

PENGARUH INTENSITAS SCREEN TIME TERHADAP MOTIVASI DAN KONSENTRASI BELAJAR IPA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Muzdalifah Fajri¹, Adelia Adira², Nabila Putri³, Muhammad Faisal⁴

¹⁻⁴Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Makassar

iiffaa0812@gmail.com¹, adeliaadira176@gmail.com², nabilaputribtg@gmail.com³,
muh.faisal@unm.ac.id⁴

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of screen time intensity on learning motivation and concentration in fifth-grade elementary school science students. The increasing use of digital devices by students raises concerns about its impact on the learning process, particularly motivation and concentration. This study used a quantitative approach with a survey method by distributing questionnaires to 20 respondents. Data analysis was conducted using validity, reliability, normality, Spearman correlation, and simple linear regression tests. The results showed that screen time intensity did not have a significant effect on students' learning motivation or concentration ($p > 0.05$). However, there was a significant positive relationship between learning motivation and concentration with a correlation coefficient of 0.603 and a significance of 0.005 ($p < 0.05$). This finding indicates that the higher a student's learning motivation, the better their concentration level. Thus, the effect of screen time on the learning process is not direct, but is influenced by the type of use, duration, and environmental supervision. Therefore, improving the quality of learning needs to be focused on strengthening learning motivation and managing gadget use wisely.

Keywords: screen time, learning motivation, learning concentration, elementary school students, science learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh intensitas screen time terhadap motivasi belajar dan konsentrasi belajar IPA pada siswa kelas V sekolah dasar. Meningkatnya penggunaan perangkat digital pada siswa menimbulkan kekhawatiran terhadap dampaknya pada proses belajar, khususnya motivasi dan konsentrasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei melalui penyebaran angket kepada 20 responden. Analisis data dilakukan menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, korelasi Spearman, dan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas screen time tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar maupun konsentrasi belajar siswa ($p > 0,05$). Namun, terdapat hubungan positif yang signifikan antara

motivasi belajar dan konsentrasi belajar dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,603 dan signifikansi 0,005 ($p < 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi motivasi belajar siswa, semakin baik pula tingkat konsentrasinya. Dengan demikian, pengaruh screen time terhadap proses belajar tidak bersifat langsung, melainkan dipengaruhi oleh jenis penggunaan, durasi, dan pengawasan lingkungan. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pembelajaran perlu difokuskan pada penguatan motivasi belajar serta pengelolaan penggunaan gadget secara bijak.

Kata kunci: *screen time*, motivasi belajar, konsentrasi belajar, sekolah dasar, pembelajaran IPA

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan terhadap pola aktivitas belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan perangkat berbasis layar (*screen time*) seperti smartphone, tablet, dan komputer semakin meningkat dalam kehidupan sehari-hari siswa. Perangkat tersebut tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga mulai dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran IPA, teknologi digital memiliki potensi untuk mendukung pemahaman konsep melalui visualisasi, simulasi, dan akses terhadap berbagai sumber belajar. Namun, pemanfaatan teknologi yang tidak terarah justru berpotensi menimbulkan masalah dalam proses belajar siswa.

Fenomena yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan gadget oleh siswa cenderung lebih dominan untuk aktivitas non-edukatif, seperti bermain gim dan mengakses media sosial. Berdasarkan hasil pengamatan awal, siswa menunjukkan kecenderungan menggunakan perangkat digital di luar kebutuhan pembelajaran, sehingga waktu belajar menjadi berkurang dan perhatian terhadap materi pelajaran menurun. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran terhadap dampak *screen time* terhadap aspek penting dalam pembelajaran, khususnya motivasi dan konsentrasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan faktor internal yang berperan dalam mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung menunjukkan ketekunan, minat, serta

usaha yang lebih besar dalam mencapai tujuan belajar. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang menekankan pentingnya peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan (Wardani, 2022). Selain itu, konsentrasi belajar merupakan kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian terhadap materi pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Konsentrasi menjadi aspek penting karena menentukan sejauh mana siswa mampu memahami dan mengolah informasi yang diterima selama proses belajar.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan screen time yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap proses belajar siswa. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menurunkan kualitas keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta mengganggu fokus selama proses belajar (Bau dkk., 2025; Hatikah, 2026). Kondisi ini menyebabkan meningkatnya distraksi yang berdampak pada menurunnya konsentrasi belajar siswa. Selain itu, penggunaan screen time juga berkaitan dengan aspek kesehatan dan perilaku, seperti gangguan pola tidur dan perubahan emosional, yang

secara tidak langsung memengaruhi kemampuan belajar siswa (Ramadhani dkk., 2025; Kerai dkk., 2022).

Di sisi lain, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital juga dapat memberikan dampak positif apabila dimanfaatkan secara tepat. Penggunaan gadget untuk kegiatan edukatif dapat meningkatkan akses terhadap sumber belajar, membantu siswa memahami materi melalui media interaktif, serta mendorong pembelajaran mandiri (Devi & Dafit, 2024; Fitriani, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa dampak screen time tidak selalu bersifat negatif, tetapi sangat bergantung pada cara penggunaan, durasi, serta pengawasan dari lingkungan.

Perbedaan hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi manfaat teknologi dan dampak yang terjadi dalam praktik di lapangan. Dengan kata lain, pengaruh screen time terhadap motivasi dan konsentrasi belajar tidak bersifat langsung dan masih memerlukan kajian lebih mendalam, khususnya pada siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan penting. Kondisi

ini menjadi dasar perlunya penelitian yang lebih spesifik untuk memahami hubungan antara intensitas screen time dengan motivasi dan konsentrasi belajar dalam konteks pembelajaran IPA.

Penelitian ini memiliki urgensi karena siswa sekolah dasar merupakan kelompok yang rentan terhadap pengaruh lingkungan, termasuk penggunaan teknologi digital. Tanpa pengelolaan yang tepat, penggunaan gadget dapat mengganggu proses belajar dan perkembangan kognitif siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh intensitas screen time terhadap motivasi belajar dan konsentrasi belajar IPA pada siswa kelas V sekolah dasar, serta mengkaji hubungan antara motivasi belajar dan konsentrasi belajar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengelolaan penggunaan gadget yang lebih efektif serta menjadi referensi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh intensitas screen time terhadap motivasi belajar dan konsentrasi belajar siswa, serta mengkaji hubungan antara motivasi belajar dan konsentrasi belajar. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menguji hubungan dan pengaruh antar variabel secara empiris melalui analisis statistik.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V sekolah dasar dengan jumlah sampel sebanyak 20 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu semua Siswa kelas dijadikan sebagai sampel penelitian. Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran berlangsung di lingkungan sekolah dasar.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner) yang disusun berdasarkan indikator masing-masing variabel, yaitu intensitas screen time, motivasi belajar, dan konsentrasi belajar. Instrumen penelitian menggunakan skala Likert 4 poin, dengan kategori jawaban yaitu selalu (skor 4), sering

(skor 3), jarang (skor 2), dan tidak pernah (skor 1) untuk pernyataan positif. Sementara itu, untuk pernyataan negatif, pemberian skor dilakukan secara terbalik. Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji melalui uji validitas untuk mengetahui kelayakan butir pernyataan dan uji reliabilitas untuk mengukur konsistensi instrumen, sehingga data yang diperoleh dapat dipercaya.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif dan analisis inferensial. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil uji normalitas, data tidak sepenuhnya berdistribusi normal, sehingga analisis hubungan antar variabel dilakukan menggunakan uji korelasi Spearman. Selanjutnya, untuk menguji pengaruh intensitas screen time terhadap motivasi belajar dan konsentrasi belajar digunakan analisis regresi linear sederhana.

Seluruh analisis data dilakukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian, yaitu mengetahui ada tidaknya pengaruh intensitas screen time terhadap motivasi belajar dan konsentrasi belajar, serta hubungan

antara motivasi belajar dan konsentrasi belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Data dalam penelitian ini diperoleh melalui penyebaran angket kepada siswa kelas V sekolah dasar UPT SD Inpres BTN IKIP II Makassar yang berjumlah 20 responden. Angket disusun berdasarkan indikator dari masing-masing variabel, yaitu intensitas *screen time*, motivasi belajar, dan konsentrasi belajar. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik untuk mengetahui kualitas instrumen serta hubungan antar variabel yang diteliti.

Tabel 1. Hasil Analisis Validitas Instrumen

Variabel	Jumlah Item	Item Valid	Item Tidak Valid
Screen Time	9	9	0
Motivasi Belajar	7	7	0
Konsentrasi Belajar	7	7	0

Analisis validitas instrumen dilakukan untuk menilai kemampuan setiap item dalam merepresentasikan konstruk yang diukur. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel sebesar 0,444 pada taraf signifikansi 0,05 ($N =$

20). Item dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar dari r tabel.

Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh item pada variabel screen time, motivasi belajar, dan konsentrasi belajar memiliki nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel, sehingga seluruh item dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian.

Dengan demikian, instrumen penelitian mampu mengukur masing-masing variabel secara tepat.

Tabel 2. Hasil Analisis Reliabilitas Instrumen

Variabel	Cronbach Alpha	Keterangan
Screen Time	0.867	Reliabel
Motivasi Belajar	0.768	Reliabel
Konsentrasi Belajar	0.853	Reliabel

Analisis reliabilitas instrumen dilakukan untuk menilai konsistensi internal antar item dalam setiap variabel penelitian. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai Cronbach Alpha pada variabel *screen time* sebesar 0,867, motivasi belajar sebesar 0,768, dan konsentrasi belajar sebesar 0,853. Seluruh nilai tersebut berada di atas batas minimum 0,60, sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Nilai Cronbach Alpha yang diperoleh menunjukkan bahwa setiap variabel memiliki konsistensi internal yang baik hingga tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa item-item dalam masing-masing variabel mampu mengukur konstruk yang sama secara konsisten. Dengan demikian, instrumen penelitian memiliki konsistensi yang baik dan layak digunakan dalam pengumpulan data.

Tabel 3. Hasil Uji Statistik Deskriptif

	Pengaruh Screen time (x)	Motivasi (Y1)	Konsentrasi (Y2)
Valid	20	20	20
Median	26.50	19.00	22.00
Mean (arithmetic)	24.00	19.30	21.30
Std. Deviation	6.928	4.181	4.680
Variance	48.00	17.48	21.91
Range	25.00	15.00	18.00
Minimum	12.00	11.00	8.000
Maximum	37.00	26.00	26.00

Temuan analisis deskriptif menunjukkan bahwa penelitian ini melibatkan 20 responden pada variabel screen time, motivasi belajar, dan konsentrasi belajar. Variabel screen time memiliki nilai rata-rata

sebesar 24,00 dengan standar deviasi 6,928. Variabel motivasi belajar memiliki nilai rata-rata sebesar 19,30 dengan standar deviasi 4,181. Variabel konsentrasi belajar memiliki nilai rata-rata sebesar 21,30 dengan standar deviasi 4,680.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa screen time memiliki tingkat variasi data yang lebih besar dibandingkan motivasi belajar dan konsentrasi belajar. Nilai standar deviasi yang lebih tinggi pada screen time menunjukkan perbedaan tingkat penggunaan perangkat digital antar siswa yang lebih beragam. Sementara itu, motivasi belajar dan konsentrasi belajar menunjukkan variasi data yang relatif rendah antar responden. Kondisi ini menandakan bahwa nilai kedua variabel tersebut cenderung lebih homogen dalam sampel penelitian.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

	Pengaruh Screen time (x)	Motivasi (Y1)	Konsentrasi (Y2)
Shapiro-Wilk	0.929	0.952	0.857
P-value of Shapiro	.148	.392	.007

Pengaruh Screen time (x)	Motivasi (Y1)	Konsentrasi (Y2)
ro-Wilk		

Temuan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa variabel screen time memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,148 dan motivasi belajar sebesar 0,392, sehingga kedua variabel tersebut berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$). Sementara itu, variabel konsentrasi belajar memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,007 sehingga data tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$). Oleh karena itu, selanjutnya dilakukan uji korelasi Spearman's untuk menganalisis hubungan antar variabel penelitian.

Tabel 5. Hasil Uji korelasi

Variabel	Pasangan	ρ	p-value
Screen time (X)	Motivasi (Y1)	-0.062	0.795
Screen time (X)	Konsentrasi (Y2)	-0.212	0.369
Motivasi (Y1)	Konsentrasi (Y2)	0.603**	0.005

Keterangan: signifikan pada $p < 0.01$

Berdasarkan hasil uji korelasi Spearman's rho, hubungan antara screen time dengan motivasi memperoleh koefisien korelasi sebesar -0,062 dengan nilai signifikansi 0,795 ($p > 0,05$). Selanjutnya hubungan antara pengaruh screen time dengan konsentrasi menunjukkan koefisien korelasi sebesar -0,212 dengan nilai signifikansi 0,369 ($p > 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengaruh screen time memiliki hubungan negatif yang sangat lemah dan tidak signifikan baik terhadap motivasi maupun Konsentrasi belajar.

Sementara itu, hubungan antara motivasi dengan konsentrasi memperoleh koefisien korelasi sebesar 0,603 dengan nilai signifikansi 0,005 ($p < 0,05$). Nilai ini menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan dengan tingkat korelasi kuat. Hal ini berarti semakin tinggi motivasi yang dimiliki siswa, maka semakin tinggi pula tingkat konsentrasinya dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa screen time tidak memiliki hubungan yang signifikan terhadap motivasi dan konsentrasi, sedangkan motivasi

memiliki hubungan positif signifikan terhadap konsentrasi siswa.

Tabel 6 Hasil Uji Regresi linear Sederhana

Pengaruh Variabel	B	Sig	Keterangan
Screen Time → Motivasi Belajar	-0,062	0,795	Tidak signifikan
Screen Time → Konsentrasi Belajar	-0,212	0,369	Tidak signifikan
Motivasi Belajar → Konsentrasi Belajar	0,603	0,005	Signifikan

Hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa screen time tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dan konsentrasi belajar siswa karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Sementara itu, motivasi belajar memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p < 0,05$).

Berdasarkan Temuan hasil penelitian di UPT SPF SD Inpres BTN IKIP II melalui analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji korelasi, dan uji regresi linear sederhana, diketahui bahwa intensitas screen time tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi maupun konsentrasi belajar siswa kelas V.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa variabel screen time, motivasi belajar, dan konsentrasi belajar berada pada kategori bervariasi namun secara umum sedang. Uji normalitas menunjukkan bahwa screen time dan motivasi belajar berdistribusi normal ($p > 0,05$), sedangkan konsentrasi belajar tidak berdistribusi normal ($p < 0,05$), sehingga digunakan uji korelasi Spearman.

Hasil uji korelasi Spearman menunjukkan bahwa hubungan antara screen time dengan motivasi belajar ($r = -0,062$; $p = 0,795$) dan konsentrasi belajar ($r = -0,212$; $p = 0,369$) tidak signifikan. Hasil uji regresi linear sederhana juga menunjukkan bahwa screen time tidak berpengaruh signifikan terhadap kedua variabel tersebut ($p > 0,05$). Secara teoritis, screen time dapat mengganggu konsentrasi akibat distraksi digital, namun dalam penelitian ini tidak terbukti. Hal ini diduga karena adanya pengawasan orang tua dan guru serta penggunaan gadget yang masih terkendali. Hasil ini tidak sejalan dengan Hatika (2026) yang menyatakan screen time dapat menurunkan konsentrasi, serta Nurhayati (2025) dan Fadilah (2026)

yang menyatakan pengaruh negatif terhadap motivasi belajar. Perbedaan ini menunjukkan bahwa pengaruh screen time bergantung pada durasi, tujuan penggunaan, dan kontrol penggunaan gadget, serta menunjukkan adanya kesenjangan penelitian. Dengan demikian, hipotesis H1 ditolak karena tidak terdapat pengaruh signifikan screen time terhadap motivasi maupun konsentrasi belajar siswa.

Di sisi lain, motivasi belajar terbukti memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil korelasi ($r = 0,603$; $p = 0,005$) yang berada pada kategori kuat, serta hasil regresi linear sederhana yang menunjukkan pengaruh positif dan signifikan ($p < 0,05$). Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,453 menunjukkan bahwa motivasi belajar memberikan kontribusi sebesar 45,3% terhadap variasi konsentrasi belajar siswa, sedangkan sisanya sebesar 54,7% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian..

Temuan ini menunjukkan bahwa motivasi merupakan faktor internal yang sangat penting dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Siswa dengan motivasi tinggi

cenderung lebih fokus, tekun, dalam pembelajaran dan mampu mengendalikan distraksi dalam pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan Nurhayati (2025), Fadilah (2026), dan Hatika (2026) yang menyatakan bahwa motivasi berperan penting dalam meningkatkan perhatian siswa. Dengan demikian, hipotesis ketiga diterima karena terdapat pengaruh positif dan signifikan antara motivasi belajar terhadap konsentrasi belajar siswa, serta menunjukkan bahwa faktor internal lebih dominan dibandingkan faktor eksternal seperti screen time.

Temuan ini menunjukkan bahwa motivasi merupakan faktor internal yang sangat penting dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih fokus, tekun dalam pembelajaran, dan mampu mengendalikan distraksi.

Temuan tersebut memiliki implikasi penting dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar yang menuntut tingkat konsentrasi dan keterlibatan kognitif yang tinggi. Dalam pembelajaran IPA, siswa tidak hanya dituntut memahami konsep, tetapi juga melakukan pengamatan, analisis, dan penarikan kesimpulan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di UPT SPF SD Inpres BTN IKIP II, dapat disimpulkan bahwa intensitas screen time tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi maupun konsentrasi belajar siswa kelas V. Hal ini ditunjukkan melalui hasil uji korelasi dan uji regresi linear sederhana yang menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Meskipun secara teori screen time dapat mengganggu konsentrasi belajar, dalam penelitian ini pengaruh tersebut tidak terbukti secara signifikan. Temuan ini juga menunjukkan adanya perbedaan dengan beberapa penelitian sebelumnya seperti Hatika (2026), Nurhayati (2025), dan Fadilah (2026), sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh screen time sangat bergantung pada faktor lain seperti pengawasan, durasi, dan tujuan penggunaan.

Selanjutnya, motivasi belajar terbukti memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa. Hasil uji korelasi dan regresi menunjukkan hubungan yang kuat dan signifikan, yang berarti semakin tinggi motivasi belajar siswa maka semakin baik pula konsentrasi belajarnya. Dengan demikian,

motivasi belajar merupakan faktor internal yang lebih dominan dalam memengaruhi konsentrasi dibandingkan faktor eksternal seperti screen time. Oleh karena itu, hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh motivasi terhadap konsentrasi belajar diterima.

E. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar siswa memanfaatkan penggunaan gadget secara bijak terutama untuk kegiatan edukatif yang mendukung pembelajaran, sementara orang tua perlu melakukan pengawasan terhadap durasi dan jenis penggunaan gadget agar tidak mengganggu aktivitas belajar. Guru juga diharapkan terus meningkatkan motivasi belajar siswa melalui metode pembelajaran yang menarik karena motivasi memiliki hubungan yang kuat dengan konsentrasi belajar. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan menggunakan jumlah sampel yang lebih besar serta mengombinasikan metode penelitian seperti observasi atau wawancara agar memperoleh hasil yang lebih mendalam dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Azmy, B., dkk. (2023). Optimalisasi Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar: Pengabdian Masyarakat Guru Di Sekolah Dasar. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 165–170.
- Amin, N. F., Garancang, S., Abunawas, K., Makassar, M., Negeri, I., & Makassar, A. (2023). 14(1), 15–31.
- Ardista, R. (2021). *Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan PT . Langit Membiru Wisata Bogor*. 6(1), 38–49.
- Bau, M. F., dkk. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Media Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 280–291.
- Burén, J., et al. (2023). Screen time and addictive use of gaming and social media in relation to health outcomes. *Frontiers in Psychology*, 14, 1–21.
- Caukin, N. (2024). Tech Talk Screen Time: Issues and

- Recommendations.
International Journal of the Whole Child, 9(1), 47–53.
- Dauhan, C. J. G., dkk. (2024). The Relationship of Screen Time and Emotional-Behavioral Problems in School-Aged Children: A Cross-Sectional Study. *Genius Journal*, 6(2), 409–416.
- Devi, M. C., & Dafit, F. (2024). Pengaruh Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 005 Pulau Beralo Kabupaten Kuantan Singingi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 4017–4029.
- Fadila, R., dkk. (2026). Pengaruh Screen Time terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Porkes*, 9(1), 1–13.
- Fajrin, F. Q., dkk. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Gadget pada Motivasi Belajar Siswa. *Indopedia Journal*, 1(2), 673–683.
- Fitriani, F. (2023). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa MI/SD. *Algazali International Journal Of Educational Research*, 5(2), 125–129.
- Hatikah, N. (2026). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Peserta Didik di SD 101 Panyabungan. *NAAFI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(2), 213–222.
- Handayani, S. L., & Dewi, T. U. (2020). *Aksiologiya : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme Guru Fungsional Guru dan Angka membuat Karya Tulis Ilmiah*. 4(1).
- Ika Rosenta Purba1. (2022). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPA MATERI EKSRESI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 13 PEMATANGSIANTAR TAHUN PELAJARAN 2021/2022*. 4(2), 32–40.
- Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. 1, 1–9.

- Kerai, S., et al. (2022). Screen time and developmental health: results from an early childhood study in Canada. *BMC Public Health*, 22, 1–9.
- Nurrohimah, K., dkk. (2025). Studi Literatur Terkait Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(2), 240–252.
- Nuryati, dkk. (2025). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(3), 512–522.
- Pandoh, E. M., dkk. (2025). Dampak Screen Time Terhadap Kesehatan Mata, Pola Tidur dan Konsentrasi Siswa. *Sevaka: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 128–135.
- Ramadhani, F. S., et al. (2025). The Effect of Screen Time on Mental Emotional Disorders in Elementary School-Age Children. *International Journal of Human and Health Sciences*, 9(1), 29–33.
- Sago, L. A., dkk. (2025). Dampak Penggunaan Gadget Secara Berlebihan Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 01 Banda Dalam. *Katalis: Jurnal Penelitian*, 2(2), 256–264.
- Sari, F. N., & Ping, M. F. (2023). Hubungan IMT dan Perilaku Screen Time pada Anak Usia Sekolah di Kota Samarinda. *Journal of Nursing Innovation (JNI)*, 2(2), 61–66.
- Sofwatillah, dkk. (2024). Tehnik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.
- Susilowati, F. A., dkk. (2025). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(3), 61–65
- Wardani, H. K. (2022). *PEMIKIRAN TEORI KOGNITIF PIAGET DI SEKOLAH DASAR*. 16(1), 7–19. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>
- Yunita, T., & Masriadi. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget

Dalam Menurunkan
Kemampuan Belajar Siswa.
*RIGGS: Journal of Artificial
Intelligence and Digital
Business*, 4(2), 7359–7365.