

PENGARUH PENGGUNAAN *HANDPHONE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA SEKOLAH TINGGI FILSAFAT JAFFRAY MAKASSAR

Octavianus, Ivan Th. J. Weismann

Abstrak

Adapun tujuan penulisan karya ilmiah ini adalah: Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *handphone* terhadap prestasi belajar mahasiswa Sekolah Tinggi Filsafat Jaffray Makassar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Dan untuk melakukan metode tersebut maka penulis terlebih dahulu melakukan: Pertama, pengambilan dan pengumpulan data melalui jurnal dan buku-buku berkaitan dengan judul yang dibahas dalam skripsi. Kedua, dengan menyebarkan angket kepada mahasiswa Sekolah Tinggi Filsafat Jaffray Makassar. Ketiga, dengan melakukan wawancara langsung kepada pengguna *handphone* sebagai penguat data. Dari hasil pembahasan penulis menarik kesimpulan sebagai berikut: pengaruh *handphone*, sebanyak 87% responden menggunakan *handphone* sebagai tempat menghilangkan kejenuhan. Ada 42% dari responden mengakses *facebook/whatsapp* lebih lama dari pada waktu belajar. Ada 89% responden yang menjadikan *youtube* sebagai media belajar. Ada 89% responden yang sering memanfaatkan *google* untuk mendukung dalam Pendidikan. Prestasi belajar, seluruh responden merupakan pengguna *handphone*, dan nilai rata-rata IP minimal C. Secara eksternal, rata-rata 89% responden dapat beradaptasi dengan lingkungan. Ada 98% responden setuju bahwa telah mengalami perubahan kognitif dari apa yang telah dipelajari. Dari 98% ada 88% responden menunjukkan peningkatan prestasi. Berdasarkan teori konstruktivisme, rata-rata semua responden menjadikan pengalaman sebagai tempat belajar. Dari semua responden 81% yang mengalami peningkatan nilai IP. Ada pengaruh penggunaan *handphone* terhadap prestasi belajar mahasiswa dengan hasil korelasi 0.688 berarti *handphone* memberi pengaruh sebesar 47%.

Kata-kata Kunci: *Handphone*, Pengaruh, Prestasi, Mahasiswa.

Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang ini dapat dilihat dan dirasakan bahwa perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat. Banyak produk-produk teknologi yang diciptakan guna membantu dan meningkatkan hasil kerja, misalnya adanya laptop/komputer memberi kemudahan dalam pengetikan kemudian mengatur dan mengirim data-data. Mesin bajak membantu mempermudah petani dalam menyediakan lahan siap tanam, pesawat udara sebagai transportasi udara yang lebih menghemat waktu perjalanan, jaringan internet sebagai media untuk dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang di berbagai daerah dan masih banyak lagi.

Masa kini kemudahan sudah menjadi bagian dari kehidupan, masyarakat di era perkembangan ini menginginkan hal-hal yang serba instan. Salah satu bagian dari

kemudahan yang diciptakan untuk memanjakan masyarakat pada umumnya yaitu bidang teknologi informasi dan komunikasi. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, seseorang dapat menerima dan memberi informasi kepada orang lain di berbagai tempat, dan berinteraksi dengan jutaan orang di berbagai belahan dunia atau dikenal dengan dunia maya. Melalui dunia maya seseorang bisa berkenalan dengan orang lain, dengan alasan untuk mencari teman, melakukan hubungan bisnis, bertransaksi dan dapat juga untuk menawarkan barang dan jasa.

Salah satu teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang dan diminati pada saat ini adalah *handphone*. Menurut Dimitri Mahayana (dosen Sekolah Teknik Elektro dan Informatika ITB yang juga dalam hal data *Scientist Sharing Vision*), mengenai jumlah pengguna seluler di Indonesia, diprediksi meningkat menjadi 265,3 juta di tahun 2019, dan pengguna *smartphone* diperkirakan 140,4 juta di tahun 2019, sementara untuk pengguna *mobile internet* diprediksi menjadi 89,4 juta tahun 2019.¹

Handphone dirancang dengan ukuran yang kecil sehingga mudah dibawa, tapi memiliki kemampuan hampir sama dengan komputer, ini yang menjadikan *handphone* lebih diminati. Kemudian ditunjang juga dengan harga *handphone* yang lebih murah, sehingga terjangkau oleh setiap lapisan masyarakat, dan cara penggunaannya pun cukup mudah apa lagi untuk generasi sekarang ini.² Dalam kegiatan sehari-hari sering ditemui aktivitas orang tua sampai dengan siswa taman kanak-kanak (TK) menggunakan *handphone* baik untuk mencari informasi maupun sekedar mencari hiburan.

Generasi pada masa kini tumbuh dan berkembang dengan keadaan masyarakat yang bergantung pada adanya teknologi, sehingga bukan hal yang baru jika mengetahui dalam usia yang sangat belia seseorang sangat terampil dalam menggunakan *handphone*.³ Sebagai sebuah negara yang berkembang, di era pasar global ini berbagai jenis barang elektronik ditawarkan sebagai pemenuh kebutuhan, ini tentunya memiliki dampak positif maupun negatif. Perkembangan teknologi ini tidak dapat dibendung atau dihindari dalam kehidupan, karena teknologi sudah menjadi bagian dalam kehidupan masyarakat. Mengenai pengguna *handphone*, masyarakat yang tinggal di daerah perkotaan tentunya merupakan pengguna aktif *handphone*. Kemana anda pergi anda pasti berjumpa pengguna *handphone*, baik di tempat bekerja, sekolah, ibu rumah tangga dan bahkan mereka yang pengangguran, karena *handphone* merupakan gaya hidup masa kini.⁴ Sebagai salah satu kampus yang berada di tengah kota Makassar, pastinya mahasiswa Sekolah Tinggi Filsafat Jaffray Makassar terhitung sebagai pengguna aktif *handphone*.

Seorang mahasiswa sempat berdiskusi dan mengatakan bahwa keinginan membuka *handphone* untuk melihat sosial media sangat kuat dari pada keinginan membuka buku. Sebagai mahasiswa sekolah teologi seharusnya dapat menggunakan waktu dengan baik. Rasul Paulus selalu mengingatkan untuk memperhatikan bagaimana harus hidup sebagai seorang hamba Tuhan. Meski pada masa sekarang tidak ada penganiayaan, namun perkembangan teknologi tidak mendukung dalam penggunaan waktu secara bijaksana (Efesus 5:15-17). Jadi penulis memiliki asumsi bahwa terdapat ketergantungan antara

¹Kamel Setia Pernama, "Ketika Pengguna Internet dan Smartphone Terus Meningkat, Android Dominasi Pasar Indonesia dan Dunia," diakses 3 April 2019, <http://jabar.tribunnews.com/2019/01/24/ketika-pengguna-internet-dan-smartphone-terus-meningkat-android-dominasi-pasar-indonesia-dan-dunia>.

²Arum Faiza, Sabila J. Firda, *Arus Metamorfosa Milenial* (Kendal: Penerbit Ernest, 2019), 29.

³Hellen Chou Pratama, *Cyber Smart Pranting* (Bandung: Visi Anugerah Indonesia, 2012), 35.

⁴Alufi Eka Ukisnawati, "Demam Gadget (Smartphone) Dalam Visualisasi Jati Diri Mahasiswa,"

(Skripsi S.Ant, Universitas Gadjah Mada, 2014), 105.

http://etd.repository.ugm.ac.id/index.php?mod=penelitian_detail&sub=PenelitianDetail&act=view&typ=html&buku_id=71973.

mahasiswa dan *handphone*. Dari pembicaraan itu penulis tertarik ingin mewawancarai beberapa mahasiswa lainnya.

Ada tiga mahasiswa yang sempat penulis wawancarai. Dari tiga mahasiswa yang sempat penulis wawancarai, salah satunya mengatakan jika dalam kegiatan kuliah selama 2 jam tidak diperkenankan mengaktifkan *handphone* maka mahasiswa merasa stres jika hanya duduk mendengar.⁵ Seorang mahasiswa lagi mengatakan bahwa mahasiswa tersebut menggunakan *handphone* dalam sehari rata-rata lebih dari 5 jam.⁶ Kedua hasil wawancara di atas sejalan dengan jurnal Resti dengan judul *Penggunaan Smartphone Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau*, mengatakan bahwa sebagian besar dari respondennya rata-rata setiap hari menggunakan *handphone* lebih dari 5 jam, sedangkan jumlah responden yang mau menyisihkan waktunya untuk belajar hanya sedikit.⁷ Dengan penggunaan *handphone* lebih dari 5 jam sudah termasuk menyita waktu yang banyak dan pastinya ini memiliki pengaruh bagi mahasiswa itu sendiri.

Mahasiswa yang lain mengatakan bahwa mahasiswa tersebut tidak pernah lepas dari menggunakan *handphone*, kemanapun mahasiswa itu pergi dan di mana ia berada, ia tidak pernah lepas dari *handphone* kecuali saat tidur.⁸ Hal ini juga yang dituliskan Dedy Susanto dalam jurnalnya yang berjudul "*Pengguna Smartphone Dan Locus Of Control: Keterkaitannya Dengan Prestasi Belajar, Kualitas Tidur, Dan Subjective Well-Being*," menuliskan bahwa penggunaan *handphone* sehari-hari, mempengaruhi waktu penggunaan *handphone* pada saat yang tidak tepat, juga mempengaruhi kualitas tidur mahasiswa dan akhirnya memberi pengaruh terhadap prestasi mahasiswa tersebut.⁹ Hal yang demikian memang sering penulis temukan, biasanya saat kuliah sedang berlangsung ada mahasiswa yang sibuk bermain *games*, bersosial media, menonton video. Bukan hanya itu bahkan saat ibadah, saat berkumpul dengan teman, biasanya sibuk dengan *handphone* masing-masing.

Sedangkan Derry Iswidharmanjaya dan Beranda Agency dalam bukunya mengatakan beberapa dampak penggunaan *Gadget* (*handphone*) dapat membuat pengguna menjadi pribadi tertutup, karena tentunya tidak senang diganggu saat memainkan *handphone*-nya. Kemudian penggunaan dalam waktu yang lama dapat mengakibatkan kesehatan mata terganggu, penggunaan *handphone* berlebihan membuat waktu tidur tidak teratur dan pudarnya kreativitas (*copy paste*) pengguna jadi malas untuk melakukan hal baru.¹⁰ Dari beberapa pendapat di atas menunjukkan bahwa penggunaan *handphone* memiliki dampak yang negatif, baik untuk kesehatan dan untuk hubungan sosial (secara langsung).

Namun dari pengamatan penulis penggunaan *handphone* dikalangan mahasiswa Sekolah Tinggi Filsafat Jaffray Makassar, selain karena pentingnya akan komunikasi informasi, juga merupakan tempat mencari sumber-sumber belajar baik buku, jurnal, video, film, *youtube*, belanja *online*, memesan transportasi secara *online* (*Grab*, *gojek*). Dengan *handphone* mahasiswa dapat juga berbagi pengalaman melalui media sosial, melihat tren terbaru, meng-*upload* status dan main *games* sebagai hiburan. Intan Trivena

⁵YM (inisial), Wawancara oleh Penulis, Makassar, Sulawesi Selatan, 9 Maret 2019.

⁶JH (inisial), Wawancara oleh Penulis, Makassar, Sulawesi Selatan, 9 Maret 2019.

⁷Resti, "Penggunaan Smartphone Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau," *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau* 2, No. 1 (2015): 13. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/4840/4722>

⁸AP (inisial), Wawancara oleh Penulis, Makassar, Sulawesi Selatan, 9 Maret 2019.

⁹Dedy Susanto, "Penggunaan Smartphone Dan Locus of Control: Keterkaitannya Dengan Prestasi Belajar, Kualitas Tidur, Dan Subjective Well-Being," *Jurnal Psikologi Sosial* 16, No. 2 (2018): 135-136. <http://journal.ui.ac.id/index.php/jps/article/view/jps.2018.12>

¹⁰Derry Iswidharmanjaya dan Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget* (Jakarta: EGC, 2014), 15.

mengatakan dalam jurnalnya bahwa *handphone* pintar juga menunjang aktivitas perkuliahan mahasiswa Fispol Unsrat Manado: (a) Membuat grup kelas dimedia sosial untuk berbagi informasi mengenai aktivitas perkuliahan, (b) Mencari arti lewat *google* atau aplikasi yang berkaitan mengenai arti kata atau materi yang sedang dibahas, (c) *Download* buku-buku atau artikel-artikel ilmiah, (d) Membuka Portal Akademik untuk mengisi KRS, mengecek KHS dan transkrip nilai, (e) Melakukan KKT secara *online*.¹¹

Dalam lingkungan kampus STT Jaffray sendiri, terdapat beberapa matakuliah yang memiliki hubungan dengan penggunaan media, yaitu matakuliah Teologi dan Teknologi Informasi, yang membahas mengenai penggunaan sosial media, blog, vlog dan *website* untuk tujuan pelayanan dan penginjilan. Selanjutnya mengetahui dan mempelajari beberapa *website* dan *software* untuk belajar Alkitab, teknik pelayanan dan penginjilan. Kemudian dari wawancara dengan D (inisial) mengatakan untuk matakuliah gitar dasar, gitar klasik, dan piano adanya *youtube* dan *google* sangat membantu.¹²

Hasil wawancara penulis dengan beberapa mahasiswa, mahasiswa pertama, penggunaan media berhubungan dengan belajar, ia lebih sering menggunakan *google* dalam mendukung proses belajar, untuk mencari jurnal, berita, video dan informasi lainnya. Kemudian *whatsapp* sebagai sarana berbagi informasi perkuliahan, waktu pengumpulan tugas dan kapan waktu ujian. Kemudian *facebook* digunakan untuk membagikan ayat Alkitab dan kalimat motivasi. Sedangkan *youtube* jarang digunakan, karena yang bersangkutan mengatakan mudah terpengaruh untuk membuka video lain yang tidak berhubungan dengan pelajaran.¹³

Mahasiswa kedua mengatakan, ia lebih banyak menggunakan *youtube* untuk mencari hiburan dibandingkan hal yang berhubungan dengan pelajaran. Sedangkan *facebook* dan *whatsapp* digunakan untuk berbagi informasi dengan teman, mengenai tugas dan mengenai waktu ujian. Kemudian *google* jarang untuk digunakan, terkecuali ada tugas yang diberikan dosen.¹⁴

Mahasiswa ketiga mengatakan bahwa ia sering menggunakan *youtube* sebagai hiburan dan juga sebagai tempat belajar terutama pada mata kuliah piano. Sedangkan *facebook* dan *whatsapp* biasanya dalam grup hanya untuk melihat informasi dari teman. Kemudian mengenai penggunaan *google* sangat jarang terkecuali saat ada tugas mencari jurnal dari dosen. Dari hasil wawancara diatas penulis menyimpulkan bahwa penggunaan *handphone* memberi manfaat bagi mahasiswa meski tidak maksimal.

Penggunaan *handphone* sudah menjadi gaya hidup mahasiswa masa kini yang menjurus kepada kebutuhan. Dan pengaruh penggunaan *handphone* dalam kehidupan seseorang dari satu segi membawa dampak baik, tetapi dari segi lain membawa dampak yang buruk bagi penggunanya. Pada penulisan ini penulis bertujuan untuk meneliti mengenai penggunaan *handphone* yang terdiri dari media sosial dan internet sebagai media belajar untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa Sekolah Tinggi Filsafat Jaffray Makassar, dan membatasi media yang digunakan yaitu *Facebook*, *WhatsApp*, *YouTube* dan *Google*.

Mengacu kepada uraian di atas, maka penulis tertarik untuk menuangkan masalah tentang bagaimana kehadiran *handphone* dapat memberikan pengaruh kepada pengguna secara efektif. Dengan demikian penulis mengangkat sebuah masalah dalam karya ilmiah

¹¹Intan Trivena Maria Daeng N.N Mewengkang Edmon R Kalesaran, "Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado," *Jurnal ACTA DIURNA* 8 (2017): 14, <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurna/article/view/15482/15023>.

¹²D (inisial), Wawancara oleh Penulis, Makassar Sabtu 10 Agustus 2019.

¹³IKA (inisial), Wawancara oleh Penulis, Makassar, Sulawesi Selatan, 4 Agustus 2019.

¹⁴K (inisial), Wawancara oleh Penulis, Makassar, Sulawesi Selatan, 5 Agustus 2019.

dengan judul: **PENGARUH PENGGUNAAN *HANDPHONE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA SEKOLAH TINGGI FILSAFAT JAFFRAY MAKASSAR.**

Pokok Masalah

Berdasarkan pembahasan diatas, maka yang menjadi pokok masalah adalah: Bagaimana pengaruh penggunaan *handphone* terhadap prestasi belajar mahasiswa Sekolah Tinggi Filsafat Jaffray Makassar.

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui penulisan skripsi ini adalah: untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan *handphone* terhadap peningkatan prestasi mahasiswa.

Manfaat Penelitian

Pertama, tulisan karya ilmiah ini dapat menjadi bahan bacaan yang dapat memberi wawasan bagi para pembaca.

Kedua, sebagai bahan masukan bagi mahasiswa dan Sekolah terhadap pengaruh *handphone* terhadap prestasi mahasiswa.

Ketiga, sebagai salah satu persyaratan akademik dalam penyelesaian studi di Sekolah Tinggi Filsafat Jaffray Makassar.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah dengan menggunakan metode kuantitatif dan untuk melakukan metode penelitian ini,¹⁵ hal yang akan dilakukan adalah:

Pertama, mengambil dan mengumpulkan data melalui buku, jurnal dan artikel yang berkaitan dengan judul.

Kedua, dengan melakukan penyebaran angket kepada mahasiswa Sekolah Tinggi Filsafat Jaffray Makassar.

Ketiga, dengan melakukan wawancara langsung kepada pengguna aktif *handphone* sebagai penguat data.

Batasan Penelitian

Pada batasan penelitian ini penulis membatasi penulisan ini pada pengaruh penggunaan *handphone* terhadap prestasi belajar mahasiswa Sekolah Tinggi Filsafat Jaffray.

¹⁵ Hasmawaty, 55; Sareong dan Supartini, 29; Serli dan Wijaya, 17.

Sistematika Penulisan

Agar mudah memahami penulisan skripsi ini, maka penulis menyusunnya dengan sistem sebagai berikut:

Bab pertama, merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, pokok masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, Batasan penelitian dan sistematika penelitian.

Bab dua, merupakan tinjauan pustaka yang menjelaskan beberapa pokok dalam pembahasan sehubungan dengan topik penulisan Karya ilmiah. Bagian yang pertama, membahas mengenai *handphone*; definisi, sejarah *handphone*, data pengguna *handphone* yang terdiri dari data pengguna *handphone* secara *global* di Indonesia, media pembelajaran dan *handphone* dalam pembelajaran. Bagian kedua, membahas mengenai prestasi; pengertian prestasi dan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi baik internal maupun eksternal. Selanjutnya teori prestasi belajar antarlain teori konstruktivisme dan teori kognitivisme. Bagian ketiga, penelitian yang relevan tentang hubungan *handphone* terhadap prestasi diantaranya; Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Melalui Motivasi Belajar, Pengaruh *Smartphone* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 8 MTs. Wali Songo Sugihwaras Bojonegoro, Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Nilai Akademik Mahasiswa, *Smartphone* Sebagai Media Pembelajaran “Student Centered Learning.”

Bab tiga, pada bab ini yang akan dibahas ialah mengenai gambaran umum tentang lokasi penelitian yang terdiri dari fasilitas, letak geografis, visi dan misi Sekolah Tinggi Filsafat Jaffray Makassar. Kemudian membahas mengenai jenis penelitian yang akan digunakan yaitu penelitian kuantitatif, populasi, sampel. Kemudian selanjutnya akan membahas mengenai teknik pengumpulan data yang terdiri dari kajian pustaka, angket dan wawancara dan dilanjutkan dengan teknik analisis data.

Bab empat, membahas mengenai analisis hasil data penelitian dan pembahasannya yang terdiri dari subjek penelitian, analisis hasil penelitian dan kesimpulan analisis data.

Bab lima, merupakan penutup yang mana hanya merupakan pembahasan kesimpulan dan saran-saran.

Kesimpulan

Pada akhir dari penulisan skripsi ini, maka penulis memberi kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, hasil dari angket pengaruh penggunaan *handphone* menunjukkan lebih dari 87% mahasiswa menggunakan *handphone* pada aplikasi *whatsapp* dan *facebook*, untuk berbagi informasi dan materi. *Youtube* sebagai tempat belajar dan mencari pengetahuan baru dan *google* untuk menemukan berita, jurnal, artikel dan buku.

Kedua, hasil dari angket prestasi belajar, menunjukkan seluruh mahasiswa menggunakan *handphone*, tetapi nilai indeks prestasi minimal C. Dengan hasil; faktor internal 100%, faktor eksternal 92%, kognitivisme 98%, konstruktivisme 100%.

Ketiga, dari hasil tabel korelasi antara pengaruh penggunaan *handphone* terhadap prestasi belajar, pada tabel interpretasi koefisien menunjukkan tingkat hubungan yang kuat dengan hasil $r = 0.688$ (47%).

Saran-saran

Pada akhir dari skripsi ini penulis memberikan saran sebagai masukan berhubungan dengan pengaruh penggunaan *handphone* terhadap prestasi belajar mahasiswa Sekolah Tinggi Filsafat Jaffray Makassar.

Pertama, penulis mengharapkan disaat sekarang ini dimana lebih banyak orang menggunakan *handphone* secara berlebihan, sebagai mahasiswa teologi sebaiknya selalu menggunakan apa yang ada dengan bijak sehingga tidak terpengaruh oleh keadaan melainkan mempengaruhi.

Kedua, penulis mengharapkan dengan adanya kecanggihan *handphone* pada saat ini dapat dimanfaatkan sehingga mempengaruhi prestasi belajar setiap mahasiswa menjadi lebih baik, untuk kemuliaan Tuhan.

Ketiga, kiranya dengan adanya penulisan ini dapat menjadi salah satu pedoman yang bermanfaat dalam penggunaan *handphone* untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa STT Jaffray Makassar.

Kepustakaan

- Ali, Mohamad. *Penelitian Kependidikan*. Bandung: Bumi Angkasa, 1981.
- Amin, Mukhamat Fatkhur. "Pengaruh *Smartphone* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 8 MTs. Wali Songo Sugihwaras Bojonegoro." Skripsi, Sarjana Pendidikan Agama Islam Surabaya, 2018. <http://digilib.uinsby.ac.id/27216/#>.
- Augusta, Gardenia. "Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Malaui Motivasi Belajar." Skripsi, S.Pd, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2018. <https://repository.usd.ac.id/17687/>.
- Badaruddin, Achmad. *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*. Padang: Abe Kreatifindo, 2015.
- Barus, Ulian dan Suratno, *Manfaat Candi Bahal Sebagai Media Pembelajaran Alam Terbuka Dalam Proses Belajar Mengajar*. Medan: DIPA Wilayah 1, 2015.
- Data Profil Sekolah Tinggi Filsafat Jaffray Makassar. Diakses 16 Juni 2019. <https://www.sttjaffray.ac.id/profil/mengenal-stt-jaffray>.
- Darmadi. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2017.
- Darmanto, Sri Wardaya, dan Titik Dwiyani, *Bauran Orientasi Strategi Dan Kinerja Organisasi Penerapan Variabel Anteseden, Moderasi, Dan Mediasi Dalam Penelitian Ilmiah*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2015.
- Dandim, Sudarwan. *Riset Keperawatan: Sejarah dan Metodologi*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC, 2002.
- Duludu, Ummysalam A.T.A. *Buku Ajar Kurikulum Bahan Dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2017.
- Endra, Febri. *Pedoman Metodologi Penelitian*. Sidoarjo: Penerbit Zifatama Jawara, 2017.
- Fasilitas Kampus Sekolah Tinggi Filsafat Jaffray Makassar. <https://www.sttjaffray.ac.id/fasilitas-layanan/fasilitas-kampus>.
- Faiqah, Fatty. Muhammad Nadjib dan Andi Subhan Amisr. "Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 5, No. 2, (2016): 259-272. <http://journal.unhas.ac.id/index.php/kareba/article/view/1905>.
- Fatmawati, Sri. Nina Ariesta, Laily Yunita Susanti, Darmaji dan Surya Rosa Putra. *Desain Laboratorium Skala Mini Untuk Pembelajaran Sains Terpadu*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2015.

- Firdaus dan Fakhry Zamzam. *Aplikasi Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2018.
- Firda, Sabila J. Arum Faiza. *Arus Metamorfosa Milenial*. Kendal: Penerbit Ernest, 2019.
- Firdianti, Arinda. *Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Gre Publishing, 2018.
- Gondrasi, Aloysius H. *Rahasia 5 Elemen Untuk Cerdas dan Sukses Sri Mulyani, Bill Gates dan Steve Jobs*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2012.
- Hakim, Thursan. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara, 2005.
- Hamdi, Asep Saepul. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish, 2014.
- Harso dan Ridhi Syukra. *2018, Pengguna Smartphone Capai 100 Juta*. Berita Satu, 20 Maret 2019. <https://id.beritasatu.com/home/2018-pengguna-smartphone-capai-100-juta/176965>.
- Hasmawaty. “Kemampuan Menyimak Anak Melalui Kegiatan Bercerita (Studi Kasus Pada Taman Penitipan Anak Athirah Makassar).” *Jurnal Ilmu Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 1, no. 1 (Juni 2020): 55-68. https://ojs.sttjaffray.ac.id/jitpk/article/view/463/pdf_4.
- Iswidharmanjaya, Derry dan Beranda Agency. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Jakarta: EGC, 2014.
- Juju, Dominikus. *Seri Penuntun Praktis Facebook*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2013.
- Juraman, Stefanus Rodrick. “Manfaat Smartphone Android Oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi Dalam Mengakses Informasi Edukatif,” *Jurnal Acta Diurna* 3 (2014): 14-15. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurna/article/view/4493>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka, 2001.
- Klaudia, Jenifer. “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Pertumbuhan Kerohani Mahasiswa-Mahasiswi Di Sekolah Tinggi Theologia Jaffray Makassar.” Skripsi, S.Pd, Sekolah Tinggi Filsafat Jaffray, 2017.
- Komputer, Wahana. *Kupas Tuntas Aplikasi Terbaik dan Populer Google Play*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2012.
- Komaruudin. *Kamus Riset*. Bandung: Angkasa, 1984.
- Kustiawan, Usep. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudra, 2016.
- Kurniawan, Iwan Setia dan Topik Hidayat. “Aplikasi Smartphone Dalam Pembelajaran Biologi,” dalam Ketut Wikantika. *Bunga Rampai Forum Peneliti Muda Indonesia 2017*. Bandung: ITB, 2017.
- Mikha Agus Widiyanto. *Statistik Untuk Penelitian Bidang Teologi, Pendidikan Agama Kristen & Pelayanan Gereja: Lengkap dengan konsep dan Aplikasi SPSS*. Bandung: Kalam Hidup, 2014.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada, 2008. Diikuti oleh Andi Prastowo, *Sumber Belajar & Pusat Pembelajaran*. Depok: Prenadamedia Group, 2018.
- Naim, Ngainun. *Menjadi Guru Inspiratif Memberdayakan Dan Mengubah Jalan Hidup Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Nazir. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 1983.
- Neolaka, Amos dan Grace Amilia. *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Manuju Perubahan Hidup*. Depok: Kencana, 2017.
- Nizarwati, Yusuf Hartono dan Nyimas Aisyah, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Konstruktivisme Untuk Mengejarkan Konsep Perbandingan

- Trigonometri Siswa Kelas X SMA,” *Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2009): 57-72. <http://eprints.unsri.ac.id/823/>.
- Nuryanto, Hery. *Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Balai Pustaka, 2012.
- Maria, Naova. “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Nilai Akademik Mahasiswa,” 4, No.2 (2013): 652-658. <https://journal.binus.ac.id/index.php/comtech/article/view/2488>.
- Pernama, Kamel Setia. “Ketika Pengguna Internet dan Smartphone Terus meningkat, Android Dominasi Pasar Indonesia dan Dunia.” Bandung: Tribun Jabar.id, 3 April 2019. <http://jabar.tribunnews.com/2019/01/24/ketika-pengguna-internet-dan-smartphone-terus-meningkat-android-dominasi-pasar-indonesia-dan-dunia>.
- Sudirdjo, Sudarsono. dan Eveline Siregar, *Media Pembelajaran Sebagai Pilihan Dalam Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2007, Sudarsono Sudirdjo dan Eveline Siregas mengutip Dewi Salma Prawiradilaga dan Eveline Siregar. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2004.
- Pratama, Hellen Chou. *Cyber Smart Pranting*. Bandung: Visi Anugerah Indonesia, 2012.
- Putrawangsa, *Desain Pembelajaran: Design Research Sebagai Pendekatan Desain Pembelajaran*. Mataram: Reka Karya Amerta, 2018.
- Purwanto, Endy. “2018: Pengguna Smartphone Indonesia Tembus 103 Juta Orang.” Ayoo berita.com. Diakses 07 April 2019. <https://www.ayooberita.com/berita----2018-pengguna-smartphone-indonesia-tembus-103-juta-orang>.
- Pimpinan STF Jaffray Makassar. Diakses 16 Juni 2019. <https://www.sttjaffray.ac.id/profil/pimpinan-stt-jaffray-makassar>.
- R. Wilman dan Riyan. *Mengenal dan Mengatasi Kerusakan Software Handphone*. Tangerang: Kawan Pustaka, 2006.
- Rahmayani, Indah. “Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia.” Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia, 02 Oktober 2019. https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media.
- Resti. “Penggunaan Smartphone Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau, Pekanbaru.” *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau* 2, No. 1 (2015): 1-15. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/4840/4722>.
- Riyana, Cepy. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian RI, 2012.
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Sareong, Irene Priskila dan Tri Supartini. “Hubungan Komunikasi Interpersonal Guru dan Siswa Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di SMA Kristen Pelita Kasih Makassar.” *Jurnal Ilmu Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 1, no. 1 (Juni 2020): 29-42. https://ojs.sttjaffray.ac.id/jitpk/article/view/466/pdf_2.
- Satrianawati. *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2018.
- Serli dan Hengki Wijaya. “Metode Permainan Dalam Meningkatkan Pemahaman Firman Tuhan Pada Remaja GKII Okahapi Sumba Timur.” *Jurnal Ilmu Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 1, no. 1 (Juni 2020): 17-28. https://ojs.sttjaffray.ac.id/jitpk/article/view/459/pdf_1.
- Setiawan, Andi. *Belajar dan Pembelajaran*. Sidoharjo: Uwais Inspirasi Indonesi, 2002.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, “Jumlah Pengguna Telekomunikasi Seluler Prabayar Hasil Rekonsiliasi dan Berakhirnya Program Registrasi Ulang.” SIARAN PERS NO. 112/HM/KOMINFO/05/2018. Diakses 20

- Maret 2019. https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/13125/siaran-pers-no-112hmkominfo052018-tentang-jumlah-pelanggan-telekomunikasi-seluler-prabayar-hasil-rekonsiliasi-dan-berakhirnya-program-registrasi-ulang/0/siaran_pers.
- Susanto, Dedy. "Penggunaan Smartphone Dan Locus of Control: Keterkaitannya Dengan Prestasi Belajar, Kualitas Tidur, Dan Subjective Well-Being." *Jurnal Psikologi Sosial* 16, No. 2 (2018): 125-138.
<http://journal.ui.ac.id/index.php/jps/article/view/jps.2018.12>.
- Sulastri, Yuyu Laila dan Luki Liqmanul Hakim. "Belajar Berbasis Mobile." *Jurnal Pengajaran MIPA* 19, No. 2 (2013): 173-178.
<http://journal.fpmipa.upi.edu/index.php/jpmipa/article/view/458>.
- Sukrillah, Ratnamulyani dan Kusumadinata. "Manfaat Media Sosial Melalui WhatsApp Group FEI Sebagai Saran Komunikasi." *Jurnal Komunikatio* 3, No. 2 (2018): 59-104.
https://www.researchgate.net/publication/324629426_PEMANFAATAN_MEDIA_SOSIAL_MELALUI_WHATSAPP_GROUP_FEI_SEBAGAI_SARANA_KOMUNIKASI.
- Suparno, Paul. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2006.
- Sumantri, Mohamad Syarif. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2016.
- Suparadi, Yuniar. *Optimisasi HP dan SimCard Pribadi*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2011.
- Tim Redaksi. "Youtube, Medsos No.1 Di Indonesia." Dkatadata.co.id, Kamis, 23 Mei 2019. <https://katadata.co.id/infografik/2019/03/06/youtube-medsos-no-1-di-indonesia>.
- Timbowo, Deify. "Manfaat Penggunaan Smartphone Sebagai Media Komunikasi," *E-Jurnal Acta Diurna* 5, No. 2 (2016): 1-13.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurna/article/view/11719>.
- Tolle, Herman. Aryo Pinandito, Agi Putra, Kharisma, Ratih Kartika Dewi. *Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak*. Malang: UB Press, 2017.
- TV, Saddha. "Youtube." 12 April 2018.
https://www.youtube.com/watch?v=_8UNhgvSY2A.
- Trivena, Intan. Maria Daeng N.N Mewengkang Edmon R Kalesaran. "Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado." *Jurnal ACTA DIURNA* 8. 2017.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurna/article/view/15482/15023>.
- Ukisanawati, Alufi Eka. *Demam Gadget (Smartphone) Dalam Visualisasi Jati Diri Mahasiswa*," Skripsi, S.Ant, Gadjah Mada University 7, no. 3 (2014): 1-15.
<http://proceeding.unisba.ac.id/index.php/sosial/article/view/1287/pdf>.
- Unaradjan, Dominikus Dolet. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Penerbit Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, 2019.
- Visi dan Misi Kampus. 16 Juni 2019. <https://www.sttjaffray.ac.id/profil/visi-dan-misi>.
- Warsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran: Landasan Dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008. Diikuti oleh Andi Prastowo, *Sumber Belajar & Pusat Pembelajaran*. Depok: Prenadamedia Group, 2018.
- Yaumi, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.
- Yuniati, Yenni dan Teguh Ratmanto. "Smartphone Sebagai Media Pembelajaran." *Student Centered Learning* 7 (2017): 751-764.
<http://proceeding.unisba.ac.id/index.php/sosial/article/view/1287/pdf>.