

Gawai dan merosotnya semangat belajar: Studi kasus di man kota batu

Awang Aji Nugraha

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang;
e-mail: 220102110078@student.uin-malang.ac.id

Kata Kunci:

Motivasi belajar, penggunaan handphone, pembelajaran, akademik, peran orang tua

Keywords:

Learning motivation, mobile phone use, learning, academic, parental role

ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital telah membawa berbagai perubahan dalam dunia pendidikan. Salah satunya adalah keberadaan gawai/handphone (HP) yang kini telah menjadi bagian dari keseharian siswa, termasuk di lingkungan madrasah seperti MAN Kota Batu. HP memiliki potensi positif sebagai media pembelajaran digital, seperti akses cepat terhadap informasi, platform diskusi daring, serta berbagai aplikasi edukatif. Tetapi pada kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa manfaat tersebut seringkali tidak dimanfaatkan secara maksimal oleh siswa. Di MAN Kota Batu sendiri ditemukan indikasi bahwa penggunaan HP secara berlebihan untuk aktivitas non-akademik seperti media sosial, game online, dan hiburan visual

menyebabkan penurunan motivasi belajar. Penurunan ini ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif di kelas, meningkatnya keterlambatan dalam mengumpulkan tugas, hingga menurunnya nilai akademik siswa secara umum. Artikel ini menyajikan hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa, serta telaah terhadap kebijakan sekolah mengenai penggunaan gawai/HP. Dari hasil kajian penulis, dapat disimpulkan bahwa dominasi penggunaan HP untuk hiburan turut melemahkan konsentrasi belajar, semangat akademik, dan tanggung jawab siswa dalam menjalani proses pendidikan. Oleh sebab itu diperlukan strategi pengelolaan penggunaan HP yang bijak di lingkungan sekolah dan rumah, serta pendekatan pedagogis yang lebih menarik agar siswa tetap terlibat aktif dalam pembelajaran.

ABSTRACT

Advances in digital technology have brought various changes in the world of education. One of them is the existence of mobile phones that have now become part of students' daily lives, including in madrasah environments such as MAN Kota Batu. Mobile phones have positive potential as digital learning media, such as quick access to information, online discussion platforms, and various educational applications. However, the reality on the ground shows that these benefits are often not maximally utilized by students. At MAN Kota Batu itself, there are indications that excessive use of cellphones for non-academic activities such as social media, online games, and visual entertainment causes a decrease in learning motivation. This decline is characterized by a lack of active participation in class, increased lateness in submitting assignments, and a decline in students' academic grades in general. This article presents the results of observations and interviews with teachers and students, as well as a review of school policies regarding the use of mobile phones. From the results of the author's study, it can be concluded that the dominance of the use of cell phones for entertainment has weakened students' concentration on learning, academic enthusiasm, and responsibility in undergoing the educational process. Therefore, there is a need for a strategy to manage the use of mobile phones wisely in the school and home environment, as well as a more interesting pedagogical approach so that students remain actively involved in learning.



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

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pendahuluan

Dunia pendidikan sedang mengalami transformasi besar dalam dekade terakhir. Salah satu pemicunya adalah kemajuan teknologi komunikasi dan informasi, terutama dalam bentuk penggunaan gawai atau handphone (HP) oleh pelajar. HP yang dulunya hanya berfungsi sebagai alat komunikasi kini telah berevolusi menjadi perangkat multifungsi yang menyediakan akses cepat ke informasi, media hiburan, dan aplikasi pembelajaran. Hampir seluruh siswa di tingkat menengah pertama dan atas kini memiliki dan menggunakan HP dalam aktivitas sehari-hari, baik di rumah, di perjalanan, bahkan saat di lingkungan sekolah.

Di satu sisi perkembangan ini dapat dilihat sebagai peluang besar. Dengan HP siswa dapat mencari referensi pembelajaran secara mandiri, mengikuti kursus daring, mengakses perpustakaan digital, serta berkomunikasi lebih cepat dengan guru dan teman sekelas. Banyak materi pembelajaran kini juga tersedia dalam bentuk video, audio, hingga simulasi interaktif yang bisa diakses kapan saja. HP berpotensi menjadikan proses belajar lebih fleksibel, kreatif, dan sesuai dengan gaya belajar abad ke-21. Namun di sisi lain, penggunaan HP yang tidak terkontrol juga memunculkan tantangan baru yang cukup serius. Banyak siswa menggunakan HP secara berlebihan untuk aktivitas non-akademik, seperti bermain game online, mengakses media sosial, menonton konten hiburan, atau sekadar berselancar/ scrolling tanpa tujuan edukatif. Fenomena ini menyebabkan siswa lebih mudah terdistraksi, kehilangan fokus belajar, dan mengalami penurunan motivasi akademik. Tak jarang juga siswa lebih tertarik membuka TikTok atau Instagram dibandingkan membaca buku pelajaran atau mengerjakan tugas rumah. Kecenderungan ini tidak hanya mempengaruhi hasil belajar, tetapi juga pola pikir dan kebiasaan belajar mereka secara keseluruhan.

Kondisi tersebut juga dirasakan secara nyata di lingkungan MAN Kota Batu. Berdasarkan hasil observasi guru dan refleksi dari wali kelas, terlihat adanya gejala penurunan semangat belajar siswa, terutama sejak masa pascapandemi COVID-19. Selama masa pembelajaran daring, siswa terbiasa menggunakan HP sebagai sarana belajar, tetapi juga sebagai hiburan utama di rumah. Ketika pembelajaran tatap muka kembali diberlakukan, banyak siswa yang tampaknya sulit lepas dari kebiasaan lama dalam menggunakan HP. Dampaknya tidak hanya terlihat pada prestasi akademik yang menurun, tetapi juga pada perubahan sikap belajar siswa, seperti kurangnya partisipasi di kelas, meningkatnya keterlambatan tugas, dan munculnya rasa malas untuk belajar secara serius.

Fenomena ini perlu ditanggapi secara kritis dan tegas oleh berbagai pihak, khususnya oleh pihak sekolah dan guru sebagai ujung tombak pendidikan. Jika tidak ditangani dengan pendekatan yang tepat, penggunaan HP yang tidak sehat dapat menjadi penghambat utama dalam proses pembelajaran siswa. Untuk itu penting untuk mengkaji lebih dalam bagaimana penggunaan HP berkontribusi terhadap menurunnya motivasi belajar siswa di MAN Kota Batu, sekaligus merumuskan solusi yang tepat agar teknologi tetap menjadi sarana yang mendukung, bukan menghambat, kemajuan belajar siswa.

Selain perubahan perilaku yang muncul akibat penggunaan handphone, penurunan motivasi belajar siswa juga dapat dipahami melalui sudut pandang psikologi pendidikan. Ryan dan Deci (2000) dalam teori Self-Determination Theory menjelaskan bahwa motivasi terbagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik (dorongan yang berasal dari dalam diri untuk belajar karena minat dan kepuasan pribadi) dan motivasi ekstrinsik (dorongan yang timbul karena faktor luar, seperti imbalan atau tekanan). Ketika siswa terlalu sering menerima rangsangan instan dari penggunaan HP—seperti notifikasi media sosial, pesan singkat, atau permainan digital—motivasi intrinsik mereka untuk belajar bisa terganggu. Hal ini karena otak mereka terbiasa dengan kenikmatan sesaat, sehingga tugas-tugas akademik yang membutuhkan proses dan kesabaran jadi terasa membosankan.

Lalu menurut ahli lain seperti Winkel (2009), motivasi belajar yang baik sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan yang mendukung. Dalam hal ini teknologi seperti Gawai/HP memang bisa membantu proses belajar, tetapi bila tidak ada aturan yang jelas atau pendampingan dari guru dan orang tua, justru akan berfungsi sebaliknya: menjadi sumber gangguan yang menghambat fokus dan konsentrasi belajar siswa. Sementara itu ada juga Slavin (2011) menekankan bahwa membangun motivasi belajar yang berkelanjutan memerlukan pembiasaan terhadap perilaku belajar yang positif. Salah satu caranya adalah melalui penguatan positif seperti pemberian apresiasi atas usaha siswa dan penanaman disiplin belajar. Jika kebiasaan tersebut tidak dibentuk sejak awal, maka penggunaan HP yang tidak terarah justru bisa memperkuat kecenderungan untuk menunda-nunda tugas, menjadi kurang aktif dalam kegiatan kelas, dan lebih tertarik pada hal-hal instan dibanding proses belajar yang sesungguhnya.

Pembahasan

Pola Penggunaan Gawai di Kalangan Siswa MAN Kota Batu

Penggunaan gawai/HP di kalangan siswa MAN Kota Batu bukan lagi sesuatu yang baru atau luar biasa. Hampir semua siswa memiliki HP pribadi, dan sebagian besar menggunakannya sejak bangun tidur hingga menjelang tidur malam. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, rata-rata siswa menghabiskan waktu sekitar 6–9 jam sehari untuk menggunakan HP, baik secara terus-menerus maupun terputus-putus. Waktu tersebut belum termasuk saat mereka di sekolah, di mana sebagian besar siswa tetap membawa HP dan menyimpannya dalam tas atau saku baju.

Aplikasi yang paling sering diakses adalah media sosial seperti Instagram, TikTok, WhatsApp, dan YouTube. Sebagian siswa laki-laki juga menunjukkan kecenderungan tinggi dalam bermain game online seperti Mobile Legends, PUBG, dan Free Fire. Hanya sebagian kecil siswa yang menggunakan HP untuk hal-hal yang berkaitan langsung dengan pembelajaran seperti mengakses e-learning madrasah, Google Classroom, atau mencari informasi akademik.

Kecenderungan ini menunjukkan bahwa HP telah menjadi sumber hiburan utama yang cenderung menggeser peran buku pelajaran, diskusi kelompok, atau pembelajaran konvensional di kelas. Bahkan beberapa siswa mengaku bahwa mereka merasa cemas

atau tidak tenang jika HP tidak berada di dekat mereka, menunjukkan gejala awal dari ketergantungan atau adiksi digital (digital addiction).

Dampak Negatif Penggunaan Gawai terhadap Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan belajar, mempertahankan perhatian, dan menghadapi kesulitan dalam proses belajar. Di MAN Kota Batu, penggunaan HP yang berlebihan menunjukkan dampak langsung terhadap penurunan motivasi belajar siswa. Berikut adalah beberapa indikator nyata yang muncul:

1. Menurunnya Partisipasi di Kelas

Banyak guru mengeluhkan bahwa siswa menjadi pasif dan enggan bertanya atau berdiskusi selama pembelajaran berlangsung. Mereka terlihat tidak fokus, mudah mengantuk, dan kurang tertarik terhadap materi, terutama jika pembelajaran dilakukan secara konvensional tanpa melibatkan media digital.

2. Penurunan Disiplin dan Kedisiplinan Akademik

Siswa sering terlambat mengerjakan dan mengumpulkan tugas, bahkan ada yang lupa sama sekali. Ketika ditanya, alasan mereka berkisar antara lupa, sibuk, hingga merasa tidak sempat karena terlalu banyak waktu digunakan bermain HP.

3. Menurunnya Prestasi Akademik

Hasil ulangan harian dan penilaian akhir semester menunjukkan penurunan rata-rata nilai, terutama pada siswa yang lebih aktif menggunakan HP untuk aktivitas non-pembelajaran. Ini menunjukkan korelasi antara durasi penggunaan HP dan hasil belajar siswa.

4. Terganggunya Pola Tidur dan Kesehatan Mental

Sebagian siswa mengalami kelelahan mental, sulit konsentrasi, dan gangguan tidur akibat terlalu lama bermain HP hingga larut malam. Ini berdampak pada kesiapan belajar mereka keesokan harinya, baik secara fisik maupun psikis.

5. Pengaruh Sosial dan Emosional

Beberapa siswa juga mulai menunjukkan gejala FOMO (Fear of Missing Out), yaitu rasa cemas jika tidak mengikuti tren media sosial terbaru. Hal ini membuat mereka terus menerus memantau HP, bahkan saat di kelas atau saat mengerjakan tugas, yang tentu mengganggu proses belajar.

Upaya dan Tantangan Sekolah dalam Menghadapi Masalah Ini

MAN Kota Batu tidak tinggal diam dalam menghadapi permasalahan ini. Beberapa kebijakan telah diterapkan untuk mengurangi dampak negatif HP terhadap pembelajaran. Di antaranya:

1. Pendidikan Literasi Digital

Guru BK dan wali kelas mulai menyosialisasikan pentingnya penggunaan teknologi secara sehat melalui seminar, mentoring, dan kegiatan kelas. Topik seperti digital well-being, time management, dan cyber ethics mulai dikenalkan.

2. Pemanfaatan Gawai/HP sebagai Media Pembelajaran

Dalam beberapa kesempatan, guru mencoba mengintegrasikan penggunaan HP ke dalam proses pembelajaran melalui kuis digital (Kahoot, Quizizz), pencarian data real-time, dan video edukatif. Tujuannya agar siswa terbiasa menggunakan HP secara produktif.

Namun disisi lain juga terdapat pula sejumlah tantangan dalam pelaksanaan strategi tersebut, diantaranya:

3. Minimnya Pengawasan Saat Istirahat dan Sepulang Sekolah

Di luar jam pelajaran, siswa tetap bebas menggunakan HP dan cenderung kembali ke kebiasaan awal. Beberapa siswa bahkan diam-diam tetap membuka HP di sela-sela pelajaran jika tidak diawasi dengan ketat.

4. Kurangnya Keteladanan dari Orang Dewasa

Siswa sering kali melihat guru atau orang tua juga sibuk dengan HP mereka masing-masing, sehingga menurunkan efektivitas pesan moral yang disampaikan.

5. Tingkat Kesadaran Siswa yang Masih Rendah

Banyak siswa yang belum menyadari bahwa pola penggunaan HP mereka saat ini telah merugikan masa depan akademik mereka sendiri. Sebagian besar masih memandang HP sebagai kebutuhan primer yang tidak bisa ditinggalkan.

6. Kurangnya Kerja Sama dengan Orang Tua

Orang tua siswa belum semuanya memahami pentingnya pengawasan penggunaan HP di rumah. Beberapa bahkan membiarkan anak menggunakan HP hingga larut malam tanpa batasan waktu atau isi konten.

Interpretasi Teoretis terhadap Penurunan Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan di MAN Kota Batu, gejala menurunnya motivasi belajar siswa tampak cukup nyata dan berulang. Jika ditelaah lebih dalam, hal ini sejalan dengan beberapa teori dalam psikologi pendidikan yang membahas tentang dorongan belajar dan perilaku siswa. Salah satunya adalah teori dari Ryan dan Deci (2000) yang menyebutkan bahwa motivasi intrinsik yaitu dorongan belajar yang muncul dari dalam diri akan mudah tergeser jika seseorang terlalu sering menerima rangsangan eksternal yang bersifat instan atau cepat dan menyenangkan. Di dalam diri siswa rangsangan itu bisa berupa notifikasi media sosial, game online, atau video hiburan yang memberi kepuasan cepat tanpa perlu usaha.

Akibatnya orientasi belajar siswa pun bergeser. Jika sebelumnya belajar dianggap sebagai proses yang menantang dan memuaskan rasa ingin tahu, kini cenderung

dianggap sebagai kegiatan yang membosankan dan kalah menarik dibanding konten digital. Hal inilah yang menyebabkan siswa mudah terdistraksi dan kehilangan semangat belajar. Winkel (2009) menjelaskan bahwa motivasi belajar bisa tumbuh dalam lingkungan yang mendukung, terstruktur, dan mampu memberikan tantangan serta umpan balik yang positif. Sayangnya, tidak semua kelas di MAN Kota Batu mampu menciptakan suasana belajar seperti itu. Ketika metode pembelajaran terlalu monoton atau minim interaksi, siswa mencari pelarian melalui HP. Ini bukan hanya karena HP lebih menarik, tetapi juga karena lingkungan belajarnya belum cukup memantik semangat dan rasa ingin tahu mereka.

Para ahli lain berpikir sedikit berbeda seperti Slavin (2011) menyampaikan pentingnya penguatan positif, seperti pujian, penghargaan, atau keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar untuk mendorong konsistensi belajar siswa. Saat ini, bentuk penghargaan semacam itu sering kali kalah pamor dibandingkan “reward digital” yang diberikan oleh media sosial atau permainan daring—misalnya berupa like, view, badge, atau level. Ketika sistem pembelajaran tidak mampu menawarkan “kepuasan cepat” yang setara, siswa menjadi kurang tertarik dan lebih memilih hiburan digital. Dari sinilah dapat disimpulkan bahwa permasalahan menurunnya motivasi belajar siswa tidak sepenuhnya disebabkan oleh teknologi atau HP itu sendiri. Permasalahannya lebih pada kurangnya pendampingan dalam penggunaan teknologi, rendahnya kesadaran siswa dalam mengatur waktu secara sehat, dan belum optimalnya metode pembelajaran yang benar-benar relevan dan kompetitif di tengah kehidupan digital mereka. Maka, tantangannya bukan sekadar mengurangi penggunaan HP, tetapi bagaimana menjadikan HP sebagai alat bantu belajar yang justru menguatkan motivasi mereka.

Menyikapi Tantangan dengan Pendekatan Teoritis dan Praktis

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan HP oleh siswa di MAN Kota Batu sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari yang sulit dipisahkan. HP tidak lagi sekadar alat komunikasi, melainkan telah menjadi sarana hiburan dan pelarian dari kejenuhan belajar. Karena itu, solusi yang ditawarkan tidak cukup hanya berupa larangan, melainkan perlu pendekatan yang menyentuh aspek psikologis, pembelajaran, dan sosial siswa secara menyeluruh.

Menurut teori Self-Determination dari Ryan dan Deci (2000), motivasi belajar akan tumbuh lebih kuat ketika siswa merasa punya kendali atas pilihan mereka, merasa mampu menyelesaikan tugas, dan merasa terhubung dengan orang-orang di sekitar mereka. Maka, salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah memberikan siswa ruang untuk memilih cara belajar yang sesuai minatnya, menggunakan HP untuk mencari informasi yang relevan dengan materi, atau membuat tugas berbasis proyek yang melibatkan kreativitas digital mereka.

Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin (2011) yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif yang disertai penghargaan. Penggunaan sistem poin, kuis online, atau peringkat partisipasi bisa menjadi bentuk penghargaan digital yang tetap mendidik, sekaligus terasa menyenangkan bagi siswa. Dengan begitu siswa tetap bisa merasakan kepuasan seperti saat bermain media sosial atau game, namun dalam konteks pembelajaran. Winkel (2009) juga menegaskan bahwa lingkungan belajar yang kondusif

dan konsisten sangat penting dalam membentuk sikap positif terhadap belajar. Dalam konteks ini, kerja sama antara sekolah dan orang tua menjadi sangat penting. Tanpa keterlibatan orang tua, kebiasaan positif di sekolah bisa jadi tidak berlanjut di rumah. Maka, membangun kebiasaan belajar yang sehat perlu dilakukan secara kolaboratif antara guru, siswa, dan keluarga. Jika dikelola dengan pendekatan yang tepat, penggunaan HP tidak harus menjadi penghalang. Justru sebaliknya, bisa menjadi jembatan untuk membuat pembelajaran lebih menarik, relevan, dan dekat dengan kehidupan siswa masa kini.

Kesimpulan dan Saran

Dari hasil observasi dan analisis terhadap kondisi pembelajaran di MAN Kota Batu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan HP secara tidak terkontrol memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penurunan motivasi belajar siswa. HP yang semestinya dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu belajar justru lebih sering digunakan untuk kepentingan hiburan, seperti media sosial dan game online. Akibatnya, siswa menjadi lebih pasif, kurang disiplin, dan mengalami penurunan hasil akademik. Fenomena ini menunjukkan bahwa kehadiran teknologi dalam dunia pendidikan, meskipun tidak dapat dihindari, tetap membutuhkan kontrol dan pendampingan yang konsisten agar tidak berdampak negatif.

Lalu ada faktor-faktor eksternal seperti minimnya pengawasan di rumah, rendahnya kesadaran siswa tentang manajemen waktu digital, serta lemahnya keteladanan dari orang dewasa di sekitar mereka juga turut memperparah kondisi ini. Untuk itu, tantangan utama bukan hanya terletak pada teknologi itu sendiri, melainkan pada bagaimana sekolah, guru, dan orang tua mampu membentuk ekosistem pembelajaran yang sehat dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Saran

Untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar akibat penggunaan HP yang tidak terarah, berikut adalah beberapa rekomendasi konkret dari penulis yang mungkin dapat diterapkan:

1. Membangun Budaya Digital Sehat di Lingkungan Sekolah

Sekolah perlu mengembangkan kebijakan internal yang mendorong penggunaan HP secara produktif. Misalnya, dengan membuat program "HP Edukatif" di mana siswa dilatih menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran dan teknologi pendukung belajar lainnya. Guru juga perlu dilatih untuk memanfaatkan HP sebagai media belajar agar siswa dapat tetap fokus dan termotivasi.

2. Pelibatan Aktif Orang Tua dalam Pengawasan Digital

Sekolah dapat mengadakan pelatihan, seminar, atau forum komunikasi rutin dengan orang tua mengenai pentingnya pengawasan penggunaan HP di rumah. Orang tua perlu diberi pemahaman tentang cara membatasi waktu layar (screen time), mengenali tanda-tanda kecanduan gawai, serta membangun komunikasi yang terbuka dengan anak.

3. Penguatan Karakter dan Motivasi Belajar Siswa

Melalui kegiatan mentoring, konseling, dan pembinaan karakter, siswa didorong untuk memiliki kesadaran intrinsik terhadap pentingnya belajar. Program penghargaan (reward system) bagi siswa yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar dan disiplin digital juga bisa menjadi strategi untuk meningkatkan semangat dan tanggung jawab mereka.

4. Penggunaan Model Pembelajaran Aktif dan Kolaboratif

Guru perlu mengurangi metode ceramah konvensional dan menggantinya dengan pendekatan seperti project-based learning, role-playing, diskusi kelompok, dan simulasi. Kegiatan belajar yang aktif dan melibatkan siswa secara langsung akan mengalihkan perhatian mereka dari keinginan untuk membuka HP selama pelajaran.

5. Evaluasi Berkala terhadap Dampak Teknologi di Sekolah

Sekolah perlu melakukan evaluasi secara berkala terkait efek teknologi terhadap perilaku dan prestasi siswa. Hasil evaluasi ini dapat menjadi dasar untuk menyesuaikan kebijakan dan strategi pembelajaran agar tetap relevan dan efektif di tengah perkembangan digital.

Daftar Pustaka

- Alifzal, F., Purnomo, B., & Indrayani, N. (2018). Pengaruh penggunaan handphone terhadap prestasi belajar sejarah siswa kelas X IPS SMA PGRI 2 Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah*, 1–15. (n.d.).
- Alwie, F. N., Oktavianti, I., & Ismaya, E. A. (2023). Pola asuh orang tua dalam penggunaan smartphone pada anak sekolah dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 44–48. <https://doi.org/10.24176/wasis.v4i1.9708>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. Longman.
- Annisa, A. F., & Pramudiani, P. (2022). Penggunaan smartphone terhadap perilaku sopan santun pada siswa usia sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1408–1416. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3211>
- Daliani, M. (2020). Pengaruh penggunaan alat komunikasi handphone (HP) terhadap aktivitas belajar siswa SMK Hasanuddin Medan. *Jurnal Ilmiah*, 4(1), 1–9.
- Daryanto. (2014). *Media pembelajaran*. Gava Media.
- Gunawan, H. (2017). *Pendidikan karakter: Konsep dan implementasi*. Alfabeta.
- Hulasoh, E., Syamsuddin, R. A., Praditya, A., Lisdawati, L., & Supardi, S. (2020). Pengaruh gadget terhadap prestasi belajar remaja di era milenial. *Jurnal ABDIMAS Tri Dharma Manajemen*, 1(1), 50–59. <https://doi.org/10.32493/abmas.v1i1.p50-59.y2019>
- Liberta Woga, N., Abdul Rahman, N. H., & Suigono, N. C. (2020). Pengaruh penggunaan handphone terhadap aktivitas belajar siswa kelas X IPS di SMA Muhammadiyah Maumer. *Jurnal OIKOS*, 11–13.
- Maknuni, J. (2020). Pengaruh media belajar smartphone terhadap belajar siswa di era pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah*, 2(2).

- Nurjanah, S., & Ramdani, M. R. (2021). Hubungan antara durasi penggunaan smartphone dengan konsentrasi belajar siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(1), 55–63.
- Rahma, A. (2015). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap aktivitas kehidupan siswa (Studi kasus MAN 1 Rengat Barat). *Jurnal Fisip*, 2(2), 1–12. <https://www.e-jurnal.com/2016/03/pengaruh-penggunaansmartphone-terhadap.html>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
- Salehudin, M., Marniah, & Hariati. (2020). Siswa SD menggunakan smartphone dalam pembelajaran online. *IBTIDA'*, 1(2), 229–241. <https://doi.org/10.37850/ibtida.v1i2.155>
- Santrock, J. W. (2014). *Educational psychology* (6th ed.). McGraw-Hill.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.
- Slavin, R. E. (2011). *Educational psychology: Theory and practice* (10th ed.). Pearson.
- Sugihartono, dkk. (2013). *Psikologi pendidikan*. UNY Press.
- Suyono, & Hariyanto. (2012). *Belajar dan pembelajaran: Teori dan praktik*. Remaja Rosdakarya.
- Taopan, Y. F., Oedjoe, M. R., & Sogen, A. N. (2019). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap perilaku moral remaja. *Jurnal Kependidikan*, 5(1), 61–70. <https://doi.org/10.33394/jk.v5i1.1395>
- Utami, P. D., & Fitriani, D. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap prestasi akademik siswa sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(2), 103–110.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran: Landasan dan aplikasinya*. Rineka Cipta.
- Winkel, W. S. (2009). *Psikologi pengajaran*. Grasindo.
- Zaini, M., & Saefullah, A. (2020). Pengaruh intensitas penggunaan media sosial terhadap motivasi belajar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(3), 123–131.
- Zulfa, N. A., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap konsentrasi belajar siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3), 574–581. <https://doi.org/10.29210/30032126000>