

Pengaruh Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa

M. Flifo Aleza Putra^{1*}, Apdoludin¹, Megawati¹

¹Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Indonesia

*Correspondence Author: muhammadflifo113@gmail.com

Kata kunci:

Smartphone,
Motivasi Belajar,
Siswa Sekolah
Dasar.

Abstrak

Penggunaan *Smartphone* dalam dunia pendidikan saat ini tidak dapat dihindari, termasuk di tingkat sekolah dasar. Perangkat digital yang semula hanya dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi dan hiburan kini telah merambah ke ranah edukasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap motivasi belajar siswa kelas III SDN No. 107/II Danau Buluh, Kabupaten Bungo. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *ex post facto*. Sampel penelitian berjumlah 15 siswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Instrumen pengumpulan data berupa angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan teknik regresi linear sederhana setelah melalui uji prasyarat analisis (normalitas, linearitas, dan homogenitas). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor penggunaan *Smartphone* adalah 67,45 dengan standar deviasi 5,224, sedangkan rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 84,25% yang termasuk kategori "baik". Meskipun tingkat penggunaan *Smartphone* tergolong tinggi, hasil analisis regresi menunjukkan bahwa penggunaan *Smartphone* tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa ($\text{Sig.} \geq 0,05$). Hal ini mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa lebih dipengaruhi oleh faktor lain, seperti dukungan guru, pengawasan orang tua, dan lingkungan belajar. *Smartphone* dapat memberikan manfaat positif apabila digunakan secara tepat, tetapi intensitas penggunaan yang berlebihan berpotensi menurunkan konsentrasi dan efektivitas belajar. Implikasi penelitian ini adalah pentingnya pengawasan dan pengarahan dari guru maupun orang tua dalam penggunaan *Smartphone*, sehingga perangkat digital tersebut dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang mendukung peningkatan motivasi belajar siswa, bukan sebaliknya menimbulkan dampak negatif.

Keywords:

Smartphones,
Motivation to
Learn,
Elementary
School Students.

Abstract

The use of smartphones in education today is inevitable, including at the elementary school level. Digital devices that were originally used only as a means of communication and entertainment have now entered the realm of education. This study aims to analyze the effect of smartphone use on the learning motivation of third-grade students at SDN No. 107/II Danau Buluh, Bungo Regency. This study uses a quantitative approach with an ex post facto design. The research sample consisted of 15 students selected through purposive sampling. The data collection instrument was a questionnaire that had been tested for validity and reliability. The data were analyzed using simple linear regression techniques after undergoing prerequisite tests (normality, linearity, and homogeneity). The results showed that the average score for smartphone use was 67.45 with a standard deviation of 5.224, while the average learning motivation of students reached 84.25%, which is

classified as “good.” Although the level of smartphone use was relatively high, the regression analysis results showed that smartphone use did not have a significant effect on student learning motivation (Sig. ≥ 0.05). This indicates that student motivation to learn is more influenced by other factors, such as teacher support, parental supervision, and the learning environment. Smartphones can provide positive benefits when used appropriately, but excessive use has the potential to reduce concentration and learning effectiveness. The implication of this study is the importance of supervision and guidance from teachers and parents in the use of smartphones, so that these digital devices can function as a learning medium that supports an increase in student motivation to learn, rather than causing negative effects.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu perangkat teknologi yang paling banyak digunakan adalah *Smartphone* [1]. Tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, *Smartphone* kini telah menjadi media serbaguna yang menyediakan akses informasi, hiburan, serta sarana pembelajaran digital [2], [3]. Fenomena ini juga terlihat pada anak-anak usia sekolah dasar yang semakin akrab dengan penggunaan *Smartphone* dalam aktivitas sehari-hari [4].

Di satu sisi, *Smartphone* memiliki potensi positif untuk mendukung pembelajaran. Aplikasi pendidikan, video pembelajaran, e-book, hingga permainan edukatif dapat menjadi sarana untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar [5], [6]. Melalui pemanfaatan yang tepat, *Smartphone* dapat membantu siswa mengakses sumber belajar lebih cepat, melatih kemandirian, serta menumbuhkan motivasi untuk mengeksplorasi materi pelajaran [7]. Namun, di sisi lain, penggunaan yang berlebihan tanpa pengawasan dapat menimbulkan dampak negatif, seperti penurunan konsentrasi, kecanduan, pengurangan waktu belajar efektif, serta menurunnya interaksi sosial secara langsung [8]. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses pendidikan. Sobon, *et al.* [9], menyebutkan bahwa motivasi berfungsi sebagai pendorong, pengarah, sekaligus penggerak perilaku belajar siswa. Pada tingkat sekolah dasar, motivasi belajar menjadi aspek krusial karena siswa masih sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti perhatian guru, dukungan keluarga, dan lingkungan belajar. Dengan demikian, hadirnya *Smartphone* dapat menjadi faktor yang memperkuat motivasi belajar apabila diarahkan dengan baik, atau sebaliknya, justru menurunkannya apabila penggunaannya tidak terkontrol.

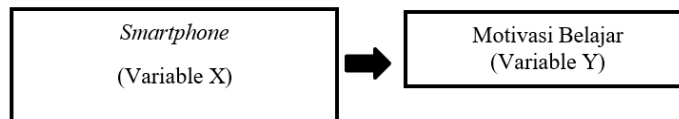
Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengaruh *Smartphone* terhadap motivasi belajar bersifat kontekstual. Beberapa penelitian menemukan adanya hubungan positif antara penggunaan *Smartphone* berbasis pembelajaran digital dengan peningkatan motivasi siswa [10]. Namun, penelitian lain menegaskan bahwa intensitas penggunaan yang terlalu tinggi lebih banyak berdampak negatif, khususnya pada aspek fokus dan kedisiplinan belajar [11]. Kondisi ini menunjukkan adanya ambivalensi peran *Smartphone* dalam dunia pendidikan, khususnya pada siswa sekolah dasar yang masih dalam tahap perkembangan kognitif dan emosional.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap motivasi belajar siswa kelas III SDN No. 107/II Danau Buluh, Kabupaten Bungo. Fokus penelitian diarahkan untuk mengetahui sejauh mana *Smartphone* berperan dalam memengaruhi motivasi belajar, serta bagaimana implikasinya terhadap proses pendidikan di tingkat sekolah dasar. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi guru, orang tua, dan pemangku kebijakan dalam mengarahkan penggunaan *Smartphone* secara bijak dan produktif dalam mendukung tujuan pendidikan.

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Pendekatan ini dipilih karena peneliti tidak memberikan perlakuan langsung terhadap variabel, melainkan mengkaji hubungan yang terjadi secara alami antara penggunaan *Smartphone* (variabel bebas/X) dengan motivasi belajar siswa (variabel terikat/Y).



Gambar 1. Desain Penelitian *Ex Post Facto*

Instrumen penelitian berupa angket disusun untuk mengukur kedua variabel sesuai indikator yang ditetapkan, yaitu:

1. Penggunaan *Smartphone* (X): durasi penggunaan, frekuensi akses, serta intensitas penggunaan dalam kegiatan belajar maupun non-belajar.
2. Motivasi Belajar (Y): tekun mengerjakan tugas, ulet menghadapi kesulitan, belajar secara mandiri, cepat menyelesaikan tugas rutin, konsistensi terhadap keyakinan, serta kesenangan memecahkan masalah.

Data yang diperoleh dianalisis secara statistik untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap motivasi belajar siswa.

B. Sampel Penelitian

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III SDN No. 107/II Danau Buluh, Kabupaten Bungo, tahun ajaran 2024/2025. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih responden berdasarkan pertimbangan tertentu, yakni siswa kelas III yang aktif menggunakan *Smartphone* baik di rumah maupun di sekolah.

Jumlah responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah 15 siswa ($N = 15$), yang terdiri atas 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Jumlah ini dianggap representatif untuk penelitian skala kecil pada konteks pendidikan dasar, sehingga hasil analisis dapat menggambarkan fenomena penggunaan *Smartphone* dan kaitannya dengan motivasi belajar pada kelompok tersebut.

C. Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis dengan tahapan sebagai berikut:

1. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen
 1. Validitas diuji dengan korelasi Pearson Product Moment menggunakan bantuan SPSS versi 25. Kriteria validitas

- ditentukan dengan membandingkan nilai *r-hitung* dengan *r-tabel* ($\alpha = 0,05$).
2. Reliabilitas diuji dengan Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai $\alpha \geq 0,60$.
 2. Analisis Deskriptif
Digunakan untuk mendeskripsikan data variabel X (penggunaan *Smartphone*) dan Y (motivasi belajar) berdasarkan skor minimum, maksimum, rata-rata, standar deviasi, dan varians.
 3. Uji Prasyarat Analisis
Meliputi:
 1. Uji Normalitas dengan Shapiro-Wilk untuk memastikan data berdistribusi normal.
 2. Uji Linearitas untuk mengetahui hubungan antara variabel X dan Y bersifat linear atau tidak.
 3. Uji Homogenitas dengan Levene's Test untuk memastikan kesamaan varians.
 4. Uji Hipotesis
Uji hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linear sederhana. Persamaan regresi berbentuk:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Motivasi belajar

a = Konstanta

b = Koefisien regresi

X = Penggunaan *Smartphone*

Kriteria pengujian:

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh signifikan penggunaan *Smartphone* terhadap motivasi belajar siswa.
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) $\geq 0,05$ maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan *Smartphone* terhadap motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengaruh *Smartphone* terhadap Pembelajaran

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 15 siswa kelas III, diperoleh data mengenai tingkat penggunaan *Smartphone*.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Variabel Penggunaan *Smartphone*

N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
15	56,00	79,00	67,45	5,224	27,29

Dari Tabel 1 terlihat bahwa rata-rata penggunaan *Smartphone* siswa berada pada angka 67,45 dengan standar deviasi 5,224. Nilai minimum 56,00 dan maksimum 79,00 menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *Smartphone* berada pada kategori cukup tinggi. Hal ini membuktikan bahwa *Smartphone* sudah menjadi bagian dari aktivitas harian siswa kelas III.

Fatmawati, *et al.* [5], penggunaan media digital yang tepat dapat membantu siswa lebih fokus, memahami materi, dan meningkatkan interaksi dengan konten pembelajaran. Akan tetapi, hasil observasi juga menunjukkan

adanya indikasi penggunaan berlebihan, seperti durasi lebih dari 3 jam per hari atau pemakaian tanpa pengawasan. Kondisi ini mengarah pada gejala kecanduan digital, yang berpotensi menurunkan konsentrasi belajar. Oleh karena itu, regulasi dan pengawasan dari guru maupun orang tua menjadi faktor penting dalam memastikan *Smartphone* digunakan secara positif untuk mendukung proses pembelajaran.

B. Tingkat dan Kategori Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar siswa diukur menggunakan indikator seperti ketekunan, keuletan menghadapi kesulitan, serta kesenangan dalam memecahkan masalah. Hasil pengolahan data disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Persentase Indikator Motivasi Belajar Siswa

Indikator Motivasi Belajar	Persentase (%)	Kategori
Tekun mengerjakan tugas	77,78	Baik
Ulet menghadapi kepayahan	77,78	Baik
Senang mencari dan memecahkan masalah	73,89	Baik
Rata-rata Motivasi Belajar	84,25	Baik

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata persentase motivasi belajar siswa sebesar 84,25% yang berada pada kategori Baik. Artinya, meskipun siswa terpapar penggunaan *Smartphone* dengan intensitas cukup tinggi, motivasi belajar mereka tetap tergolong kuat. Siswa masih menunjukkan ketekunan dalam mengerjakan tugas, keuletan menghadapi kesulitan, serta kesenangan dalam memecahkan masalah.

C. Analisis Hubungan *Smartphone* dan Motivasi Belajar

Analisis regresi sederhana digunakan untuk menguji pengaruh kecanduan *Smartphone* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y). Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi ($\text{Sig.} > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa *Smartphone* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas III.

Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun *Smartphone* digunakan cukup intensif, faktor tersebut tidak secara langsung memengaruhi tingkat motivasi belajar. Faktor lain, seperti peran guru, lingkungan keluarga, serta metode pembelajaran, kemungkinan lebih dominan dalam membentuk motivasi belajar siswa.

D. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Smartphone* pada siswa kelas III berada pada kategori cukup tinggi, dengan rata-rata skor 67,45. Kondisi ini mencerminkan bahwa *Smartphone* telah menjadi bagian dari keseharian siswa sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan pendapat Kusumastut, *et al.* [8], Sobon, *et al.* [9], yang menyatakan bahwa media digital, apabila digunakan secara tepat, dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan fokus, pemahaman materi, serta interaksi dengan konten pembelajaran. Namun, temuan lapangan juga mengindikasikan adanya kecenderungan penggunaan berlebihan, seperti durasi pemakaian lebih dari 3 jam per hari, yang berpotensi mengarah pada gejala adiksi digital. Hal ini sesuai dengan temuan Fatmawati, *et al.* [5], bahwa penggunaan gawai secara intensif dapat menurunkan konsentrasi dan efektivitas belajar.

Motivasi belajar siswa dalam penelitian ini tergolong baik dengan rata-rata skor 84,25%. Indikator seperti ketekunan mengerjakan tugas, keuletan menghadapi kesulitan, serta kesenangan dalam memecahkan masalah masih

cukup kuat. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun siswa sering menggunakan *Smartphone*, motivasi belajar mereka tetap terjaga. Kondisi ini menguatkan pandangan Susilowati, *et al.* [11], bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor internal (minat, kebutuhan, cita-cita) maupun eksternal (dukungan guru, keluarga, dan lingkungan), bukan hanya ditentukan oleh intensitas penggunaan teknologi.

Analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa penggunaan *Smartphone* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini berarti keberadaan *Smartphone* bukanlah faktor penentu utama motivasi belajar. Hasil ini konsisten dengan penelitian Arafat [7], Kusumastut, *et al.* [8], yang menemukan bahwa dampak *Smartphone* terhadap motivasi belajar bersifat kontekstual, tergantung pada bagaimana gawai tersebut digunakan. Jika diarahkan pada penggunaan aplikasi edukatif dan pembelajaran berbasis digital, *Smartphone* dapat mendukung pencapaian akademik. Sebaliknya, penggunaan berlebihan untuk hiburan dapat mengurangi konsentrasi dan efektivitas belajar.

Dalam konteks pendidikan dasar, hasil ini menegaskan bahwa faktor lingkungan belajar, pola asuh orang tua, serta strategi pembelajaran guru memiliki peran lebih dominan dalam membentuk motivasi belajar siswa. Fatmawati, *et al.* [5], Arafat [7], menekankan pentingnya pendampingan orang tua dan pengawasan guru dalam mengarahkan penggunaan *Smartphone* agar berorientasi pada hal-hal positif, seperti mengakses materi pembelajaran, membaca e-book, atau berlatih soal secara daring.

Dari perspektif Islam, penggunaan teknologi juga harus diarahkan pada kemaslahatan. Mangundap [10], Susilowati, *et al.* [11], menegaskan bahwa pemborosan waktu untuk aktivitas yang tidak bermanfaat, termasuk penggunaan *Smartphone* berlebihan, perlu dihindari. Oleh karena itu, literasi digital, pengawasan, serta regulasi yang jelas menjadi kunci dalam memastikan bahwa *Smartphone* digunakan secara optimal untuk mendukung pembelajaran, bukan sebaliknya.

Dengan demikian, penelitian ini mempertegas bahwa *Smartphone* bukanlah faktor dominan dalam menentukan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Motivasi lebih ditentukan oleh faktor internal siswa serta dukungan eksternal dari guru dan orang tua. Akan tetapi, *Smartphone* tetap memiliki potensi positif apabila penggunaannya diarahkan pada kegiatan yang mendukung pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pengaruh *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN No. 107/II Danau Buluh, Kabupaten Bungo, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut: 1) Tingkat penggunaan *Smartphone* siswa tergolong tinggi, dengan nilai rata-rata 67,45 dan kategori cukup tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa *Smartphone* telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari siswa sekolah dasar, baik untuk kebutuhan komunikasi maupun hiburan. 2) Motivasi belajar siswa berada pada kategori baik, dengan rata-rata persentase 84,25%. Indikator ketekunan, keuletan, kemandirian, serta kesenangan dalam memecahkan masalah masih menunjukkan capaian yang cukup positif, meskipun terdapat potensi distraksi akibat penggunaan *Smartphone* yang berlebihan. 3) Hasil analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa penggunaan *Smartphone* tidak

berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Nilai signifikansi sebesar 0,669 ($> 0,05$) menegaskan bahwa *Smartphone* bukanlah faktor utama yang memengaruhi motivasi belajar siswa sekolah dasar. 4) Temuan ini menegaskan bahwa motivasi belajar siswa lebih banyak ditentukan oleh faktor internal (minat, kebutuhan, keinginan berprestasi) dan faktor eksternal (dukungan guru, orang tua, dan lingkungan belajar). *Smartphone* hanya berperan sebagai media yang dapat bersifat positif atau negatif tergantung pada cara penggunaannya. 5) Meskipun demikian, *Smartphone* tetap memiliki potensi sebagai sarana pendukung pembelajaran apabila diarahkan dengan baik. Pemanfaatannya secara tepat dapat meningkatkan rasa ingin tahu, memperluas akses informasi, dan mendorong interaksi siswa dengan materi pembelajaran. Sebaliknya, tanpa pengawasan, penggunaan berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif berupa penurunan konsentrasi, pengurangan waktu belajar efektif, dan kecenderungan adiksi digital. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan *Smartphone* tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa, tetapi tetap perlu dikendalikan dan diarahkan secara positif. Dukungan guru dan orang tua melalui pengawasan, pendampingan, serta pembiasaan penggunaan teknologi yang sehat sangat diperlukan agar *Smartphone* benar-benar memberikan kontribusi optimal dalam mendukung proses pembelajaran.

REFERENSI

- [1] Ayu Wulandari, Ivadila Febrianti, Sinta Mumtazatur Rohmah, Desty, H. A., Ardiana Atallah Putri, & Nadyanti, N. (2024). Analisis Pemanfaatan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMKN 1 Driyorejo. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 2(2), 12. <https://doi.org/10.47134/ptk.v2i2.1200>
- [2] Kharisma Nurrohimah, Tunjungsari Sekaringtyas, & Endang Wahyudiana. (2025). STUDI LITERATUR TERKAIT PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 240 - 252. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6599>
- [3] Soma, P. A., Ikhsan, I., Dotrimensi, D., & Sunarno, A. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA PADA KELAS XI DI SMA NEGERI 1 PALANGKA RAYA. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 1-11. <https://doi.org/10.51878/social.v5i1.4573>
- [4] Wati, S. K., Guswita, R., & Hamzah, I. (2025). Peningkatan Membaca Permulaan melalui Spelling Method dengan Media Pop Up Book. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 76–83. <https://doi.org/10.58740/jpp.v1i2.539>
- [5] Fatmawati, F., & Kurnia, H. (2025). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Tingkat Efektifitas Belajar Siswa MTs Anwar Futuhiyyah. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Politik*, 3(1), 87-94. <https://doi.org/10.61476/et78b941>
- [6] Desika, F., Putra, R. E., & Sundahry, S. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Website Google Sites Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.58740/jpp.v1i1.524>
- [7] Arafat, S. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI

- TERONG, ADONARA TIMUR KABUPATEN FLORES TIMUR. *Sajaratun: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 8(2), 150-158. <https://doi.org/10.37478/sajaratun.v8i2.3764>
- [8] Kusumastuti, R., Santoso, A., & Hayati, K. N. (2025). Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Kemampuan Literasi Digital dan Keterampilan Interpersonal Siswa SD Kelas 5. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(7), 7857-7867. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i7.8473>
- [9] Sobon, K., Mangundap, J. M., & Walewangko, S. (2019). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar di Kecamatan Mapanget Kota Manado. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 3(2), 97-106. <https://doi.org/10.36379/autentik.v3i2.38>
- [10] Mangundap, K. S. J. M. (2019). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 3(1), 102-190. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v3i2.9851>
- [11] Susilowati, F. A., Kumala, N. R. V., Amalia, I., & Fakhriyah, F. (2025). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone terhadap Kedisiplinan Siswa Kelas 5 SD Muhammadiyah Birrulwalidain. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(3), 61-65. <https://doi.org/10.63863/jce.v3i3.120>