

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS IX DI SMP SWASTA IRA MEDAN

Ester Tri Afida Zebua¹, Dior manta Tambunan^{1,*}

¹Program Studi Ilmu Keperawatan, Universitas Murni Teguh

*Koresponding: dior.endlessbay@gmail.com

Abstract

The use of Gadgets around the world continues to increase from year to year. But in reality, very few teenagers or junior high school students use Gadgets properly. They tend to use these Gadgets for things they don't need at their age. Excessive use of Gadgets can result in decreased learning motivation, impaired concentration, and laziness in learning. As a result, students are always obsessed with using Gadgets and forget their learning commitments which have an impact on their achievements. The purpose of this study was to determine the Relationship between Gadget Use and Motivation and Learning Achievement of Grade IX Students at IRA Medan Private Junior High School. The research method used a quantitative research type with an analytical survey method with a research design in the form of Descriptive Correlation with a Cross-Sectional approach. The number of samples in this study was 53 students. The sampling technique in this study was Total sampling. The bivariate test used to analyze the data in this study was the Spearman non-parametric test because the data was not normally distributed according to the results of the Kolmogorov Smirnov test. The results of the study showed that there was a relationship between the use of gadgets and motivation with a p-value = 0.004 ($\alpha < 0.05$) and there was no relationship between the use of gadgets and learning achievement with a p-value = 0.491 ($\alpha > 0.05$). It can be concluded that there is a relationship between the use of gadgets and the motivation of grade IX students at IRA Medan Private Junior High School and there is no relationship between the use of gadgets and the learning achievement of grade IX students at IRA Medan Private Junior High School. It is recommended to conduct further research with more samples and add the variables Stress, Mental Health, Eye Health, and Early Adolescents as respondents.

Keywords: Gadgets, Motivation, Learning Achievement, Adolescents.

Abstrak

Penggunaan *Gadget* diseluruh dunia terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Namun pada kenyataannya, sangat sedikit remaja atau siswa sekolah menengah pertama yang menggunakan *Gadget* dengan benar. Mereka cenderung menggunakan *Gadget* ini untuk hal-hal yang tidak mereka butuhkan di usia mereka. Penggunaan *Gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan motivasi belajar menurun, konsentrasi terganggu, dan kemalasan belajar. Akibatnya siswa selalu terobsesi menggunakan *Gadget* dan melupakan komitmen belajarnya yang berdampak pada prestasinya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IX di SMP Swasta IRA Medan. Metode penelitian menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode survei analitik dengan rancangan penelitian berbentuk *Descriptive Corelation* dengan pendekatan *Cross Sectional*. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 53 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Total sampling*. Uji bivariat yang digunakan untuk menganalisa data pada penelitian ini adalah uji non parametrik Spearman karena data tidak

berdistribusi normal sesuai hasil uji Kolmogorov Smirnov. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan penggunaan *Gadget* dengan motivasi dengan $p\text{-value} = 0,004$ ($\alpha < 0,05$) dan tidak ada hubungan penggunaan *Gadget* dengan prestasi belajar dengan $p\text{-value} = 0,491$ ($\alpha > 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan gadget dengan motivasi siswa kelas IX di SMP Swasta IRA Medan dan tidak ada hubungan penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas IX di SMP Swasta IRA Medan. Direkomendasikan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan sampel lebih banyak dan menambahkan variabel *Stress*, Kesehatan mental, Kesehatan mata, dan remaja awal sebagai responden.

Kata Kunci: *Gadget*, Motivasi, Prestasi Belajar, Remaja.

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, dan kelompok umur remaja adalah terbagi menjadi masa remaja awal (12 sampai 14 tahun), masa remaja pertengahan (15 sampai 17 tahun), sedangkan masa remaja akhir (18 sampai 21 tahun) (Hutapea & Tambunan, 2024; Nataliya & Tambunan, 2024). Perubahan pada masa remaja meliputi perkembangan fisik, emosional, dan psikososial (Agustina et al., 2023; Simanullang & Tambunan, 2024; Hutapea & Tambunan, 2024). Remaja, yang tengah mengalami masa perkembangan dan memiliki rasa ingin tahu yang besar, sedang berada dalam tahap persiapan menuju kedewasaan (Diananda, 2019; Pranatha et al., 2023). Setiap remaja menghadapi banyak tantangan dalam hidup, secara internal atau eksternal. Hal-hal yang terjadi di masa remaja dan berpotensi menimbulkan permasalahan adalah perubahan penampilan, Akademis, Depresi, Komunikasi dengan Orang Terdekat, *Bullying* atau perundungan, mengalami ketidakstabilan, perkembangan teknologi dan hal buruk lainnya (Putri, 2019).

Gadget merupakan salah satu alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi dengan berbagai macam fitur yang tersedia. Pada perkembangannya banyak *Gadget* yang sudah tersebar luas di

berbagai belahan dunia. Jangkauannya yang sangat luas bisa mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan dengan mudah dan cepat. (Fitriana et al., 2020).

Badan Pusat Statistik dari survei Susenas 2022, sebanyak 66,48 persen dari populasi Indonesia telah menggunakan internet pada tahun tersebut, meningkat dari 62,10 persen pada tahun sebelumnya. Pertumbuhan pengguna internet yang signifikan di Indonesia dapat dikaitkan dengan pertumbuhan yang pesat dalam penggunaan *Gadget*. Pada tahun 2022, sekitar 67,88 persen penduduk Indonesia telah memiliki *Gadget*, meningkat dari 65,87 persen pada tahun sebelumnya. Sedangkan remaja usia 13-18 tahun yang menggunakan *Gadget* di Indonesia berjumlah 34,63% (Badan Pusat Statistik, 2022). Data survei menunjukkan bahwa sebagian besar anak dan remaja menggunakan *Gadget* untuk kegiatan yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Sebanyak 36,5% menggunakan *Gadget* selama 1-2 jam per hari, 34,8% menggunakannya selama 2-5 jam per hari, 25,4% menggunakannya lebih dari 5 jam per hari, dan hanya 3,3% menggunakan *Gadget* untuk kegiatan pembelajaran 1-4 kali per minggu (Komisi Perlindungan Anak Indonesia, 2021).

Namun pada kenyataannya, sangat sedikit remaja, terutama siswa di sekolah menengah pertama, yang menggunakan *Gadget* dengan benar. Mereka cenderung

menggunakan *Gadget* ini untuk hal-hal yang tidak mereka butuhkan di usia mereka. Penggunaan *Gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan penurunan kualitas tidur, kemalasan belajar, motivasi belajar menurun, konsentrasi terganggu. Akibatnya, siswa selalu terobsesi menggunakan *Gadget* dan melupakan komitmen belajarnya sehingga prestasi belajar menurun (Hariani, 2022).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode survey analitik dengan rancangan penelitian berbentuk *Descriptive Corelation* yaitu penelitian yang tujuannya untuk mengungkapkan hubungan korelatif antara variable independen dan variabel dependen dengan pendekatan *Cross Sectional*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu *Total Sampling* dengan cara mengambil total populasi keseluruhan (Simanullang & Tambunan, 2023; Judijanto et al., 2024; Basiroen et al., 2025).

Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas IX di SMP Swasta IRA Medan dengan jumlah populasi sebanyak 53 siswa. Penelitian ini dilakukan di bulan Mei – Juli 2024. Pengumpulan data penelitian menggunakan kuesioner yang terdiri dari kuesioner penggunaan gadget dan motivasi. Untuk variabel prestasi belajar menggunakan nilai Ujian Akhir Semester (UAS) kelas IX. Setelah data terkumpul dilakukan pengolahan dan Analisa data dengan menguji Normalitas data menggunakan Uji Kolmogorov Smirnov dan data tidak berdistribusi normal dengan $p\text{-value} = 0,049$ ($\alpha < 0,05$). Maka uji analisa data bivariat menggunakan uji non parametrik korelasi Spearman untuk melihat adanya hubungan penggunaan gadget dengan motivasi dan prestasi

belajar siswa kelas IX di SMP Swasta IRA Medan (Puspitasari et al., 2025).

HASIL PENELITIAN

Tabel 1. Tabel Karakteristik responden berdasarkan usia dan jenis kelamin.

Karakteristik Responden	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Usia:		
14 Tahun	12	22.6
15 Tahun	28	52.6
16 Tahun	9	17.0
17 Tahun	4	7.5
Total	53	100
Jenis Kelamin:		
Laki-laki	27	50.9
Perempuan	26	49.1
Total	53	100

Berdasarkan data tabel 1 menunjukkan bahwa berdasarkan usia 14 tahun sebanyak 12 responden (22.6 %), usia 15 tahun sebanyak 28 responden (52.6%), usia 16 tahun sebanyak 9 responden (17%), dan usia 17 tahun sebanyak 4 responden (7.5%). Berdasarkan Jenis kelamin bahwa Laki-laki sebanyak 27 responden (50.9%), dan perempuan sebanyak 26 responden (49.1%).

Tabel 2. Frekuensi penggunaan gadget siswa kelas IX di SMP Swasta IRA Medan

Penggunaan Gadget	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Baik	0	0
Cukup	3	5.7
Kurang Baik	50	94.3
Total	53	100

Berdasarkan distribusi frekuensi penggunaan *Gadget* mayoritas penggunaan *gadget* kurang baik sebanyak 50 responden (94.3%).

Tabel 3. Frekuensi Motivasi kelas IX di SMP Swasta IRA Medan

Motivasi	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Motivasi Tinggi	0	0
Motivasi Sedang	7	13.2
Motivasi Rendah	46	86.8
Total	53	100

Berdasarkan tabel 3 bahwa motivasi sedang sebanyak 7 responden (13.2%), dan kategori motivasi rendah sebanyak 46 responden (86.6%).

Tabel 4. Frekuensi Prestasi belajar di SMP Swasta IRA Medan

Prestasi Belajar	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Kurang	0	0%
Cukup	0	0%
Baik	46	86.8%
Sangat baik	7	13.2%
Total	53	100%

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan prestasi belajar 53 responden dengan kategori baik sebanyak 46 siswa dengan persentase 86.8%.

Tabel 5. Hubungan penggunaan gadget dengan motivasi siswa kelas IX di SMP Swasta IRA Medan.

Penggunaan Gadget	Motivasi Belajar			(%)
	Rendah	Sedang	Tinggi	
Kurang baik	45	5	0	94%
Cukup	1	2	0	6%
Total	46	7	0	100%

P-Value = 0,004
Koefisien Korelasi = -0.387

Berdasarkan tabel 5 menunjukan bahwa didapatkan p-value = 0,004 ($\alpha < 0,05$) yang menunjukan bahwa adanya

hubungan yang signifikan antara penggunaan *Gadget* dengan motivasi siswa kelas IX di SMP Swasta Ira Medan dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi negatif lemah antara penggunaan *Gadget* dengan motivasi, dikarenakan Koefisien Korelasi = - 0.387.

Tabel 6. hubungan penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas IX di SMP Swasta IRA Medan.

Penggunaan Gadget	Prestasi belajar				(%)
	*K	*C	*B	*SB	
Kurang baik	0	0	43	7	94
Cukup	0	0	3	0	6
Total	0	0	46	7	100

P-Value = 0,619
Koefisien Korelasi = 0.070
*K = Kurang; C = Cukup; B = Baik; SB = Sangat Baik

Berdasarkan Analisa bivariat didapatkan p-value = 0,619 ($\alpha < 0,05$), yang berarti bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *Gadget* dengan Prestasi belajar siswa kelas IX di SMP Swasta Ira Medan, dan dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat korelasi dikarenakan nilai paerson correlation 0,070.

PEMBAHASAN

Remaja merupakan periode transisi dari masa anak-anak menuju dewasa, di mana terjadi berbagai perubahan baik secara biologis, intelektual, psikososial. Pada tahap ini, individu telah mencapai kedewasaan secara seksual dan fisik, serta memiliki kemampuan penalaran yang berkembang dengan baik untuk membuat keputusan terkait pendidikan dan hal-hal lainnya. Pada usia remaja dibagi menjadi tiga tahap, yaitu remaja awal (11-14 tahun), remaja pertengahan (15-17 tahun), dan remaja akhir (18-20 tahun) (Diorarta, 2020). Ciri karakteristik perkembangan pada masa remaja yaitu perkembangan Fisik,

Perkembangan Kognitif, Perkembangan Afektif, Kemampuan Psikomotorik (Suryana et al., 2022).

Prestasi belajar diartikan sebagai hasil atau kemampuan yang dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, umumnya dinilai melalui hasil ujian atau penilaian yang dilakukan oleh pengajar. Kemampuan atau prestasi yang telah dicapai oleh murid setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu meliputi perubahan perilaku, keterampilan, pengetahuan, pemahaman kognitif, aspek emosional, serta motorik, yang tercermin dalam nilai ujian untuk berbagai materi yang telah dipelajari (Yuliani, 2021). Indikator Prestasi Belajar terdiri dari Informasi verbal, Keterampilan intelektual, Strategi kognitif, Sikap, Keterampilan motoric (Ismatuddiyanah et al., 2023).

Sedangkan faktor-faktor yang Mempengaruhi prestasi belajar yaitu Faktor internal yang terdiri dari Faktor fisiologis mencakup kondisi fisik, seperti kebugaran tubuh, yang memiliki dampak positif pada keterlibatan belajar individu. Dan Faktor psikologis mencakup berbagai aspek seperti kecerdasan, motivasi, daya ingat, minat, sikap, bakat, konsentrasi, rasa percaya diri, kebiasaan belajar, dan cita-cita siswa. Sedangkan Faktor eksternal mencakup elemen di luar individu seperti Faktor lingkungan sosial, Faktor lingkungan sosial, Lingkungan keluarga, Lingkungan sosial di sekolah, Lingkungan masyarakat. Faktor lingkungan non-sosial yang terdiri dari Lingkungan alamiah, Faktor instrumental, Faktor instrumental, serta Perkembangan teknologi informasi (Kamil et al., 2022).

Motivasi belajar adalah dorongan internal yang mendorong individu untuk melakukan tindakan konkret demi mencapai tujuan tertentu dalam pembelajaran. motivasi belajar dapat

dijelaskan sebagai kekuatan dan fokus yang menggerakkan individu dalam mencapai tujuan pembelajaran, yang meliputi kebutuhan, minat, sikap, nilai, aspirasi, dan faktor-faktor pendorong lainnya. Hal ini melibatkan hasrat untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman materi, serta motivasi internal untuk meraih prestasi yang diinginkan. (Kholifah et al., 2020). Ada 6 Indikator Motivasi Belajar (Nasrah, 2020) yaitu Adanya dorongan dan keinginan untuk sukses, Adanya motivasi dan kebutuhan dalam pembelajaran, Adanya harapan dan cita-cita masa depan, Adanya penghargaan dalam proses belajar, Adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran, Adanya lingkungan pembelajaran yang kondusif (Tambunan, Tambun & Harahap, 2024).

Adapun faktor-faktor yang Mempengaruhi motivasi belajar (Syachtiyani & Trisnawati, 2021) yaitu Harapan cita-cita dan aspirasi, Kondisi yang dimiliki siswa baik jasmani maupun rohani, Kemampuan siswa, Keadaan lingkungan yang aman dan nyaman, Dorongan dari guru dan orang tua, Unsur-unsur dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat memengaruhi keinginan untuk belajar

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus yang disajikan dalam bentuk fitur dan aplikasi. Diantaranya *Smartphone* seperti *iphone* dan *ipad*, serta *notebook*. Manfaat penggunaan gadget (Fitriana et al., 2020) yaitu Sebagai alat komunikasi dengan jangkauan yang luas, *Gadget* dapat mengumpulkan berbagai informasi terkini di berbagai wilayah bahkan di seluruh dunia. Selain itu sebagai media akses informasi yang mudah dan cepat, sebagai alat yang digunakan dalam waktu luang.

Namun ada beberapa faktor penyebab anak remaja menjadi kecanduan *Gadget* (Laia et al., 2023). Tidak ada

kegiatan atau pekerjaan atau kurangnya sosialisasi sehingga mengakibatkan remaja mengalami rasa kesepian, Kurangnya pengawasan dari orang tua terutama pembatasan durasi penggunaan *Gadget*, Sebagai remaja memiliki rasa penasaran akan hal-hal menarik yang ada di internet dan yang tersedia di aplikasi-aplikasi terbaru, seperti aplikasi mobile legend, *free fire*, tiktok, dan sebagainya.

Berdasarkan Analisa bivariat yang sudah dilakukan oleh Agustina dan Priambodo (2021) penelitiannya menggunakan analisis *pearson correlation* dan mendapatkan hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *Gadget* dengan motivasi belajar dari perolehan angka sig. (2-tailed) sebesar 0,036. Besaran hubungan antara penggunaan *Gadget* dengan motivasi belajar masuk ke dalam kategori rendah/lemah, dengan melihat besaran dari koefisien korelasinya. Hasil penelitian lainnya yang sejalan (Tinambunan, 2020), pada 81 responden untuk penggunaan *Gadget* yang rendah dengan kategori motivasi belajar kurang sebanyak 8 siswa atau sekitar 9,9%, penggunaan *Gadget* yang rendah dengan kategori motivasi belajar baik sebanyak 2 siswa atau sekitar 2,5%, penggunaan *Gadget* yang sedang dengan kategori motivasi belajar kurang sebanyak 2 siswa atau sekitar 2,5%, penggunaan *Gadget* yang sedang dengan kategori motivasi belajar baik sebanyak 5 siswa atau sekitar 6,2%, penggunaan *Gadget* yang tinggi dengan kategori motivasi belajar kurang sebanyak 54 siswa atau sekitar 66,7%, penggunaan *Gadget* yang tinggi dengan kategori baik sebanyak 10 siswa atau sekitar 12,3%. Berdasarkan uji statistik Chisquare didapatkan nilai P value ($0,003 < 0,05$) yang artinya H_0 = ditolak, H_a = diterima yang bermakna terdapat hubungan yang signifikan antara

penggunaan *Gadget* dengan motivasi belajar siswa.

Bahkan, kecanduan *Gadget* tersebut telah berdampak buruk terhadap kesehatan fisik dan psikologis meski ternyata tidak signifikan berimbas buruk pada capaian akademik mereka. Namun demikian, berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan ada pengaturan penggunaan *Gadget* yang tepat agar dapat menunjang prestasi belajar siswa yang lebih baik dan mencegah resiko jangka panjang dari kecanduan *Gadget*. Kesimpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara penggunaan *Gadget* dengan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang sejalan (Rusmini, 2016), *Gadget* dan Prestasi Belajar pada usia 13-15 tahun di SMP Cahaya di Surabaya, menunjukkan hasil responden yang sering menggunakan *Gadget* secara berlebihan memiliki prestasi baik. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden yang menggunakan *Gadget* yang berlebihan memiliki prestasi yang baik sejumlah 30 responden (32,96%) dan sebagian kecil berlebihan dan normal memiliki prestasi yang kurang tidak ada (0%). Hasil analisa statistik didapatkan bahwa uji spearman rank hasil sig (taraf signifikan) sebesar $0,905 \geq 0,05$ dan nilai correlation coefficient (-0,13) ini membuktikan bahwa H_0 diterima sedangkan H_1 ditolak yang yang diasumsikan tidak adanya hubungan yang signifikan antara hubungan *Gadget* dengan penurunan prestasi belajar pada usia 13-15 tahun.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian dan pembahasan dari hubungan penggunaan *Gadget* dengan motivasi dan prestasi belajar di SMP Swasta Ira Medan, dengan 53 responden dapat ditarik kesimpulan

bahwa karakteristik penggunaan *Gadget* paling banyak dengan kategori kurang baik sebanyak 50 orang (94.3%), karakteristik Motivasi paling banyak dengan kategori rendah sebanyak 46 orang (86.8%), sedangkan karakteristik prestasi belajar paling banyak dengan kategori prestasi baik sebanyak 46 orang (86.8%). Hasil Analisa bivariat menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara penggunaan *Gadget* dengan motivasi siswa kelas IX di SMP Swasta Ira Medan dengan P -value = 0,004 dengan korelasi lemah atau nilai koefisien korelasi -0.387 dan tidak ada hubungan yang signifikan antara penggunaan *Gadget* dengan prestasi belajar di SMP Swasta Ira Medan dengan P -Value = 0,619, dengan tidak terdapat korelasi dikarenakan nilai Koefisien Korelasi = 0,070.

Penelitian ini juga bermanfaat untuk meningkatkan mutu pendidikan Kesehatan serta mampu memberikan gambaran kepada orang tua dan murid pra sekolah tentang hubungan penggunaan *Gadget* dengan motivasi dan prestasi belajar. Dan penelitian ini juga dapat memberikan informasi yang berguna serta dapat digunakan menjadi masukan bagi Pendidikan. Selain itu, penelitian ini berguna untuk meningkatkan pengetahuan serta kemampuan peneliti dalam masalah penelitian tentang penggunaan *Gadget* dengan motivasi dan prestasi belajar siswa. Penelitian ini juga dapat memberikan informasi yang berguna serta dapat digunakan menjadi masukan bagi Pendidikan keperawatan.

SARAN

Diharapkan bagi penelitian selanjutnya untuk menambahkan variabel penelitian seperti stres, kesehatan mental, kesehatan mata, dan menjadikan remaja awal sebagai populasi.

REFERENSI

- Agustina, A. N., Tambunan, D. M., Sari, W., Mustaqimah, M., Annisa, F., Gerungan, N., ... & Rini, M. T. (2023). *Therapeutic Play Berbasis Bukti*. Yayasan Kita Menulis.
- Agustina, N., & Priambodo, A. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa mengikuti pembelajaran pjok selama covid-19. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 9(01), 365-371.
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Statistik Telekomunikasi Indonesia*. <https://webapi.bps.go.id/>
- Basiroen, V. J., Judijanto, L., Monalisa, M., Apriyanto, A., Simanullang, R. H., & Tambunan, D. M. (2025). *Pengantar Penelitian Mixed Methods*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Diananda, A. (2019). Psikologi Remaja Dan Permasalahannya. *Journal ISTIGHNA*, 1(1), 116–133. <https://doi.org/10.33853/istighna.v1i1.20>.
- Diorarta, M. (2020). Tugas Perkembangan Remaja Dengan Dukungan Keluarga: Studi Kasus. *Carolus Journal of Nursing*, 2(2), 111–120.
- Fitriana, Ahmad, A., & Fitria. (2020). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 184. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Hariani, E. R. (2022). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 4307(April), 1191–1195
- Hutapea, C., & Tambunan, D. M. (2024). Korelasi Parental Bonding Dan Self-

- Esteem Dengan Perilaku Seksual Pada Remaja Usia Pertengahan Di SMA Parulian 1 Medan. *Indonesian Trust Nursing Journal*, 2(3), 6-16.
- Ismatuddiyanah, I., Meganingrum, R. J. A. A., Putri, F. A., & Mahardika, I. K. (2023). Ciri dan Tugas Perkembangan Pada Masa Remaja Awal dan Menengah Serta Pengaruhnya Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27233-27242.
- Judijanto, L., Wibowo, G. A., Hakpantria, H., Nuryanneti, I., Apriyanto, A., Firdaus, A., ... & Efitra, E. (2024). *Karya Tulis Ilmiah: Panduan Praktis Menyusun Karya Tulis Ilmiah*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kamil, Yunus, M., Yusal, M.S., & Elpisah (2022). Pengaruh Kinerja Mengajar Guru terhadap Prestasi Belajar Siswa di SD Negeri 34 Bontosua. *Jurnal Education and development*, 10(2), 241-245.
- Kholifah, N., Sudira, P., Rachmadtullah, R., Nurtanto, M., & Suyitno, S. (2020). The Effectiveness of Using Blended Learning Models Against Vocational Education Student Learning Motivation. *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 9(5), 7964-7968. <https://doi.org/10.30534/ijatcse/2020/151952020>
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2021). *Pengasuhan Anak Di Era Digital Pada masa Pandemi*. <https://bankdata.kpai.go.id/>
- Kumalasari, D. N., Devi, N. L. P. S., Rasmita, D., Hatala, T. N., Widiyastuti, N. R., Torano, F. M., ... & Tambunan, D. M. (2023). *KEPERAWATAN ANAK: Panduan Praktis untuk Perawat dan Orang Tua*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Laia, E., Fau, S., & Telaumbanua, K. (2023). Studi kasus kecanduan Gadget pada anak remaja usia 12-18 tahun di desa hilisataro raya serta implikasi dalam layanan bimbingan konseling. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 2(2), 21-30.
- Lestari, N. E., Yusnita, Y., Juniah, J., Naulia, R. P., Kurniawati, D., Immawati, I., ... & Fatimah, W. D. (2024). *Buku Ajar Asuhan Keperawatan Anak Sakit Kronis*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nasrah, A. M. (2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 207-213. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Nataliya, Y., & Tambunan, D. M. (2024). Hubungan Stress Level Dan Mekanisme Koping Dengan Smoking Behaviour Pada Remaja Pertengahan Di SMA X Kota Bandung. *Indonesian Trust Nursing Journal*, 2(3), 109-120.
- Pranatha, A., Rini, M. T., Supriyanto, S., Mustaqimah, M., Sari, I. Y., Kusumawati, I., ... & Kurdaningsih, S. V. (2023). *Keperawatan Anak*. Yayasan Kita Menulis.
- Puspitasari, C. E., Apriyanto, A., Putra, I. K. A. D., Christine, C., Andala, S., Simanullang, R. H., ... & Mu'awanah, S. (2025). *Buku Ajar Biostatistik*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Putri, A. F. (2019). Konsep Perilaku Agresif Siswa. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 4(1), 28-32. doi.org/10.23916/08416011.
- Rusmini, N. P. (2016). Gadget dan Prestasi Belajar pada Usia 13-15 Tahun di SMP Cahaya di Jl. Bulak Banteng Lor No. 68 Surabaya. *Jurnal Ners LENTERA*, 4(1), 74-81.

- Siburian, I. T., & Tambunan, D. M. (2024). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dan Stress Level Dengan Mekanisme Koping Pada Remaja Usia Pertengahan Di SMA Parulian 1 Medan. *Indonesian Trust Nursing Journal*, 2(3), 64-76.
- Simanullang, R.H., & Tambunan, D.M. (2023). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Deepublish.
- Simanullang, R., & Tambunan, D. M. (2024). Hubungan Self-Compassion Dengan Resiliensi Pada Anak Usia Sekolah-Remaja Di Panti Asuhan Anugerah Kasih Abadi Medan Estate. *Indonesian Trust Nursing Journal*, 2(3), 40-49.
- Suryana, E., Hasdikurniati, A.I., Harmayanti, A.A., & Harto, K. (2022). Perkembangan Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 1917–1928. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3494>.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 94. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>.
- Tambunan, D. M., Tambun, Y. M., & Harahap, S. Y. (2024). Motivation and attitude of English language learning among nursing students. *Malahayati International Journal of Nursing and Health Science*, 6(7), 545-553.
- Tinambunan, T. R. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Motivasi Belajar Siswa Di Smp Negeri 1 Siabu Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal. *Jurnal Penelitian Kebidanan & Kespro*, 2(2), 5–10. <https://doi.org/10.36656/jpk2r.v2i2.209>
- Yuliani, W. (2021). Hubungan Manfaat Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa/I SMP Harapan 1 Medan. *Repository Fakultas Kedokteran, Universitas Islam Sumatera Utara*.