi prestasi belajar yang dihasilkan oleh model. Gambar 2 memperlihatkan bahwa nilai signifikansi uji t lebih kecil daripada 0,05, sehingga pengaruh penggunaan gadget secara parsial dapat dinyatakan signifikan. Gambar 3 menunjukkan bahwa model regresi secara keseluruhan dapat dinyatakan signifikan karena nilai signifikansi uji F berada di bawah taraf kesalahan yang ditetapkan.

Selanjutnya, pada gambar 4 mempertegas kontribusi penggunaan gadget terhadap perubahan prestasi belajar. Proporsi sebesar 53,3% menunjukkan bahwa variabel penggunaan gadget memiliki peran yang cukup besar dalam menjelaskan variasi prestasi belajar siswa. Namun, masih terdapat 46,7% variasi lain yang perlu dipahami melalui variabel berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa persoalan prestasi belajar tidak dapat dijelaskan hanya dari satu faktor, tetapi perlu dilihat melalui konteks belajar siswa secara lebih menyeluruh.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini sejalan dengan literatur yang menyatakan dimana penggunaan gadget berlebihan dapat melemahkan perhatian dan mengurangi waktu belajar efektif. Junco (2012) dan Lepp et al. (2015) menunjukkan bahwa penggunaan media sosial untuk kepentingan sosial memiliki hubungan negatif dengan capaian akademik, sedangkan penggunaan untuk berbagi informasi akademik dapat memberikan arah yang lebih positif. Dengan demikian, dampak gadget tidak semata-mata ditentukan oleh kepemilikan perangkat, melainkan oleh tujuan penggunaan, durasi, dan kemampuan siswa mengendalikan

aktivitas digitalnya.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan Amez dan Baert (2020) yang menyimpulkan bahwa frekuensi penggunaan smartphone cenderung berkaitan negatif dengan keberhasilan akademik. Pada siswa sekolah dasar, dampak tersebut berpotensi lebih kuat karena kemampuan regulasi diri belum berkembang secara matang. Anak pada tahap ini masih membutuhkan bimbingan agar penggunaan gadget tidak didominasi oleh gim, video hiburan, atau media sosial. Oleh karena itu, keterlibatan orang tua dan guru menjadi komponen penting dalam membangun pola penggunaan perangkat digital yang sehat.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini tidak dapat ditafsirkan bahwa gadget selalu memberikan dampak buruk terhadap pembelajaran (Kuznekoff et al., 2013). Sung et al. (2016) serta Crompton dan Burke (2018) menunjukkan bahwa perangkat mobile dapat meningkatkan pengalaman belajar apabila digunakan dalam rancangan pembelajaran yang tepat. Dengan demikian, masalah utama terletak pada pola pemanfaatan, bukan pada perangkatnya (Mendoza et al., 2018). Gadget dapat menjadi media belajar ketika digunakan untuk membaca sumber digital, menonton video edukatif, mencari materi, atau mengerjakan tugas; sebaliknya, dampak negatif muncul ketika penggunaannya tidak diarahkan dan berlangsung tanpa batasan.

Secara praktis, hasil penelitian ini mengarah pada kebutuhan pengelolaan penggunaan gadget yang lebih terencana di rumah dan sekolah. Orang tua perlu menetapkan aturan mengenai waktu, durasi, dan jenis aktivitas digital yang diperbolehkan. Guru dapat mengarahkan penggunaan gadget pada aktivitas pembelajaran yang produktif dan relevan dengan tujuan akademik. Selain itu, literasi digital perlu dikenalkan sejak sekolah dasar agar siswa mampu membedakan penggunaan yang mendukung pembelajaran dari penggunaan yang bersifat distraktif.

4. Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa SD Inpres Mawang. Persamaan regresi $Y = 83,67 - 2,74X$ memperlihatkan arah hubungan negatif, sehingga peningkatan intensitas penggunaan gadget cenderung diikuti penurunan prestasi belajar. Hasil uji t dan uji F yang signifikan memperkuat bahwa penggunaan gadget merupakan salah satu faktor yang berkaitan dengan capaian akademik siswa. Nilai R^2 sebesar 0,533 membuktikan dimana nilai sebesar 53,3% menunjukkan bahwa variabel penggunaan gadget memiliki peran yang cukup besar dalam menjelaskan variasi prestasi belajar siswa. Namun, masih terdapat 46,7% variasi lain yang perlu dipahami melalui variabel berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa persoalan prestasi belajar tidak dapat dijelaskan hanya dari satu faktor, tetapi perlu dilihat melalui konteks belajar siswa secara lebih menyeluruh.

Implikasi dari temuan ini adalah perlunya memosisikan gadget sebagai perangkat yang membutuhkan pengaturan dan pendampingan. Guru dan orang tua disarankan menetapkan aturan penggunaan yang jelas, mengarahkan siswa pada aktivitas digital yang mendukung pembelajaran, serta memperkuat literasi digital sejak dini. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan responden yang lebih banyak, memasukkan variabel seperti pengawasan orang tua, motivasi belajar, disiplin belajar, dan lingkungan belajar, serta menggunakan rancangan longitudinal agar hubungan antara penggunaan gadget dan prestasi belajar dapat dijelaskan secara lebih mendalam.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan apresiasi kepada pihak SD Inpres Mawang Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa atas dukungan dan kesempatan yang diberikan selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru, orang tua, dan siswa yang telah membantu proses pengumpulan data.

6. Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam proses penyusunan dan publikasi artikel ini.

7. Kontribusi Penulis

B. berperan dalam perumusan konsep penelitian, penyusunan instrumen, analisis data, dan penulisan naskah. A.L. berperan dalam pengumpulan data, penelusuran referensi, penguatan pembahasan, dan penyuntingan akhir. Seluruh penulis telah membaca serta menyetujui naskah final. Persentase kontribusi penulis adalah B. 60% dan A.L. 40%.

8. Pernyataan Ketersediaan Data

Data yang mendukung hasil penelitian ini dapat diperoleh dari penulis korespondensi atas permintaan yang wajar dan dengan memperhatikan etika penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Amez, S., & Baert, S. (2020). Smartphone use and academic performance: A literature review. *International Journal of Educational Research*, 103, 101618. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101618>
- APJII. (2024). Pengguna internet Indonesia tembus 221 juta orang. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://apjii.or.id>
- Beland, L. P., & Murphy, R. (2016). Ill communication: Technology, distraction & student performance. *Labour Economics*, 41, 61-76. <https://doi.org/10.1016/j.labeco.2016.04.004>
- Chen, Q., & Yan, Z. (2016). Does multitasking with mobile phones affect learning? A review. *Computers in Human Behavior*, 54, 34-42. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.047>
- Crompton, H., & Burke, D. (2018). The use of mobile learning in higher education: A systematic review. *Computers & Education*, 123, 53-64. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.04.007>
- Giunchiglia, F., Zeni, M., Gobbi, E., Bignotti, E., & Bison, I. (2018). Mobile social media usage and academic performance. *Computers in Human Behavior*, 82, 177-185. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.12.041>
- Hawi, N. S., & Samaha, M. (2016). To excel or not to excel: Strong evidence on the adverse effect of smartphone addiction on academic performance. *Computers & Education*, 98, 81-89. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.03.007>
- Junco, R. (2012). Too much face and not enough books: The relationship between multiple indices of Facebook use and academic performance. *Computers in Human Behavior*, 28(1), 187-198. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.08.026>
- Kates, A. W., Wu, H., & Coryn, C. L. S. (2018). The effects of mobile phone use on academic performance: A meta-analysis. *Computers & Education*, 127, 107-112. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.08.012>
- Kirschner, P. A., & Karpinski, A. C. (2010). Facebook and academic performance. *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1237-1245. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.03.024>
- Kuznekoff, J. H., & Titsworth, S. (2013). The impact of mobile phone usage on student learning. *Communication Education*, 62(3), 233-252. <https://doi.org/10.1080/03634523.2013.767917>
- Lepp, A., Barkley, J. E., & Karpinski, A. C. (2015). The relationship between cell phone use and academic performance in a sample of U.S. college students. *SAGE Open*, 5(1), 1-9. <https://doi.org/10.1177/2158244015573169>
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 581-599. <https://doi.org/10.1080/08838150802437396>

- Mendoza, J. S., Pody, B. C., Lee, S., Kim, M., & McDonough, I. M. (2018). The effect of cellphones on attention and learning: The influences of time, distraction, and nomophobia. *Computers in Human Behavior*, 86, 52-60. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.04.027>
- OECD. (2021). 21st-century readers: Developing literacy skills in a digital world. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/a83d84cb-en>
- Paterna, A., Alcaraz-Ibanez, M., Fuller-Tyszkiewicz, M., & Sicilia, A. (2024). Problematic smartphone use and academic achievement: A systematic review and meta-analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 21(4), 1-20.
- Samaha, M., & Hawi, N. S. (2016). Relationships among smartphone addiction, stress, academic performance, and satisfaction with life. *Computers in Human Behavior*, 57, 321-325. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.12.045>
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2016). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. *Computers & Education*, 94, 252-275. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.008>
- UNESCO. (2023). Global education monitoring report 2023: Technology in education: A tool on whose terms? UNESCO. <https://doi.org/10.54676/UZQV8501>
- Zhang, M. W. B., & Ho, R. C. M. (2017). Smartphone applications for immersive virtual reality therapy for internet addiction and internet gaming disorder. *Technology and Health Care*, 25(2), 367-372. <https://doi.org/10.3233/THC-161282>.

Biografi Penulis

	<p>Buhaerah is a writer and researcher at the Muhammadiyah Polytechnic of Makassar, South Sulawesi, Indonesia. Her research interests include educational technology, digital learning, and student achievement. Email: buhaerah7@gmail.com</p>
	<p>Ainul Lathifah is a writer specializing in Elementary Education Administration at Makassar State University, South Sulawesi, Indonesia. Her research interests include elementary education management, elementary school student learning, and the use of technology in education. Email: ainullathifah60@gmail.com</p>