

Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Minat Belajar Siswa SMPK Adisucipto Penfui

Pastelina Susanti Dendo, Stefanus Lio, Gracianus Edwin T. P. Lejap

Universitas Katolik Widya Mandira Kupang
fandydendo@gmail.com

Article History

accepted 1/10/2025

approved 1/11/2025

published 10/11/2025

Abstract

Smartphone use is an activity that involves utilizing devices for various purposes, including browsing the internet, reading e-books, shopping, transferring money, playing games, and other features that make life easier for humans. Learning interest is a feeling of enjoyment or attraction, as well as active and conscious involvement in the learning process, which plays an important role in determining the material chosen to be studied and how well the information can be understood. The purpose of this study is to determine the effect of smartphone use on the learning interest of eighth-grade students at SMPK Adisucipto Penfui in the 2024/2025 academic year. This research is a descriptive quantitative study. The research population includes all eighth-grade students at SMPK Adisucipto Penfui in the 2024/2025 academic year, totaling 182 students, and the sample consists of 45 students. The data collection tool used is a questionnaire. The data analysis technique used is simple linear regression analysis. The results of the data analysis show that the calculated t-value is greater than the table t-value ($3.386 > 2.016692$) and the significance value (0.002) is less than 0.05. Based on the results of the study, it can be concluded that there is a significant effect of smartphone use on learning interest among eighth-grade students at SMPK Adisucipto Penfui in the 2024/2025 academic year.

Keywords: *Smartphone usage, Interest in learning, Students*

Abstrak

Penggunaan *smartphone* adalah aktivitas untuk memanfaatkan perangkat untuk berbagai keperluan, termasuk browse internet, membaca e-book, belanja, transfer uang, bermain game, dan fitur lain yang mempermudah manusia. Minat belajar adalah perasaan senang atau tertarik, serta keterlibatan aktif dan sadar dalam proses pembelajaran yang memainkan peran penting dalam menentukan materi yang dipilih untuk dipelajari dan seberapa baik informasi tersebut dapat dipahami. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMPK Adisucipto Penfui Tahun Pelajaran 2024/2025. Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif deskriptif. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VIII SMPK Adisucipto Penfui pada Tahun Pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 182 orang, dan sampel sebanyak 45 orang. Alat pengumpulan data yang digunakan berupa angket. Teknik analisis data penelitian adalah analisis regresi linear sederhana. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari ttabel ($3.386 > 2,016692$) dan nilai signifikansi (0,002) lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar pada siswa kelas VIII SMPK Adisucipto Penfui tahun Pelajaran 2024/2025.

Kata kunci: *Penggunaan *smartphone* , Minat belajar, Siswa*



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat telah membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Salah satu inovasi teknologi yang paling menonjol dan mendominasi kehidupan sehari-hari adalah *smartphone* (Sulidar et al., 2023; Wulandari, 2017).

Saat ini, *smartphone* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat, termasuk di kalangan siswa. *Smartphone* tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat komunikasi. Perangkat ini bahkan telah berkembang menjadi alat multifungsi yang menyediakan berbagai aplikasi untuk berbagai keperluan (Aprianti & Rahayu, 2021). Sebagai media komunikasi, *smartphone* memungkinkan interaksi instan melalui aplikasi seperti WhatsApp, LINE, Instagram, TikTok, Facebook, dan Twitter (Fitri et al., 2022). Namun, peran *smartphone* melampaui fungsi tersebut. Kini, *smartphone* juga berperan sebagai pusat hiburan pribadi yang memungkinkan penggunanya bermain game, menonton video, mendengarkan musik, hingga mengakses berbagai platform media sosial (Ma'ruf dan Rochmah, 2021 ; Arbah et al., 2023). Kemampuan multimedia seperti mengambil foto dan merekam video juga menjadi daya tarik utama, mengubahnya menjadi studio mini di genggaman tangan (Jamon et al., 2024).

Lebih jauh lagi, menurut Ma'ruf dan Rochmah (2021), *smartphone* juga memiliki fungsi penting dalam dunia pendidikan. Dalam konteks pembelajaran, *smartphone* dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu yang efektif. Perangkat ini berperan dalam proses perencanaan, penyampaian, pengelolaan, dan evaluasi pembelajaran (Kahar, 2023; Napitupulu et al., 2023). Melalui aplikasi pencarian seperti Google, siswa dapat mengakses berbagai informasi dan materi edukatif secara cepat dan mudah. Mereka juga dapat menjelajahi situs web pendidikan, membaca e-book, atau mengunduh materi pembelajaran yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja (Rika et al., 2022). Hal ini tentu memberikan peluang besar bagi peningkatan kualitas belajar siswa secara personal dan fleksibel (Rahmawati et al., 2023).

Namun demikian, berbagai penelitian juga menunjukkan adanya sisi negatif dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Musariffah (2018), menemukan bahwa penggunaan *smartphone* yang tidak tepat, terutama untuk tujuan hiburan, dapat menurunkan minat belajar siswa secara signifikan. Fenomena serupa juga ditemukan dalam studi oleh Desrianti & Sulfa (2023) di mana siswa lebih cenderung menggunakan *smartphone* untuk bermain game dan menjelajah media sosial dibandingkan untuk keperluan belajar. Dampak serupa juga diungkapkan oleh Kristiwati (2022) bahwa kebiasaan bermain game daring melalui *smartphone* menurunkan fokus belajar siswa.

Kondisi ini diperkuat oleh hasil wawancara peneliti dengan Guru Bimbingan dan Konseling (BK) di SMPK Adisucipto Penfui pada tanggal 3 September 2024. Beliau menyatakan bahwa banyak siswa lebih tertarik menghabiskan waktu dengan *smartphone* untuk bermain game, menjelajah media sosial, atau menonton video, dibandingkan mengikuti pelajaran di kelas. Kebergantungan ini tidak hanya menurunkan interaksi siswa dengan guru maupun teman sebaya, tetapi juga berdampak pada rendahnya minat belajar serta kurangnya inisiatif dalam berdiskusi kelompok atau bertanya mengenai materi pelajaran (Marsepa et al., 2024).

Selain itu, hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas VIII SMPK Adisucipto Penfui pada tanggal yang sama menunjukkan bahwa mayoritas siswa menggunakan *smartphone* lebih dominan untuk hiburan seperti bermain game daring, scrolling TikTok, atau menonton YouTube. Mereka mengaku sulit fokus saat pelajaran berlangsung karena terdorong untuk memeriksa notifikasi atau melanjutkan aktivitas di *smartphone*. Sebagian siswa juga menyatakan merasa bosan saat guru menjelaskan materi dan lebih memilih mencari informasi sendiri melalui *smartphone* daripada bertanya langsung di (Chen et al., 2021 ; Wu et al., 2023). Meskipun ada sebagian kecil siswa yang menggunakan *smartphone* untuk menunjang pembelajaran, jumlahnya masih terbatas

dan penggunaannya lebih sering dilakukan di luar jam pelajaran utama (Prodyanatasari, 2022)

Hal ini menunjukkan adanya pergeseran penggunaan smartphone dari fungsi edukatif ke fungsi hiburan, yang pada akhirnya dapat berdampak pada penurunan minat belajar siswa (Nikmawati et al., 2022; Sumardhiyati & Al., 2023). Rendahnya minat belajar ini menjadi masalah mendasar dalam dunia pendidikan karena minat merupakan salah satu faktor kunci yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Alrasheedi et al., 2015). Jika tidak ditangani dengan tepat, kondisi ini dapat berdampak negatif terhadap kualitas pendidikan dan pencapaian akademik siswa dalam jangka panjang.

Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengkaji secara mendalam bagaimana penggunaan smartphone memengaruhi minat belajar siswa, serta faktor-faktor apa saja yang turut memengaruhinya. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan smartphone terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMPK Adisucipto Penfui Tahun Pelajaran 2024/2025.

METODE

Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa jenis penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Jenis penelitian sangat diperlukan dalam melaksanakan penelitian agar setiap langkah yang ditempuh oleh peneliti menjadi terarah dan sistematis serta dengan memilih jenis penelitian yang tepat, maka hasil penelitian diperoleh pun maksimal. Berkaitan dengan ini, penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini dilakukan di SMPK Adisucipto Penfui, Jln Adisucipto No 44, Penfui, Kec. Maulafa, Kota Kupang pada bulan Juni 2025. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VIII SMPK Adisucipto Penfui pada Tahun Pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 182 orang. Cara pengambilan sampel yaitu dengan mengambil 25% siswa SMP Adisucipto Tahun Pelajaran 2024/2025 secara acak pada setiap kelas tanpa menentukan karakteristik siswa yang akan dijadikan sampel. Artinya siswa SMP Adisucipto Tahun Pelajaran 2024/2025 populasinya ada 182 dan yang akan dijadikan sampel adalah 25% dari 182 atau 45 siswa

Alat pengumpulan data yang digunakan berupa angket dengan variabel penelitiannya adalah variabel bebas (X) penggunaan smartphone dan variabel terikat (Y) minat belajar siswa. Kedua angket yang akan digunakan dalam penelitian ini dikembangkan oleh peneliti sendiri dan dikonsultasikan dengan pembimbing. Angket penggunaan smartphone terdiri atas 56 butir dinyatakan valid karena nilai r hitung lebih besar daripada r tabel (semua r hitung > 0,304) dan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,931, yang lebih besar dari 0,70. Sementara angket minat belajar terdiri atas 67 butir dinyatakan valid nilai r hitung lebih besar dari r tabel (r hitung > 0,304) dan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,951 yang lebih besar dari batas minimum 0,70. Teknik analisis data penelitian adalah analisis regresi linear sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Regresi Linear Sederhana

Hasil uji analisis regresi linear sederhana penggunaan *smartphone* (X) dan minat belajar (Y) dapat dilihat pada tabel .

Tabel 1. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
		B	Std. Error	Beta	T
1	(Constant)	100,401	34,547		2,906
	PENGGUNAA SMARTPHONE	0,689	0,204	0,459	3,386
Sig.					
					0,006
					0,002

a. Dependent Variable: MINAT BELAJAR

Berdasarkan tabel 1, diperoleh nilai signifikan 0,002, dan nilai thitung sebesar (3,386) dibandingkan dengan ttabel pada taraf signifikansi 5% (dua arah) dengan $N-2 = 45-2 = 43$ maka diperoleh ttabel sebesar (2,016692) (Distribusi nilai ttabel dapat dilihat pada lampiran 19). Berdasarkan kaidah pengujian yang telah ditetapkan, karena thitung lebih besar dari ttabel ($3.386 > 2,016692$) dan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$ maka, H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya, ada pengaruh yang signifikan penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar pada siswa kelas VIII SMPK Adisucipto Penfui tahun Pelajaran 2024/2025.

Koefisien Determinasi

Angka koefisien determinasi dilihat pada aplikasi SPSS kolom R Square yang digunakan untuk melihat besarnya pengaruh variabel X (penggunaan *smartphone*) terhadap variabel Y (minat belajar). Dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.459 ^a	0,211	0,192	19,748
a. Predictors: (Constant),				
b. Dependent Variable:				

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai R Square sebesar 0,211. Ini berarti kontribusi variabel penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar sebesar 21,1% sisanya (78,9%) dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMPK Adisucipto Penfui tahun pelajaran 2024/2025. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rohmah (2018), yang juga mengemukakan bahwa penggunaan

smartphone memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Dalam penelitian Rohmah (2018), pengaruh ini bahkan ditunjukkan oleh nilai R^2 sebesar 10,1%, mengindikasikan bahwa sekitar 10,1% variabilitas minat belajar dapat dipengaruhi oleh faktor penggunaan *smartphone*.

Penelitian oleh Rosalina (2023), memperkuat pandangan ini dengan mengemukakan bahwa dampak *smartphone* pada minat belajar, khususnya dalam pelajaran IPS, sangat bergantung pada "cara siswa menggunakan *smartphone*." Hal ini menekankan pentingnya aspek pengelolaan dan pemanfaatan yang bijak. Pengelolaan yang proporsional berarti penggunaan *smartphone* harus diarahkan pada tujuan edukatif, dengan batasan yang jelas dan bimbingan yang tepat, agar tidak mengganggu konsentrasi atau memicu perilaku negatif seperti kecanduan atau penyalahgunaan. Selain itu, lingkungan belajar yang kondusif memainkan peran krusial sebagai katalisator. Lingkungan yang mendukung, yang mencakup suasana kelas yang positif, interaksi guru-siswa yang konstruktif, ketersediaan fasilitas yang memadai, serta dukungan dari orang tua dan teman sebaya, akan memperkuat efek positif dari penggunaan *smartphone*. Dalam lingkungan yang kondusif, siswa merasa nyaman untuk bereksplorasi dengan *smartphone* sebagai alat belajar, berbagi ide, dan berpartisipasi aktif tanpa tekanan. Sebaliknya, tanpa lingkungan yang mendukung, potensi *smartphone* sebagai pendorong minat belajar mungkin tidak akan terealisasi sepenuhnya.

Penelitian ini juga didukung oleh Afidah & Guchi, (2023) yang menunjukkan bahwa pertama, guru menggunakan *smartphone* untuk memberikan pelajaran materi yang belum tersampaikan karena keterbatasan waktu dan juga mengirimkan materi dalam bentuk video visual. Kedua, penggunaan *smartphone* bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar dengan 5% di mana siswa menggunakannya untuk mencari materi pelajaran yang belum mereka pahami, dan Ketiga, hipotesis (H_0) diterima karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan total $0,552 < 1,677$ yang menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* berpengaruh positif terhadap Minat Siswa dalam Mempelajari Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Terpadu Al-Fikri Sekolah.

Hasil analisis statistik dalam penelitian ini secara spesifik menunjukkan bahwa kontribusi variabel penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMPK Adisucipto Penfui tahun pelajaran 2024/2025 adalah sebesar 21,1%. Oleh karena itu, sisanya sebesar 78,9% ($100\% - 21,1\%$) variabilitas minat belajar siswa dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dijelaskan secara spesifik dalam model penelitian ini. Angka ini dengan tegas menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* bukanlah faktor tunggal atau dominan yang membentuk minat belajar siswa, melainkan hanya salah satu dari banyak faktor yang saling berinteraksi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* hanyalah salah satu dari sekian banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. Berdasarkan temuan penelitian ini, terlihat jelas bahwa minat belajar adalah hasil interaksi kompleks dari berbagai faktor. Sargih et al., (2024) menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah motivasi dan cita-cita, keluarga, peranan guru, sarana dan prasarana, teman pergaulan dan media massa.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan untuk mengembangkan strategi yang mengintegrasikan teknologi secara bijak dalam lingkungan belajar yang mendukung, serta secara holistik memperhatikan seluruh faktor internal dan eksternal siswa demi peningkatan minat belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan smartphone terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMPK Adisucipto Penfui Tahun Pelajaran 2024/2025.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan smartphone dapat memengaruhi minat belajar siswa, sehingga diperlukan pengelolaan dan pemanfaatan smartphone secara bijak dalam proses pembelajaran.

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam faktor-faktor lain yang dapat memediasi atau memperkuat pengaruh penggunaan smartphone terhadap minat belajar, seperti peran guru, lingkungan keluarga, serta jenis aplikasi atau konten yang digunakan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, F., & Guchi, Z. (2023). Pendidikan agama Islam siswa sekolah menengah pertama islam Terpadu Al-Fikri. *Pendidikan Agama Islam*, 4(1).
- Alrasheedi, M., Capretz, L. F., & Raza, A. (2015). A systematic literature review of the critical factors for success of mobile learning in higher education (University students' perspective). *Computers in Human Behavior*, 49, 385–395.
- Aprianti, C., & Rahayu, N. (2021). Penggunaan Android dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Sekolah*, 5(2), 45–54.
- Arbah, N., Wilson, A. B., & Ta'ali, T. (2023). Korelasi media sosial dan smartphone terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 12–20.
- Chen, X., Hedman, A., Distler, V., & Koenig, V. (2021). *Do persuasive designs make smartphones more addictive? Proceedings of CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*.
- Desrianti, W. O. R., & Sulfa, S. (2023). Dampak penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 2 Sampolawa. *Jurnal Mores Pendidikan*, 4(2), 55–63.
- Fitri, S., Fahmi Dwisep Saputra, & Taufiq, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Negeri 1 Tasikmalaya. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 1–5. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.65>
- Jamun, M., Ntelok, Z. R. E., & Jediut, M. (2024). Hubungan pemanfaatan smartphone sebagai sumber belajar dengan prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 75–82.
- Kahar, M. I. (2023). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap kepribadian dan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 3 Palu. *Jurnal Iqra' Pendidikan Islam*, 11(2), 121–130.
- Kristiwati, I. (2022). Dampak penggunaan handphone Android terhadap minat belajar siswa kelas XI IPS di SMAN 3 Kota Bima. *Jurnal Edukasi Sosial*, 6(1), 55–62.
- Ma'ruf, M., & Rochmah, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di SMA Negeri 3 Kota Pasuruan. *Al-Makrifat: Jurnal Kajian Islam*, 6(2), 117–131.
- Marsepa, E., Kusumastuti, N. A., & Mufrokah, O. S. (2024). The effect of smartphone use on student learning interest and procrastination behavior at SMK X Tangerang City. *Jurnal Inovasi Global Education*, 8(1), 10–18.
- Musariffah, N., & 2018, U. (2018). *Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo*. 6(3).
- Napitupulu, R. R., Nurmayani, W., Lubis, W., Jelita, L., & Faisal, F. (2023). The effect of using smartphone gadgets on interests and thematic learning outcomes of SD N 173632 Porsea students. *Asian Journal of Applied Education*, 3(3), 40–49.

- Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap hasil dan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(3), 205–213.
- Prodyanatasari, A. (2022). Smartphone usage intensity and its relationship with learning interest among primary school students. *EduTrend Journal*, 1(1), 23–30.
- Rahmawati, R., Muhammadun, M., Dalle, A., Usman, U., & Ahdar, A. (2023). Pengaruh penggunaan handphone terhadap minat belajar peserta didik di MI Attaufiq Palanro Kabupaten Barru. *Jurnal Pendidikan Islam IAIN Parepare*, 8(1), 33–42.
- Rika, S., Yunus, M., & Muriati, S. (2022). Dampak penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa SD Inpres Paropo Kota Makassar. *Jurnal Embri Pendidikan*, 9(2), 91–99.
- Rosalina, N. (2023). *Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 3 Kota Solok*. 4(2).
- Sargih, D. I., Simarmata, R., Naibaho, S. G., Imelayana, C., Saragih, M., & Mailani, E. (2024). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa sekolah dasar di era digital. *Pendidikan Ilmiah Transformatif*, 8(12).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sulidar, F., Saputra, F. D., & Taufiq, M. (2023). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap minat belajar siswa SMK Negeri 1 Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan Dan Penelitian*, 9(1), 33–40.
- Sumardhiyati, S., & Al., E. (2023). Dampak penggunaan handphone terhadap minat baca siswa kelas VII di MTs Muhammadiyah Wuring. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial*, 7(1), 40–48.
- Wu, R., Yu, C., & Al., E. (2023). *MindShift: Leveraging large language models for mental-states-based problematic smartphone use intervention*. *arXiv preprint arXiv:2309.16639*.
- Wulandari, R. (2017). *Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Al-Hamidiyah*. FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.