

**PENGARUH SMARTPHONE ADDICTION TERHADAP ACADEMIC
PERFORMANCE DIMEDIASI MOTIVASI BELAJAR
PADA SISWA**

TESIS

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Derajat Gelar S-2
Program Studi Magister Psikologi**



Disusun Oleh :

EGI MELINA

NIM : 202110440211032

**DIREKTORAT PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
JANUARI 2024**

**PENGARUH SMARTPHONE ADDICTION TERHADAP ACADEMIC
PERFORMANCE DIMEDIASI MOTIVASI BELAJAR
PADA SISWA**

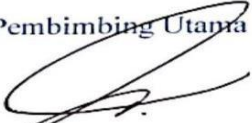
Diajukan oleh:

**EGI MELINA
202110440211032**

Telah disetujui

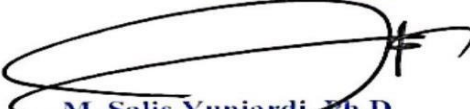
Pada hari/tanggal, Sabtu / 20 Januari 2024

Pembimbing Utama



Prof. Dr. Iswinarti

Pembimbing Pendamping



M. Salis Yuniardi, Ph.D

Direktur
Pascasarjana



Prof. M. Mansur In'am, Ph.D

Ketua Program Studi
Magister Psikologi



Prof. Dr. Iswinarti

TESIS

Dipersiapkan dan disusun oleh:

EGI MELINA

202110440211032

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada hari/tanggal, **Sabtu / 20 Januari 2024**
dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan
memperoleh gelar Magister/Profesi di Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Malang

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua : Prof. Dr. Iswinarti
Sekretaris : M. Salis Yuniardi, Ph.D
Penguji I : Assc. Prof. Diyah Karmiyati, M.Si.
Penguji II : Dr. Rr Siti Suminarti Fasikhah,
M.Si.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : **EGI MELINA**
NIM : **202110440211032**
Program Studi : **Magister Psikologi**

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. **TESIS** dengan judul : **PENGARUH SMARTPHONE ADDICTION TERHADAP ACADEMIC PERFORMANCE DIMEDIASI MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA** adalah karya saya dan dalam naskah Tesis ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dalam daftar pustaka.
2. Apabila ternyata dalam naskah Tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur **PLAGIASI**, saya bersedia Tesis ini **DIGUGURKAN** dan **GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN**, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Tesis ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan **HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF**.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 06 Februari 2024

Yang


EGI MELINA

The image shows a yellow revenue stamp (Meterai Tempel) with a red Garuda emblem and the text 'METERAI TEMPEL' and '2C39CALX083338937'. A handwritten signature in black ink is written over the stamp. Below the stamp, the name 'EGI MELINA' is printed in blue capital letters.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah dilimpahkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang memberikan kontribusi dalam penyusunan tesis ini khususnya kepada :

1. Bapak Dr. Fauzan, M.Pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Bapak Prof. Akhsanul In'am, Ph.D selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Ibu Prof. Dr. Iswinarti, M.Si selaku Ketua Program Studi Magister Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang sekaligus Pembimbing I, atas bimbingan yang diberikan kepada penulis dalam upaya menyelesaikan tesis dengan baik.
4. Bapak Muhammad Salis Yuniardi, Ph.D, selaku pembimbing II atas bimbingan yang diberikan kepada penulis dalam upaya menyelesaikan tesis dengan baik.
5. Dosen Prodi Magister Psikologi serta staf administrasi di Direktorat Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang atas layanan dan fasilitas yang diberikan selama perkuliahan.
6. Bapak Dr. H. Habudin M.Pd, selaku dosen UIN SMH Banten dan orang tua, atas motivasi yang diberikan pada penulis.
7. Kepada kepala sekolah MAN 1 Kota Serang, guru BK, wali kelas dan para siswa yang sudah berpartisipasi menjadi subjek dalam penelitian ini.
8. Kedua orang tua, suami dan anak tercinta yang selalu mendoakan memberikan motivasi, semangat dalam menyelesaikan tesis dengan baik.
9. Teman-teman Magister Psikologi Angkatan 2021, atas motivasi dan doanya.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah berpartisipasi dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tiada satupun karya manusia yang sempurna, sehingga kritik dan saran untuk perbaikan tesis ini sangat diharapkan. Harapan penulis semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Malang, 06 Februari 2024

Penulis



DAFTAR ISI

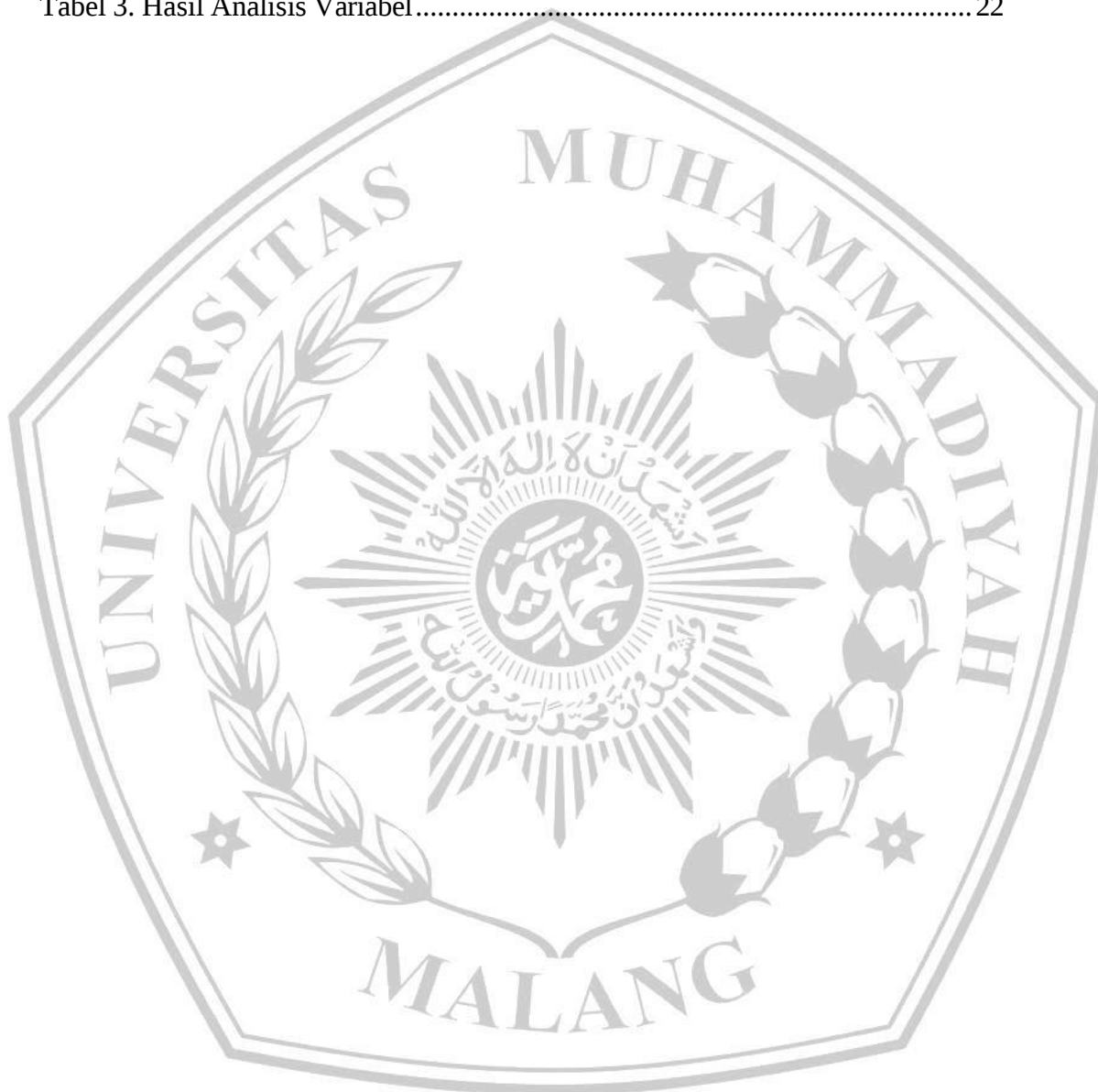
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN DAFTAR PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
 PENDAHULUAN	 1
Latar Belakang Masalah	1
 TINJAUAN PUSTAKA	 6
Perspektif Islam	6
Perspektif Teori	7
<i>Academic Performance</i>	7
<i>Smartphone Addiction</i>	9
Motivasi Belajar	10
Hubungan <i>Smartphone Addiction</i> dengan <i>Academic Performance</i>	12
Hubungan <i>Smartphone Addiction</i> dengan Motivasi Belajar	13
Hubungan Motivasi Belajar dengan <i>Academic Performance</i>	14
Motivasi Belajar sebagai Mediator antara <i>Smartphone Addiction</i> dengan <i>Academic Performance</i>	14
Kerangka Berpikir	16
Hipotesis	16
 METODE PENELITIAN	 17
Desain Penelitian	17
Subjek Penelitian	17
Variabel dan Instrumen Penelitian	18
Prosedur Penelitian	19
Analisis Data Penelitian	20
 HASIL PENELITIAN	 20
Uji Asumsi Klasik	20
Deskripsi Variabel Penelitian	20
Uji Hipotesis	21
 PEMBAHASAN	 23
KESIMPULAN	28

Kesimpulan dan Implikasi.....	28
DAFTAR PUSTAKA	29
LAMPIRAN	35



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Demografi Subjek	17
Tabel 2. Mean, Standar Deviasi, Hubungan antar Variabel	21
Tabel 3. Hasil Analisis Variabel	22



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hubungan <i>Smartphone Addiction</i> terhadap <i>Academic Performance</i>	16
Gambar 2. Hubungan <i>Smartphone Addiction</i> terhadap <i>Academic Performance</i> Dimediasi oleh Motivasi Belajar.....	16
Gambar 3. Model Hubungan Mediasi	23



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Blueprint</i> Skala Penelitian.....	35
Lampiran 2. Kuesioner Penelitian	38
Lampiran 3. Hasil Reliabilitas dan Validitas Skala Penelitian	42
Lampiran 4. Hasil Uji Normalitas 3 Variabel.....	44
Lampiran 5. Hasil Kategorisasi 3 Variabel Penelitian.....	44
Lampiran 6. Hasil Mean dan Standar Deviasi	45
Lampiran 7. Hasil Korelasi <i>Product Moment</i>	45
Lampiran 8. Hasil Uji Mediasi <i>Process Hayes</i>	46



**PENGARUH SMARTPHONE ADDICTION TERHADAP
ACADEMIC PERFORMANCE DIMEDIASI MOTIVASI BELAJAR
PADA SISWA**

Egi Melina

NIM. 202110440211032

egime357@gmail.com

Prof. Dr. Iswinarti, M.Si

NIDN. 0713056402

Muhammad Salis Yuniardi, Ph.D

NIDN. 0705067701

Magister Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang

ABSTRAK

Academic performance yang baik memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang penting dalam berbagai bidang dengan motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dengan motivasi yang tinggi dapat membantu siswa untuk meraih prestasi dan dengan motivasi belajar yang baik siswa akan mengurangi kebiasaan menggunakan *smartphone* secara berlebihan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan *smartphone addiction* dengan *academic performance* secara langsung maupun tidak langsung melalui motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan desain penelitian *cross-sectional*. Sampel penelitian sebanyak 230 siswa MAN 1 Kota Serang Provinsi Banten, dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Alat ukur yang digunakan yaitu skala SAS-SV (10 item), skala APRS (19 item) dan skala MSLQ (31 item). Analisis data menggunakan *analyze regression Process Hayes Version 4.0* model 4 dengan program IBM SPSS version 25 *for windows*. Hasil uji statistik menunjukkan terdapat hubungan negatif dan signifikan antara *smartphone addiction* dengan *academic performance* secara langsung ($\beta = -0,2169$; $p = 0,000$) maupun dimediasi secara parsial oleh motivasi belajar ($\beta = -0,4882$; $p = 0,000$; BootLLCCI=0,2558; BootULCI=0,6439). Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh *smartphone addiction* terhadap *academic performance* terjadi secara tidak langsung dimediasi secara parsial oleh motivasi belajar. Semakin tinggi *smartphone addiction* pada siswa maka semakin rendah motivasi belajar pada siswa dalam meningkatkan *academic performance*.

Kata Kunci : Smartphone Addiction, Academic Performance, Motivasi Belajar

**THE EFFECT OF SMARTPHONE ADDICTION ON
ACADEMIC PERFORMANCE MEDIATED WITH LEARNING
MOTIVATED ON STUDENT**

Egi Melina

NIM. 202110440211032

egime357@gmail.com

Prof. Dr. Iswinarti, M.Si

NIDN. 0713056402

Muhammad Salis Yuniardi, Ph.D

NIDN. 0705067701

Magister Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang

ABSTRACT

Good academic performance allows students to develop important skills and knowledge in various fields with learning motivation having a very important role in the learning process, with high motivation it can help students to achieve achievements and with good learning motivation students will reduce the habit of using smartphones excessively. This research aims to determine the relationship between smartphone addiction and academic performance directly or indirectly through learning motivation. This research uses a quantitative approach, with a cross-sectional research design. The research sample was 230 students of MAN 1 Serang City, Banten Province, using purposive sampling technique. The measuring instruments used are the SAS-SV scale (10 items), APRS scale (19 items) and MSLQ scale (31 items). Data analysis used analyze regression Process Hayes Version 4.0 model 4 with the IBM SPSS version 25 for windows program. The results of statistical tests show that there is a negative and significant relationship between smartphone addiction and academic performance directly ($\beta = -0.2169$; $p = 0.000$) or partially mediated by learning motivation ($\beta = -0.4882$; $p = 0.000$; BootLLCCI= 0.2558; BootULCI=0.6439). This shows that the influence of smartphone addiction on academic performance occurs indirectly, partially mediated by learning motivation. The higher the student's smartphone addiction, the lower the student's learning motivation in improving academic performance.

Keywords: *Smartphone Addiction, Academic Performance, Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Menurut Fiati et al. (2022) *academic performance* merupakan kemampuan seseorang dalam kemajuan dan kompetensi tugas yang dilakukan individu. kinerja merupakan totalitas kepuasan kerja merupakan sikap (positif) tenaga kerja terhadap pekerjaannya, yang timbul berdasarkan penilaian terhadap situasi kerja. Penilaian tersebut dapat dilakukan terhadap salah satu pekerjaannya, penilaian dilakukan sebagai rasa menghargai dalam mencapai salah satu nilai-nilai penting dalam pekerjaan. dimana mengacu pada kapasitas yang ada dalam diri individu agar dapat secara efektif memenuhi tugas atau pekerjaan.

Academic performance merujuk pada pencapaian dan penilaian prestasi seseorang dalam lingkungan pendidikan atau akademik. Ini melibatkan penilaian kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki oleh individu dalam konteks belajar, tugas, ujian, dan proyek yang terkait dengan kurikulum pendidikan Gur (2017). Menurut Ridwan et al. (2013) *academic performance* yang baik merupakan tujuan yang diinginkan oleh siswa, guru, dan institusi pendidikan. hal ini dapat tercermin dalam berbagai faktor, seperti nilai rata-rata, hasil tes, kegiatan ekstrakurikuler, dan kualitas proyek pembelajaran yang dilakukan siswa. *academic performance* yang baik menunjukkan pemahaman yang mendalam tentang materi pelajaran, kemampuan untuk menerapkan pengetahuan, dan keterampilan kritis yang diperlukan untuk mencapai keberhasilan di bidang akademik.

Menurut Rohayati. (2018) motivasi internal seperti keinginan untuk mencapai prestasi pribadi atau mencapai tujuan karir, serta motivasi eksternal seperti penghargaan atau pengakuan dari orang lain, dapat menjadi pendorong yang kuat dalam mencapai *academic performance* yang baik.

Menurut Hermawan et al. (2020) fasilitas pendidikan yang memadai, seperti perpustakaan yang lengkap, laboratorium ilmiah, atau teknologi yang mutakhir, dapat meningkatkan kesempatan belajar siswa. dukungan keluarga, termasuk pengawasan orang tua, dukungan emosional, dan dorongan untuk belajar, juga berperan dalam mencapai *Academic performance* yang baik. pemahaman materi

pelajaran juga merupakan faktor kunci dalam kinerja akademik yang baik. memahami konsep, mengembangkan keterampilan analitis, dan menerapkan pengetahuan dalam konteks praktis.

Menurut Fadilah et al. (2021) Motivasi belajar merupakan sebuah penggerak dalam diri peserta didik untuk melakukan pembelajaran sehingga mencapai tujuannya. *academic performance* dalam diri individu menjadi penting karena akan berdampak pada kehidupannya dimasa mendatang, seperti kedisiplinan, kemampuan menyelesaikan pekerjaan dan mampu menghadapi berbagai masalah dan kendala dengan baik. *academic performance* dipengaruhi oleh bagaimana faktor seperti pengasuhan orang tua/pengasuh, tingkat pendidikan dan peran teman-teman di sekitar individu. siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan cenderung berupaya untuk mencapai prestasi. ia mencoba menggunakan smartphone untuk belajar, misalnya dengan menggunakan fitur-fitur pendidikan seperti ebook, materi pembelajaran yang menarik yang bisa membantu motivasi belajar siswa. sebaliknya, bila siswa menggunakan smartphone secara intens untuk hal-hal yang kurang berkaitan dengan bidang akademis seperti seringnya bermain games, mengakses hiburan, dan kecanduan media sosial menjadi penghambat pada motivasi belajar siswa untuk mencapai prestasi.

Academic performance yang baik memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang penting dalam berbagai bidang. Proses belajar yang intensif membantu siswa memperoleh pemahaman mendalam tentang berbagai disiplin ilmu, meningkatkan keterampilan komunikasi, pemecahan masalah, dan pemikiran kritis (Yasa & Yudana. 2023).

Academic performance yang baik membantu siswa memenuhi potensi pribadi mereka. Ini memberi mereka kesempatan untuk mengeksplorasi minat mereka, mengembangkan bakat mereka, dan mengejar karir atau bidang yang mereka sukai. Dengan mencapai *Academic performance* yang tinggi, siswa dapat membangun masa depan yang sukses dan memenuhi tujuan hidup mereka (Hasan et al., 2020).

Situasi perilaku anak-anak yang sudah tercandu dengan *smartphone* secara langsung bisa mengganggu motivasi belajar dan membuat mereka sulit untuk berkonsentrasi dalam belajar. berdasarkan hasil temuan awal di MAN 1 Kota Serang menunjukkan bahwa kecenderungan *smartphone addiction* mengalami peningkatan. hal tersebut menjadi persoalan yang diduga dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. *smartphone* yang awalnya dapat membantu siswa kini membawa masalah bagi motivasi belajar mereka. dengan demikian, terjadi kesenjangan antara perilaku penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar siswa. Menurut Nur (2022) motivasi belajar merupakan suatu proses internal yang ada dalam diri seseorang yang memberikan gairah atau semangat dalam belajar, mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar, dimana terdapat pemahaman dan pengembangan didalam proses belajar mengajar.

Beberapa penelitian telah menemukan bahwa menghabiskan banyak waktu di perangkat layar mengarah pada penurunan atau kegagalan sehubungan dengan *academic performance* Judd (2014). sebuah hubungan telah diidentifikasi antara multitasking *smartphone* dan penurunan *academic performance*. dalam sampel 263 siswa AS berusia 11 hingga 25 tahun, mereka yang menggunakan *facebook* dan mengirim SMS saat belajar memiliki IPK lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan *facebook* dan mengirim SMS saat belajar (Rosen et al., 2013).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kamelia et al. (2022) penggunaan *smartphone* dapat memberikan dampak yang positif dan negatif bagi siswa. dengan berbagai kemudahan dan kecanggihan *smartphone* dalam memberikan informasi dapat menambah ilmu, wawasan, dan relasi. sebaliknya, jika siswa tidak bisa mengontrol dirinya dalam penggunaan *smartphone* akan menyebabkan kecanduan *smartphone* dan berdampak buruk bagi kesehatan, salah satunya menyebabkan terganggunya kualitas tidur akibat ketidakefektifan mengatur waktu untuk beristirahat.

Motivasi siswa merupakan unsur yang mengarahkan sikap siswa terhadap proses belajar. banyak penelitian telah dilakukan untuk menyelidiki peran motivasi siswa terhadap *academic performance* dan definisi motivasi siswa yang

berbeda telah digunakan oleh berbagai penelitian. misalnya Lumsden (1994) menganalisis keterlibatan siswa terhadap pendidikan dan sumber motivasi mereka. (Marshall. 1987) memandang motivasi siswa sebagai kekuatan yang bermanfaat bagi pelajar. (Ames. 1990) menyatakan bahwa motivasi belajar tergantung pada keterikatan jangka panjang, kualitas dalam belajar dan janji untuk proses belajar. sebagian besar ahli teori motivasi percaya bahwa motivasi terlibat dalam kinerja semua respons yang dipelajari dan perilaku bersandar tidak akan terjadi kecuali jika diberi energi. Bomia (1997) mengemukakan motivasi siswa sebagai kemauan, kebutuhan, keinginan dan kewajiban siswa untuk berpartisipasi dan berkembang pesat dalam proses pembelajaran.

Menurut (Kusumaningrini & Sudibjo, 2021) motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai. motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Menurut (Maulani et al. 2022) hasil belajar merupakan tolok ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran, melalui hasil belajar guru dapat mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa mengenai pembelajaran yang telah dilakukan. motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dengan motivasi yang tinggi dapat membantu siswa untuk meraih prestasi yang gemilang dalam belajar. sedangkan motivasi belajar yang rendah dapat menghambat siswa dalam meraih hasil belajar yang memuaskan.

Smartphone telah menjadi salah satu perangkat penting yang digunakan untuk mempermudah kehidupan manusia dan aktivitasnya. penelitian tentang penggunaan *smartphone* melibatkan 460 mahasiswa Taiwan sebagai partisipan penelitian dan menggunakan kuesioner untuk mengetahui hubungan waktu penggunaan *smartphone* setiap hari dengan skor pendidikan jasmani dan motivasi belajar. survei menemukan bahwa 71% siswa menggunakan ponsel

cerdas mereka setidaknya selama 4 jam setiap hari, dan mereka yang lebih sering menggunakan ponsel memiliki nilai pendidikan jasmani yang lebih rendah dan motivasi belajar yang lebih rendah (Kao et al, 2019).

Para peneliti, misalnya, dalam studi cross-sectional di antara sampel mahasiswa perguruan tinggi swasta sarjana di Amerika Serikat (AS), menemukan penggunaan video game yang tinggi dikaitkan dengan nilai rata-rata (IPK) rendah (Weaver et al., 2013). hubungan antara menelepon dan mengirim SMS, dan IPK yang dilaporkan sendiri rendah dan ukuran kesulitan akademik yang dilaporkan sendiri juga ditemukan di antara sampel mahasiswa tahun pertama dari AS dan sampel mahasiswi Taiwan (Hong et al., 2012). demikian pula, dalam penelitian terbaru yang dilakukan pada mahasiswa sarjana dari universitas negeri AS, ditemukan hubungan negatif antara SMS dan *academic performance* (Lepp et al., 2014). ketika mempertimbangkan hubungan antara penggunaan ponsel untuk mengakses situs jejaring sosial dan *academic performance*, beberapa penelitian juga mengidentifikasi hubungan negatif antara penggunaan facebook dan IPK/waktu yang dihabiskan untuk belajar (Junco, et al., 2012).

Kecanduan *smartphone* ini termasuk kedalam kecanduan teknologi, dimana menurut merupakan perilaku kecanduan yang muncul antara manusia dengan mesin yang bersifat alamiah (Putri, 2018). sedangkan kecanduan *smartphone* adalah ketergantungan yang dialami oleh manusia terhadap suatu teknologi, yaitu alat elektronik yang memiliki berbagai macam fungsi yang dapat memudahkan hidup manusia (Prasetya, 2017). Menurut Demirci et al., (2014) menyatakan bahwa seseorang yang mengidap kecanduan terhadap *smartphone* ditandai dengan penggunaan yang berlebihan dan tidak dapat dihentikan terhadap *smartphone* yang dapat mengganggu rutinitas sehari-hari penggunanya. hal ini dapat menumbuhkan perilaku buruk dari penggunanya seperti perilaku maladaptif, mengganggu pengguna dalam mengerjakan tugasnya, mengurangi interaksi sosial pengguna dengan sekelilingnya di kehidupan nyata bahkan hingga gangguan hubungan dengan orang disekitarnya, rutinitas sehari-harinya terabaikan, gangguan mental, mood yang cepat berubah-ubah (Putri. 2018).

Motivasi belajar adalah suatu dorongan atau keinginan yang menimbulkan suatu tindakan untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar dapat dijelaskan sebagai dorongan atau keinginan yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan (Fitriyani et al., 2020). Motivasi ini merupakan faktor penting dalam keberhasilan belajar, karena dapat mempengaruhi seberapa keras seseorang bekerja, seberapa berfokusnya perhatian, dan seberapa lama seseorang akan bertahan dalam menghadapi tantangan belajar (Jamil, 2017).

Berdasarkan variabel diatas peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh *smartphone* addiction terhadap *academic performance* secara langsung dan pengaruh *smartphone addiction* dan *academic performance* baik secara langsung maupun secara tidak langsung melalui motivasi belajar .

TINJAUAN PUSTAKA

Perspektif Islam

Smartphone merupakan hasil produk manusia melalui proses berfikir dan riset yang mendalam dan berkelanjutan. Dalam perspektif islam, produk *smartphone* merupakan bagian dari perkembangan sains dalam konteks ini, sains islam meliputi ilmu yang berbasis teks dan ilmu yang berbasis empiris. Ahli psikologi mengatakan bahwa sains islam itu eksis atau nyata adanya (Ancok, 2009). Untuk mewujudkan sains islam, kuntowijoyo (2008) dalam buku paradigma islam menawarkan objektivikasi yaitu usaha untuk mentransformasi kebenaran mutlak dalam kitab suci yang bersifat normatif menjadi kebenaran yang normatif yang terukur dari sesi nilai kemanfaatannya.

Academic performance dalam perspektif islam dapat dipahami dari teks al-qur'an surat Al-imran (3) ayat 110 Allah SWT berfirman yang artinya —kamu (umat manusia) adalah umat terbaik yang dilahirkan untuk manusia (karena kamu) menyuruh (berbuat) yang makruf, dan mencegah dari yang mungkar, dan beriman kepda Allah. Ayat tersebut menggambarkan bahwa untuk menjadi umat terbaik manusia harus beriman dan berserah diri kepada Allah, karena dengan cerminan iman akan tercermin sikap disiplin dalam beribadah, bekerja dan termotivasi

untuk menjadi manusia yang beriman. Hal ini diperkuat juga dengan surat Al-Mujadalah (58) ayat 11 yang menjelaskan keutamaan orang-orang yang beriman dan yang berilmu pengetahuan. Surat Al-Mujadalah ayat 11 menjelaskan untuk bersemangat menuntut ilmu, berlapang dada, menyiapkan kesempatan untuk menghadiri majelis ilmu, bersemangat belajar, menyiapkan segala sumberdaya untuk meningkatkan keilmuan dan meningkatkan keimanan serta ketakwaan.

Dalam perspektif islam belajar merupakan suatu hal yang sangat penting sebagai sumber untuk mencapai ilmu pengetahuan yang tinggi, berbagai hasil penelitian menunjukkan orang-orang yang berhasil dalam belajar bukan hanya dari bakat dan intelegensi yang tinggi tetapi juga dipengaruhi oleh motivasi. banyak orang yang kecerdasannya dalam level biasa tetapi dengan motivasi belajar yang tinggi dapat menunjukkan kinerja akademik yang tinggi dan sukses dalam mengarungi kehidupan. Nabi Muhammad Saw sangat menghargai umatnya yang sedang melakukan kegiatan belajar karena dengan belajar orang akan meraih ilmu baik ilmu dunia maupun ilmu akhirat. Dalam sebuah hadist Rasulullah bersabda —Barangsiapa yang menginginkan (kebahagiaan) dunia, maka hendaknya dengan ilmu. Dan barangsiapa yang menginginkan (kebahagiaan) akhirat, maka hendaknya dengan ilmu dan barangsiapa yang menginginkan (kebahagiaan) dunia akhirat, maka hendaknya dengan ilmu.

Perspektif Teori

***Academic Performance* (Kinerja Akademik)**

Academic performance adalah pencapaian siswa yang terukur dan dibuktikan dengan hasil belajar dalam bidang akademik untuk menentukan apakah nilai siswa sudah memenuhi standar nilai yang sudah ditentukan. *Academic performance* telah menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam meningkatkan belajarnya (Ng et al., 2015). selain itu, *academic performance* membantu siswa untuk mendapatkan informasi tentang penguasaan dibidang akademik, dimana tujuan utamanya adalah memberikan siswa keterampilan untuk hidup yang lebih produktif (Dogan, 2015).

Menurut (B & Hamzah, 2020) evaluasi *academic performance* adalah salah

satu dasar untuk memantau perkembangan prestasi akademik siswa di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. fokus pada penilaian kinerja siswa di kelas mencerminkan perhatian terhadap indikator yang valid secara ekologis dari pekerjaan akademik aktual yang diminta siswa untuk diselesaikan di ruang kelas. sebagian besar siswa menghabiskan banyak waktu di kelas untuk tugas seatwork, kuis, tes yang dibuat guru, masalah lab, esai, dan laporan daripada pada tes prestasi standar (Stiggins & Bridgeford, 1985). Tugas-tugas ini mungkin bukan penilaian yang paling psikometris dari *academic performance* siswa, tetapi mereka terkait erat dengan realitas pengajaran dan pembelajaran di sebagian besar ruang kelas (Calfee, 1985). Jika kita ingin mengembangkan model motivasi dan pembelajaran yang relevan untuk pekerjaan akademik di kelas, maka penting untuk memeriksa kinerja siswa pada jenis tugas akademik ini (Pintrich & De Groot, 1990)

academic performance adalah hasil akhir yang dicapai oleh seseorang sebagai keberhasilan selama mengikuti pendidikan. Kinerja akademik sebenarnya diukur dengan mengumpulkan data tentang kinerja siswa pada tugas dan tugas kelas. Menurut Susilowati et al. (2021) pemeriksaan tugas kelas dan tugas untuk ruang kelas yang berbeda mengungkapkan tiga kategori umum tugas : (a) di kelas dan pekerjaan rumah, (b) kuis dan tes, dan (c) esai dan laporan. Pekerjaan di kelas dan pekerjaan rumah biasanya melibatkan menjawab lembar kerja atau pertanyaan berdasarkan bacaan buku teks. Ujian dan kuis membutuhkan ingatan atau pengenalan informasi dari buku teks seperti di kursi kerja untuk kinerja yang benar dan akurat pada tugas-tugas kelas.

academic performance didasarkan pada teori kognitif sosial, yaitu teori yang menyatakan bahwa sebagian besar pembelajaran manusia terjadi di lingkungan sosial, yaitu dengan mengamati orang lain dan dipengaruhi oleh lingkungan. Individu juga dapat melihat contoh untuk memeriksa kegunaan dan kesesuaian hasil perilaku yang dimodelkan, dan kemudian bertindak sesuai dengan keyakinan mereka tentang kemampuan mereka dan hasil yang diharapkan dari perilaku mereka Raza et al. (2020). *Academic performance* merupakan salah satu tolak ukur pada keberhasilan pembelajaran, dimana performa akademik

memegang peranan penting untuk seseorang belajar tentang keterampilan, kompetensi akademik, talenta sebagai bagian dalam proses pembelajaran (Avery, 2016). Performa akademik juga memberikan informasi penting mengenai pencapaian dan penguasaan siswa dan dukungan yang telah diberikan.

Menurut teori kognitif sosial, *academic performance* dipengaruhi oleh siswa itu sendiri dan lingkungan. Diri siswa terdiri dari aspek fisiologis dan psikologis, dan lingkungan terdiri dari dukungan dari orang tua, guru, teman, lingkungan, dan sebagainya. Kedua faktor tersebut berkontribusi terhadap performa akademik siswa.

Smartphone Addiction

Smartphone addiction atau kecanduan *smartphone* adalah sebagai perilaku keterikatan atau ketergantungan terhadap *smartphone* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Menurut Mason et al. (2022) *smartphone* addiction adalah salah satu kecanduan yang memiliki resiko lebih ringan dari pada kecanduan alkohol ataupun kecanduan obat-obatan. Perilaku dapat dikatakan sebagai perilaku kecanduan apabila seseorang tidak dapat mengontrol keinginannya dan menyebabkan dampak negatif pada diri individu yang bersangkutan. Karena ponsel telah menjadi lebih maju, menawarkan peningkatan kemampuan kepada pengguna dan menjadi lebih seperti komputer daripada seperti ponsel, istilah baru "Smartphone" diadopsi. Ponsel cerdas memungkinkan akses ke pendidikan, pengetahuan, dan setiap orang yang terhubung dalam jumlah yang hampir tak terbatas di dunia. *Smartphone* menjadi semakin seperti laptop mini karena menawarkan penjelajahan web, WiFi, dan berbagai aplikasi pendidikan dan hiburan, dan *smartphone* populer dan secara luas tersedia. Selain itu, banyak *smartphone* modern memiliki desain yang ramping dan menarik, dan fitur-fiturnya terus berkembang agar lebih nyaman bagi pengguna, terutama untuk anak-anak dan remaja.

Kemunculan telepon genggam *smartphone* membuat banyak kalangan remaja lebih asik dan sibuk dengan fitur yang terdapat pada alat tersebut, individu

jauh lebih menyukai interaksi via jejaring sosial media, daripada harus bertatap muka langsung. Adanya *smartphone* juga memiliki efek baru pada perilaku penggunanya. Kecanduan *smartphone* ini termasuk kedalam kecanduan teknologi, dimana menurut Griffiths (1996) merupakan perilaku kecanduan yang muncul antara manusia dengan mesin yang bersifat alamiah (Putri, 2018). Sedangkan kecanduan *smartphone* adalah ketergantungan yang dialami oleh manusia terhadap suatu teknologi, yaitu alat elektronik yang memiliki berbagai macam fungsi yang dapat memudahkan hidup manusia (Prasetya, 2017). Menurut Demirci et al (2014) menyatakan bahwa seseorang yang mengidap kecanduan terhadap *smartphone* ditandai dengan penggunaan yang berlebihan dan tidak dapat dihentikan terhadap *smartphone* yang dapat mengganggu rutinitas sehari-hari penggunanya. Hal ini dapat menumbuhkan perilaku buruk dari penggunanya seperti perilaku maladaptif, mengganggu pengguna dalam mengerjakan tugasnya, mengurangi interaksi sosial pengguna dengan sekelilingnya di kehidupan nyata bahkan hingga gangguan hubungan dengan orang disekitarnya, rutinitas sehari-harinya terabaikan, gangguan mental, mood yang cepat berubah-ubah (Putri, 2018).

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan telah dikaitkan dengan kesulitan berkonsentrasi di sekolah atau bekerja, gangguan tidur, hubungan interpersonal yang buruk, penurunan *academic performance* merasa cemas saat tidak memegang telepon, menghabiskan terlalu banyak waktu menggunakan telepon, dan upaya berulang yang gagal untuk mengurangi penggunaan telepon (Hawi & Samaha 2016). Konsekuensi dari penggunaan ponsel cerdas yang berlebihan dan kesamaan gejala dengan gangguan penggunaan narkoba dan gangguan permainan internet tampaknya mendukung gagasan yang sangat nyata tentang "kecanduan ponsel cerdas (gangguan penggunaan ponsel cerdas).

Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan kegiatan belajar yang dipengaruhi oleh berbagai macam situasi, motivasi dalam belajar adalah semangat yang memiliki daya dalam diri yang mendorong seseorang berbuat atau melakukan sesuatu agar keinginannya tercapai. Selain itu

dapat juga dikatakan motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri peserta didik/siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah dalam kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan (Winkel, 1996).

Motivasi siswa merupakan unsur yang mengarahkan sikap siswa terhadap proses belajar. Banyak penelitian telah dilakukan untuk menyelidiki peran motivasi siswa terhadap kinerja akademik dan definisi motivasi siswa yang berbeda telah digunakan oleh berbagai penelitian. Misalnya Lumsden, (1994) menganalisis keterlibatan siswa terhadap pendidikan dan sumber motivasi mereka. Marshal (1987) memandang motivasi siswa sebagai kekuatan yang bermanfaat bagi pelajar. Ames (1990) menyatakan bahwa motivasi belajar tergantung pada keterikatan jangka panjang, kualitas dalam belajar dan janji untuk proses belajar. Sebagian besar ahli teori motivasi percaya bahwa motivasi terlibat dalam kinerja semua respons yang dipelajari dan perilaku bersandar tidak akan terjadi kecuali jika diberi energi. Bomia et al. (1997) mengemukakan motivasi siswa sebagai kemauan, kebutuhan, keinginan dan kewajiban siswa untuk berpartisipasi dan berkembang pesat dalam proses pembelajaran.

Brophy, (2004) menyatakan bahwa motivasi belajar lebih mengutamakan respon kognitif, yaitu kecenderungan siswa untuk mencapai aktivitas akademis yang bermakna dan bermanfaat serta mencoba untuk mendapatkan keuntungan dari aktivitas tersebut. Siswa yang memiliki motivasi belajar akan memperhatikan pelajaran yang diberikan, membaca materi agar bisa memahaminya, dan menggunakan strategi-strategi belajar tertentu yang mendukung.

Motivasi dapat menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan belajarnya, sehingga semakin besar motivasi maka semakin besar pula keberhasilan dalam belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan bekerja keras, gigih, pantang menyerah, dan rajin membaca buku untuk meningkatkan prestasinya. Sebaliknya, mereka yang memiliki motivasi rendah tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, tidak fokus pada kuliah, dan gemar meninggalkan kelas. Akibatnya, mereka menghadapi kesulitan dalam belajar, dan prestasi mereka biasanya rendah. Studi menunjukkan bahwa semakin tinggi motivasi berprestasi

siswa, semakin tinggi prestasi belajar mereka. Oleh karena itu, motivasi berprestasi sangat penting dimiliki oleh setiap siswa. (Bukhori, 2019). Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap fenomena ini, seperti yang diidentifikasi termasuk 1) ketidakmampuan untuk berkonsentrasi karena faktor fisiologis seperti kurang tidur atau kecemasan, 2) tingkat kebosanan yang konstan disertai dengan urgensi untuk hiburan tanpa henti, 3) stimulasi kognitif yang berlebihan dan 4) kecanduan teknologi. Samaha & Hawi, (2016)

Hubungan Smartphone Addiction dengan Academic Performance

Terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan untuk mengeksplorasi hubungan antara kecanduan *smartphone* dan *academic performance*. Penelitian Al-Barashdi & Bouazza, (2017) menunjukkan adanya hubungan negatif antara kecanduan *smartphone* dan kinerja akademik. Siswa yang memiliki tingkat kecanduan yang lebih tinggi cenderung memiliki *academic performance* yang lebih rendah. Penelitian Samaha & Hawi, (2016) menunjukkan bahwa kecanduan *smartphone* memiliki hubungan negatif dengan *academic performance*. Selain itu, penelitian juga menemukan bahwa kecanduan *smartphone* dapat mempengaruhi tingkat stres dan kepuasan hidup siswa. Penelitian Lepp, et al. (2014) melibatkan sampel siswa di Amerika Serikat. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan ponsel yang berlebihan terkait dengan penurunan *academic performance*. Siswa yang menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan ponsel cenderung memiliki nilai yang lebih rendah. Penelitian Haug et al. (2015) melibatkan remaja di Swiss dan mengeksplorasi hubungan antara penggunaan *smartphone* dan kinerja sekolah. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan terkait dengan penurunan kinerja sekolah.

Hubungan antara kecanduan *smartphone* (*smartphone addiction*) dengan *academic performance* telah menjadi topik penelitian yang penting dalam bidang pendidikan dan psikologi. Penjelasan mengenai hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan *academic performance* serta peran motivasi belajar sebagai mediasi di antara keduanya. Studi-studi telah menunjukkan adanya hubungan negatif antara kecanduan *smartphone* dan *academic performance*. Kecanduan *smartphone* dapat mengganggu konsentrasi dan fokus belajar, mengurangi waktu

yang dihabiskan untuk belajar, serta meningkatkan gangguan tidur dan kelelahan (Samaha & Hawi, 2016). Penggunaan berlebihan *smartphone* juga dapat mengurangi efektivitas penggunaan waktu dalam belajar, mengganggu tugas-tugas akademik, dan mengurangi produktivitas secara keseluruhan.

Dapat disimpulkan bahwa setiap penelitian memiliki konteks, metode, dan temuan yang berbeda. Namun, penelitian-penelitian tersebut mendukung adanya hubungan negatif antara kecanduan *smartphone* dan *academic performance*.

Hubungan Smartphone Addiction dengan Motivasi Belajar

Penelitian Xu, et al. (2016) meneliti dampak penggunaan *smartphone* pada *academic performance* dan motivasi belajar, dengan mempertimbangkan faktor kepribadian ekstrover. Hasilnya menunjukkan bahwa kecanduan *smartphone* berhubungan negatif dengan motivasi belajar, dan faktor kepribadian ekstrover memoderasi hubungan tersebut. Penelitian Samaha & Hawi, (2016) melibatkan siswa dan meneliti hubungan antara kecanduan *smartphone*, stres, *academic performance*, dan kepuasan hidup. Meskipun fokus utama penelitian ini bukanlah motivasi belajar, namun temuan penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *smartphone* berhubungan negatif dengan *academic performance*, yang dapat mempengaruhi motivasi belajar. Penelitian Boumosleh & Jaalouk, (2018) melibatkan siswa di Oman dan meneliti dampak kecanduan *smartphone* pada *academic performance*. Meskipun tidak secara khusus mengeksplorasi hubungan dengan motivasi belajar, adanya penurunan *academic performance* yang disebabkan oleh kecanduan *smartphone* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Meskipun penelitian mengenai hubungan antara kecanduan *smartphone* dan motivasi belajar belum sebanyak penelitian tentang hubungan dengan *academic performance*, beberapa penelitian menunjukkan adanya hubungan negatif antara kecanduan *smartphone* dan motivasi belajar. Namun, diperlukan lebih banyak penelitian untuk memperdalam pemahaman tentang hubungan ini dan faktor-faktor yang memoderasinya.

Hubungan Motivasi Belajar dengan Academic Performance

Terdapat berbagai penelitian yang telah dilakukan untuk memahami hubungan antara motivasi belajar dengan *academic performance*. Penelitian Jiao et al. (2017) melakukan meta-analisis terhadap studi-studi sebelumnya yang menginvestigasi hubungan antara motivasi belajar dan *academic performance*. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara motivasi belajar dan *academic performance*. Penelitian Pintrich & Groot, (1990) menemukan bahwa motivasi belajar yang tinggi, termasuk komponen-komponennya seperti orientasi tujuan, keyakinan pribadi, dan strategi belajar, berhubungan positif dengan *academic performance* yang lebih baik. Penelitian Xu et al. (2019) meneliti hubungan antara konteks sekolah, motivasi belajar, dan keterlibatan akademik. Hasilnya menunjukkan bahwa motivasi belajar yang tinggi secara positif mempengaruhi keterlibatan akademik, yang pada gilirannya berhubungan dengan *academic performance* yang lebih baik. Penelitian Yoon et al. (2021) menunjukkan bahwa motivasi belajar yang berasal dari tujuan intrinsik (misalnya, minat dan keinginan untuk belajar) dan konteks yang mendukung otonomi, berhubungan dengan *academic performance* yang lebih tinggi serta keinginan untuk terus belajar.

Kesimpulan umum dari penelitian-penelitian tersebut adalah bahwa motivasi belajar yang tinggi berhubungan positif dengan *academic performance* yang lebih baik. Faktor-faktor seperti tujuan yang intrinsik, keyakinan pribadi yang kuat, strategi belajar yang efektif, dukungan otonomi, dan keterlibatan akademik yang tinggi, semuanya memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar dan *academic performance* siswa.

Motivasi Belajar, Smartphone Addiction dan Academic Performance

Penelitian Elhai et al. (2016) menemukan bahwa *smartphone* addiction berhubungan negatif dengan motivasi belajar, yang pada gilirannya berhubungan negatif dengan *academic performance*. *Smartphone* addiction tampak mempengaruhi motivasi belajar, yang kemudian memengaruhi *academic performance*. Penelitian Li et al. (2020) menunjukkan bahwa *smartphone* addiction berhubungan negatif dengan motivasi belajar dan *academic*

performance. *Smartphone* addiction menghambat motivasi belajar, yang pada gilirannya mempengaruhi *academic performance*.

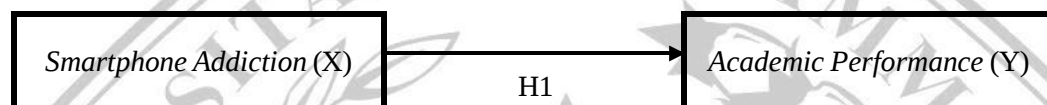
Jika seseorang memiliki motivasi belajar yang tinggi, mereka mungkin lebih mampu mengelola waktu dan penggunaan *smartphone* mereka secara efektif. Bagania et al., (2021) motivasi belajar yang tinggi juga dapat meningkatkan ketekunan dan kesediaan untuk mengatasi gangguan yang disebabkan oleh kecanduan *smartphone*. Selain itu, motivasi belajar dapat berfungsi sebagai mediator dalam hubungan antara kecanduan *smartphone* dan *academic performance*. motivasi belajar yang rendah dapat memperburuk dampak negatif kecanduan *smartphone* terhadap *academic performance*. misalnya, jika seseorang lebih memilih menghabiskan waktu dengan *smartphone* daripada belajar, motivasi belajar yang rendah dapat memperkuat kecanduan *smartphone* dan mengarah pada penurunan *academic performance*.

Dalam konteks ini, motivasi belajar dapat berfungsi sebagai mediasi, yaitu variabel yang menghubungkan dua variabel lainnya (kecanduan *smartphone* dan *academic performance*). Motivasi belajar mempengaruhi sejauh mana kecanduan *smartphone* memengaruhi *academic performance* Sudiksa et al. (2020). Namun, penting untuk dicatat bahwa pengaruh kecanduan *smartphone* dan motivasi belajar terhadap prestasi akademik dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, seperti faktor lingkungan, kemampuan akademik, dan faktor pribadi lainnya. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memahami secara menyeluruh hubungan antara *kecanduan smartphone*, motivasi belajar, dan *academic performance*.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian-penelitian tersebut adalah bahwa *smartphone addiction* memiliki dampak negatif terhadap motivasi belajar, yang selanjutnya berdampak pada *academic performance* yang lebih rendah. Adanya ketergantungan pada *smartphone* dan penggunaan yang berlebihan dapat mengganggu fokus, waktu belajar, dan motivasi untuk mencapai *academic performance* yang baik. Oleh karena itu, penting untuk memahami dan mengelola penggunaan *smartphone* secara seimbang agar tidak mengganggu motivasi belajar dan pencapaian akademik yang optimal.

Namun, penting untuk diingat bahwa hubungan antara *smartphone* addiction, motivasi belajar, dan *academic performance* bisa kompleks dan dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti kontrol diri, dukungan sosial, dan pengaturan waktu yang efektif. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk memperdalam pemahaman tentang peran motivasi belajar sebagai mediator dalam hubungan antara *smartphone* addiction dan *academic performance*.

Kerangka Berpikir



Gambar 1. Hubungan *Smartphone Addiction* terhadap *Academic Performance*



Gambar 2. Hubungan *Smartphone Addiction* terhadap *Academic Performance* dimediasi oleh Motivasi Belajar

Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir dan tujuan penelitian, maka hipotesis penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

H1 : Terdapat hubungan antara *Smartphone Addiction* dengan *Academic Performance*

H2 : Terdapat hubungan antara *Smartphone Addiction* dengan Motivasi Belajar

H3 : Terdapat hubungan antara Motivasi Belajar dengan *Academic Performance*

H4 : Terdapat hubungan antara *Smartphone Addiction* dengan *Academic Performance* dimediasi Motivasi Belajar

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian secara kuantitatif, sedangkan jenis penelitian ialah cross sectional. Penelitian cross sectional ialah suatu penelitian untuk mempelajari dinamika korelasi antara faktor-faktor risiko dengan efek, dengan cara pendekatan, observasional atau pengumpulan data. Penelitian ini menganalisis pengaruh *smartphone addiction* terhadap *academic performance* dimediasi motivasi belajar pada siswa.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa MAN 1 Kota Serang sejumlah 230 siswa. Subjek direkrut menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini digunakan dalam menentukan sampel penelitian berdasarkan beberapa pertimbangan agar data yang diperoleh terkumpul secara *representative* serta sesuai dengan tujuan penelitian Fitriyani et al. (2020) Kriteria inklusi yang digunakan yaitu siswa MAN 1 Kota Serang, dan sampel yang digunakan yaitu siswa yang memiliki *smartphone*.

Tabel 1. Data Demografi Subjek

No.	Karakteristik Subjek	F	Persentase
1.	Jenis Kelamin		
	Laki-Laki	79	43%
	Perempuan	151	57%
2.	Kelas		
	10	63	29%
	11	88	38%
	12	79	33%
Total		230	100%

Berdasarkan tabel data demografi subjek diatas diketahui bahwa siswa laki-

laki sebanyak 79 orang atau 43% dan siswa perempuan sebanyak 151 orang atau 57% dihitung dari jumlah kelas 10 sebanyak 63 orang atau 29%, kelas 11 sebanyak 88 orang atau 38%, dan kelas 12 sebanyak 79 orang atau 33% sehingga total subjek yaitu 230 orang.

Variabel dan Instrumen Penelitian

Penelitian ini menganalisis tiga variabel dengan menggunakan tiga skala penelitian yaitu *Smartphone Addiction Scale-Short Version* (SAS-SV), *Academic Performance Rating Scale* (APRS) dan *Motivated Strategies For Learning Questionnaire* (MSLQ).

a. Smartphone Addiction

Instrumen yang digunakan untuk mengukur *Smartphone Addiction* adalah dengan menggunakan *Smartphone Addiction Scale- Short Version* (SAS-SV) dari Luk et al. (2018) berisi sepuluh item yang sudah diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia dengan reliabilitas sebesar 0,86 yang artinya instrument yang digunakan dalam penelitian ini sudah memenuhi kriteria reliabilitas yang sangat tinggi. Instrumen ini diisi oleh siswa. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan skala Likert poin 1-5 pilihan jawaban, —sangat tidak setuju, —tidak setuju, —netral, —setuju dan —sangat setuju. Contoh item pernyataan skala ini diantaranya —Saya melewatkan kegiatan belajar yang disebabkan oleh penggunaan smartphonel.

b. Academic Performance

Instrumen yang digunakan untuk mengukur *Academic Performance* sebagai variabel terikat menggunakan *Academic Performance Rating Scale* (APRS) DuPaul et al. (1991) dengan skala Likert poin 1-5 pilihan jawaban, —tidak pernah, —jarang, —kadang-kadang, —sering, dan —sangat sering. APRS terdiri dari dua aspek yaitu penyelesaian tugas oleh siswa dan akurasi hasil kinerja siswa dalam berbagai bidang studi dan instrumen ini terdiri dari sembilan belas item yang sudah diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia dengan reliabilitas sebesar 0,92 yang artinya instrument yang digunakan dalam penelitian ini sudah memenuhi kriteria reliabilitas yang sangat tinggi.

Instrument ini menggunakan instrument adaptasi dari Heni (2022) dengan reliabilitas sebesar 0,84. Instrumen ini pada awalnya di dalam jurnal diperuntukan untuk guru, namun untuk memudahkan pengambilan data dan proses penyajian data instrumen diisi oleh siswa dengan persepsi/penilaian tentang diri. Contoh item pernyataan skala ini diantaranya —Intruksi kelompok besar dari guru selalu Saya ikuti.

c. Motivasi Belajar

Instrumen yang digunakan untuk mengukur Motivasi Belajar menggunakan *Academic Motivated Strategies For Learning Questionnaire* (MSLQ) Anthony & Artino, (2005) dengan skala Likert poin 1-5 pilihan jawaban, —tidak pernah, —jarang, —kadang-kadang, —sering, dan —sangat sering. Instrumen ini terdiri dari tiga puluh satu item yang sudah diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia dengan reliabilitas sebesar 0,96 yang artinya instrument yang digunakan dalam penelitian ini sudah memenuhi kriteria reliabilitas yang sangat tinggi. Instrumen ini diisi oleh siswa. Contoh item pernyataan skala ini diantaranya —Saya memilih mata pelajaran yang menantang untuk belajar hal-hal baru.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dimulai dengan survey terkait pencarian informasi mengenai fenomena dalam penelitian, khususnya terhadap siswa MAN 1 Kota Serang yang sudah menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari. Setelah memperoleh informasi mengenai subjek penelitian, peneliti kemudian mempersiapkan alat ukur serta memproses alat ukur untuk dapat diadaptasi. Adaptasi alat ukur dilakukan guna melihat apakah alat ukur yang digunakan dapat mengukur konstruk yang sama dengan adanya perbedaan bahasa serta budaya. Peneliti melakukan penerjemahan alat ukur ke dalam Bahasa Indonesia. Selanjutnya dilakukan penyusunan skala pengukuran dalam penelitian dengan menggunakan adaptasi skala *Smartphone Addiction Scale-Short Version* (SAS-SV), *Academic Performance Rating Scale* (APRS) dan *Motivated Strategies For*

Learning Questionnaire (MSLQ) akan didistribusikan kepada siswa MAN 1 Kota Serang.

Setelah alat ukur siap, peneliti kemudian mempersiapkan skala penelitian untuk disebar ke siswa MAN 1 Kota Serang. Skala penelitian disebar kepada siswa saat disekolah. Penyebaran skala penelitian dimulai pada tanggal 04 September 2023. Setelah mengumpulkan data penelitian, peneliti kemudian menganalisis data antar variabel untuk melihat pengaruh *smartphone* addiction terhadap *academic performance* dimediasi motivasi belajar pada siswa. Analisis data dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 26. Adaptasi skala penelitian dilakukan dengan menguji validitas serta reliabilitasnya.

Analisis Data Penelitian

Analisis data yang digunakan pada penelitian adalah menggunakan uji mediasi menggunakan *Mediating Multiple Regression* oleh Hayes. Analisis data digunakan untuk menjawab pertanyaan pengaruh *Smartphone Addiction* terhadap *Academic Performance* secara langsung maupun melalui motivasi belajar.

HASIL PENELITIAN

Uji Asumsi Klasik

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa MAN 1 Kota Serang Provinsi Banten menunjukkan tidak terdapat adanya *missing data*, dari semua kuesioner yang disebar pada responden semua terisi dengan lengkap yaitu sebanyak 230 responden. Semua data penelitian memenuhi asumsi normalitas berdasarkan uji *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,105 ($p > 0,05$).

Deskripsi Variabel Penelitian

Pengujian statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan dalam menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Uji statistik deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran atau mendeskripsikan data dalam variabel yang dilihat dari nilai rata-rata (*mean*) dan standar deviasi. *Smartphone addiction* ($M = 32,41$; $SD = 7,284$). *Academic performance* secara umum berada dalam kategori tinggi ($M = 84,36$; $SD = 13,341$). Sedangkan motivasi belajar secara umum berada dalam kategori tinggi

(M = 134,67; SD = 19,202). Hasil uji statistik deskriptif dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Mean, Standar Deviasi, Hubungan antar Variabel

Variabel	N	Mean	Std. Deviation	SA	AP	MB
SA	230	32,41	7,284	1		
AP	230	84,36	13,341	,439**	1	
MB	230	134,67	19,202	,431**	,793**	1
Valid N (listwise)	230					

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Uji korelasi antar variabel menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antar variabel. Variabel *smartphone addiction* berhubungan positif dan signifikan dengan variabel *Academic performance* ($r=0,439^{**}$; $p=0,000$). Selanjutnya, variabel *smartphone addiction* berhubungan positif dan signifikan dengan variabel motivasi belajar ($r=0,431^{**}$; $p=0,000$). Adapun variabel *academic performance* berhubungan positif dan signifikan dengan variabel motivasi belajar ($r=0,793^{**}$; $p=0,000$).

Pada uji multikolinieritas diperoleh hasil nilai *tolerance smartphone addiction* sebesar 0,818 dan nilai VIF *smartphone addiction* sebesar 1,245. Sedangkan nilai *tolerance* motivasi belajar sebesar 0,824 dan nilai VIF motivasi belajar sebesar 1,246, artinya data tersebut tidak terjadi multikolinieritas antar variabel.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan *analyze regression Process Hayes Version 4.0* model 4 (Hayes, 2018) dengan program IBM SPSS (*Statistical Program for Social Science*) version 25 *for windows* dengan melakukan uji signifikansi model menggunakan tingkat kepercayaan sebesar 95% (α 5%). Hipotesis dalam penelitian ini dinyatakan diterima jika nilai Sig.<0,05. Setelah dilakukan pengujian hipotesis diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Variabel

Pengaruh	Sig.	β
<i>Smartphone Addiction</i> terhadap <i>Academic Performance</i>	0,000	-0,2169
<i>Smartphone Addiction</i> terhadap Motivasi Belajar	0,001	-0,3224
Motivasi Belajar terhadap <i>Academic Performance</i>	0,000	1,2648
<i>Smartphone Addiction</i> terhadap <i>Academic Performance</i> dimediasi Motivasi Belajar (axb)	-	-0,4882

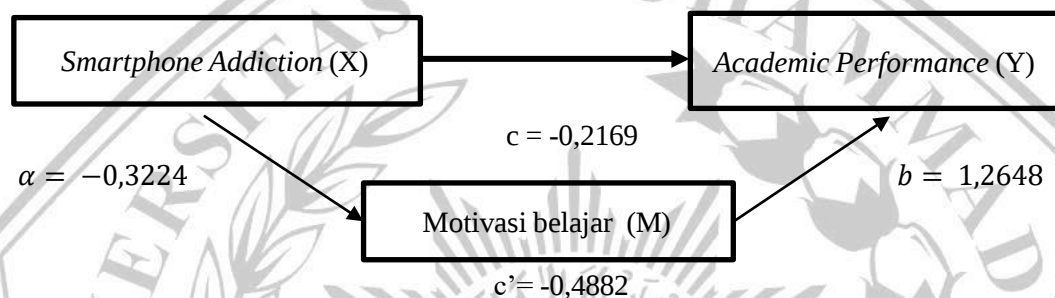
Berdasarkan hasil uji hipotesis kesatu pada tabel di atas, diketahui terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara *smartphone addiction* dengan *academic performance* secara langsung atau *direct effect* ($\beta = -0,2169$; $p = 0,000$) artinya hipotesis kesatu dinyatakan diterima. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh *smartphone addiction* terhadap *academic performance* terjadi secara langsung artinya semakin rendah tingkat *smartphone addiction* maka dapat meningkatkan *academic performance* pada siswa.

Hasil uji hipotesis kedua pada tabel di atas, diketahui terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara *smartphone addiction* dengan motivasi belajar secara langsung atau *direct effect* ($\beta = -0,3224$; $p = 0,001$) artinya hipotesis kedua dinyatakan diterima. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh *smartphone addiction* terhadap motivasi belajar terjadi secara langsung artinya semakin rendah tingkat *smartphone addiction* maka dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

Hasil uji hipotesis ketiga pada tabel di atas, diketahui terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan *academic performance* secara langsung atau *direct effect* ($\beta = 1,2648$; $p = 0,000$) artinya hipotesis ketiga dinyatakan diterima. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh motivasi belajar terhadap *academic performance* terjadi secara langsung artinya semakin tinggi motivasi belajar pada siswa, maka dapat meningkatkan *academic performance*.

Hasil uji hipotesis keempat pada tabel di atas, diketahui terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara *smartphone addiction* dengan *academic performance* melalui motivasi belajar. Dari analisis data *Process Hayes* yang telah

dilakukan menunjukkan nilai *indirect effect* ($\beta = -0,4882$; $p = 0,000$; BootLLCCI=0,2558; BootULCI=0,6439) artinya hipotesis keempat dinyatakan diterima. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh *smartphone addiction* terhadap *academic performance* terjadi secara tidak langsung dimediasi secara parsial oleh motivasi belajar. Semakin tinggi *smartphone addiction* pada siswa maka semakin rendah rendah motivasi belajar pada siswa dalam meningkatkan *academic performance*. Hasil uji mediasi digambarkan pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 3. Model Hubungan Mediasi

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran motivasi belajar dalam memediasi pengaruh *smartphone addiction* terhadap *academic performance*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan hipotesis pertama diterima yaitu terdapat hubungan negatif dan signifikan antara *smartphone addiction* dengan *academic performance* secara langsung artinya semakin tinggi tingkat kecanduan terhadap *smartphone* berdampak negatif pada *academic performance*. Yang mana jika siswa menggunakan berbagai kemudahan dan kecanggihan *smartphone* dalam memberikan informasi yang dapat menambah ilmu, wawasan, dan membantu menyelesaikan soal-soal yang menunjang agar *academic performance* siswa semakin baik. Sebaliknya, jika siswa tidak bisa mengontrol dirinya dalam penggunaan *smartphone* secara berlebihan akan menyebabkan kecanduan *smartphone* dan berdampak buruk bagi kesehatan, salah satunya menyebabkan terganggunya kualitas tidur akibat ketidak efektifan mengatur

waktu belajar dan beristirahat sehingga menyebabkan siswa tersebut kehilangan waktu belajar dan *academic performancenya* menjadi turun.

Beberapa studi terdahulu yang dilakukan oleh Boumosleh & Jaalouk, (2018) menemukan bahwa *smartphone addiction* memiliki hubungan yang signifikan dan negatif terhadap *academic performance*. Hal ini diperkuat dengan pernyataan ibu Yuni dan Supina guru bimbingan konseling (BK) MAN 1 Kota Serang bahwa *smartphone addiction* berpengaruh terhadap rendahnya *academic performance* pada siswa. Senada dengan hal itu, hasil temuan penelitian ini menunjukkan hubungan antara *smartphone addiction* dan *academic performance* mempunyai nilai koefisien jalur sebesar 0,812 dengan tingkat signifikansi sebesar 2,16 sehingga dapat dinyatakan hipotesis diterima.

Beberapa penelitian telah menemukan bahwa menghabiskan banyak waktu di perangkat layar mengarah pada penurunan atau kegagalan sehubungan dengan *academic performance* (Judd, 2014). Sebuah hubungan telah diidentifikasi antara multitasking *smartphone* dan penurunan *academic performance*. Dalam sampel 263 siswa AS berusia 11 hingga 25 tahun, mereka yang menggunakan *Facebook* dan mengirim SMS saat belajar memiliki IPK lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang tidak Rosen, et al. (2013).

Sumedi (2012) menyebutkan siswa adalah aset terpenting bagi setiap lembaga pendidikan. Indikator terbaik dari lulusan ditentukan oleh kualitas *academic performance* siswa. *Academic Performance* adalah hasil akhir yang dicapai pelajar sebagai keberhasilan selama mengikuti pendidikan dalam sebuah institusi pendidikan. Literatur terdahulu Afzal et al. (2010) banyak membahas faktor yang mempengaruhi kinerja *academic performance* siswa, yaitu psikologis, pribadi, lingkungan dan sosial ekonomi. Istilah *academic performance*, sering juga disamakan dengan konsep prestasi belajar. Penggunaan *smartphone* dalam dunia pendidikan merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi buatan manusia.

Hasil uji hipotesis kedua menunjukkan yaitu terdapat hubungan negatif dan signifikan antara *smarthpone addiction* dengan motivasi belajar. Hal ini

menunjukkan bahwa semakin tinggi *smarthpone addiction* maka semakin rendah motivasi belajar pada siswa. Yang mana motivasi ini merupakan faktor penting dalam keberhasilan belajar, karena dapat mempengaruhi seberapa keras seseorang bekerja, seberapa berfokusnya perhatian, dan seberapa lama seseorang akan bertahan dalam menghadapi tantangan belajar (Jamil, 2017). Dan Penggunaan *smartphone* yang berlebihan telah dikaitkan dengan kesulitan berkonsentrasi di sekolah maka siswa yang memiliki tingkat *smartpone addiction* yang tinggi dengan begitu siswa tersebut menjadi tidak focus saat belajar disekolah dan akan mempengaruhi motivasi belajar siswa tersebut menjadi turun.

Penelitian yang mendukung hasil dari hipotesis diatas yaitu penelitian yang dilakukan oleh Luk et al. (2018) meneliti dampak penggunaan *smartphone* pada *academic performance* dan motivasi belajar, dengan mempertimbangkan faktor kepribadian ekstrover. Hasilnya menunjukkan bahwa *smartphone addiction* berhubungan negatif dengan motivasi belajar, dan faktor kepribadian ekstrover memoderasi hubungan tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Samaha & Hawi, (2016) melibatkan siswa dan meneliti hubungan antara *smartphone addiction*, *academic performance*, dan kepuasan hidup. Meskipun fokus utama penelitian ini bukanlah motivasi belajar, namun temuan penelitian menunjukkan bahwa *smartphone addiction* berhubungan negatif dengan *academic performance*, yang dapat mempengaruhi motivasi belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Bagania et al. (2021) melibatkan siswa di Oman dan meneliti dampak *smartphone addiction* pada *academic performance*. Meskipun tidak secara khusus mengeksplorasi hubungan dengan motivasi belajar, adanya penurunan *academic performance* yang disebabkan *smartphone addiction* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Hasil uji hipotesis ketiga diketahui terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan *academic performance*. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh penting motivasi belajar terhadap *academic performance* artinya semakin tinggi motivasi belajar maka dapat meningkatkan *academic performance* pada siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang

tinggi juga dapat mengontrol penggunaan *smartphone* dan memanfaatkannya sebagai media yang mendukung *academic performance* mereka. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik dapat mengatur waktu dengan baik dan memiliki kedisiplinan dalam menjalani rutinitas belajar juga berkontribusi pada *Academic performance* yang baik. Dan siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan cenderung berupaya untuk mencapai prestasi. Ia mencoba menggunakan *smartphone* untuk belajar, misalnya dengan menggunakan fitur-fitur pendidikan seperti *ebook*, materi pembelajaran yang menarik yang bisa membantu motivasi belajar siswa dan hal tersebut akan mendukung *academic performance* siswa menjadi lebih baik pula.

Terdapat berbagai penelitian terdahulu yang mendukung hasil hipotesis kedua yaitu hubungan antara motivasi belajar dengan *academic performance*. Penelitian Jiao et al. (2017) melakukan meta-analisis terhadap studi-studi sebelumnya yang menginvestigasi hubungan antara motivasi belajar dan *academic performance*. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara motivasi belajar dan *academic performance*. Penelitian (Pintrich & Groot, 1990) menemukan bahwa motivasi belajar yang tinggi, termasuk komponen-komponennya seperti orientasi tujuan, keyakinan pribadi, dan strategi belajar, berhubungan positif dengan *academic performance* yang lebih baik. Penelitian Xu et al. (2019) meneliti hubungan antara konteks sekolah, motivasi belajar, dan *academic performance*. Hasilnya menunjukkan bahwa motivasi belajar yang tinggi secara positif mempengaruhi *academic performance*, yang pada gilirannya berhubungan dengan *academic performance* yang lebih baik.

Hasil uji hipotesis keempat menunjukkan bahwa hubungan yang negatif dan signifikan antara *smartphone addiction* dengan *academic performance* melalui motivasi belajar. Hasil tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang menguji *smartphone addiction* terhadap motivasi belajar sebagai variabel mediator masih sangat sedikit. Menurut Penelitian Duncan & McKeachie, (2005) menemukan bahwa *smartphone addiction* berhubungan negatif dengan motivasi belajar, yang pada gilirannya berhubungan negatif dengan *academic performance*. *Smartphone addiction* tampak mempengaruhi motivasi belajar, yang kemudian mempengaruhi

academic performance. Penelitian Lepp et al. (2014) menunjukkan bahwa *smartphone addiction* berhubungan negatif dengan motivasi belajar dan *academic performance*. *Smartphone addiction* menghambat motivasi belajar, yang pada gilirannya mempengaruhi *academic performance*.

Peran mediasi motivasi belajar adalah faktor penting yang dapat mempengaruhi hubungan antara *smartphone addiction* dan *academic performance*. Motivasi belajar dapat memoderasi dampak negatif *smartphone addiction* terhadap *academic performance*. Jika seseorang memiliki motivasi belajar yang tinggi, mereka mungkin lebih mampu mengelola waktu dan penggunaan *smartphone* mereka secara efektif Bagania et al. (2021) Motivasi belajar juga dapat berfungsi sebagai mediator dalam hubungan antara *smartphone addiction* dan *academic performance*. Motivasi belajar yang rendah dapat memperburuk dampak negatif *smartphone addiction* terhadap *academic performance*. Siswa lebih memilih menghabiskan waktu dengan *smartphone* daripada belajar, motivasi belajar yang rendah dapat memperkuat *smartphone addiction* dan mengarah pada penurunan *academic performance*. Yang mana bila siswa memiliki motivasi belajar yang rendah siswa akan menggunakan *smartphone* secara intens untuk hal-hal yang kurang berkaitan dengan bidang akademis seperti seringnya bermain games, mengakses hiburan, dan kecanduan media sosial dan hal tersebut menjadi penghambat pada motivasi belajar siswa untuk mencapai *academic performance* yang lebih baik.

Keunggulan atau kebaruan dalam penelitian ini, pertama subyek penelitian siswa MAN yang belum dilakukan oleh peneliti-peneliti lain. Kedua, penulis meneliti pengaruh *smartphone addiction* terhadap *academic performance* dengan menggunakan variabel motivasi belajar sebagai variabel mediasi. Ketiga, penelitian ini berkontribusi bagi upaya pencapaian visi misi MAN 1 Kota Serang sebagai madrasah berkarakter islami.

Penelitian ini memiliki keterbatasan; 1) Subyek penelitian hanya pada siswa MAN 1 Kota Serang dan tidak melibatkan subyek siswa Madrasah Aliyah lain yang jumlahnya mencapai 30 Madrasah Aliyah; 2) Penelitian ini kurang didukung oleh data kualitatif; 3) variabel yang diteliti hanya tiga variabel yaitu *smartphone*

addiction, *academic performance* dan motivasi belajar; 4) Kurang didukung referensi baik dari jurnal maupun buku yang ditulis oleh para pakar psikologi.

Penelitian yang dilakukan oleh Bistrovic pada tahun 2020 yang menggambarkan bahwa penggunaan media sosial yang positif dalam pembelajaran berdampak positif pula terhadap *academic performance*. Begitu juga motivasi belajar siswa berhubungan positif dengan pemanfaatan media sosial yang memperkaya materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Bukhori et al. (2019) menggambarkan bahwa kecanduan *smartphone* dan memotivasi berprestasi secara langsung mempengaruhi intensitas membaca buku teks akademik, kecanduan *smartphone*, dan motivasi berprestasi. Meskipun intensitas membaca buku teks akademik memediasi pengaruh kecanduan *smartphone* terhadap prestasi akademik, namun tidak memediasi pengaruh motivasi berprestasi terhadap prestasi akademik.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini bahwa *smartphone addiction* memiliki dampak negatif terhadap motivasi belajar, yang selanjutnya berdampak pada *academic performance*. Adanya ketergantungan pada *smartphone* yang berlebihan dapat mengganggu fokus, waktu belajar, dan motivasi untuk mencapai *academic performance* yang baik.

KESIMPULAN

Kesimpulan dan Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang negatif dan signifikan dari ketiga variabel penelitian. Diketahui bahwa *smartphone addiction* memiliki hubungan negative dan signifikan terhadap *academic performance* baik secara langsung maupun tidak langsung dimediasi secara parsial oleh motivasi belajar. dari hasil analisis data tersebut maka seluruh hipotesis penelitian diterima. Pada pengaruh *smartphone addiction* terhadap *academic performance*, terdapat peran mediasi secara parsial dari motivasi belajar.

Implikasi penelitian yang pertama yaitu perkembangan teknologi dalam hal ini *smartphone* selain berdampak positif terhadap proses perkembangan

belajar dan *academic performance* siswa, berdampak negatif jika *smartphone addiction* memperlemah motivasi dan *academic performance*. Kedua, bagi guru orang tua penelitian ini diharapkan memberikan pendampingan dan bimbingan yang menyentuh emosi peserta didik agar *smartphone* yang dimilikinya dimanfaatkan secara positif sebagai media pembelajaran yang mengundang motivasi dan *academic performance*. Ketiga, kebijakan kepala madrasah untuk membatasi dan mengedukasi penggunaan *smartphone* sangat diperlukan untuk mengembangkan perilaku positif terhadap motivasi belajar dan munculnya kompetisi akademik dan non akademik.

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yang pertama, subyek penelitian dibuat secara variatif dan mampu mempresentasi siswa dengan latar belakang sosial ekonomi orang tua, latar belakang pendidikan sebelumnya dan tempat tinggal. Kedua, penelitian tidak hanya dilakukan pada institusi pendidikan, namun bisa dilakukan pada bidang lainnya dapat juga dilakukan di madrasah-madrasah di lingkungan pondok pesantren. Ketiga, memperkaya dengan referensi jurnal terbaru. Keempat melakukan wawancara secara mendalam dengan guru BK, orang tua dan ahli psikologi untuk memperkaya hasil penelitian yang dapat memberikan solusi penggunaan positif *smartphone* serta meningkatkan *academic performance*.

DAFTAR PUSTAKA

- Afzal, H., Ali, I., Aslam K, M., & Hamid, K. (2010). A study of university students' motivation and its relationship with their academic performance. Available at SSRN 2899435.
- Al-Barashdi, H., & Al-Karousi, R. (2019). Big data in academic libraries: literature review and future research directions. *Journal of Information Studies and Technology*, 2018(2), 13.
- Ames, C. A. (1990). Motivation: What teachers need to know. *Teachers college record*, 91(3), 409-421.
- Ancok, D. (2013). The impact of leader-follower interactions on the radicalization of terrorists: A case study of the Bali bombers. *Asian Journal of Social Psychology*, 16(2), 92-100.
- Anthony R. Artino, J. (2005). Review of the motivated strategies for learning

questionnaire. *Review of the MSLQ*.

- B, H., & Hamzah, R. (2020). Faktor-faktor yang berhubungan dengan tingkat stres akademik pada mahasiswa stikes graha medika. *Indonesian Journal for Health Sciences*, 4(2). <https://doi.org/10.24269/ijhs.v4i2.2641>
- Bagania, W. A., Maramis, F. R. R., Kolibu, F. K., Kesehatan, F., Universitas, M., Ratulangi, S., Belajar, M., & Didik, P. (2021). Hubungan penggunaan smartphone dengan motivasi belajar pada peserta didik di sma negeri 1 lirung kabupaten kepulauan talaud. *Jurnal Kesmas*, 10(5), 116.
- Bistrovic, J. (2020). Effects of multimedia instructional message on motivation and academic performance of elementary school students in croatia. *International Journal of Instruction*, 13(4), 491-508.
- Bomia (1997). Zircon ages for high pressure granulites from south bohemia, czech republic, and their connection to carboniferous high temperature processes. *Contributions to Mineralogy and Petrology*, 138, 127-142
- Boumosleh, J., & Jaalouk, D. (2018). Smartphone addiction among university students and its relationship with academic performance. *Global Journal of Health Science*, 10(1), 48, 48-59.
- Brophy. (2007). Management of proximal humeral fractures based on current literature. *JBJS*, 89(suppl_3), 44-58.
- Bukhori, B., Said, H., Wijaya, T., & Nor, F. M. (2019). The effect of smartphone addiction, achievement motivation, and textbook reading intensity on students' academic achievement.
- Calfee, J. E. (1985). Estimating the demand for electric automobiles using fully disaggregated probabilistic choice analysis. *Transportation Research Part B: Methodological*, 19(4), 287-301.
- Demirci, & Goate, A. M. (2014). Rare coding variants in the phospholipase D3 gene confer risk for Alzheimer's disease. *Nature*, 505(7484), 550-554.
- Duncan, T. G., & McKeachie, W. J. (2005). The making of the motivated strategies for learning questionnaire. 40(2), 117-128. <https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p090>
- DuPaul, G. J., Rapport, M. D., Perriello, L. M., Power, T. J., Mautone, J. A., Soffer, S. L., Clarke, A. T., Marshall, S. A., Sharman, J., Blum, N. J., Glanzman, M., Elia, J., & Jawad, A. F. (1991). Academic performance rating scale. *A Family-School Intervention for Children with ADHD: Results of a Randomized Clinical Trial*, 80(4), 611-623.
- Elhai, J. D., & Hall, B. J. (2016). Fear of missing out, need for touch, anxiety and depression are related to problematic smartphone use. *Computers in Human Behavior*, 63, 509-516.
- Fadilah, N., Setyosari, P., & Susilaningsih, S. (2021). Motivasi belajar mahasiswa teknologi pendidikan dalam pembelajaran online. *JKTP: Jurnal Kajian*

Teknologi Pendidikan,
12(2), (<https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p090>).

- Fiati, R., Sulistyowati, S., M. E. D., Aryani, W., U, A. P., & G, B. (2022). Model smart quality penentuan evaluasi kinerja terhadap kualitas layanan akademik dalam meningkatkan pembelajaran kampus merdeka. *Jurnal Informatika*, 22(1). (<https://doi.org/10.30873/ji.v22i1.3141>).
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi belajar mahasiswa pada pembelajaran daring selama pandemik Covid-19. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 121–132. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10973>
- Griffiths, P. M. (1996). Strategic planning for information systems. John Wiley & Sons, Inc.
- Gur, R. (2015). Statistik penelitian bidang pendidikan, psikologi dan sosial. Parama Publishing.
- Hasan, M., Warisno, A., Harahap, N., & M. N. H. (2020). Implementasi manajemen mutu terpadu dalam meningkatkan mutu lulusan di smp it wahdatul ummah kota metro. *An Naba*, 5(2), (<https://doi.org/10.51614/annaba.v5i2.156>), 34–54.
- Haug. & Schaub, M. P. (2015). Smartphone use and smartphone addiction among young people in Switzerland. *Journal of behavioral addictions*, 4(4), 299-307.
- Hermawan, Y., Suherti, H., & Gumilar, R. (2020). Pengaruh lingkungan belajar (lingkungan keluarga, lingkungan kampus, lingkungan masyarakat) terhadap prestasi belajar mahasiswa. *Jurnal Edukasi (Ekonomi, Pendidikan Dan Akuntansi)*, 8(1). <https://doi.org/10.25157/je.v8i1.3317>
- Hong & Kim. (2012). Electromagnetic interference shielding effectiveness of monolayer graphene. *Nanotechnology*, 23(45), 455704.
- Jamil, I. M. (2017). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 1(1), 5.
- Jiao, Y. & Ware, D. (2017). Improved maize reference genome with single-molecule technologies. *Nature*, 546(7659), 524-527.
- Judd (2014). Heart disease and stroke statistics—2014 update: a report from the American Heart Association. *circulation*, 129(3), e28-e292.
- Junco, R. (2012). In-class multitasking and academic performance. *Computers in Human Behavior*, 28(6), 2236-2243.
- Kamelia, R., Purwitaningtyas, R. Y., & Prayitno, S. H. (2022). Pengaruh smartphone addiction terhadap kualitas tidur siswa. *Ilmiah Kesehatan Rustida*, 09(02).
- Kao, Lee, Lay (2019). Real-time observation of anion reaction in high performance Al ion batteries. *ACS applied materials & interfaces*, 12(2), 2572-2580.

- Kuntowijoyo, P., & AE, M. (2008). Paradigma Islam: interpretasi untuk aksi.
- Kusumaningrini, D. L., & Sudibjo, N. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa di era pandemi covid-19. *Akademika*, 10(01)., 10(01).(https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1271).
- Lepp, A., & Karpinski, A. C. (2014). The relationship between cell phone use, academic performance, anxiety, and satisfaction with life in college students. *Computers in human behavior*, 31, 343-350.
- Li, L., Gao, H., & Xu, Y. (2020). The mediating and buffering effect of academic self-efficacy on the relationship between smartphone addiction and academic procrastination. *Computers & Education*, 159, 104001.
- Luk, T. T., Wang, M. P., Shen, C., Wan, A., Chau, P. H., Oliffe, J., Viswanath, K., Chan, S. S. C., & Lam, T. H. (2018). Short version of the smartphone addiction scale in Chinese adults: Psychometric properties, sociodemographic, and health behavioral correlates. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(4), 1157–1165. https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.105
- Lumsden, L. S. (1994). Student motivation. *Research Roundup*, 10(3), n3.
- Marshall, I. W. (1987). Investigation of coherent optical communications systems with DPSK and PSK modulation and the use of a travelling wave laser amplifier in a PSK transmission experiment. In *fiber optic networks and coherent technology in fiber optic systems II* (Vol. 841, pp. 322-327). SPIE.
- Mason, M. C., Zamparo, G., Marini, A., & Ameen, N. (n.d.). Glued to your phone? generation z's smartphone addiction and online compulsive buying. *Computers in Human Behavior*, https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107404, 136.
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2021). Analisis penggunaan video sebagai media pembelajaran terpadu terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1)(https://doi.org/10.52436/1.jpti.134).
- Nur Fadila, S. (2022). Bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 3(1)(https://doi.org/10.31943/counselia.v3i1.35).
- Pintrich, P. R., & De Groot, E. V. (1990). Motivational and self-regulated learning components of classroom academic performance. *Journal of Educational Psychology*, 82(1), 33., 33.
- Prasetya. (2017). Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak Kelas Xi Dengan Model Problem Based Learning Di Smk Negeri 2 Tabanan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(1).

- Putri, A. Y. (2018). Hubungan antara kecanduan smartphone dengan kualitas tidur pada remaja. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di era digital. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37-50.
- Raza, S. A., Yousufi, S. Q., Rafi, S. T., & Javaid, S. T. (2021). Impact of smartphone addiction on students' academic achievement in higher education institute of Pakistan. *Journal of Education & Social Sciences*, 8(1), 1–14.
- Ridwan, M., Suyono, H., & Sarosa, M. (2013). Penerapan data mining untuk evaluasi kinerja akademik mahasiswa menggunakan algoritma naive bayes classifier. *Eeccis*, 7(1)(<https://doi.org/10.1038/hdy.2009.180>).
- Rohayati. (2018). Simulasi kelainan hipermetropia yang berhubungan dengan kinerja akademik pada siswa sekolah dasar swasta jembar bandung tahun 2018. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(8).
- Rosen et al (2013). The media and technology usage and attitudes scale: An empirical investigation. *Computers in human behavior*, 29(6), 2501-2511.
- Rosen. & Oh, C. H. (2013). All-versus-nothing proof of Einstein-Podolsky-Rosen steering. *Scientific reports*, 3(1), 2143.
- Samaha, M., & Hawi, N. S. (2016). Relationships among smartphone addiction, stress, academic performance, and satisfaction with life. *Computers in Human Behavior*, 57, 321–325. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.12.045>
- Samaha, M., & Hawi, N. S. (n.d.). Relationships among smartphone addiction, stress, academic performance, and satisfaction with life. *Computers in Human Behavior*, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.12.045>, 321–353.
- Sidiq, U. (2018). Etika dan profesi keguruan. In *STAI Muhammadiyah Tulungagung* (Vol. 53, Issue 9).
- Smith (2012). Population estimates of North American shorebirds, 2012. *Wader Study Group Bulletin*, 119(3), 178-194.
- Sobon, & Abramski, K. M. (2012). All-polarization maintaining femtosecond Er-doped fiber laser mode-locked by graphene saturable absorber. *Laser Physics Letters*, 9(8), 581.
- Stiggins, R. J., & Bridgeford, N. J. (1985). The ecology of classroom assessment. *Journal of educational measurement*, 22(4), 271-286.
- Sudiksa, I., Divayana, D., & Warpala, I. (2020). Pengaruh e-learning dan lingkungan kampus terhadap minat belajar mahasiswa dengan motivasi belajar sebagai variabel mediasi. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 10(2), 86–97.
- Sumedi, S. (2012). Tahap-tahap pendidikan karakter dalam pemikiran Ki Ageng Suryomentaram dan relevansinya dengan pendidikan akhlak Islam.

Jurnal Pendidikan Islam, 1(2), 183-201.

- Suryani, I. (2020). Pengaruh Model Pemberdayaan, Kompetensi dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Guru Pada Sma Negeri 12 Kota Padang (Doctoral dissertation, Universitas Putra Indonesia" YPTK").
- Susilowati, Y. H., Sudrajat, A., & Padillah, E. (2021). Pengaruh kompetensi dan supervisi akademik terhadap kinerja guru sdn di kecamatan pamulang. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(2). <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.2.2021.510>
- Wardhani, F. P. (2018). Student gadget addiction behavior in the perspective of respectful framework. *Konselor*, 7(3), 116-123.
- Weaver & Zhang, J. (2013). Enhancing patient safety and quality of care by improving the usability of electronic health record systems: recommendations from AMIA. *Journal of the American Medical Informatics Association*, 20(e1), e2-e8.
- Winkel. (1996). Impaired IgG-dependent anaphylaxis and Arthus reaction in FcγRIII (CD16) deficient mice. *Immunity*, 5(2), 181-188.
- Xu, T. T., Wang, H. Z., Fonseca, W., Zimmerman, M. A., Rost, D. H., Gaskin, J., & Wang, J. L. (2016). The relationship between academic stress and adolescents' problematic smartphone usage. *Addiction Research & Theory*, 27(2), 162-169.
- Yasa, I. M. A., & Yudana, I. M. (2023). Strategi guru dalam mengelola manajemen pendidikan berbasis seni. *Widya Sundaram : Jurnal Pendidikan Seni Dan Budaya*, 01(01), 85–104.
- Yoon, J. Y., Jeong, K. H., & Cho, H. J. (2021). The effects of children's smartphone addiction on sleep duration: the moderating effects of gender and age. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(11), 59(18(11), 5943).

LAMPIRAN

Lampiran 1. *Blueprint* Skala Penelitian

Blueprint Skala *Smartphone Addiction*

No.	Aspek	Indikator	Nomor	Jenis
	Terganggunya aktivitas kehidupan sehari-hari (<i>daily life disturbance</i>)	Gagal melaksanakan rencana, Kesulitan berkonsentrasi ketika belajar atau ketika bekerja	1, 2, 3	Favourable
				Unfavourable
	Mengalami penarikan (<i>withdrawal</i>)	Rasa tidak sabar, kesal, menderita/tidak tahan jika tidak menggunakan smartphone, terus menerus memikirkan smartphone meskipun sedang tidak menggunakannya, berupaya untuk terus menggunakan smartphone, merasa jengkel ketika diganggu saat sedang menggunakan smartphone	4567	Favourable
				Unfavourable
	Berhubungan di dunia maya (<i>cyberspace oriented relationship</i>)	Merasa hubungan pertemanan yang didapatkan melalui smartphone lebih akrab daripada teman yang ada di kehidupan nyata, mengalami perasaan kehilangan yang tidak bisa dikontrol ketika tidak bisa menggunakan smartphone, terus menerus mengecek smartphone, menganggap dunia smartphone adalah gambaran kecil masyarakat di dunia nyata yang dibentuk oleh situs jejaring sosial, seperti twitter atau facebook	8	Favourable
				Unfavourable
	Penggunaan yang berlebihan (<i>overuse</i>)	Tidak dapat mengontrol penggunaan smartphone, lebih suka meminta bantuan orang lain melalui smartphone, selalu menyiapkan pengisi baterai (charge), merasa terdorong untuk menggunakan	9	Favourable
				Unfavourable

		smartphone lagi setelah baru saja berhenti menggunakannya		
	Kontrol pada penggunaan <i>smartphone</i> (<i>tolerance</i>)	Usaha untuk mencoba mengontrol penggunaan <i>smartphone</i> tetapi selalu gagal	10	Favourable
				Unfavourable

Blueprint Skala Academic Performance

No.	Aspek	Indikator	Nomor	Jenis
	Penyelesaian dan ketepatan pekerjaan di berbagai bidang studi	Penyelesaian pekerjaan matematika	1	Favourable
		Penyelesaian pekerjaan seni	2	Favourable
		Ketepatan pekerjaan matematika	3	Favourable
		Akurasi seni dan bahasan	4	Favourable
		Konsistensi bekerja	5	Favourable
		Mengikuti instruksi kelompok	6	Favourable
		Mengikuti instruksi kelompok kecil	7	Favourable
		Mempelajari materi dengan cepat	8	Favourable
		Kerapian tulisan tangan	9	Favourable
		Kualitas membaca	10	Favourable
		Kualitas berbicara	11	Favourable
		Penyelesaian pekerjaan yang ceroboh	12	UnFavourable
		Waktu penyelesaian pekerjaan	13	Favourable
		Perhatian tanpa disuruh	14	Favourable
		Membutuhkan bantuan	15	UnFavourable
		Mulai bekerja sembarangan	16	UnFavourable
		Kesulitan mengingat	17	UnFavourable
		Menatap berlebihan	18	UnFavourable
		Pernarikan sosial	19	UnFavourable

Blueprint Skala Motivasi Belajar

No.	Aspek	Indikator	Nomor	Jenis
	Komponen Nilai	<i>Intrinsic Goal Orientasi</i>	1, 16, 22, 24	Favourable
		<i>Extrinsic Goal Orientation</i>	7, 11, 13, 30	
		<i>Task Value</i>	4, 10, 17, 23, 26, 27	
	Komponen Harapan	<i>Control of Learning Beliefs</i>	2, 9, 18, 25	Favourable
		<i>Self-Efficacy for Learning and Performance</i>	5, 6, 12, 15, 20, 21, 29, 31	25 Unfavourable
	Komponen Afektif	<i>Test Anxiety</i>	3, 8, 14, 19, 28	Favourable
				3, 8, 14, 19 Unfavourable

Lampiran 2. Kuesioner Penelitian

Smartphone Addiction Scale- Short Version (SAS-SV)

No.	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1.	Saya melewatkan rencana tugas/aktivitas lain yang disebabkan oleh penggunaan smartphone					
2.	Saya kesulitan berkonsentrasi di kelas saat sedang melakukan tugas yang disebabkan oleh smartphone					
3.	Saya merasa nyeri pada tangan dan/atau bagian belakang leher selama menggunakan smarphone					
4.	Saya tidak bisa bertahan karena tidak memiliki smartphone					
5.	Saya merasa tidak sabaran dan resah saat tidak memegang smartphone					
6.	Saya memikirkan smartphone saya walau saya sedang tidak menggunakannya					
7.	Saya tidak akan berhenti menggunakan smartphone saya walaupun kehidupan harian saya telah terpengaruh olehnya					
8.	Saya mengecek smartphone saya secara berkala agar tidak ketinggalan percakapan di twitter, instagram, whatsapp, facebook, dll					
9.	Saya Menggunakan smartphone lebih lama dari yang saya inginkan					
10	Orang-orang di sekitar saya mengatakan bahwa saya menggunakan smartphone terlalu sering					

Sumber: (Luk et al., 2018)

Academic Performance Rating Scale (APRS)

No.	Pernyataan	TP	J	K	S	SS
1.	Tugas matematika saya terselesaikan.					
2.	Tugas bahasa dan kesenian saya terselesaikan					
3.	Tugas matematika saya kerjakan dengan akurat.					
4.	Tugas bahasa dan kesenian saya kerjakan dengan akurat.					
5.	Saya saya konsisten dalam mengerjakan tugas.					
6.	Intruksi kelompok besar dari guru selalu saya ikuti.					
7.	Intruksi kelompok kecil selalu saya ikuti.					
8.	Saya mepelajari bahan materi baru dengan cepat.					

9.	Tulisan tangan saya rapih.					
10	Saya mampu membaca dengan baik.					
11	Saya mampu berbicara dengan baik.					
12*	Saya ceroboh dalam menyelesaikan tugas.					
13	Saya membutuhkan lebih banyak waktu dalam menyelesaikan tugas.					
14	Saya memperhatikan tanpa perlu diingatkan.					
15*	Saya membutuhkan bantuan untuk menyelesaikan tugas.					
16*	Saya memulai tugas dengan ceroboh.					
17*	Saya kesulitan mengingat materi pelajaran hari sebelumnya.					
18*	Saya memandang sesuatu secara berlebihan (melamun).					
19*	Saya suka menyendiri dan tidak suka bersosialisasi.					

Sumber: (DuPaul et al., 1991)

Academic Motivated Strategies For Learning Questionnaire (MSLQ)

No.	Pernyataan	TP	J	K	S	SS
1.	Saya memilih mata pelajaran yang menantang untuk belajar hal-hal baru					
2.	Saya mampu belajar jika cara belajar saya tepat.					
3.*	Saya merasa tidak percaya diri dan membandingkan diri saya dengan siswa lain ketika melaksanakan ujian.					
4.	Saya merasa saya mampu menggunakan materi pelajaran di kelas lain.					
5.	Saya percaya saya akan memperoleh nilai yang bagus.					
6.	Saya yakin saya mampu memahami materi tersulit di kelas.					
7.	Saya merasa puas ketika memperoleh nilai bagus di kelas.					
8.*	Saya memikirkan soal yang tidak bisa saya jawab ketika melaksanakan ujian.					
9.	Saya merasa bersalah ketika tidak belajar.					
10.	Saya merasa materi pelajaran penting untuk dipelajari.					
11.	Saya merasa harus meningkatkan nilai saya untuk memperoleh nilai yang memuaskan.					
12.	Saya yakin mampu memahami konsep dasar materi pelajaran.					
13.	Saya ingin mendapatkan nilai yang lebih baik dari semua siswa di kelas.					
14.*	Saya memikirkan kemungkinan gagal ketika melaksanakan ujian.					
15.	Saya yakin mampu memahami materi tersulit yang diajarkan oleh pengajar di kelas.					

16.	Saya memilih materi yang membuat saya penasaran meskipun materinya sulit.					
17.	Saya tertarik dengan materi yang ada di kelas.					
18.	Saya mampu memahami materi pelajaran jika saya belajar dengan rajin.					
19.*	Saya kurang percaya diri ketika melaksanakan ujian.					
20.	Saya yakin mampu mengerjakan tugas dan ujian.					
21.	Saya yakin mampu memperoleh nilai memuaskan.					
22.	Saya merasa puas ketika sepenuhnya memahami materi dikelas.					
23.	Saya merasa materi dikelas sangat berguna bagi saya.					
24.	Saya memilih tugas yang menantang meskipun tidak menjamin nilai yang bagus.					
25.*	Ketika saya tidak mampu memahami materi itu adalah kesalahan saya.					
26.	Saya menyukai materi di kelas.					
27.	Saya merasa penting untuk memahami materi pelajaran.					
28.	Saya merasa jantung saya berdebar dengan keras ketika mengerjakan ujian.					
29.	Saya yakin mampu menguasai keahlian yang diajarkan di kelas.					
30.	Saya ingin memperoleh nilai yang memuaskan untuk menunjukkan kemampuan saya kepada keluarga, teman, dan orang lain.					
31.	Saya merasa mampu memperoleh nilai yang memuaskan dengan tingkat kesulitan materi dan pengajar yang ada.					

Sumber: (Anthony & Artino, 2005)

Lampiran 3. Hasil Reliabilitas dan Validitas Skala Penelitian

a. Skala *Smartphone Addiction* (X)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,864	10

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	33,35	34,773	,611	,836
X2	33,34	32,351	,646	,833
X3	33,95	35,752	,413	,894
X4	34,13	34,854	,494	,826
X5	34,37	33,746	,626	,827
X6	34,48	33,647	,627	,846
X7	34,62	32,508	,483	,813
X8	34,34	32,343	,488	,894
X9	34,29	34,446	,626	,826
X10	34,21	33,512	,581	,881

b. Skala *Academic Performance* (Y)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,927	19

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	95,36	153,329	,421	,922
Y2	94,47	155,047	,433	,923
Y3	94,42	149,172	,554	,921
Y4	94,29	153,330	,566	,927
Y5	95,53	156,600	,373	,929
Y6	94,42	154,885	,457	,922
Y7	94,29	150,134	,635	,922
Y8	94,74	155,578	,423	,923
Y9	94,34	154,411	,547	,924
Y10	94,47	153,895	,665	,926

Y11	94,47	152,147	,753	,923
Y12	95,13	152,274	,485	,925
Y13	94,62	153,239	,513	,923
Y14	94,95	153,761	,477	,927
Y15	94,35	152,284	,448	,924
Y16	94,42	153,404	,564	,927
Y17	94,53	155,338	,443	,921
Y18	94,64	153,181	,541	,922
Y19	94,56	153,988	,438	,929

c. Skala Motivasi Belajar (M)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,967	31

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
M1	129,33	379,133	,775	,968
M2	129,40	379,136	,743	,968
M3	129,23	378,027	,554	,968
M4	129,21	380,943	,776	,968
M5	129,31	383,573	,747	,967
M6	129,39	376,292	,758	,967
M7	129,31	379,137	,716	,967
M8	129,37	378,507	,774	,968
M9	129,50	380,943	,732	,968
M10	129,29	383,578	,754	,968
M11	129,41	376,295	,716	,967
M12	129,31	375,719	,638	,967
M13	129,61	379,133	,679	,967
M14	129,35	378,025	,653	,967
M15	129,43	380,941	,772	,967
M16	129,29	383,576	,744	,967
M17	129,41	376,297	,756	,968
M18	129,32	375,718	,717	,967
M19	129,30	376,722	,638	,967
M20	129,36	378,066	,741	,967
M21	129,29	380,945	,752	,967
M22	129,25	383,573	,716	,967
M23	129,34	378,022	,778	,967
M24	129,27	380,948	,734	,967
M25	129,43	378,029	,753	,967
M26	129,17	380,949	,718	,967
M27	129,19	383,577	,637	,967
M28	129,11	376,293	,679	,967

M29	129,29	379,135	,744	,967
M30	129,25	378,022	,752	,967
M31	129,34	380,948	,711	,967

Lampiran 4. Hasil Uji Normalitas 3 Variabel

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Unstandardized Residual
N			230
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		,0000000
	Std. Deviation		8,38290473
Most Extreme Differences	Absolute		,086
	Positive		,072
	Negative		-,086
Test Statistic			,086
Asymp. Sig. (2-tailed)			,001 ^c
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig		,105 ^d
	99% confidence interval	Lower Bound	,096
		Upper Bound	,112

- a. Test distribution is Normal
b. Calculated from data
c. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 5. Hasil Kategorisasi 3 Variabel Penelitian

Kategori_SA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	2	,5	,5	,5
	Sedang	68	29,1	29,1	29,6
	Tinggi	160	70,4	70,4	100,0
	Total	230	100,0	100,0	

Kategori_AP

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	-	-	-	-
	Sedang	52	21,5	21,5	21,5
	Tinggi	178	78,5	78,5	100,0

Total	230	100,0	100,0
-------	-----	-------	-------

Kategori_MB

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	2	1,3	1,3	1,3
Sedang	38	17,2	17,2	17,2
Tinggi	190	81,5	81,5	100,0
Total	230	100,0	100,0	

Lampiran 6. Hasil Mean dan Standar Deviasi

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	SD
Smartphone Addiction (X)	230	29	62	45,83	7,249
Academic Performance (Y)	230	54	139	91,59	17,118
Motivasi Belajar (M)	230	58	183	163,21	18,912
Valid N (listwise)	230				

Lampiran 7. Hasil Korelasi *Product Moment*

		Smartphone Addiction (X)	Academic Performance (Y)	Motivasi Belajar (M)
Smartphone Addiction (X)	Pearson Correlation	1	,476**	,444**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000
	N	230	230	230
Academic Performance (Y)	Pearson Correlation	,439**	1	,692**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000
	N	230	230	230
Motivasi Belajar (M)	Pearson Correlation	,431**	,793**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	
	N	230	230	230

Lampiran 8. Hasil Uji Mediasi *Process Hayes*

Run MATRIX procedure:

***** PROCESS Procedure for SPSS Version 4.0

Written by Andrew F. Hayes, Ph.D.

www.afhayes.com

Documentation available in Hayes (2023).

www.guilford.com/p/hayes3

Model : 4

Y : AP

X : SA

M : MB

Sample

Size: 230

OUTCOME VARIABLE:

MB

Model Summary

	R	R-sq	MSE	F	df1	df2
P	,4316	,1817	302,9697	53,7461	1,0000	242,0000
,0000						

Model

	coeff	se	t	p	LLCI
ULCI					
constant	97,3892	6,8490	13,3843	,0000	71,2983
98,9160					
SA	1,3921	,2911	7,2093	,0000	,8940
1,4738					

Standardized coefficients

	coeff
SA	,4738

OUTCOME VARIABLE:

AP

Model Summary

	R	R-sq	MSE	F	df1	df2
P	,6723	,4376	97,3892	319,6739	62,5792	219,0000
,0000						

Model

	coeff	se	t	p	LLCI
ULCI					
Constant	25,2102	3,2783	6,2991	,0000	15,1092
33,2901					
SA	,2354	,2901	3,2763	,0000	,3928
,5783					
MB	,3021	,2903	11,1992	,0000	,2993
,3840					

Standardized coefficients

	coeff
SA	,4738

***** TOTAL EFFECT MODEL

OUTCOME VARIABLE:

AP

Model	coeff	se	t	p	LLCI
ULCI					
Constant	25,2102	3,2783	6,2991	,0000	15,1092
33,2901					
SA	,2354	,2901	3,2763	,0000	,3928
,5783					
MB	,3021	,2903	11,1992	,0000	,2993
,3840					

Standardized coefficients

	coeff
SA	,4738

***** TOTAL, DIRECT, AND INDIRECT EFFECTS OF X ON Y

Total effect of X on Y

	Effect	se	t	p	LLCI	ULCI
c_cs	,9920	,1171	7,6438	,0000	,2558	,6439
,4782						

Direct effect of X on Y

Effect	se	t	p	LLCI	ULCI	
c'_cs	,3892	,2463	5,3864	,0000	,2558	,6439

Indirect effect(s) of X on Y:

	Effect	BootSE	BootLLCI	BootULCI
MB	,4882	,2648	,2558	,643

	Completely standardized indirect effect(s) of X on Y: Effect	BootSE	BootLLCI	BootULCI
MB	,4882	,2648	,2558	,6439

***** ANALYSIS NOTES AND ERRORS

Level of confidence for all confidence intervals in output: 95,0000

Number of bootstrap samples for percentile bootstrap confidence intervals:
5000

----- END MATRIX -----



