
Apakah Penggunaan Smartphone Berkaitan Dengan Motivasi Belajar Anak?

Adi Krisna Saputra ¹, Suwanti ²

^{1,2} Universitas Ngudi Waluyo, Jawa Tengah, Indonesia

Informasi Artikel

Kata kunci:

Anak usia sekolah;
smartphone; motivasi belajar

Abstrak

Situasi perilaku anak-anak yang sudah tercandu dengan smartphone secara langsung bisa mengganggu motivasi belajar dan membuat mereka sulit untuk berkonsentrasi dalam belajar. Penggunaan smartphone yang berlebihan dan di luar kontrol mengakibatkan siswa merasa belajar bukan lagi fokus utama mereka. Realitas ini mengganggu motivasi belajar mereka baik di sekolah maupun di rumah. Tujuan Penelitian adalah mengetahui hubungan penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar anak di Desa Kedung Leper Kecamatan Bangsri Kabupaten Jepara. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif korelasional, dengan pendekatan cross sectional. Populasi yang dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah yang berada di Desa Kedung Leper Kecamatan Bangsri Kabupaten Jepara dengan jumlah anak sebanyak 83 orang. Pengambilan sampel dengan teknik simple random sampling dengan jumlah sampel 69 anak. Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner. Analisis data menggunakan uji Spearman Rank. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase tertinggi pada variabel penggunaan smartphone termasuk dalam katagori “tinggi” sejumlah 29 anak (42.0%). Frekuensi tertinggi pada variabel tingkat motivasi belajar termasuk dalam katagori “rendah” sejumlah 21 anak (30.4%). Analisa data dengan Spearman-Rank didapatkan nilai p-value = 0.000 ($\alpha=0.05$) yang berarti terdapat hubungan penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar anak di Desa Kedung Leper Kecamatan Bangsri Kabupaten Jepara. Disarankan orang tua lebih bijak dalam mendampingi anak dalam penggunaan smartphone agar motivasi belajar anak tidak menurun.

Keywords:

School-aged children;
Smartphones; motivation to
learn

Abstract

The behavior of children who are already addicted to smartphones can directly interfere with learning motivation and make it difficult for them to concentrate on learning. Excessive and out of control smartphone use results in students feeling that learning is no longer their main focus. This reality interferes with their motivation to learn both at school and at home. The research objective was to determine the relationship between smartphone use and children's learning motivation in Kedung Leper Village, Bangsri District, Jepara Regency. This research uses quantitative methods, the research design used is descriptive correlational, with a cross sectional approach. The population in this study were school-age children in Kedung Leper Village, Bangsri District, Jepara Regency with a total of 83 children. Sampling using simple random sampling technique with a sample of 69 children. Measuring tool used is a questionnaire. Data analysis used the Spearman Rank test. The results showed that the highest percentage of Smartphone use was included in the “high” category with 29 children (42.0%). The highest frequency in the variable level of motivation to learn is included in the “Low” category of 21 children (30.4%). Based on data analysis was obtained p-value = 0.000 ($\alpha = 0.05$) which means there is a relationship between smartphone use and children's learning motivation in Kedung Leper Village, Bangsri District, Regency Jepara. It is recommended that parents be wiser in accompanying children in using smartphones so that children's learning motivation does not decrease.

Corresponding author:

Email: wantincintanurfatwa@gmail.com

Jurnal Keperawatan Berbudaya Sehat (e-ISSN: 2986-8548), Vol 1, No 2, Juli 2023

DOI: 1035473/JKBS.v1i2.2213

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat cepat pada zaman ini membawa generasi muda khususnya anak-anak memiliki banyak peluang sekaligus tantangan untuk berbuat dan berkembang lebih baik. Smartphone adalah salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang memiliki kecanggihan yang bukan hanya dikonsumsi oleh usia muda atau mahasiswa melainkan sudah masuk pada usia sekolah. Smartphone bukan hanya sebagai alat komunikasi melainkan untuk keperluan lain seperti browsing internet, membaca e-book, belanja, transfer uang, games dan berbagai fitur lainnya yang dapat mempermudah aktivitas kerja manusia. Namun dibalik tersebut, terdapat pula hal-hal yang dapat merugikan bagi penggunanya terutama bagi siswa sekolah (Ardyansyah 2019).

Anak usia sekolah yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan cenderung berupaya untuk mencapai prestasi. Ia mencoba menggunakan smartphone untuk belajar, misalnya dengan menggunakan fitur-fitur pendidikan seperti e-book, materi pembelajaran yang menarik yang bisa membantu motivasi belajar siswa. Sebaliknya, bila siswa menggunakan smartphone secara intens untuk hal-hal yang kurang berkaitan dengan bidang akademis seperti seringnya bermain games, mengakses hiburan, dan kecanduan media sosial menjadi penghambat pada motivasi belajar siswa untuk mencapai prestasi. Bahkan perkembangan smartphone yang semakin menarik dan menyuguhkan fitur yang modern dapat menjadi daya tarik tersendiri sehingga anak-anak cenderung memilih menggunakan smartphone dibanding hal yang lain seperti belajar dan mengerjakan tugas-tugas. Berdasarkan uraian tersebut nampak jelas bahwa penggunaan smartphone dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. (Wiguna et al. 2020), dalam penelitiannya menunjukkan bahwa bermain game online yang berlebihan pada anak usia sekolah menjadi salah satu faktor yang dapat menurunkan motivasi belajar anak.

Situasi perilaku anak-anak yang sudah tercandu dengan smartphone secara langsung bisa mengganggu motivasi belajar dan membuat mereka sulit untuk berkonsentrasi dalam belajar. Tidak jarang dijumpai siswa yang membawa smartphone saat pergi ke sekolah dan menggunakan smartphone sampai berjam-jam. Penggunaan smartphone yang berlebihan dan di luar kontrol mengakibatkan siswa merasa belajar bukan lagi fokus utama mereka. Realitas ini mengganggu motivasi belajar mereka baik di sekolah maupun di rumah.

Berdasarkan hasil wawancara kepada 10 anak dan ibunya di Desa Kedung Leper Kecamatan Bangsri Kabupaten Jepara menunjukkan bahwa realitas tersebut sudah menjadi masalah tersendiri yang dapat mempengaruhi motivasi belajar anak-anak. Sebagian besar anak menggunakan smartphone untuk hiburan sehingga melupakan kewajiban belajar.

Pada dasarnya belajar sangat diperlukan adanya motivasi. Sedangkan motivasi yang kurang akan mengakibatkan siswa menjadi tidak tertarik untuk belajar. Siswa menjadi bosan, sehingga malas untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru. Dengan kata lain, hasil belajar akan lebih optimal, jika ada motivasi. Ada begitu banyak alasan mengapa siswa merasa lebih termotivasi ketika siswa menggunakan smartphone dalam pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sani & Adiansha (2021) dalam penelitian mereka menemukan bahwa ponsel dapat meningkatkan pembelajaran siswa. Mereka menemukan bahwa 59% ponsel dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Oleh karena itu, sangatlah penting untuk membuat kajian dan penelitian dalam rangka mengetahui adanya hubungan penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar anak di Desa Kedung Leper Kecamatan Bangsri Kabupaten Jepara. Penelitian ini krusial demi memperbaiki motivasi belajar anak usia sekolah yang saat ini ada kecenderungan banyak anak yang menghabiskan waktu mereka setiap hari dengan bermain smartphone. Oleh karena itu, peneliti membuat rencana penelitian dengan judul “Hubungan Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar anak di Desa Kedung Leper Kecamatan Bangsri Kabupaten Jepara”.

METODE

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif, dengan menggunakan desain penelitian deskriptif korelasional, dengan pendekatan Cross Sectional. Populasi dalam

penelitian ini berjumlah 83 di Desa Kedung Leper Kecamatan Bangsri Kabupaten Jepara. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah simple random Sampling dengan cara lottery technique. Jumlah sampel ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin yang memperoleh jumlah sampel 69 anak. Teknik mengumpulkan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner, penelitian dilakukan dalam satu waktu. Data yang diperoleh dari koesioner di analisis menggunakan uji Spearman-Rank.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini penggunaan smartphone pada kategori tinggi, didominasi oleh responden umur 13 tahun. Pada usia ini umumnya orangtua mulai membelikan smartphone untuk kepentingan komunikasi dan untuk menunjang pembelajarannya. Lalu didominasi oleh jenis kelamin laki-laki. Pada laki-laki penggunaan smartphone jauh lebih tinggi daripada perempuan dimana terdapat 41 anak (59.4%), hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jannah (2015) Hasil penelitian juga menunjukkan bahwasanya kecanduan game pada siswa laki-laki lebih tinggi dari pada siswa perempuan. Hal ini sama halnya menurut Young & Abreu (2011) sebuah studi di Finlandia menunjukkan bahwa 5,3% anak laki-laki dan 4.7% anak perempuan yang kecanduan smartphone. Sama halnya dari berita harian telegraph lifestyle roll, mengungkapkan bahwa perbedaan gender terhadap bermain smartphone berbeda, bahwasanya anak laki-laki cenderung memiliki hasrat untuk mengalahkan, karena pada otak laki-laki berkaitan dengan rasa dihargai dan kecanduan.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Karakteritik Responden (Usia, Jenis Kelamin, dan Kepemilikan Smartphone)

Karakteristik	Parameter	Jumlah sampel	Persentase
Usia	11 tahun	1	1.4
	12 tahun	21	30.4
	13 tahun	29	42.0
	14 tahun	18	26.1
Total		69	100.0
Jenis Kelamin	Laki-laki	41	59.4
	Perempuan	28	40.6
Total		69	100.0
Kepemilikan <i>Smartphone</i>	Milik Sendiri	41	59.4
	Milik Orang Tua	28	40.6
Total		69	100.0

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Penggunaan Smartphone

Keterangan	Frekuensi	Persentase
Sangat Rendah	6	8.7
Rendah	15	21.7
Sedang	17	24.6
Tinggi	29	42.0
Sangat Tinggi	2	2.9
Total	69	100.0

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa kebanyakan responden berumur 13 tahun sebanyak 29 anak (42,0 %). Sedangkan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin sebagian besar adalah laki-laki yaitu sebanyak 41 anak (59,4%). Kepemilikan smartphone sebagian besar adalah milik sendiri sebanyak 41 orang (59%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Tingkat Motivasi Belajar Anak

Keterangan	Frekuensi	Persentase
Sangat Rendah	11	15.9
Rendah	21	30.4
Sedang	18	26.1
Tinggi	19	27.5
Sangat Tinggi	19	27.5
Total	69	100.0

Tabel 4. Hubungan Antara Penggunaan Smartphone terhadap Motivasi Belajar Anak

Penggunaan Smartphone	Motivasi Belajar										p value	r
	Sangat Rendah		Rendah		Sedang		Tinggi		Total			
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
Sangat rendah	0	0.0	0	0.0	2	33.3	4	66.7	6	100.0	0.000	-0.502
Rendah	0	0.0	1	6.7	6	40.0	8	53.3	15	100.0		
Sedang	3	17.6	7	41.2	3	17.6	4	23.5	17	100.0		
Tinggi	8	27.6	13	44.8	6	20.7	2	6.9	29	100.0		
Sangat tinggi	0	0.0	0	0.0	1	50.0	1	50.0	2	100.0		
Total	11	15.9	21	30.4	18	26.1	19	27.5	69	100.0		

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa persentase tertinggi pada variabel penggunaan *Smartphone* termasuk dalam katagori “tinggi” sejumlah 29 anak (42.0%). Sedangkan, persentase terendah termasuk dalam katagori “sangat tinggi” sejumlah 2 anak (2.9%).

Pada penelitian ini penggunaan *smartphone* pada kategori tinggi, didominasi oleh responden umur 13 tahun. Pada usia ini umumnya orangtua mulai membelikan *smartphone* untuk kepentingan komunikasi dan untuk menunjang pembelajarannya. Lalu didominasi oleh jenis kelamin laki-laki. Pada laki-laki penggunaan *smartphone* jauh lebih tinggi daripada perempuan dimana terdapat 41 anak (59.4%), hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jannah (2015) Hasil penelitian juga menunjukkan bahwasanya kecanduan *game* pada siswa laki-laki lebih tinggi dari pada siswa perempuan. Hal ini sama halnya menurut Young & Abreu (2011) sebuah studi di Finlandia menunjukkan bahwa 5,3% anak laki-laki dan 4.7% anak perempuan yang kecanduan *smartphone*. Sama halnya dari berita harian *telegraph lifestyle roll*, mengungkapkan bahwa perbedaan gender terhadap bermain *smartphone* berbeda, bahwasanya anak laki-laki cenderung memiliki hasrat untuk mengalahkan, karena pada otak laki-laki berkaitan dengan rasa dihargai dan kecanduan.

Data kepemilikan *smartphone* yang dianalisis dengan variabel penggunaan *smartphone* memperoleh nilai yang sangat mengejutkan dimana berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa sebagian besar anak usia sekolah (59.4%) sudah memiliki *smartphone* sendiri. Dalam analisis data tersebut diperoleh bahwa anak dengan kepemilikan *smartphone* sendiri cenderung lebih banyak menggunakan *smartphon*enya. Nilai tertinggi dalam katagori penggunaan *smartphone* yang tinggi terdapat pada katagori kepemilikan *smartphone* sendiri (30.4%). Sedangkan pada katagori *smartphone* milik orang tua, nilai tertinggi terdapat pada katagori penggunaan *smartphone* rendah (14.5%).

Data tersebut menunjukkan bahwa orang tua tidak sepenuhnya melakukan kontrol terhadap penggunaan *smartphone* pada anak-anaknya. Hal tersebut bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti misalnya: orang tua sibuk bekerja, orangtua memiliki anak usia sekolah lebih dari satu, orang tua tidak satu rumah dengan anak, serta berbagai faktor lainnya. Selama masa pembelajaran jarak jauh ini, anak sepenuhnya berada di rumah, maka orang tualah yang mengontrol kondisi anak sepenuhnya. Namun ternyata masih ada orang tua tidak sepenuhnya bahkan tidak pernah mengontrol, mengingatkan, menegur dan mendidik anak-anaknya (Warianie 2020).

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa frekuensi masing-masing katagori dalam variabel tingkat motivasi belajar tidak terdapat perbedaan jumlah yang signifikan. Namun, ditunjukkan dalam tabel bahwa frekuensi tertinggi pada variabel tingkat motivasi belajar termasuk dalam katagori “Rendah” sejumlah 21 anak (30.4%).

Pada hasil penelitian ini didapatkan sebagian besar responden memiliki motivasi belajar yg rendah. Hasil dari penelitian diatas menunjukkan bahwa frekuensi tertinggi anak termasuk dalam katagori motivasi belajar rendah dengan jumlah 21 anak (30.4%). Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Masfiah & Putri (2019) Motivasi belajar ketiga siswa di SMP Negeri 3 Padalarang yang kecanduan Gatget rendah. Nilai mereka di sekolah rendah dikarenakan mereka lebih memilih untuk bermain game online di bandingkan fokus terhadap pelajaran dan tugas-tugas sekolah. Pada saat mereka sudah memainkan game online, mereka lupa waktu untuk belajar, bahkan kadang lupa makan, bersosialisasi dan aktivitas lainnya. Banyak mereka juga kurang memperdulikan nilai ujiannya yang rendah.

Dalam belajar, motivasi memiliki peranan penting yaitu sebagai pendorong siswa dalam belajar, karena dengan motivasi siswa terdorong melakukan kegiatan belajar mengajar yang telah direncanakan. Intensitas belajar siswa jelas sangat dipengaruhi oleh motivasi.

Hal ini ditunjukkan bahwa tingkat motivasi berada pada kriteria sedang hingga rendah, hal ini dibuktikan dari distribusi frekuensi yang diolah dari data angket kedalam bentuk prosentase. Pemaparan ini diperkuat dengan teori Santrock yang menurutnya “motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku”. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama Wiguna (2020). Dari pengertian Santrock diatas, jika dalam pembelajaran, maka anak akan dikatakan termotivasi apabila didalam pribadi siswa telah memiliki semangat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Begitupun dengan wujud motivasi itu sendiri, setiap anak akan berbeda-beda tingkat dan wujud motivasinya. Tidak hanya itu, pengaruh dari motivasi pun juga berbeda dari setiap individunya (Sjukur 2013).

Berdasarkan hasil analisis bivariat menggunakan uji Spearman Rho antara penggunaan Smartphone dan variabel motivasi belajar maka diperoleh nilai p-value adalah 0.000 ($\alpha = 0.05$), dengan nilai korelasi -0.502. Sehingga, dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan antara variabel penggunaan Smartphone terhadap motivasi belajar dengan nilai korelasi negatif atau bisa dikatakan bahwa semakin tinggi tingkat penggunaan Smartphone semakin rendah tingkat motivasi belajar anak.

Dalam hasil penelitian ini ada beberapa data yang menunjukkan bahwa terdapat 1 anak (1.4%) yang menggunakan Smartphone sangat tinggi memiliki motivasi belajar yang tinggi dan terdapat 1 anak (1.4%) yang menggunakan Smartphone sangat tinggi juga memiliki motivasi belajar sedang. Hal itu dikarenakan penggunaan Smartphone yang masih dapat terkontrol dan durasi penggunaan yang masih dalam batas wajar, selain itu saat anak menggunakan Smartphone anak tersebut focus untuk proses pembelajaran bukan bermain ataupun menonton video. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Irfan (2019) diketahui bahwa secara keseluruhan motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi sampai dengan sangat tinggi dengan persentase 96,08%. Dengan demikian, penggunaan media sosial secara baik dan positif oleh siswa dapat membawa dampak positif bagi siswa yaitu memotivasi siswa dalam pembelajaran.

Namun, dalam data yang peneliti peroleh juga terdapat 8 anak (11.6%) yang motivasi belajar sangat rendah dengan penggunaan smartphone yang tinggi. Selain itu, terdapat 13 anak (18.8%) memiliki motivasi belajar rendah dengan penggunaan smartphone tinggi. Hal tersebut disebabkan oleh penggunaan smartphone yang tidak sesuai fungsinya, anak tidak menggunakan smartphone untuk proses pembelajaran melainkan anak menggunakan Smartphone untuk bermain, menonton video, dan sosial media. Oleh sebab itu ada sebagian besar anak yang menjadi responden penelitian mengalami motivasi belajar rendah dengan penggunaan smartphone yang tinggi. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jannah (2015) kecanduan ditandai dengan berlebihan atau tidak terkontrol, keasyikan, dorongan atau perilaku mengenai penggunaan komputer dan layanan internet salah satunya bermainan game. Berbagai dampak dan akibat dapat timbul dari kecanduan smartphone, diantaranya adalah siswa yang akan cenderung mengalami penurunan motivasi belajarnya sehingga

hasil belajar/prestasinya ikut menurun. Pikiran siswa yang kecanduan game akan lebih memikirkan perkembangan permainannya dibandingkan dengan perkembangan belajarnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang diteliti oleh Jannah (2015) yang menegaskan bahwa penggunaan smartphone pada anak memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar mereka. Menurut Augusta anak cenderung selalu menggunakan smartphone mereka dibandingkan membaca buku. Smartphone hanya digunakan sebatas bermain game, bersosial media, dan lain sebagainya. Realitas ini serupa dengan hasil penelitian Bagania (2021) anak menjadi terabaikan lewat kasih sayang palsu yang diberikan orang tua dengan cara memberikan dan menyediakan fasilitas kepada anak mereka berupa smartphone, bermain game, menonton TV secara berlebihan. Hal ini membuat anak menjadi malas belajar, lebih menyukai yang instan bahkan bisa membuat hasil belajar menjaid rendah.

Beberapa uraian tersebut sesuai dengan hasil penelitian di mana pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar anak di Desa Kedung Leper masuk dalam kategori rendah. Artinya variabel penggunaan smartphone merupakan faktor penyumbang untuk menurunkan motivasi belajar anak. Berdasarkan angket yang disebarakan nampak jelas bahwa anak di Desa Kedung leper sebagian besar memiliki smartphone yang dapat digunakan sebagai sarana hiburan, bermain game, media sosial dan internet.

Anak yang terlalu banyak menggunakan smartphone menyebabkan penurunan motivasi belajar baik di sekolah maupun di rumah. Anak lebih asyik memainkan smartphone pada hal-hal hiburan dan game dibandingkan penggunaannya pada konteks pembelajaran atau sumber belajar (Irfan, Nursiah, and Rahayu 2019).

Pikiran anak yang kecanduan smartphone akan lebih memikirkan perkembangan permainannya dibandingkan dengan perkembangan belajarnya. Maryam (2016) menyebutkan bahwa anak yang kecanduan game mengalami performa akademik yang kurang baik karena cenderung menghabiskan banyak waktu di depan layar monitor komputer atau handphone untuk bermain sehingga membuat motivasi belajar dan prestasi menurun pada anak, serta membuat anak menjadi kurang berinteraksi pada lingkungan sosial. Untuk membentuk performa akademik yang baik perlu dilakukannya keyakinan dari diri individu untuk mengarahkan atau mau melakukan tindakan penyelesaian tugas akademik secara efektif dan memanfaatkan waktu sebaik mungkin.

Menurut Jannah (2015) anak juga akan sulit berkonsentrasi dalam belajar dan ujian sehingga akademik remaja akan ketinggalan, serta kemungkinan gangguan kesehatan dan fisik juga sangat mungkin terjadi. Penyakit punggung juga merupakan hal yang umum terjadi pada orang-orang yang menghabiskan banyak waktu duduk di depan meja komputer dan jika pada malam hari masih sibuk di depan komputer maka waktu tidur juga akan berkurang karena waktu mereka banyak yang terbuang sia-sia. Penggunaan smartphone pada siswa juga membuat resah orang tua dan pihak sekolah karena semakin banyak siswa terpengaruh bermain game dan melupakan kewajiban belajar mereka serta menurunnya motivasi belajar.

SIMPULAN

Penggunaan smartphone pada responden penelitian dengan persentase terbesar masuk dalam katagori intensitas tinggi sebesar 42.0% (29 anak). Persentase tertinggi untuk motivasi belajar katagori motivasi rendah sejumlah 21 anak (30.4%). Ada hubungan penggunaan Smartphone terhadap motivasi belajar dengan nilai korelasi negatif atau bisa dikatakan bahwa semakin tinggi tingkat penggunaan Smartphone semakin rendah tingkat motivasi belajar anak(P value=0,000).

DAFTAR PUSTAKA

Ardyansyah, S S. 2019. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Bagi Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Itn Malang." *Jurnal Valtech* 2019(2019): 160–65. <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/valtech/article/view/1907>.

- Bagania, Wiwin A et al. 2021. "Hubungan Penggunaan Smartphone Dengan Motivasi Belajar Pada Peserta Didik Di Sma Negeri 1 Lirung Kabupaten Kepulauan Talaud." jurnal KESMAS 10(5): 116–22.
- Irfan, Muhammad, Siti Nursiah, and Andi Nilam Rahayu. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media Sosial (Medsos) Secara Positif Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar." Publikasi Pendidikan 9(3): 262.
- Jannah, Nurul, Mudjiran Mudjiran, and Herman Nirwana. 2015. "Hubungan Kecanduan Game Dengan Motivasi Belajar Siswa Dan Implikasinya Terhadap Bimbingan Dan Konseling." Konselor 4(4): 200.
- Maryam, Muhammad. 2016. "Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran." Lantanida Journal 4(2): 88–97.
<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/download/1881/1402%0Ahttps://media.neliti.com/media/publications/287678-pengaruh-motivasi-dalam-pembelajaran-dc0dd462.pdf>.
- Masfiah, Sofi, and Resti Vidia Putri. 2019. "Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online." 1(7): 1–8.
- Sani, Khairul, and Adi Apriadi Adiansha. 2021. "Smartphone: Bagaimana Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar?" Jurnal Ilmiah Mandala Education 7(2): 175–82.
- Sjukur, Sulihin B. 2013. "Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Tingkat SMK." Jurnal Pendidikan Vokasi 2(3): 368–78.
- Warianie, Litra. 2020. "Peranan Penting Guru, Orang Tua Dan Siswa Dalam Menghadapi Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid 19." ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya 1(1): 16–29.
- Wiguna, Reza Indra et al. 2020. "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun the Relationship of Addiction Playing Online Games With Learning Motivation in Children Age 10-12 Years." Jurnal Surya Muda 2(1): 18–26
Contoh penulisan daftar pustaka:
- Bertens, K. K. (2019). *Filsafat Kontemporer*. Jakarta: Gramedia.
- Black, M. J., & Hawks, H. J. (2014). *Medical Surgical Nursing*. Singapore: Elsevier.
- Pitaloka, R. D., Gamy, T. U., & Novayelinda. (2015). Hubungan kualitas Tidur dengan Tekanan Darah dan Kemampuan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan UNRI. *Jurnal UNRI*, 46-54.
- Potter, P. A., & Perry, A. G. (2020). *Fundamental of nursing; Ninth Edition*. singapora: elsevier.