Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Kemampuan Literasi Digital dan Keterampilan Interpersonal Siswa SD Kelas 5

Ratna Kusumastuti[1], Agus Santoso[2], Kulsum Nur Hayati[3]
[1,2]Universitas Terbuka, [3]UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia
E-mail: kusumaratna469@gmail.com

Article Info
Article History
Received: 2025-05-13
Revised: 2025-06-23
Published: 2025-07-08

Keywords:
Smartphone;
Digital Literacy;
Interpersonal Skills.

Abstract
This study aims to determine whether smartphone use has an influence on students' digital literacy skills and interpersonal skills. This study was conducted on grade 5 students in Gebang District in the 2023/2024 academic year with a population of 531. The sampling technique used was simple random sampling with a sampling total of 230 students. The independent variable in this study is smartphone usage while the dependent variables are digital literacy skills and interpersonal skills. Data collection using Google Form, and data measurement using a Likert scale. The data analysis process was carried out using SEM analysis assisted by Smart PLS software. The tests carried out included instrument validity and reliability tests, outer models, inner models, hypothesis tests, and feasibility tests. The results of the first hypothesis test, namely the direct effect of smartphone use on digital literacy, obtained a t-statistic value of 21.809. The direct effect of smartphone use on interpersonal skills obtained a t-statistic value of 3.961. The direct effect of digital literacy skills on interpersonal skills obtained a t-statistic value of 14.373. While the indirect effect of smartphone uses through digital literacy skills on interpersonal skills obtained a t-statistic value of 10.849. So, it can be concluded that smartphone use has a positive and significant effect on digital literacy skills and interpersonal skills. The smallest t-statistic value is on the direct effect of smartphone use on interpersonal skills, so it can be concluded that what smartphone users need is digital literacy skills so that they have better interpersonal skills.

Artikel Info
Sejarah Artikel
Diterima: 2025-05-13
Direvisi: 2025-06-23
Dipublikasi: 2025-07-08

Kata kunci:
Smartphone;
Literasi Digital;
Keterampilan Interpersonal.

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh terhadap kemampuan literasi digital dan keterampilan interpersonal siswa. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas 5 di Kecamatan Gebang tahun pelajaran 2023/2024 dengan populasi berjumlah 531. Teknik sampling yang digunakan adalah simple random sampling dengan jumlah sampling sebanyak 230 siswa. Variabel independen pada penelitian ini adalah penggunaan *smartphone* sedangkan variabel dependennya adalah kemampuan literasi digital dan keterampilan interpersonal. Pengambilan data menggunakan *Google Form,* dan pengukuran data menggunakan skala Likert. Proses analisis data dilakukan dengan analisis SEM dengan berbantu *software* Smart PLS. Uji yang dilakukan meliputi uji validitas dan reliabilitas instrumen, outer model, inner model, uji hipotesis, dan uji kelayakan. Hasil uji hipotesis pertama yaitu pengaruh langsung penggunaan *smartphone* terhadap literasi digital memperoleh nilai t statistik 21,809. Pengaruh langsung penggunaan *smartphone* terhadap keterampilan interpersonal memperoleh nilai t statistik sebesar 3,961. Pengaruh langsung kemampuan literasi digital terhadap keterampilan interpersonal memperoleh nilai t statistik sebesar 14,373. Sedangkan pengaruh tidak langsung penggunaan *smartphone* melalui kemampuan literasi digital terhadap keterampilan interpersonal memperoleh nilai t statistik sebesar 10,849. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemampuan literasi digital dan keterampilan interpersonal. Nilai t statistik paling kecil yaitu pada pengaruh langsung penggunaan *smartphone* terhadap keterampilan interpersonal, sehingga dapat disimpulkan bahwa yang dibutuhkan oleh pengguna *smartphone* adalah kemampuan literasi digital supaya mereka memiliki keterampilan interpersonal yang lebih baik.

I. PENDAHULUAN

Berdasarkan Pasal 3 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan peserta didik menjadi insan yang beriman dan bertaqwa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif dan mandiri serta mampu menjadi warga negara

yang demokratis dan bertanggung jawab. Dari tujuan pendidikan tersebut dapat diuraikan bahwa hal utama yang menjadi tujuan pendidikan di Indonesia adalah memajukan peserta didik menjadi insan yang mampu mengimani dan mempunyai ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa melalui agama dan kepercayaan yang diyakini oleh mereka. Selain itu peserta didik juga dikembangkan supaya menjadi insan yang memiliki kemandirian, kreatifitas, keterampilan serta fisiik yang sehat sehingga mampu menjadi warga yang mempunyai kemampuan demokrasi dan mampu bertanggung jawab.

Produk dari teknologi hasil perkembangan ilmu yang paling dekat dengan masyarakat adalah telepon seluler. Berdasar data dari Badan Pusat Statistik tentang jumlah pemilik telepon seluler di Indonesia pada penduduk usia lima tahun keatas menunjukkan peningkatan. Tahun 2020 persentase pemilik telepon seluler sebesar 62,8% sedangkan pada tahun 2021 menunjukkan angka 65,87% dan meningkat lagi di tahun 2022 yaitu sebesar 67,88% (Statistik, Statistik Indonesia 2023, 2023). Smartphone merupakan bagian dari telepon seluler dengan kemampuan komputer berjaringan (Zheng & Ni, 2006), sehingga smartphone memiliki kemampuan multimedia dan akses internet. Keistimewaan tersebut yang menyebabkan smartphone digunakan oleh banyak orang. Hal ini didukung dari kajian terhadap remaja di Kota Bandung bahwa mengerjakan tugas dari sekolah, mengakses media sosial, internet, dan fitur yang canggih dari smartphone alasan mereka menggunakannya (Phittauly Haomasan, 2018). Data dari Statcounter (2019) menyatakan bahwa 93,69% responden menggunakan smartphone berbasis android (Aulia, 2020). Smartphone juga merupakan alat yang paling banyak digunakan oleh siswa sekolah dasar ketika pembelajaran dalam jaringan (daring). Data dari Badan Pusat Statistik (BPS, Persentase Penduduk Usia 5 Tahun ke Atas yang Pernah Mengakses Internet dalam 3 Bulan Terakhir Menurut Kelompok Umur (Persen), 2019-2021, 2022) yang diambil saat kurun waktu 2018-2020 menunjukkan peningkatan pada pengguna internet. Pada tahun 2019 sebanyak 7,93% anak usia 5-12 tahun telah mengakses internet, sedangkan pada tahun 2020 meningkat menjadi 9,55%.

Jika dilihat dari segi usia, anak-anak kelas 5 pada jenjang sekolah dasar merupakan bagian dari generasi alpha. Menurut (McCrindle, 2024), generasi alpha lahir pada kurun waktu 2010-2024. Generasi alpha adalah anak dari generasi Y, sekaligus kadang merupakan adik dari generasi Z. Generasi alpha lahir dalam kemajuan teknologi. Mc Crindel menyebut bahwa generasi alpha merupakan bagian dari eksperimen global yang tidak sengaja menjadi akrab dengan layar (smartphone) baik sebagai sarana hiburan maupun alat bantu pendidikan.

Tidak hanya generasi alpha yang akrab dengan teknologi, generasi Z (usia SMP dan SMA) pun telah menggunakan smartphone. Smartphone tersebut juga telah digunakan dalam pembelajaran. Hal ini terungkap dari hasil penelitian pada siswa SMA di Kalimantan Selatan yang menyimpulkan bahwa rekayasa pembelajaran berdasar smartphone memiliki keefektifan saat dipakai dalam pembelajaran IPS di SMA Negeri 7 Banjarmasin (Akmal & Susanto, 2018). Selain itu smartphone efektif dalam meningkatkan sikap peduli pada siswa SMA Negeri 1 Seram Utara (Talakua & Maitimu, 2020). Sedangkan pada tingkat Sekolah Dasar (SD) hasil penelitian oleh Sutrisno dan Afsari (Sutrisno & Afsari, 2020) menyimpulkan bahwa smartphone terbukti efektif sebagai media pembelajaran dalam jaringan (daring) yang digunakan untuk membagikan video pembelajaran secara on line.

Hal yang perlu diperhatikan oleh masyarakat dalam menggunakan smartphone adalah kemampuan literasi digital. Dalam buku Peran Literasi Digital di Masa Pandemi disebutkan bahwasannya literasi digital merupakan kemampuan dan kemahiran untuk memakai alat digital secara bijak (Suherdi, 2021). Menurut Hobs (2017) dalam H.S. Hardjono (2018), literasi digital yakni sistem dari keterampilan yang diperoleh dari pengetahuan, serta kemampuan untuk bertumbuh yang didikuasai oleh teknologi (Harjono, 2018). Jadi literasi digital tidak hanya berkaitan dengan bagaimana pengguna mampu memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat pada smartphone, akan tetapi juga berkaitan dengan kemampuan pengguna untuk menggunakan smartphone tersebut secara bijak.

Terkait kemampuan literasi digital, pengamatan yang dilakukan pada Januari hingga Maret 2022 pada siswa kelas 5 di SDN 1 Bulus, Gebang, Purworejo mengungkapkan bahwa siswa belum mampu mengolah informasi yang mereka dapatkan dari pencarian melalui mesin pencari Google yang dilakukan menggunakan smartphone. Kebelummampuan yang dimaksud adalah para siswa belum mampu menentukan sumber informasi yang valid dan terpercaya serta belum mampu mengolah dan memaknai informasi sesuai dengan pemikiran mereka sendiri.

Sedangkan jika melihat salah satu laporan rapor pendidikan tahun 2023 dari SDN 2 Gintungan di Kecamatan Gebang menunjukkan bahwa pada kemampuan literasi meraih pencapaian 82,61% siswa telah mencapai kompetensi minimum. Persentase tersebut menurun dari tahun 2022 yang pencapain kemampuan literasinya pada 94,12%. Penurunan kemampuan literasi tersebut sebesar 12,23%, meskipun masih sama dalam kategori baik. Indikator kemampuan literasi dalam rapor pendidikan berdasar pada pemahaman, refleksi, penggunaan, evaluasi teks fiksi serta teks yang bersifat informasi (Kemendikbud, 2023).

Harapannya pemanfaatan teknologi, khususnya smartphone mampu mendukung peingkatan keterampilan interpersonal generasi muda. Keterampilan interpersonal tersebut diperoleh melalui kemampuan literasi digital secara optimal dari para generasi muda yang diawali oleh siswa SD. Sehingga dimasa yang akan datang, ketika siswa SD saat ini telah menjadi manusia dewasa, mereka telah memiliki kemampuan bekal literasi digital dan keterampilan interpersonal yang baik.

Kajian ini menjadi layak dilakukan karena penggunaan smartphone sudah menjadi keseharian manusia di segala usia. Hakikat manusia adalah sebagai makhluk sosial yang perlu berinteraksi dengan manusia yang lain supaya dapat hidup dengan normal. Ketika berinteraksi dengan manusia yang lain, diperlukan keterampilan interpersonal yang baik, sehingga interaksi yang dilakukan wajar dan sehat. Dengan adanya smartphone maka seseorang perlu memiliki kemampuan literasi digital supaya dampak positif dari smartphone lebih banyak serta dampak negatifnya dapat diminimalkan. Oleh karena itu diperlukan penelitian apakah penggunaan smartphone memiliki pengaruh terhadap kemampuan literasi digital dan keterampilan interpersonal siswa sekolah dasar.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat eksplanatif yaitu menganalisis langsung dan tidak langsung antara variabel. Variabel penggunaan *smarphone* sebagai variabel independen (X) sedangkan variabel kemampuan literasi digital (Y1) dan variabel keterampilan interpersonal (Y2) sebagai variabel dependen. Paradigma penelitian merupakan cara berpikir yang membentuk pola mengenai hubungan antar variabel (Sugiyono, 2022). Di dalam penelitian ini paradigma yang diterapkan adalah paradigma ganda dengan dua variabel dependen.

Siswa sekolah dasar di Kecamatan Gebang, Kabupaten Purworejo, Profinsi Jawa Tengah adalah subjek yang diteliti pada penelitian ini. Terdapat 45 sekolah negeri dan swasta dari jenjang SD hingga SMA sederajat (Statistik, Jumlah Desa/Kelurahan yang Memiliki Fasilitas Sekolah Menengah Atas, 2014-2019, 2020). Data penelitian diambil dari siswa kelas lima sekolah dasar negeri di Kecamatan Gebang pada tahun pelajaran 2023/2024.

Hasil kuisioner yang diisi oleh responden menjadi data primer pada penelitian ini. Responden merupakan sampel dari populasi. Siswa kelas 5 Sekolah Dasar di Kecamatan Gebang Kabupaten Purworejo tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 531 siswa adalah populasi pada penelitian ini.

Tabel 1. Populasi

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa
1.	SDN 1 Lugosobo	22
2.	SDN 1 Seren	49
3.	SDN 1 Redin	26
4.	SDN Penungkulan	17
5.	SDN Pakem	19
6.	SDN Gebang	19
7.	SDN 1 Gintungan	15
8.	SDN Kroya	23
9.	SDN Winonglor	29
10.	SDN Wonotopo	12
11.	SDN Gerdurejo	12
12.	SDN Winongkidul	25
13.	SDN Pelutan	9
14.	SDN 1 Mlaran	11
15.	SDN Kalitengkek	26
16.	SDN Tlogosono	17
17.	SDN Kemiri	20
18.	SDN Rendeng	8
19.	SDN Ngemplak	12
20.	SDN Ngaglik	23
21.	SDN Salam	13
22.	SDN Bendosari	13
23.	SDN 2 Seren	13
24.	SDN 2 Lugosobo	24
25.	SDN 2 Redin	26
26.	SDN Kragilan	18
27.	SDN Bulus	19
28.	SDN 2 Mlaran	11
	Jumlah	531

Rumus Slovin digunakan untuk menentukan jumlah sampel, yaitu:

$n = N / (1 + (N \times e^2))$

Keterangan:

n = jumlah sampel
N = populasi penelitian
e = nilai eror 5%

Dari rumus Slovin tersebut diperoleh hitungan sebagai berikut:

$n = N / (1 + (N \times e^2))$
$n = 531 / (1 + (531 \times 5\%^2))$
$n = 531 / 2{,}3275$
$n = 229$

Dari 28 sekolah dasar di kecamatan Gebang, dengan total 531 siswa kelas 5 pada tahun ajaran 2023/2024 sebanyak 16% berasal dari sekolah dengan rapor pendidikan berkategori sedang. Sedangkan 84% nya merupakan siswa dari sekolah dengan rapor pendidikan berkategori baik. Sehingga jika dihitung maka diperoleh data sebagai berikut:

1. Jumlah sampel dari sekolah dengan kategori rapor pendidikan sedang: 16% x 229 = 37
2. Jumlah sampel dari sekolah dengan kategori rapor pendidikan baik: 84% x 229 = 193

Jumlah sampel keseluruhan adalah 37 + 193 = 230

Sehingga sejumlah 230 siswa menjadi sampel dalam penelitian ini. Hal ini sesuai dengan saran dari Roscoe dalam buku *Research Methods for Business* yang menyatakan bahwa jumlah antara 30 sampai dengan 500 sampel termasuk dalam kategori layak sebagai ukuran sampel (Sugiyono, 2022). Teknik sampling yang diterapkan adalah simpel random sampling. *Simpel random sampling* adalah teknik sampling pada populasi yang dilakukan secara acak dengan tidak memperhatikan strata dalam populasi (Sugiyono, 2022). Alasan yang mendasari penentuan simpel random sampling adalah studi pendahuluan pada guru kelas 5 sekolah dasar di Kecamatan Gebang tetap menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaram terutama untuk mengakses aplikasi Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) dari Pusat Asesmen dan Pembelajaran (Pusmenjar) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Artinya setiap siswa kelas 5 sekolah dasar di Kecamatan pernah menggunakan *smartphone*. Sehingga dapat dikatakan populasi bersifat homogen.

Hasil penelitian sebelumnya dan dari hasil diskusi dengan tim Proktor Asesmen Nasional Berbasis Komputer dan Kecamatan Gebang yang berfungsi untuk menguatkan hasil, serta kuisioner kepada seluruh proktor ANBK sekolah dasar di Kecamatan Gebang tentang kategori literasi yang dicapai oleh tiap sekolah pada rapor pendidikan tahun sebelumnya dipakai sebagai data sekunder pada penelitian ini.

Kuisioner dipilih sebagai bentuk instrumen pada proses pengambilan data. Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data dengancara mengumpulkan jawaban atas pertanyaan yang disampaikan secara tertulis, dalam hal ini menggunakan *Google form* kepada responden. Proses pengembangan instrumen berdasar pada variabel dalam penelitian, yaitu variabel penggunaan *smartphone*, literasi digital, dan keterampilan interpersonal siswa. Variabel penggunaan *smartphone* diukur dengan indikator intensitas penggunaan *smartphone* dan tujuan penggunaan *smartphone.* Sedangkan indikator pada variabel literasi digital meliputi kemampuan mencari informasi dan literasi data, kemampuan komunikasi dan kolaborasi, kemampuan mengelola keamanan, dan kemampuan teknologi informasi. Sedangkan pada variabel keterampilan interpersonal hal yang menjadi indikator adalah kemampuan inisiasi, asertif, pengungkapan informasi pribadi, kemampuan memberi dukungan emosional, dan kemampuan mengelola konflik.

Uji instrumen yang dilakukan terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas. Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut bisa dipakai untuk mengukur apa yang akan diukur (Sugiyono, Statistika untuk Penelitian, 2017). Sedangkan uji reliabilitas dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan itu sama ketika diukur dengan menggunakan instrumen tersebut berulang kali.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Siswa kelas 5 dari 28 sekolah dasar di kecamatan Gebang merupakan objek pada penelitian ini. Sekolah dasar yang dimaksud adalah SDN 1 Lugosobo, SDN 1 Seren, SDN 1 Redin, SDN Penungkulan, SDN Pakem, SDN Gebang, SDN 1 Gintungan, SDN Kroya, SDN Gerdurejo, SDN Winongkidul, SDN Pelutan, SDN 1 Mlaran, SDN Kalitengkek, SDN Tlogosono, SDN Kemiri, SDN Rendeng, SDN Ngemplak, SDN Ngaglik, SDN Salam, SDN Bendosari, SDN 2 Seren, SDN 2 Lugosobo, SDN 2 Redin, SDN Kragilan, SDN Bulus, dan SDN 2 Mlaran.

1. Pengujian *Outer Model*

   Metode PLS digunakan untuk menganalisis model pada penelitian ini. PLS merupakan metode alternatif *Structural Equation Modeling* (SEM) yang dapat dilakukan untuk menangani masalah kompleks dengan asusmi non parametrik, yang artinya data tidak mengarah pada

distribusi tertentu. Software SmartPLS 3.3.5 digunakan untuk menganalisis data pada penelitian ini, dengan hasil uji outer model sebagai berikut:

a) *Convergent Validity*

Convergent validity dilakukan untuk mengetahui validitas indikator dengan konstruk atau variabel laten yang dilakukan dengan melihat nilai *loading factor* dan *Average Variant Extrated* (AVE). Nilai *loading factor* yang dipersyaratkan yaitu lebih dari 0,7 dan AVE lebih dari 0,5. Di bawah ini merupakan uraian hasil penghitungan *laoding factor* dan AVE.

1) *Loading Factor*

variabel yang memiliki nilai *laoding factor* lebih dari 0,7 sebanyak 19 indikator dinyatakan valid, sedangkan 20 indikator lainnya memiliki nilai di bawah 0.7 yaitu 3 indikator pada variabel X, 1 indikator pada variabel Y1 dan 6 indikator pada variabel Y2 sebanyak dinyatakan tidak valid. Indikator yang memiliki nilai *loading factor* di bawah 0.7 dihapus dari model, kemudian dilakukan pengujian ulang.

2) *Average Variant Extrated* (AVE)

Discriminant validity untuk setiap konstruk dan variabel laten dievaluasi dengan metode *Average Variant Extrated* (AVE). Selain itu metode ini juga dipakai untuk menilai *convergent validity* dengan nilai standar 0,5.

Hasil pengukuran AVE disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2. Nilai *Average Variant Extrated*

	Average Variance Extracted (AVE)
X (Penggunaan Smartphone)	0,594
Y1 (Literasi Digital)	0,621
Y2 (Keterampilan Interpersonal)	0,651

Berdasar tabel 2 maka nilai AVE dinyatakan telah mencukupi persyaratan convergent validity karena memiliki nilai sama dengan atau lebih dari 0,5.

b) *Discriminant Validity*

Discriminant Validity dilakukan dengan melihat nilai Fornell- Larcker Criterion dan juga nilai *cross loading* pengukuran konstruk.

Fornell Larcker Criterion dengan melihat akar AVE, hasil penghitungannya disajikan dalam tabel 3

Tabel 3. Nilai *Fornell Larcker Criterion*

	X (Penggunaan Smartphone)	Y1 (Literasi Digital)	Y2 (Keterampilan Interpersonal)
X (Penggunaan Smartphone)	0,771		
Y1 (Literasi Digital)	0,738	0,788	
Y2 (Keterampilan Interpersonal)	0,684	0,813	0,807

Berdasara tabel di atas nampak bahwa nilai *Fornell Larcker Criterion* memenuhi persyaratan *discriminant validity* karena setiap konstruk memiliki akar AVE yang lebih dari nilai korelasi dengan variabel lain.

c) *Composite Reliability*

Nilai *composite reliability* digunakan untuk menentukan reliabilitas konstruk atau variabel laten. Konstrak dinyatakan reliabel jika memiliki nilai *composite reliability* >0,7. Nilai *composite reliability* disajikan dalam tabel 4.

Tabel 4. Nilai *Composite Reliability*

	Composite Reliability
X (Penggunaan Smartphone)	0,879
Y1 (Literasi Digital)	0,929
Y2 (Keterampilan Interpersonal)	0,903

Berdasar tabel 4 maka setiap konstrak dinyatakan reliabel karena memiliki nilai *composite reliability* di atas 0,7.

d) *Cronbach Alpha*

Cronbach Alpha digunakan untuk mengukur reliabilitas model yang sekaligus memperkuat hasil hitungan nilai *composite reliability*. Variabel dinyatakan reliabel jika memiliki nilai cronbach alpha >7.

Tabel 5. Nilai *Cronbach Alpha*

	Cronbach's Alpha
X (Penggunaan Smartphone)	**0,829**
Y1 (Literasi Digital)	**0,913**
Y2 (Keterampilan Interpersonal)	**0,865**

Berdasar tabel 5 terlihat bahwa seluruh variabel memiliki nilai *cronbach's alpha* lebih dari 0,7 sehingga variabel-variabel tersebut dinyatakan reliabel.

2. Pengujian Inner Model

Pengujian *Inner Model* dilakukan dengan menghitung R Square untuk konstrak dependen dan t statistik dari pengujian koefisien jalur. Model prediksi dari model penelitian semakin baik apabila nilai R Square semakin tinggi. Untuk mengetahui besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, maka dilakukan analisis R2 atau uji diterminasi.

Tabel 6. Nilai R Square

	R Square
Y1 (Literasi Digital)	0,545
Y2 (Keterampilan Interpersonal)	0,676

Berdasar tabel 6 maka dapat dijelaskan bahwa penggunaan smartphone (X) dan Literasi Digital (Y1) mampu menjelaskan variabilitas konstrak Literasi Digital (Y1) sebesar 54,5%, dan selebihnya sebesar 45,5 % dijelaskan konstrak lain selain yang diteliti dalam penelitian ini. Sedangkan literasi digital (Y1) dan keterampilan interpersonal (Y2) menerangkan variabilitas konstrak keterampilan interpersonal (Y2) sebesar 67,6% serta selebihnya yaitu 32,4% dijelaskan oleh konstrak lain selain yang diteliti.

3. Pengujian Hipotesis

Nilai signifikansi antar konstrak, t-statistik, dan p *values* digunakan untuk menentukan uji hipotesis. Hasil bootsraping digunakan untuk melihat nilai bersangkutan. Ketentuan pada uji hipotesis ini adalah *Rules of thumb* yang digunakan yaitu t-statistik >1,96 dengan taraf signifikansi p-value 0,05 (5%) dan koefisien beta dengan nilai positif. Model hasil penelitian disajikan dalam gambar 1.

4. Uji Kualitas Model

Uji kualitas model dilakukan dengan uji *predictive relevan* dan uji model fit. Uji *predictive relevan* digunakan untuk memastikan bahwa nilai hasil observasi yang dihasilkan baik, sedangkan uji model fit digunakan untuk mengetahui seberapa baik model yang dihasilkan.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pengaruh penggunaan smartphone terhadap kemampuan literasi digital dan keterampilan interpersonal siswa SD kelas 5 di Kecamatan Gebang Kabupaten Purworejo. Terdapat 28 sekolah dasar yang siswanya menjadi populasi dalam penelitian. Dalam pengambilan sampel, peneliti mempertimbangkan hasil Rapor Pendidikan tahun 2023. Rapor pendidikan merupakan hasil asesmen dan survei terhadap siswa dan guru yang menggambarkan kondisi satuan pendidikan atau sekolah. Asesmen dan survei dilaksanakan satu tahun sekali. Siswa yang diambil sebagai sampel dalam asesmen pada tingkat sekolah dasar adalah siswa kelas 5. Hasil Rapor Pendidikan ini digunakan untuk mengidentifikasi masalah, merefleksikan akar permasalahan dan upaya yang dapat digunakan untuk membenahi kualitas pendidikan secara menyeluruh. Indikator yang digunakan pada rapor pendidikan meliputi kemampuan literasi, kemampuan numerasi, karakter, iklim keamanan satuan pendidikan, iklim kebhinekaan, dan kualitas pembelajaran. Dalam penelitian ini, kemampuan literasi berdasar hasil rapor pendidikan tahun 2023 menjadi salah satu pertimbangan dalam penentuan sampel, dengan tujuan supaya sampel lebih imbang dan merata. Kemampuan literasi dijadikan pertimbangan dengan alasan, literasi digital merupakan salah satu variabel pada penelitian ini. Pada indikator kemampuan literasi, sebanyak 16% sekolah dasar di kecamatan Gebang yang memiliki kategori dan 84% berada pada kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas 5 sekolah dasar di kecamatan Gebang memiliki kemampuan literasi yang baik.

Pada penelitian ini terdapat tiga variabel yaitu penggunaan smartphone, kemampuan literasi digital dan keterampilan interpersonal. Ketiga variabel tersebut sebagai dasar untuk mengembangkan empat hipotesis dan diuji menggunkan metode SEM berbantu SmartPLS. Indikator pada variabel penggunaan smartphone dalam penelitian ini meliputi intensitas dan tujuan penggunaan smartphone. Hasil yang didapat bahwa siswa kelas 5 sekolah dasar di kecamatan Gebang

menggunakan smartphone setiap hari dengan durasi lebih dari 1 jam. Sedangkan tujuan siswa menggunakan smartphone adalah untk berkomunikasi, mencari informasi dan sebagai sumber belajar. Persentase paling besar tujuan penggunaan smartphone pada siswa kelas 5 sekolah dasar di kecamatan Gebang adalah untuk berbagi informasi.

Indikator pada variabel kemampuan literasi digital meliputi kemampuan mencari informasi dan berliterasi, berpikir kritis, berkomunikasi dan berkolaborasi, beretika saat menggunakan teknologi, pengelolaan keamanan pribadi dan keamanan perangkat serta kemampuan teknologi. Secara rinci hal yang diukur meliputi kemampuan mencari dan mengunduh informasi, kemampuan mencari tahu kebenaran informasi, kemampuan membandingkan informasi, serta kemampuan berkomunikasi menggunakan perangkat digital. Hasil yang didapat, responden mampu mencari tahu kebenaran informasi dan dapat membandingkan informasi yang didapat. Membandingkan yang dimaksud adalah melihat dan membaca tidak hanya dari satu sumber yang bertujuan untuk mencari tahu kebenaran informasi yang diperoleh.

Pada variabel keterampilan interpersonal hal yang menjadi indikator pada penelitian ini meliputi kemampuan inisiasi yaitu kemampuan untuk memulai interaksi dan hubungan dengan orang lain, sikap asertif berkaitan dengan kemampuan untuk mempertahankan haknya secara tegas, serta mampu mengungkapkan perasaannya secara jelas, pengungkapan informasi pribadi, pemberian dukungan emosional dan kemampuan mengelola konflik. Pada variabel keterampilan interpersonal komponen yang diukur adalah keberanian melakukan percakapan dengan orang baru, pemberian kesan baik kepada orang yang baru dikenal, dan keberanian menolak pendapat yang tidak sesuai dengan pendapat diri sendiri. Hasil yang diperoleh, sebanyak 85% responden merasa tidak dapat memberikan kesan baik kepada orang yang baru dikenal, serta 84% responden takut menolak pendapat yang berbeda dengan pendapatnya sendiri.

Hipotesis pertama pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh langsung penggunaan smartphone terhadap kemampuan literasi digital siswa kelas 5 sekolah dasar di kecamatan Gebang. Hasil uji hipotesis pertama membuktikan bahwa penggunaan smartphone berpengaruh positif dan siginikan terhadap kemampuan literasi digital. Penggunaan smartphone pada penelitian ini mengacu pada intensitas dan tujuan siswa dalam menggunakan smartphone. Intensitas dan tujuan penggunaan smartphone terkait dengan keistimewaan yang dimiliki smartphone sebagai telepon seluler yang memiliki kemampuan multimedia dan akses internet (Williams & Sawyer, 2015). Sehingga hal ini membuat siswa memiliki motivasi untuk menggunakannya. Motivasi yang mendasari siswa menggunakan smartphone adalah motivasi rasional terkait dengan fungsi yang dimiliki smartphone serta motivasi emosional terkait dengan strata sosial ketika menggunakan smartphone (Setiadi, 2003).

Motivasi yang dimiliki oleh sesorang saat menggunakan smartphone tersebut akan membuat orang tersebut memiliki kemampuan literasi digital, karena literasi digital dalam arti luas adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan perangkat digital dan berpikir kritis dalam mengambil sebuah keputusan (Ministry of Education, 2019). Seseorang dengan kemampuan literasi digital yang baik meyakini bahwa literasi digital berpengaruh terhadap kehidupan, pendidikan, dan komunikasi dengan orang lain (Kurbanoglu, Spiranec, Grassian, Mizrachi, & Catts, 2014). Hal yang harus menjadi perhatian terkait penggunaan smartphone pada siswa sekolah dasar adalah adanya dampak negatif penggunaan smartphone. Dampak negatif tersebut ternyata akibat dari kemampuan literasi digital yang buruk sehingga anak dan remaja bersikap menghina orang lain, iri, berkata kasar dan memberi komentar negatif (Pratiwi & Pritanova, 2017). Dalam hal ini perlunya pendampingan dari orang tua untuk mampu mengontrol dan memberi perhatian kepada anak-anak saat mereka menggunakan smartphone baik untuk berkomunikasi ataupun untuk belajar (Adhelia, 2017)

Hasil uji hipotesis kedua pada penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh langsung yang positif dan signifikan dari penggunaan smartphone terhadap keterampilan interpersonal. Keterampilan interpersonal berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan tersebut dapat diukur dari kemampuan seseorang memulai interaksi, sikap asertif yaitu kemampuan mempertahankan pendapat secara tegas, kemampuan

mengungkapkan informasi pribadi, kemampuan memberikan dukungan emosional dan kemampuan mengelola konflik (Buhrmester, Furman, Wittenberg, & Reis, 1988). Dalam penelitian ini keterampilan interpersonal yang dimaksud adalah bagaimana kemampuan siswa kelas lima sekolah dasar dalam bekerja sama, mengungkapkan pendapat dan menghargai serta membantu orang lain dengan sarana smartphone. Meskipun penggunaan smartphone memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keterampilan interpersonal akan tetapi hal yang harus diperhatikan oleh orang tua adalah dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan smartphone yaitu sikap individualis dan malas, anti sosial serta tidak memiliki kepedulian terhadap lingkungan (Surianto, Dewi, & Siu, 2021). Hal ini terjadi karena siswa usia kelas lima sekolah dasar merupakan generasi alpha yang telah akrab dengan teknologi tetapi memiliki waktu yang sedikit untuk berinteraksi langsung dengan orang lain dalam kehidupan nyata, mereka lebih sering berinteraksi dengan orang lain melalui dunia maya. Padahal rasa yang timbul pastinya berbeda saat berinteraksi langsung dengan berinteraksi melalui smartphone. Terdapat rasa sungkan yang menimbulkan rasa hormat dan menghargai saat berinteraksi langsung, berbeda saat berkomunikasi melalui smartphone karena ekspresi dan intonasi bicara yang tidak nampak. Meskipun begitu, pengaruh penggunaan smartphone terhadap keterampilan interpersonal tidak sepenuhnya berdampak negatif, karena melalui smartphone menyebabkan seseorang lebih leluasa dalam mengungkapkan pendapat, meningkatnya sikap keterbukaan dan empati, sikap positif dan kesetaraan (Asaas & Patmaningrum, 2018).

Hasil uji hipotesis ketiga pada penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh langsung yang positif dan signifikan dari kemampuan literasi digital terhadap keterampilan interpersonal. Pengaruh ini juga lebih besar dibandingkan dengan pengaruh langsung dari penggunaan smartphone terhadap keterampilan interpersonal. Literasi digital berkaitan dengan kemampuan mencari, mengevaluasi secara kritis serta menggunakan alat dan informasi digital untuk mengambil keputusan (Shin, Hwang, Park, Teng, & Dang, 2019). Jadi literasi digital tidak hanya tentang bagaimana menggunakan dan memanfaatkan teknologi tetapi juga kemampuan untuk berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis ini merupakan hal yang dapat membangun komunikasi interpersonal yang baik dengan orang lain. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian De Vito yang mengungkapkan bahwa keterampilan interpersonal meliputi beberapa komponen yaitu rasa empati, kekuasaan dan pengaruh, kemampuan mendengarkan, kesopanan, menggunakan pesan verbal dan non verbal, mengelola konflik dan membangun hubungan interpersonal yang memuaskan (DeVito, Interpersonal Massages Third Edition, 2014). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ketika seseorang memiliki literasi digital yang baik, dia akan mampu menjaga sikapnya di dunia maya dengan baik, artinya dia akan memiliki keterampilan interpersonal yang baik pula.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian tentang literasi digital pada abad 21 yang menyimpulkan bahwa kemampuan literasi digital mempuyai beberapa kebermanfaatan. Manfaat yang dimaksud salah satunya adalah orang yang memiliki kemampuan literasi digital akan lebih kritis ketika memperoleh informasi (Fitriyani, 2022). Selain itu, era digital mempunyai sisi yang perlu diwaspadai yaitu keadaan yang menjadi buruk karena rendahnya literasi digital. Kecenderungan anak dan remaja dengan sikap dan sifat menghina, rasa iri, depresi, terbawa pengaruh komentar negatif yang mereka baca di media sosial merupakan pengaruh buruk dari rendahnya literasi digital (Nani Pratiwi, 2017). Pada anak dan remaja, peran orang dewasa di sekitar mereka, baik orang tua dan guru di sekolah, diharapkan mampu mendampingi dan mengawasi anak dan remaja dalam proses mereka berliterasi digital.

Memang tidak dipungkiri, bagi siswa sekolah dasar kelas lima dengan usia antara 10-12 tahun membutuhkan pendampingan dan pengawasan dari orang dewasa baik orang tua di rumah, guru di sekolah dan masyarakat di lingkungan sekitar. Hal ini diperlukan untuk memperkecil sikap negatif yang timbul misalnya rasa isi, depresi dan penggunaan kata-kata kasar (Pratiwi & Pritanova, 2017). Kemampuan literasi digital ternyata dapat memperkuat pendidikan karkater. Pendidikan karakter yang dimaksud berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis serta bijaksana dalam memperolah informasi. Akan tetapi, karena siswa sekolah dasar

belum mencapai usia dewasa, peran orang tua serta guru di sekolah adalah memberikan pengawasan supaya anak memperolah pengetahuan yang baik dan mempunyai etika dalam penggunaan teknologi (Pentianasari, 2022). Harapannya ketika seseorang memiliki literasi digital yang baik, maka keterampilan interpersonalnya pun akan meningkat, baik pada kemampuan membuka diri, mengekspresikan perasaan, mendengarkan dan menghargai, serta kemampuan bekerja dalam tim (Dewi, Hamid, Annisa, Oktavianti, & Genika, Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital, 2021).

Hasil uji hipotesis keempat membuktikan bahwa terdapat pengaruh tidak langsung yang positif dan signifikan dari penggunaan smartphone terhadap keterampilan interpersonal melalui kemampuan literasi digital. Hal ini senada dengan hasil penelitian terhadap siswa SMA 1 Semarang yang menyatakan bahwa penggunaan smartphone berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat baca, minat baca yang dimaksud terkait dengan literasi digital. Sehingga disarankan supaya guru memberikan tugas yang cara penyelesaiannya melalui literasi digital. Meskipun guru juga perlu membekali siswa untuk dapat mencari literatur yang valid dan ilmiah (Etnanta & Inhadaryaningsih, 2017). Kemampuan berliterasi yang baik membuat siswa tersebut memiliki keterampilan interpersonal yang baik pula, karena keterampilan interpersonal berkaitan dengan sikap seseorang yang salah satunya didapat dari hasil belajar saat mereka berkomunikasi dengan orang lain. Dunia tanpa batas saat ini membuat seseorang mampu berkomunikasi dengan siapapun dan dimanapun melalui smartphone. Hal positif bisa didapatkan, hal negatif bisa diminimalkan dan dihindari saat seseorang memiliki kemampuan literasi digital. Karena mereka akan mampu memilah hal apa saja yang perlu dicontoh dan hal apa saja hal yang perlu dihindari.

Hal yang memengaruhi siswa sekolah dasar khususnya saat menggunakan smartphone adalah lingkungan, orang tua, dan fasilitas yang ada pada smartphone. Oleh karena itu untuk siswa sekolah dasar memerlukan pendampingan dari orang tua saat menggunakan smartphone. Selain itu orang tua dapat memperkenalkan permainan tradisional untuk mengantisipasi anak dari kecanduang terhadap smartphone (Adhelia, 2017). Permainan tradisional biasanya dilakukan berkelompok, hal ini membuat anak belajar untuk bersosialiasi dan mengembangkan keterampilan interpersonalnya. Smartphone merupakan alat bantu untuk mempermudah kehidupan manusia, akan tetapi fitrah manusia sebagai makhluk sosial perlu diperhatikan. Dengan alat bantu yaitu smartphone yang dibarengi literasi yang baik maka keterampilan interpersonal seseorang akan semakin baik pula.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa penggunaan smartphone berpengaruh terhadap kemampuan literasi digital. Pengaruh penggunaan smartphone terhadap kemampuan literasi digital siswa kelas 5 sekolah dasar di kecamatan Gebang adalah pengaruh yang positif dan signifikan.
2. Hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa penggunaan smartphone berpengaruh terhadap kemampuan keterampilan interpersonal. Pengaruh penggunaan smartphone terhadap keterampilan interpersonal siswa kelas 5 sekolah dasar di kecamatan Gebang adalah pengaruh yang positif dan signifikan.
3. Hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa kemampuan literasi digital berpengaruh terhadap keterampilan interpersonal. Pengaruh kemampuan literasi digital terhadap keterampilan interpersonal siswa kelas 5 sekolah dasar di kecamatan Gebang adalah pengaruh yang positif dan signifikan. Artinya peningkatan kemampuan literasi digital juga meningkatkan keterampilan interpersonal.
4. Hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa penggunaan smartphone berpengaruh secara tidak langsung terhadap ketreampilan interpersonal melalui literasi digital. Pengaruh penggunaan smartphone secara tidak langsung terhadap ketreampilan interpersonal melalui literasi digital siswa kelas 5 sekolah dasar di kecamatan Gebang adalah pengaruh yang positif dan signifikan.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya

adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang

DAFTAR RUJUKAN

Adhelia, J. I. (2017). Pengaruh penggunaan gawai smartphone terhadap pembentukan perilaku dan kepribadian anak usia sekolah dasar. *Repositori Universitas Negeri Malang*.

Akmal, H., & Susanto, H. (2018). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Mobile Smartphone Sebagai Media Pengenalan Sejarah Lokal Masa Revolusi Fisik di Kalimantan Selatan paad Siswa Sekolah Menengah Atas. *Historia. Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 197-206.

Asaas, P., & Patmaningrum, D. A. (2018). Pengaruh Youtube di Smartphone terhadap Komunikasi Interpersonal Anak. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 159-172.

Aulia, C. (2020). Penegmbangan Media Pembelajaran Berbasis Smartphone Pada Submateri Karbohidrat. *repository.upi.edu*.

Badan Pusat Statistik. (2019). *Profil Anak Indonesia 2019.* Jakarta: Kemenpppa.

BPS. (2015). *Persentase Penduduk yang Memiliki/Menguasai Telepon Seluler Menurut Provinsi dan Klasifikasi Daerah 2013-2015.* Retrieved from Badan Pusat Statistik: https://www.bps.go.id/indicator/2/395/3/persentase-penduduk-yang-memiliki-menguasai-telepon-seluler-menurut-provinsi-dan-klasifikasi-daerah.html

BPS. (2018). *Persentase Penduduk yang Memiliki/Menguasai Telepon Seluler Menurut Provinsi dan Klasifikasi Daerah 2016-2018.* Retrieved from Badan Pusat Statistik: https://www.bps.go.id/

BPS. (2022). *Persentase Penduduk Usia 5 Tahun ke Atas yang Pernah Mengakses Internet dalam 3 Bulan Terakhir Menurut Kelompok Umur (Persen), 2019-2021*. Retrieved from Badan Pusat Statistik: www.bps.go.id

Buhrmester, D., Furman, W., Wittenberg, M. T., & Reis, H. T. (1988). Five Domains of Interpersonal Competence in Peer Relationships. *Journal of Personality and Social Psychology*, 991-1008.

DeVito, J. A. (2014). *Interpersonal Massages Third Edition.* London: Pearson.

Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Octafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Basicedu*, 5249 - 5257.

Etnanta, Y. C., & Inhadaryaningsih, A. (2017). PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP MINAT BACA. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 371-380.

Fitriyani, A. T. (2022). Literasi Digital Di Era Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 307.

Harjono, H. S. (2018). Literasi Digital: Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 1-7.

Kamruzzaman. (2016). Analisis Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa. *Jurnal Konseling : Gusjigang*, 202-210.

Kemdikbud. (2021, Agustus 2). *Pelaksanaan Pembelajaran Tahun Ajaran Baru 2021/2022 Mengacu pada Kebijakan PPKM dan SKB 4 Menteri* . Retrieved from Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: www.kemdikbud.go.id

Kemendikbud. (2023, July). *Rapor Pendidikan.* Retrieved from Rapor Pendidikan: https://raporpendidikan.kemdikbud.go.id/

Kumalasari, D. (2010). KONSEP PEMIKIRAN KI HADJAR DEWANTARA DALAM PENDIDIKAN TAMAN SISWA (Tinjauan Humanis-Religius). *Istoria. Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 47-59.

Kurbanoglu, S., Spiranec, S., Grassian, E., Mizrachi, D., & Catts, R. (2014). *Information Literacy Lifelong Learning and Digital Citizenship in 21st Century.* Switzerland: Springer.

McCrindle, M. (2024). *Understanding Generation Alpha.* Australia: McCrindle Research Pty Ltd.

Media Center Direktorat SD. (2022). *Profil Pelajar Pancasila*. Retrieved from Direktorat Sekolah Dasar Dirjen PAUD, DIKDAS dan DIKMEN: http://ditpsd.kemdikbud.go.id/

Ministry of Education, D. (2019). *Digital Kids in Asia Pasific Insight Into Children Digital*

Citizenship Country Report-2019Bangladesh. Dhaka: Directorate of Secondary a Higher Education;

Muhson, A. (2022). *Analisis Statistik dengan SmartPLS.* Yogyakarta: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta.

Nani Pratiwi, N. P. (2017). PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP PSIKOLOGIS ANAK DAN REMAJA. *Semantik: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11.

Phittauly Haomasan, N. (2018). Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Pola Komunikasi Interpersonal Siswa SMPN 50 Kota Bandung. *Jurnal Komunikasi*, 1-7.

Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). Pengaruh Literasi Digital terhadap Psikologis Anak dan Remaja. *Semantik*, 11-24.

Salehudin, M., Marniah, & Hariati. (2020). SISWA SD MENGGUNAKAN SMARTPHONE DALAM PEMBELAJARAN ONLINE. *Ibtida': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 229-241.

Setiadi, N. J. (2003). *Perilaku Konsumen: Perspektif Kontemporer pada Motif, Tujuan, dan Keinginan Konsumen Edisi Revisi.* Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Shin, T. S., Hwang, H., Park, J., Teng, J. X., & Dang, T. (2019). *Digital Kids Asia Pasific Insight into Children's Digital Citizenship.* Paris dan Bangkok: UNESCO.

Statistik, B. P. (2020, March 31). *Jumlah Desa/Kelurahan yang Memiliki Fasilitas Sekolah Menengah Atas, 2014-2019*. Retrieved from Badan Pusat Statistik Kabupaten Purworejo: https://purworejokab.bps.go.id

Statistik, B. P. (2021). *Hasil Sensus Penduduk 2020.* Jakarta: Badan Pusat Statistik.

Statistik, B. P. (2023). *Statistik Indonesia 2023.* Jakarta: Badan Pusat Statistik.

Sugiyono. (2017). *Statistika Pendidikan.* Bandung: Alfa Beta.

Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.* Bandung: Alfabeta.

Suherdi, D. (2021). *Peran Literasi Digital di Masa Pandemi.* Jakarta: Cattleya Darmaya Fortuna.

Surianto, N. N., Dewi, C., & Siu, O. C. (2021). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas X SMABuddhis Bodhicitta Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021. *Prosiding Bodhi Dharma*, 52-61.

Sutrisno, T., & Afsari, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran Online IPAKelas V SDNegeri 03 Munggur Kecamatan Mojogedang Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2019/2020. *PANCAR: Pendidik Anak Cerdas dan Pintar*, 53-65.

Talakua, C., & Maitimu, C. V. (2020). Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Smartphone Untuk Mengembangkan Sikap Peduli Lingkungan Peserta Didik. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 392-401.

Utami, P. W. (2015). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Komunikasi Interpersonal Guru dan Siswa Kelas IIIB SDIT Luqman Al Hakim Internasional, Banguntapan, Bantul, DIY. *Basic Education*.

Wahyudin, & Dahlan, J. A. (2020). *Statistika Pendidikan.* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Williams, B. K., & Sawyer, S. C. (2015). *Using Information Technology.* New York: Mc Graw Hill Education.

Zheng, P., & Ni, L. (2006). *Smart phone & Next Generation Mobile Computing.* San Fransisco: Morghan Kaufmann Publisher.