JMI: JURNAL MILLIA ISLAMIA

Vol.3 No.2. (2025) : 293-302

Available online at: https://jurnal.perima.or.id/index.php/JMI

E: ISSN 2963-0983

Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII-A di SMP IT Adzkia P. Berandan

Istihara Safitri[1], Lia Ariska Ritonga[2]

[1]Pendidikan Agama Islam,Institut Jam'iyah Mahmudiyah Langkat, Indonesia

Email : istihara1811@gmail.com,

[2]Pendidikan Agama Islam,Institut Jam'iyah Mahmudiyah Langkat, Indonesia

Email: zaifatur_ridha@ijm.ac.id

DOI:		
Received:	Accepted:	Published:

Abstract :

This study aims to determine the relationship between gadget use and student learning motivation at SMP IT Adzkia Pangkalan Berandan, given the phenomenon of increasing intensity of digital device use among adolescents, which has the potential to affect their attitudes and academic achievement. The research method used is quantitative with a correlational type, where the independent variable is gadget use and the dependent variable is student learning motivation. The research population consisted of all students in class VII-A in the 2024/2025 academic year, with a sample of 35 people determined using proportional stratified random sampling techniques using the Slovin formula at a 5% error rate. Data collection was conducted through a Likert scale-based questionnaire, structured interviews, and documentation, then analyzed using validity, reliability, Pearson's correlation, simple linear regression, and t/ANOVA tests using the SPSS program. The results showed that 1) the majority of students (57.14%) were in the high and non-educational gadget usage category, with a dominant usage duration of more than 4 hours per day for entertainment, while 42.86% of students used gadgets more educationally. 2) Students' learning motivation was generally in the fairly high category with an average score of 20.40 out of a total of 25, indicating a good internal drive to achieve despite the frequent non-academic use of gadgets. 3) There is a moderate but significant relationship between gadget use and learning motivation ($r = 0.455$; $p = 0.006$), with an influence contribution of 20.7% based on regression testing, as well as a significant difference in motivation between high and low gadget user groups ($t = 3.762$; $p = 0.001$). These findings confirm that gadget use has a real influence on student learning motivation, although it is still influenced by other factors.

Keywords : *gadgets, learning motivation, students*

Abstrak :

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dengan motivasi belajar siswa di SMP IT Adzkia Pangkalan Berandan, mengingat fenomena meningkatnya intensitas penggunaan perangkat digital di kalangan remaja yang berpotensi memengaruhi sikap dan prestasi akademik mereka. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis korelasional, di mana variabel bebas adalah penggunaan gadget dan variabel terikat adalah motivasi belajar siswa. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII-A tahun ajaran 2024/2025, dengan sampel sebanyak 35 orang yang ditentukan melalui teknik proportional stratified random sampling menggunakan rumus Slovin pada tingkat kesalahan 5%. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner berbasis skala Likert, wawancara terstruktur, serta dokumentasi, kemudian dianalisis dengan uji validitas, reliabilitas, korelasi Pearson, regresi linier sederhana, serta uji t/ANOVA menggunakan bantuan program SPSS. Hasil penelitian

menunjukkan 1) mayoritas siswa (57,14%) termasuk kategori penggunaan gadget tinggi dan non-edukatif dengan durasi pemakaian lebih dari 4 jam per hari yang dominan untuk hiburan, sedangkan 42,86% siswa menggunakan gadget secara lebih edukatif. 2) motivasi belajar siswa secara umum berada dalam kategori cukup tinggi dengan skor rata-rata 20,40 dari total 25, yang menandakan adanya dorongan internal yang baik untuk berprestasi meskipun penggunaan gadget sering non-akademik. 3) terdapat hubungan sedang namun signifikan antara penggunaan gadget dengan motivasi belajar ($r = 0.455$; $p = 0.006$), dengan kontribusi pengaruh sebesar 20,7% berdasarkan uji regresi, serta perbedaan signifikan motivasi antara kelompok pengguna gadget tinggi dan rendah ($t = 3.762$; $p = 0.001$). Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh nyata terhadap motivasi belajar siswa, meskipun masih dipengaruhi faktor lain.

Kata Kunci: gadget, motivasi belajar, siswa

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi dan percepatan teknologi informasi ini, penggunaan gadget telah menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat di seluruh dunia. Berbagai perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan laptop kini tidak hanya menjadi alat komunikasi dan hiburan, tetapi juga bagian dari gaya hidup, termasuk dalam ranah pendidikan. Berdasarkan laporan dari (Hootsuite, 2023), pengguna internet di Indonesia telah mencapai lebih dari 77% dari total populasi, dengan mayoritas akses dilakukan melalui perangkat mobile. Ini menunjukkan betapa teknologi digital telah meresap ke berbagai lapisan masyarakat, termasuk generasi muda, yakni anak-anak dan remaja.

Transformasi digital ini membawa dampak signifikan terhadap dunia pendidikan. Di satu sisi, teknologi memberikan kemudahan dalam mengakses sumber belajar yang lebih luas dan variatif. Buku digital, video pembelajaran, aplikasi edukatif, hingga platform pembelajaran daring menjadi bagian dari ekosistem belajar baru. Hal ini sejalan dengan tujuan program Merdeka Belajar yang dicanangkan oleh Kemendikbud Indonesia, yang mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif dengan memanfaatkan berbagai sumber daya digital. Sebagai contoh, dalam situasi pandemi COVID-19, penggunaan gadget menjadi solusi utama dalam menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh, sehingga pendidikan tetap bisa berlangsung meskipun aktivitas tatap muka dibatasi.

Namun demikian, kemudahan akses ini membawa konsekuensi negatif yang tidak bisa diabaikan. Gadget yang awalnya diharapkan menjadi alat bantu pendidikan justru sering disalahgunakan oleh peserta didik untuk aktivitas di luar konteks akademik, seperti bermain game daring, mengakses media sosial, hingga menonton video hiburan dalam jangka waktu yang berlebihan. Berdasarkan hasil penelitian LIPI (2021), sekitar 60% siswa di Indonesia mengalami penurunan motivasi belajar dan prestasi akademik yang berkorelasi dengan intensitas penggunaan gadget yang tidak terkendali. Hal ini menunjukkan adanya paradoks dalam penggunaan gadget di lingkungan pendidikan di satu sisi membawa kemajuan, namun di sisi lain menjadi potensi ancaman terhadap motivasi belajar siswa.

Fenomena ini juga diamati di SMP IT Adzkia P. Berandan, sebuah lembaga pendidikan yang dikenal memiliki komitmen kuat terhadap pembinaan karakter Islami dan prestasi akademik peserta didiknya. Berdasarkan hasil observasi internal dan wawancara dengan beberapa guru, teridentifikasi adanya kecenderungan penurunan motivasi belajar pada sebagian siswa, yang tercermin dari perilaku seperti kurangnya partisipasi aktif dalam kelas, keterlambatan dalam mengumpulkan tugas, serta penurunan nilai rata-rata akademik. Tidak sedikit siswa yang menghabiskan lebih banyak waktu bermain game online atau berinteraksi di media sosial dibandingkan belajar. Data internal sekolah menunjukkan bahwa sekitar 45% peserta didik memiliki durasi penggunaan gadget lebih dari 4 jam per hari di luar jam pelajaran, di mana sebagian besar penggunaannya tidak berkaitan dengan kegiatan akademik.

Menurut Almourad et al. (2021), digital masa kini memang sengaja mengadopsi prinsip-prinsip penguatan behavioristik untuk mempertahankan perhatian pengguna. Dalam studinya, para peneliti menelaah bagaimana fitur-fitur pada perangkat digital seperti penghargaan visual, feedback real-time, dan sistem notifikasi disusun untuk merangsang respons perilaku secara terus-menerus. Mereka menekankan bahwa pola-pola interaksi tersebut tidak hanya menciptakan ketergantungan psikologis, tetapi juga menantang konsep otonomi pengguna dalam pengambilan keputusan digital, menguatkan bahwa kecanduan gadget adalah respons perilaku terhadap lingkungan yang secara sistematis memperkuat perilaku penggunaan berulang.

Menurut Motanya, Ndiritu, dan Murage (2025), dalam jurnal *"Influence of Mobile Social Media on Students' Learning Activities in Public Day Secondary Schools in Nyeri County, Kenya"*, penggunaan media sosial yang berlebihan untuk hiburan pada kalangan pelajar bukan hanya persoalan preferensi individu, tetapi dipengaruhi secara signifikan oleh model sosial dari teman sebaya. Studi ini menunjukkan bahwa siswa secara tidak sadar meniru pola perilaku teman- temannya dalam menggunakan gadget, terutama saat mereka melihat bahwa penggunaan tersebut memberikan kepuasan instan atau diterima secara sosial. Perilaku imitasi ini memperkuat norma baru yang lebih mengutamakan hiburan digital dibandingkan kegiatan belajar, yang pada akhirnya berdampak pada penurunan fokus dan motivasi akademik. Temuan ini mendukung premis Bandura bahwa pengaruh sosial melalui observasi memainkan peran penting dalam pembentukan kebiasaan dan nilai yang dianut siswa dalam konteks digital saat ini. Menurut Kaya dan Gunes (2023). Menunjukkan bahwa remaja yang mengalami kecanduan smartphone cenderung mengalami kesulitan dalam membentuk identitas ego mereka secara sehat. Kecanduan ini tidak hanya mengalihkan perhatian mereka dari interaksi sosial langsung, tetapi juga menurunkan motivasi intrinsik untuk mengembangkan potensi diri melalui jalur pendidikan.

Dalam teori Van de Casteele, Soenens, dan Ponnet (2024), yang menyelidiki bagaimana penggunaan media sosial dapat memengaruhi tujuan harian dan kondisi afektif remaja dari perspektif kebutuhan psikologis dasar. Mereka menemukan bahwa ketika remaja menggunakan media digital dengan intensitas tinggi tanpa pemenuhan kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan, maka motivasi belajar berbasis minat dan rasa pencapaian pribadi menjadi tergantikan oleh keinginan untuk mendapat pengakuan eksternal. Lingkungan sosial juga memegang peranan penting. Menurut teori Macabangon dan Magulod Jr. (2024), yang meneliti persepsi orang tua terhadap durasi layar anak usia sekolah dasar dan bagaimana kurangnya keterlibatan mereka dalam pengawasan dapat memicu overeksposur terhadap gadget. Penelitian ini menunjukkan bahwa ketika anak dibiarkan meniru kebiasaan teman sebaya yang lebih banyak bermain game daripada belajar, dan keluarga tidak memberikan batasan yang jelas, maka pola tersebut akan direplikasi tanpa filter. Akibatnya, interaksi sosial yang seharusnya mendukung pembentukan fungsi kognitif melalui zona perkembangan proksimal justru digantikan oleh konsumsi pasif terhadap konten hiburan digital, yang memperlemah keterampilan kognitif dan sosial anak.

Penelitian-penelitian empiris turut memperkuat temuan ini. Fauziah (2022), menemukan bahwa lebih dari 56% siswa SMP di Sumatera Utara mengalami penurunan motivasi belajar akibat penggunaan gadget berlebihan. Sementara itu, studi oleh Nasution (2021), di wilayah Medan dan sekitarnya menunjukkan korelasi negatif antara durasi penggunaan media sosial dengan tingkat fokus belajar dan prestasi akademik siswa. Secara internasional, Twenge, (2019), dalam penelitiannya tentang generasi iGen menemukan bahwa peningkatan penggunaan smartphone berkorelasi dengan peningkatan gejala depresi, kecemasan, serta penurunan motivasi akademik di kalangan remaja.

Implikasi dari fenomena ini sangat serius, mengingat tantangan pendidikan abad ke-21 yang membutuhkan peserta didik yang mampu berpikir kritis, kreatif, mampu berkolaborasi dan berkomunikasi secara efektif. Keterampilan- keterampilan tersebut hanya bisa dikembangkan jika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, fokus, dan kedisiplinan dalam mengelola waktu. Tanpa motivasi belajar yang kuat, peserta didik akan kesulitan menghadapi kompleksitas tantangan masa depan, termasuk dalam dunia kerja yang semakin kompetitif dan berbasis teknologi.

Kondisi ini membuat penelitian tentang hubungan penggunaan gadget terhadap motivasi belajar menjadi sangat penting. Penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana penggunaan gadget mempengaruhi dimensi kognitif, afektif, dan konatif dari motivasi belajar siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam merancang program-

program intervensi yang lebih efektif, baik di tingkat sekolah maupun keluarga, untuk membimbing peserta didik dalam menggunakan gadget secara bijaksana.

Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan model-model motivasi belajar dalam konteks era digital. Dengan memahami mekanisme dampak penggunaan gadget terhadap motivasi belajar, praktisi pendidikan, pembuat kebijakan, dan orang tua dapat mengembangkan strategi pengelolaan penggunaan gadget yang lebih adaptif dan efektif. Misalnya, dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran berbasis proyek *(project-based learning)* yang mendorong penggunaan gadget secara produktif, atau melalui penerapan literasi digital yang menekankan pentingnya penggunaan teknologi untuk pengembangan diri.

Urgensi penelitian ini juga didukung oleh data demografis SMP IT Adzkia Pangkalan Berandan, yang menunjukkan tren peningkatan kepemilikan gadget di kalangan siswa dari tahun ke tahun. Dengan semakin mudahnya akses terhadap perangkat digital, tanpa adanya pendidikan yang memadai mengenai penggunaan yang bertanggung jawab, risiko dampak negatif terhadap motivasi belajar akan semakin besar. Oleh karena itu, penelitian ini bukan hanya penting secara akademik, tetapi juga strategis dalam konteks pengembangan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Dengan latar belakang tersebut, maka penelitian tentang "Dampak Negatif Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SMP IT Adzkia Pangkalan Berandan" menjadi sangat relevan untuk dilaksanakan. Penelitian ini diharapkan dapat mengidentifikasi faktor-faktor utama yang menyebabkan penurunan motivasi belajar, memahami mekanisme psikologis di balik perilaku penggunaan gadget, serta menawarkan rekomendasi konkret bagi sekolah, guru, orang tua, dan peserta didik itu sendiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Metode ini dipilih karena sesuai untuk mengetahui hubungan antara dua variabel, yaitu penggunaan gadget sebagai variabel bebas (X) dan motivasi belajar peserta didik sebagai variabel terikat (Y). Penelitian korelasional memungkinkan peneliti untuk mengukur tingkat hubungan antarvariabel secara numerik serta menganalisisnya dengan bantuan statistik (Sugiyono, 2017). Lokasi penelitian ditetapkan di SMP IT Adzkia P. Berandan, Jalan Cendrawasih, Pelawi Utara, Kecamatan Babalan, Kabupaten Langkat, Provinsi Sumatera Utara, dengan waktu pelaksanaan selama lima bulan, yaitu mulai Mei 2025 hingga September 2025. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VII-A tahun ajaran 2024/2025, sedangkan

sampel ditentukan menggunakan teknik proportional stratified random sampling dengan jumlah 35 siswa yang dihitung menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner berbasis skala Likert, wawancara terstruktur, serta dokumentasi untuk memperkuat temuan. Instrumen kuesioner berisi indikator penggunaan gadget, baik untuk kegiatan edukatif maupun non-edukatif, serta indikator motivasi belajar seperti dorongan berprestasi, perhatian, usaha belajar, dan ketekunan. Data yang terkumpul diuji validitasnya dengan korelasi Pearson Product Moment, sedangkan reliabilitas diuji dengan Cronbach Alpha. Setelah data dinyatakan valid dan reliabel, analisis dilakukan dengan uji korelasi Pearson, regresi linier sederhana, serta uji t/ANOVA untuk melihat hubungan dan perbedaan antarvariabel. Analisis ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS, sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran empiris mengenai hubungan penggunaan gadget dengan motivasi belajar peserta didik kelas VII-A SMP IT Adzkia P. Berandan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Validitas

Instrumen dikatakan valid jika r_hitung > r_tabel. Adapun r_tabel yang digunakan adalah 0.334 ($n = 35$, $\alpha = 0.05$).

Tabel 1. Uji validitas untuk variabel X (Penggunaan Gadget)

Item	r_hitung	Keterangan
X1	0.357	Valid
X2	0.476	Valid
X3	0.357	Valid
X4	0.437	Valid
X5	0.357	Valid

Tabel 2. Uji validitas untuk variabel Y (Motivasi Belajar)

Item	r_hitung	Keterangan
Y1	0.396	Valid
Y2	0.584	Valid
Y3	0.396	Valid
Y4	0.396	Valid
Y5	0.584	Valid

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan konsistensi suatu instrumen. Instrumen dikatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha ≥ 0.7. Berikut adalah hasil perhitungan Cronbach's Alpha:

Tabel 3. Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Penggunaan Gadget (X)	0.755	Reliabel
Motivasi Belajar (Y)	0.857	Reliabel

3. Uji Korelasi Pearson

Uji korelasi Pearson digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel yaitu Penggunaan Gadget (X) dan Motivasi Belajar (Y). Teknik ini digunakan karena kedua variabel berskala interval dan data berasal dari sampel berdistribusi normal. Adapun hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut: H_0 : Tidak terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan motivasi belajar. H_1 : Terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil uji korelasi Pearson dengan bantuan SPSS, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Korelasi Pearson

r (Korelasi)	Sig. (p-value)	Interpretasi	Signifikansi
0.455	0.006	Sedang	Signifikan

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi Pearson (r) sebesar 0.455 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0.006. Karena nilai $p < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang sedang dan signifikan antara penggunaan gadget dengan motivasi belajar.

4. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel bebas (Penggunaan Gadget/X) terhadap variabel terikat (Motivasi Belajar/Y). Adapun hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut: H_0 : Penggunaan gadget tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar. H_1 : Penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar.

a. Persamaan Regresi

Berdasarkan hasil analisis regresi, diperoleh persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut: $Y = 4.84 + 0.91X$

b. Hasil Uji Regresi

Tabel 5. Uji Regresi

Koefisien	Nilai	R^2	F Sig.
X (Penggunaan Gadget)	0.909	0.207	0.006
Constanta (a)	4.842		

5. Interpretasi

Dari hasil analisis diperoleh nilai R^2 sebesar 0.207, yang berarti bahwa variabel penggunaan gadget mampu menjelaskan sebesar 20.7% variasi dari motivasi belajar. Nilai koefisien regresi (b) sebesar 0.91 menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu unit skor penggunaan gadget akan meningkatkan motivasi belajar sebesar 0.91 poin. Selain itu, nilai signifikansi F ($p = 0.006$) lebih kecil dari 0.05, sehingga model regresi dapat dikatakan signifikan.

6. Uji t (Independent Samples T-Test)

Uji t dua sampel independen digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa antara kelompok dengan penggunaan gadget tinggi dan rendah. Hipotesis yang diajukan adalah:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar antara siswa dengan penggunaan gadget tinggi dan rendah.

H_1 : Terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar antara siswa dengan penggunaan gadget tinggi dan rendah.

Tabel 6. Uji t (Independent Samples T-Test)

t hitung	Sig. (p-value)	Kesimpulan
3.762	0.001	Signifikan

Hasil analisis menunjukkan nilai t hitung = 3.762 dengan signifikansi $p = 0.001$. Karena nilai $p < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar antara siswa dengan penggunaan gadget tinggi dan rendah.

KESIMPULAN

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa (57,14%) termasuk dalam kategori penggunaan gadget tinggi dan non-edukatif, dengan durasi pemakaian lebih dari 4 jam per hari, yang dominan digunakan untuk kegiatan hiburan seperti bermain game, menonton video, dan media sosial. Sementara itu, sebanyak 42,86% siswa tergolong dalam kategori penggunaan gadget rendah dan edukatif, yang menggunakan gadget kurang dari 4 jam per

hari dan lebih fokus pada kegiatan akademik seperti mengerjakan tugas dan membaca materi pelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget di kalangan siswa cenderung masih dimanfaatkan untuk hal-hal non-akademik.

2. Secara umum, motivasi belajar siswa berada dalam kategori cukup tinggi, ditunjukkan oleh skor rata-rata 20.40 dari total skor maksimum 25, dengan standar deviasi 2.87 yang menunjukkan tingkat keragaman yang rendah antar siswa. Hal ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa memiliki dorongan internal yang baik untuk belajar secara aktif, tekun dalam menghadapi tugas, dan berusaha meraih prestasi. Dengan kata lain, meskipun sebagian besar siswa menggunakan gadget untuk keperluan non-edukatif, hal tersebut belum sepenuhnya menghambat motivasi belajar mereka.
3. Berdasarkan uji statistik yang dilakukan, ditemukan bahwa terdapat hubungan yang sedang dan signifikan antara penggunaan gadget dengan motivasi belajar, dengan nilai korelasi Pearson sebesar $r = 0.455$ dan nilai signifikansi $p = 0.006$. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar dengan kontribusi sebesar 20.7% ($R^2 = 0.207$), serta koefisien regresi sebesar 0.91. Selain itu, uji t (Independent Samples T-Test) menunjukkan adanya perbedaan signifikan motivasi belajar antara kelompok siswa dengan penggunaan gadget tinggi dan rendah ($t = 3.762$; $p = 0.001$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang nyata terhadap tingkat motivasi belajar siswa, meskipun pengaruh tersebut tidak sepenuhnya dominan dan kemungkinan dipengaruhi pula oleh faktor-faktor lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih banyak kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Terimakasih peneliti sampaikan kepada pihak Institut Jam'iyah Mahmudiyah yang telah memberikan kesempatan peneliti melakukan penelitian ini serta terimakasih kepada pihak penerbit jurnal Millia Islamia yang telah menerbitkan jurnal penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Almourad, M., et al. 2021. *Digital Behavior Reinforcement in Modern Devices*. Journal of Digital Psychology, 12(3), 45–59.

Fauziah, R. 2022. "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP di Sumatera Utara." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 101–115.

Hootsuite. 2023. *Digital 2023: Indonesia*. Jakarta: We Are Social & Hootsuite.

Kaya, A., & Gunes, E. 2023. “Smartphone Addiction and Ego Identity Formation in Adolescents.” *Journal of Youth Studies*, 26(4), 552–568.

LIPI. 2021. *Laporan Penelitian: Dampak Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jakarta: Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia.

Macabangon, M., & Magulod Jr., G. 2024. “Parental Perception on Screen Time of Elementary Pupils and Its Impact on Learning.” *International Journal of Child Education*, 15(1), 23–38.

Motanya, M., Ndiritu, P., & Murage, E. 2025. “Influence of Mobile Social Media on Students' Learning Activities in Public Day Secondary Schools in Nyeri County, Kenya.” *Journal of Education and Society*, 14(2), 78–93.

Nasution, A. 2021. “Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial dengan Prestasi Akademik Siswa SMP di Medan.” *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 5(1), 34–47.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.