

Analisis Dampak Gawai Terhadap Kepribadian Sosial Peserta Didik Kelas V

SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar

(Wahdania Ashari¹), (Irmawati Thahir²), (Nasir³)

(¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar)

(²PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar)

(³PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar)

(¹wahdaniaashari4@gmail.com), (²irmawati@unismuh.ac.id.)

(³nasir@unismuh.ac.id.)

ABSTRACT

The main problem of this study is how the positive and negative impacts of gadgets in playing online games on the social personality of class V students of SD Inpres Bontomanai, Tamalate District, Makassar City. The purpose of this study was to identify the positive and negative impacts of gadgets on the social personality of class V students of SD Inpres Bontomanai, Tamalate District, Makassar City. And this type of research uses a descriptive qualitative research method. Data collection uses Observation, interviews, and documentation.

Keywords: Students, Gadgets, Social Personality.

ABSTRAK

Masalah utama penelitian ini adalah bagaimana dampak positif dan negatif *gawai* dalam bermain *game online* terhadap kepribadian sosial peserta didik kelas V SD Inpres Bontomanai kecamatan tamalate kota makassar. Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi dampak positif dan negatif *gawai* terhadap kepribadian sosial peserta didik Kelas V SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate kota Makassar. Dan. jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Pengumpulan data menggunakan Observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Kata Kunci: Peserta Didik, Gawai, Kepribadian Sosial.

A. Pendahuluan

Perkembangan
Kemajuan
teknologi berkembang seiring
dengan berkembangnya kemajuan

ilmu pengetahuan yang ada
sehingga perkembangan teknologi
harus menyesuaikan dan mengikuti
perkembangan zaman yang terjadi,

Kemajuan IPTEK menjadi tantangan terbesar bagi setiap insan sosial yaitu manusia karena mereka dituntut untuk menyesuaikan diri dengan keadaan dan kehidupan yang serba praktis dan terbantu dengan adanya teknologi yang semakin canggih dan berkembang dengan pesat (Basri, 2023).

Kebutuhan *gawai* ialah salah satu kebutuhan yang penting pada zaman ini. Dikarenakan *gawai* banyak diperlukan untuk kepentingan. Teknologi ini sangat mudah untuk di dapatkan, dimanapun pasti sudah banyak Orang yang menjualnya. *gawai* merupakan bentuk nyata dari kemajuan IPTEK. Salah satunya dari bentuk nyata dari barang tersebut adalah *gawai*. Syahudin (2019) Mengatakan *gawai* merupakan sebuah benda elektronik yang dipakai sebagai alat komunikasi oleh insan misalnya, HP, Komputer dll. *gawai* mempermudah semua orang dalam berkegiatan maupun komunikasi dengan orang orang, sekarang kegiatan komunikasi sudah berkembang lebih maju dengan adanya *gawai*. Semakin hari penggunaan *gawai* terus meningkat

atau alat alat yang dengan mudah terkoneksi dengan internet. Pada Fenomena yang terjadi saat ini pula dengan adanya perangkat digital memberikan dampak besar terhadap anak, sehingga anak anak rela menghabiskan banyak waktu mereka dengan bermain *gawai*. Terhadap beberapa alasan yang menyebabkan anak menjadi kecanduan *gawai* diantaranya *gawai* sendiri lebih menarik secara visual dan audio. Maraknya penggunaan *gawai* tidak hanya membuat para penggunaanya itu kecanduan, akan tetapi penggunaan yang tidak dibatasi pun dapat menimbulkan dampak negatif misalnya penggunaan *gawai* akan mengganggu konsentrasi pada anak anak khususnya anak usia sekolah dasar. Sebenarnya jika dilihat *gawai* memiliki banyak sekali kegunaan jika digunakan dengan tepat dan sebagaimana mestinya, seperti dengan kegunaanya, asalkan ketika anak memakai *gadget* harus dengan pantauan orangtua (Marpaung, 2018)., biasanya peserta didik jika di luar kebutuhan sekolah, membuka situs yang tidak pantas maka akan berdampak negatif bagi anak ataupun peserta didik. Hal itu akan berdampak pada perilaku sosial dan

juga prestasi belajar.

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang buat semenarik mungkin agar pemain dapat mendapatkan kepuasan batin (Baros dkk, 2018). *Game* menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya bermain *game* menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak di usia sekolah dasar, baik di daerah pedesaan atau perkotaan (Kurniasari, 2019).

Game yang menggunakan media elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan anak-anak. Anak-anak beralih untuk memainkan permainan berbasis jaringan dan meninggalkan permainan yang bersifat tradisional, dikarenakan *game* tersebut menjadi permainan yang sangat menarik bagi anak-anak. Pada saat usia tersebut, anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* yang biasa digunakan di depan komputer atau gadget. Berkembangnya teknologi memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi teknologi juga memiliki banyak

potensi untuk meningkatkan pengetahuan, juga memiliki batasan dan bahaya, termasuk pada penggunaan *game*. *Game* memiliki sifat adiktif atau candu di zaman moderen ini, *gawai* sudah tidak asing lagi ditelinga kaum anak-anak 10 tahun terakhir *game* sudah menjamur dimana-mana. Hal ini didukung dengan banyaknya *game center* dilingkungan sekitar, menawarkan harga yang terjangkau. Bukan hanya *game center* yang populer. Akan tetapi, *gadget* atau *smartphone* juga yang semakin canggih dan begitu banyak menawarkan *game* baik *game offline* maupun *game online*. (Pebrianti, 2021:3)

Pemain *gawai* biasanya didominasi dari kalangan pelajar mulai dari SD, SMP, SMA dan Mahasiswa. Pelajar yang sering memainkan suatu *game*, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game* juga membawa dampak yang sangat besar pada perkembangan anak maupun jiwa. Walaupun peserta didik dapat bersosialisasi dalam *game*

dengan pemain lainnya. Tetapi *game* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Memperhatikan fenomena *game* beserta dampak yang saat ini sangat marak di khalayak (Istikomah,2022:2). Termasuk di SD Inpres Bontomanai kecamatan Tamalate, Maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam dampak *gawai* terhadap kepribadian sosial anak di SD Inpres Bontomanai kecamatan Tamalate kota Makassar. *gawai* secara tidak langsung memberikan dampak yang positif, hal ini menunjukkan bahwa setiap Orang memiliki cara berpikir yang unik, seperti bakat SD Inpres Bontomanai termasuk sekolah yang berada di kota Makassar, terletak di Jl. Sultan Alauddin No. 37, Mangasa, Kecamatan Tamalate, kota Makassar. Sekolah ini memiliki akses internet dan fasilitas belajar mengajar yang memadai, serta komitmen para guru untuk memberikan pendidikan yang Terbaik. menjadikan SD Inpres Bontomanai sebagai pilihan bagi orang tua yang ingin memberikan pendidikan berkualitas bagi putra dan putrinya. Namun di SD Inpres Bontomanai dibebaskan Oleh kedua

orang tuanya untuk membawa hp kesekolah untuk kepentingannya. Tetapi banyak yang menyalah gunakan hp tersebut.

Penelitian ini bisa meningkatkan fokus, kemampuan analitis, dan strategi pengguna. Selain memberikan manfaat positif, permainan *game* juga memiliki dampak negatif bagi pengguna. Selain menghabiskan waktu, permainan *game* juga bisa menyebabkan ketagihan dan tidak memiliki batas akhir atau waktu istirahat yang membuat pengguna tidak bisa menyelesaikan permainan sampai selesai.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana dampak positif dan negatif bermain *gawai* terhadap kepribadian sosial peserta didik kelas V SD Inpres Bontomanai Kec, Tamalate kota Makassar .

Hasil penelitian ini bertujuan untuk Untuk mengidentifikasi dampak positif dan negatif *gawai* terhadap kepribadian sosial peserta didik Kelas V SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate kota Makassar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan

metode kualitatif, penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi Tindakan dan lain- lain, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan Bahasa, pada suatu konteks khususnya yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. (Moleong Lexy, 2007: 4).

Penelitian ini disusun oleh peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian deskriptif, deskriptif adalah suatu usaha untuk menuturkan suatu masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data, selain itu juga menyajikan data, menganalisis data dan menginterpretasi. Pendekatan ini bersifat kooperatif dan koleratif (Ahmad dkk, 2013: 44).

Penelitian Kualitatif merupakan Penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh Sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kualitatif. Menurut Prof. Burhan

bungin, Pendekatan kualitatif adalah, proses kerja penelitian yang sasarannya terbatas, namun kedalaman datanya tak terbatas. Semakin dalam semakin berkualitas hasil penelitian tersebut. Penelitian dengan metode ini digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah instrumen kunci, Teknik pengumpulan data dilakukan secara kolaboratif, menggunakan analisis induktif dan hasil penelitiannya lebih menekankan pada makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2017:9) generalisasi adalah proses untuk menarik kesimpulan umum atau penilaian dari pengamatan atau contoh individual. Penelitian ini akan memberikan gambaran atau mendeskripsikan hasil dari pengamatan yang diperoleh oleh peneliti dari data yang terkumpul kemudian dianalisa dan dijelaskan dengan kata kata agar dapat menyimpulkan dengan jelas.

Adapun alasan peneliti menggunakan metode penelitian ini adalah untuk mempermudah peneliti mendeskripsikan data yang akan di dapat mengenai dampak bermain *game online* terhadap kepribadian

sosial peserta didik di SD Inpres Bontomanai kecamatan Tamalate Kota Makassar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Dampak positif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial peserta didik kelas V SD Inpres Bontomanai kecamatan Tamalate kota Makassar

Setiap permainan tentunya memberikan dampak positif bagi orang yang memainkannya. Pada dasarnya dampak bermain *game online* memang selalu buruk, namun jika dilihat dari sudut pandang lain maka tidak semuanya akan berdampak negatif namun akan berdampak positif bagi peserta didik.

Berikut adalah dampak positif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial peserta didik di SD Inpres Bontomanai kecamatan Tamalate kota Makassar :

- a. Kemampuan komunikasi

Gawai adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gawai* semakin mempermudah kegiatan sesama manusia. Saat ini, kegiatan

komunikasi telah berkembang dan semakin lebih maju dengan munculnya *gawai*. Bentuk aneka ragam dari *gawai* yaitu yaitu contohnya, Smartphone, noteebook, dan internet yang bisa digunakan untuk berbagai atau yang mempercepat komunikasi. Novitasari (2016) menyatakan bahwa” media khususnya untuk melakukan komunikasi atau interaksi sosial, Khususnya untuk kontak sosial media maupun berkomunikasi satu dengan yang lain tidaklah susah, hanya dengan menggunakan *gawai*, seseorang dapat berinteraksi dengan mudah dan cepat.”

Berdasarkan data yang di peroleh *game online* dapat membantu peserta didik SD Inpres Bontomanai kecamatan tamalate dalam berkomunikasi dengan baik sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosialnya baik di lingkungan mapupun di *game online* yang sering dimainkannya. Memang benar, peserta didik berinteraksi dengan mereka dalam *game online* tersebut.

- b. Bermain *game online* dapat menimbulkan Kerjasama peserta didik karena pada saat bermain

game online peserta didik terbiasa bekerja dalam kelompok untuk memainkan permainan yang ada. Hal ini akan membantu peserta didik meningkatkan Menumbuhkan Rasa inklusivitas dan kolaborasi

Gawai menurut (Rismala, 2021) merupakan suatu barang dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, permainan bahkan hiburan. Interaksi mereka dengan *gawai* tersebut tentunya memiliki dampak terhadap pola pikir, sikap dan kepribadiannya masing masing. Menumbuhkan Rasa inklusivitas dan kolaborasi terhadap peserta didik yang bermain *gawai* adalah upaya untuk mengajarkan anak agar saling menerima, bekerja sama, dan menghargai perbedaan saat berinteraksi dalam permainan atau aktivitas digital bersama.

Berdasarkan pernyataan, mengenai kerja sama dalam permainan *game online* memang mereka akan bekerja sama dalam satu tim, karena kalau kerja sama sudah dibangun dalam satu kelompok maka akan sangat mudah dalam mencapai tujuan akhir yang telah direncanakan sebelumnya

misalnya seperti semakin cepat menjadi pemenang saat bertarung melawan musuh.

c. Meningkatkan Akses informasi dan wawasan global

Menurut (Sobon, 2019) peserta didik 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. Meningkatkan akses informasi dan Wawasan global terhadap peserta didik adalah upaya untuk memperluas pengetahuan, keterampilan, serta perspektif siswa agar mampu bersaing dan berkontribusi di tingkat global.

Berdasarkan Observasi peneliti, Peserta didik dapat memperoleh banyak hal dari penggunaan informasi melalui aplikasi Youtube, internet, Tik tok , dan instagram, baik yang bersifat positif maupun negatif. Banyak video edukatif dan penjelasan tentang berbagai topik, dari sains, sejarah, hingga keterampilan. Tik

tok dan Instagram adalah aplikasi populer untuk hiburan dan banyak konten menarik di dalamnya.

2. Dampak negatif bermain gawai dalam bermain game online terhadap kepribadian sosial peserta didik kelas V SD Inpres Bontomanai kecamatan Tamalate

Permainan *game online* akan memberikan dampak negatif bagi para pemainnya, apalagi jika dimainkan oleh anak-anak, tentunya memerlukan bimbingan dari orang tuanya. Dampak negatif *game online* terjadi karena umumnya dalam *game online* akan sedikit banyak konten kekerasan yang akan ditiru oleh peserta didik.

Dampak negatif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak di SD Inpres Bontomanai kecamatan Tamalate sebagai berikut:

a. Adiksi (Kecanduan)

Menurut, Novrialdy, E. (2019). kecanduan *game online* adalah ketergantungan individu secara berlebihan terhadap *game online* dengan ingin melakukan secara terus menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negatif pada fisik maupun Psikologis individu. Hayadi,

N.B. (2021) Mengemukakan bahwa kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi konsekuensi negatif yang ada pada dirinya. Hal ini terjadi pada peserta didik SD Inpres Bontomanai kecamatan Tamalate yang bermain *game online*. Mereka akan memainkan permainan ini setiap hari karena ingin bermain terus menerus agar bisa membawa level permainan tersebut ke yang lebih tinggi. Kecanduan *game online* pada anak dapat menjadikan dampak buruk serta penanganan dari ketergantungan yang diakibatkan oleh *game online*.

b. Berbicara kata kasar dan kotor

Berbicara kasar dan kotor adalah ketika seseorang mengucapkan kata-kata yang tidak pantas atau yang mengandung unsur penghinaan kepada orang lain dalam permainan *game online* Gunawan (2016: 1) sebab ketika keinginan bermain tidak terpuaskan

maka peserta didik akan marah-marah, mengucapkan kata-kata kasar dan akhirnya menjadi suatu kebiasaan. Hal ini serupa juga ditemukan pada peserta didik SD Inpres Bontomanai yang bermain *game online*. Mereka akan mengucapkan kata-kata kasar dan tidak senonoh ketika marah terhadap permainan yang mereka mainkan.

c. Pembangkangan
(*negativisme*),

Agustin, R. P. (2019). yaitu suatu bentuk tingkah laku melawan karena ketika apa yang diharapkan dan apa yang sebenarnya terjadi tidak sesuai dengan keinginan hati, maka seseorang akan marah dan berusaha mengabaikan apa yang dikatakan orang lain kepadanya. Perilaku serupa juga terjadi pada peserta didik SD Inpres Bontomanai.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan bahwa gawai dalam bermain game online dapat membuat anak di SD Inpres Bontomanai menjadi pembangkang karena terlalu sering memainkan game online peserta didik akan menjadi pembangkang karena sering mengabaikan orang lain

ketika berbicara dan hanya berfokus pada game yang dimainkan.

Berselisih/ bertengkar terjadi apabila seorang anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap atau perilaku anak lain peserta didik akan marah jika ia di ganggu oleh orang lain sikap ini juga ditemui pada peserta didik di SD Inpres Bontomanai yang bermain gawai dalam bermain game online ketika peserta didik marah marah karena diganggu oleh teman atau orang lain, saat sedang asyik bermain game online, terkadang hal itu berujung pada perkelahian.

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan gawai menunjukkan bahwa dampak positif bermain gawai meliputi a)kemampuan komunikasi, b) Menumbuhkan Rasa inklusivitas dan kolaborasi c) Meningkatkan Akses informasi dan komunikasi sedangkan dampak negatif bermain gawai dalam bermain game online terhadap kepribadian sosial peserta didik kelas V adalah a) adiksi /kecanduan b) berbicara kasar dan kotor: c) Pembangkang d) berselisih atau bertengkar.

Temuan ini sejalan dengan pernyataan dari peneliti sebelumnya dari Dinda Yuliantika mengenai pengaruh penggunaan Gawai dan Game online terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV SD Se Gugus Inti II Kecamatan Kemiling dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *ex-post facto* dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket dan teknik analisis data menggunakan rumus regresi linier sederhana dan regresi linier berganda, Hasil penelitian menunjukkan terdapat positif dan signifikan penggunaan gawai dan game online terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV SD Se Gugus Inti II Kecamatan kemiling , dengan diperoleh $F_{hitung} = 13,46$ dan koefisien korelasi sebesar 0,5191 atau korelasi berkategori sedang dan koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh sebesar 0.2695% terhadap perilaku sosial peserta didik dan 73,05%. Sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Berdasarkan penelitian tersebut terdapat suatu perbedaan adapun perbedaan terletak pada lokasi penelitian dan penelitiannya yaitu

penelitian kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif.

Peneliti mengutip penelitian ke dua Oleh Asmurti, Alimuddin, dan Rahmma (2017) dalam Skripsi yang berjudul “Dampak Penggunaan Smartphone di lingkungan sekolah Terhadap Prestasi belajar siswa” Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa:(1) Penggunaan Smartphone di lingkungan sekolah cukup tinggi: (2) Prestasi belajar siswa untuk sekolah yang mengizinkan menggunakan smartphone lebih tinggi dibandingkan tingkat prestasi pada sekolah yang tidak mengizinkan; (3) terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan smartphone terdapat peningkatan prestasi belajar siswa di lingkungan sekolah.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menyimpulkan bahwa dampak penggunaan *gawai* tergantung dari pemakainya sendiri. Jika siswa memakainya dengan bijak, menggunakan sebagai alat untuk berkomunikasi, sarana dalam menunjang pembelajaran seperti

mengakses materi pembelajaran sebagai sumber pembelajaran, maka *gawai* akan berdampak positif. Sebaliknya jika siswa memakai *gawai* secara berlebihan tanpa peduli dengan lingkungan sekitar, kecanduan *game online* mengakibatkan penurunan prestasi belajar, lebih senang bermain *gawai* dibandingkan dengan lingkungan sosialnya sehingga sulit untuk berkomunikasi secara langsung, maka *gawai* tersebut berdampak negatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R. P. (2019). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Preschool*. Surabaya: STIKES Hang Tuah Prodi Studi Ilmu Keperawatan.
- Barros, B., Marisa, F., & Wijaya, I. D. (2018). *Pembuatan Game Kuis Siapa Pintar*. JIMP- Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan, 3(1).
- Basri, H. (2023). Pendidikan dan Masyarakat Serta Pentingnya Pendidikan Karakter Terhadap Moralitas Pelajar di Lingkungan Masyarakat Era Digital. *Al-Murabbi*
- Gunawan, I. (2016). Metode penelitian kuantitatif. Retrieved June, 7, 2017.
- Hayadi, Nispia Baity. "Perilaku menyimpang remaja yang kecanduan game online di rt 49 kelurahan sidodadi." *EJournal Sosiatri-Sosiologi* 9.1 (2021): 30-41
- Kurniasari, A. (2019). *Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Moleong, Lexy J. "Metode kualitatif." *Bandung: Rema Rosdakarya* (2004).
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget

- terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158
- Pebrianti, Y. (2021). *Dampak bermain game online terhadap kepribadian sosial anak SDN-1 Bahaur Kabupaten Seruyan* (Doctoral dissertation, IAIN Palangka Raya).
- Rismala, Yulita, and Dian Eka Priyantoro. "Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini." *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak* 1.01 (2021): 46-55.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sobon, Kosmas. "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Mapanget, Kota Manado." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 3.1 (2019): 52-64