

PENGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA KEPERAWATAN TINGKAT I

Three Irfani Ladhy¹, Lyna M. N Hutapea²
Universitas Advent Indonesia^{1,2}
threeladhy@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget terhadap prestasi akademik mahasiswa keperawatan tingkat I di Universitas Advent Indonesia. Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan pendekatan korelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa (72,1%) menggunakan *gadget* dengan intensitas sedang, dengan rata-rata skor 62,93. Namun, 20,9% mahasiswa termasuk dalam kategori penggunaan tinggi, yang berpotensi menimbulkan dampak negatif seperti gangguan konsentrasi dan kesehatan. Prestasi akademik mahasiswa, diukur melalui IPK, menunjukkan rata-rata 3,34 dengan distribusi 34,9% kategori "baik", 22,1% "baik sekali", 18,6% "istimewa". Namun, 20,9% mahasiswa masih berada dalam kategori "kurang", menunjukkan perlunya intervensi untuk meningkatkan prestasi. Analisis statistik (*Spearman's rho*) menunjukkan tidak ada hubungan signifikan antara penggunaan *gadget* dan IPK (koefisien korelasi -0,079, p-value 0,468 > 0,05). Simpulan, tidak ada hubungan signifikan antara penggunaan gadget terhadap prestasi akademik mahasiswa keperawatan tingkat I di Universitas Advent Indonesia.

Kata Kunci : Gadget, Mahasiswa Keperawatan, Prestasi Akademik.

ABSTRACT

*This study aims to determine the relationship between gadget use and academic achievement of first-year nursing students at Universities Advent Indonesia. The method used is quantitative descriptive with a correlation approach. The results showed that most students (72.1%) use gadgets with moderate intensity, with an average score of 62.93. However, 20.9% of students are included in the high usage category, which has the potential to cause negative impacts such as impaired concentration and health. Student academic achievement, measured by GPA, showed an average of 3.34 with a distribution of 34.9% in the "good" category, 22.1% "very good", 18.6% "exceptional". However, 20.9% of students are still in the "poor" category, indicating the need for intervention to improve achievement. Statistical analysis (*Spearman's rho*) showed no significant relationship between gadget use and GPA (correlation coefficient -0.079, p-value 0.468 > 0.05). Conclusion, there is no significant relationship between gadget use and academic achievement of first-year nursing students at Universities Advent Indonesia.*

Keywords: Gadgets, Nursing Students, Academic Achievement.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan revolusioner di dunia, menjadikan teknologi bagian penting bagi berbagai kalangan, mulai dari siswa sekolah dasar, pelajar sekolah menengah, hingga mahasiswa dan orang dewasa. Revolusi ini telah mengubah sistem pendidikan secara drastis, internet telah mendorong perubahan besar dalam cara berinteraksi, bertukar informasi untuk mendapatkan informasi pembelajaran (Susanti et al., 2024).

Penggunaan gadget kini telah menjadi hal yang biasa di kalangan mahasiswa. Kita tidak dapat mengabaikan dampak negatifnya, penggunaan gadget yang berlebihan sering kali mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk kegiatan yang lebih produktif dalam dunia pendidikan. Salah satu masalah serius adalah gangguan tidur, di mana penggunaan gadget pada malam hari yang memancarkan cahaya biru dapat mengurangi konsentrasi belajar mahasiswa (Khairunnisa et al., 2024).

Penggunaan gadget di kalangan mahasiswa kini sudah menjadi hal yang biasa, terutama dengan perkembangan teknologi yang memaksa mereka untuk memilikinya dan mengikuti kemajuan tersebut. Informasi terbaru lebih mudah diakses melalui gadget, sehingga mahasiswa kini bergantung pada perangkat ini untuk mencari informasi yang diperlukan, menyelesaikan tugas, dan berbagai keperluan lainnya (Ainy et al., 2025).

Beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran berbasis digital berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik mahasiswa. (Nainggolan et al., 2024) menemukan bahwa akses ke e-learning dan aplikasi akademik yang berbasis gadget dapat meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran mahasiswa keperawatan. Selain itu, (Rahayu, 2024) menyebutkan bahwa pemanfaatan teknologi digital ini dalam pendidikan keperawatan memungkinkan mahasiswa dapat mengakses modul interaktif, video mengenai prosedur medis, dan sistem pembelajaran yang ditampilkan dalam bentuk simulasi yang dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa itu sendiri. Gadget juga mengakibatkan kesulitan untuk fokus saat belajar, mengurangi kemampuan mahasiswa dalam menganalisis dan memahami materi secara mendalam sehingga dapat mengakibatkan penurunan prestasi akademik.

Menurut Kamarudin et al., (2023) dan Nuraida, (2023), terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa, baik dari dalam diri (internal) maupun dari lingkungan sekitar (eksternal). Faktor internal ini merupakan faktor yang berasal dari dalam diri mahasiswa itu sendiri, contohnya seperti motivasi belajar, minat, dan kebiasaan dalam belajar. Faktor eksternal ini merupakan faktor yang berasal dari luar diri mahasiswa, seperti dukungan dari keluarga, lingkungan sosial dan lingkungan kampus yang nyaman.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sania & Fahiro, (2025) gadget dapat menghasilkan siswa malas untuk berpikir dalam belajar, karena dia sudah tau cara penggunaan internet yang lebih mudah dan instan. Sebab ini kualitas anak dalam pembelajaran semakin turun dan menurunnya nilainilai yang didapat. Ini diakibatkan perkembangan budaya teknologi yang semakin canggih. Seharusnya para siswa bisa memanfaatkan hal yang lebih positif terhadap teknologi saat ini, untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran saat ini.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Kaestria et al., (2024) menyatakan adanya pengaruh hasil belajar yang cukup signifikan pada durasi penggunaan gadget. Secara umum, terdapat penurunan hasil belajar yang jelas setelah durasi penggunaan gadget melebihi 7 jam. Mulai dari durasi 7 jam ke atas, grafik menunjukkan tren penurunan

yang lebih stabil, dengan nilai yang terus menurun hingga durasi 9 jam. Ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang lebih lama cenderung memiliki dampak negatif terhadap hasil belajar.

Novelty penelitian ini yang dilakukan oleh Rahawa & Nurhayati, (2024) menggunakan metode analitik dengan desain *cross sectional*, Istiqamah et al., (2024) menggunakan data jenis ex-post facto melalui metode kuantitatif dan sampel penelitian ditujukan pada siswa, serta Pirmansyah, (2023) menggunakan metode penelitian bersifat deskriptif dengan pendekatan *cross sectional* dan sampel penelitian ditujukan pada siswa, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan korelasi dan sampel penelitian ditujukan pada mahasiswa. Berdasarkan uraian di atas, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget terhadap prestasi akademik mahasiswa keperawatan tingkat I di Universitas Advent Indonesia. Manfaatnya memberikan pemahaman bagi mahasiswa keperawatan tentang dampak gadget terhadap prestasi akademik, membantu dosen dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif berbasis teknologi, dan menjadi masukan bagi institusi dalam merumuskan kebijakan terkait penggunaan gadget di kampus.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan pendekatan korelasi. Penelitian dilakukan di lingkungan kampus Universitas Advent Indonesia pada tanggal 30 Maret hingga 13 April 2025. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa keperawatan tingkat I angkatan tahun 2024 yang sedang berada di semester 2 sebanyak 86 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*, sehingga sampel berjumlah 86 orang. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner penggunaan gadget yang dibagikan secara online melalui whatsapp dan google form. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat, untuk mengetahui hubungan kedua variabel menggunakan uji *spearman-rho*.

HASIL PENELITIAN

Tabel 1
Distribusi Frekuensi Penggunaan Gadget pada Mahasiswa Keperawatan

Variabel	Kategori	Frequency (n)	Percent (%)	Mean
Penggunaan Gadget	Rendah	6	7	62.93
	Sedang	62	72.1	
	Tinggi	18	20.9	
Total		86	100	

Tabel 1 menunjukkan distribusi intensitas penggunaan *gadget* di kalangan mahasiswa keperawatan, dimana paling banyak 72,1% responden (62 mahasiswa) termasuk dalam kategori penggunaan sedang, dengan skor rata-rata 62,93.

Tabel 2
Distribusi Frekuensi Prestasi Akademik Dilihat dari IPK Mahasiswa Keperawatan

Variabel	Kategori	Frequency (n)	Percent (%)	Mean
IPK	Kurang	18	20.9	3.34
	Baik	30	34.9	
	Baik Sekali	19	22.1	

Istimewa	16	18.6
Istimewa Sekali	3	3.5
Total	86	100

Tabel 2 ini memaparkan capaian akademik mahasiswa paling banyak dengan rata-rata IPK 3,34 yaitu 34,9% (30 mahasiswa) mencapai IPK baik.

Tabel 3
Hubungan antara Penggunaan Gadget dengan Prestasi Akademik pada Mahasiswa Keperawatan

IPK * Penggunaan Gadget Crosstabulation					
		Penggunaan Gadget			Total
		Rendah	Sedang	Tinggi	
IPK	Kurang	1	10	7	18
	Baik	3	23	4	30
	Baik Sekali	0	17	2	19
	Istimewa	2	10	4	16
	Istimewa Sekali	0	2	1	3
	Total	6	62	18	86
<i>Spearman's rho Correlation Coefficient = -.079</i>					
<i>Sig. (2-tailed) = .468</i>					

Analisis korelasi *Spearman* yang disajikan dalam Tabel 3 menunjukkan bahwa terdapat koefisien korelasi sebesar -0,079, yang mengindikasikan adanya hubungan negatif yang sangat lemah antara penggunaan gadget dan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK). Selain itu, *p-value* yang diperoleh adalah 0,468 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara kedua variabel tersebut.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa (72,1%) menggunakan *gadget* dengan intensitas sedang, dengan rata-rata skor 62,93. Namun, 20,9% mahasiswa termasuk dalam kategori penggunaan tinggi, yang berpotensi menimbulkan dampak negatif seperti gangguan konsentrasi dan kesehatan. Prestasi akademik mahasiswa, diukur melalui IPK, menunjukkan rata-rata 3,34 dengan distribusi 34,9% kategori "baik", 22,1% "baik sekali", 18,6% "istimewa". Namun, 20,9% mahasiswa masih berada dalam kategori "kurang", menunjukkan perlunya intervensi untuk meningkatkan prestasi. Analisis statistik (*Spearman's rho*) menunjukkan tidak ada hubungan signifikan antara penggunaan gadget dan IPK (koefisien korelasi -0,079, *p-value* 0,468 > 0,05).

Hal ini sejalan dengan penelitian Mahardika et al., (2024) menyimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara penggunaan gadget terutama media sosial dengan motivasi belajar dan hasil evaluasi akademik mahasiswa kebidanan. Hal ini terjadi karena mahasiswa mampu mengelola waktu dengan baik, sehingga penggunaannya tidak mengganggu proses belajar.

Namun hal ini tidak sejalan dengan penelitian lainnya yang membuktikan bahwa penggunaan gadget memengaruhi prestasi akademik mahasiswa. Gadget bermanfaat untuk pembelajaran jika digunakan mencari materi dan diskusi tugas, tetapi berisiko mengurangi prestasi bila dipakai untuk hiburan berlebihan. Temuan ini menegaskan

pentingnya pemanfaatan gadget secara bijak demi mendukung kesuksesan akademik (Rahawa & Nurhayati, 2024).

Zulkarnain et al., (2025) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan gadget di kalangan mahasiswa perawat sangat umum dan menjadi bagian penting dari rutinitasnya. Gadget digunakan untuk belajar, berkomunikasi, dan mencari hiburan, sehingga mahasiswa merasa lebih terhubung dan produktif. Namun, penggunaan gadget yang tinggi dapat menyebabkan mahasiswa terjebak dalam kebiasaan yang tidak sehat, seperti menghabiskan waktu berlebihan di depan layar. Hal ini menunjukkan perlunya pengelolaan waktu yang baik, meskipun bermanfaat, harus digunakan dengan bijak untuk mendukung kesehatan dan produktivitas.

Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian Ajeng & Yolanda, (2023) dimana dalam penelitiannya menunjukkan mahasiswa sangat bergantung pada gadget untuk mendukung kegiatan belajar mereka. Gadget seperti smartphone dan laptop digunakan secara intensif untuk mengikuti perkuliahan daring, berkomunikasi dengan dosen, dan mengakses informasi. Meskipun gadget memudahkan proses belajar, mahasiswa juga menghadapi tantangan akibat penggunaan yang berlebihan, seperti kecenderungan untuk menghabiskan waktu terlalu lama di depan layar.

Beberapa dampak negatif penggunaan gadget seperti situs-situs yang membahayakan pengguna dibawah umur serta kecanduan game. Bagi mahasiswa gadget digunakan sebagai penyelesaian tugas, mencari informasi, mencari hiburan dan berwirausaha. Sehingga banyak mahasiswa yang memudahkan segala cara demi tercapainya keinginan. Dampak positif dan negatif yang ditimbulkan tergantung bagaimana cara mahasiswa menggunakan gadget tersebut. Jika gadget digunakan untuk menunjang pembelajaran maka akan membantu meningkatkan prestasi akademik, namun jika kecenderungan penggunaan gadget lebih kepada penggunaan yang kurang tepat dengan kegiatan pembelajaran maka prestasi belajar mahasiswa juga semakin menurun (Hanapi et al., 2024).

Gadget memungkinkan siswa untuk mendapatkan akses cepat dan mudah ke berbagai sumber informasi dan sumber daya pendidikan online, yang memungkinkan mereka untuk memperluas pengetahuan mereka di luar lingkungan kelas. Selain itu, aplikasi pendidikan dan platform e-learning memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran. Meskipun penggunaan gadget bermanfaat bagi pengguna, perlu diperhatikan bahwa penggunaan terlalu berlebihan akan berdampak buruk bagi pengguna. Jika siswa memainkan terus menerus, akan berdampak buruk pada mereka seperti ketergantungan, istirahat terganggu, perkembangan terhambat, ancaman radiasi, kreativitas menurun, kurangnya interaksi sosial di dunia nyata, serta prestasi menurun (Istiqamah et al., 2024).

Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang dicapai setelah melalui proses kegiatan belajar mengajar. Prestasi belajar dapat ditunjukkan melalui nilai yang diberikan oleh seorang guru dari jumlah bidang studi yang telah dipelajari oleh peserta didik. Setiap kegiatan pembelajaran tentunya selalu mengharapakan akan menghasilkan pembelajaran yang maksimal (Pirmansyah, 2023).

Prestasi belajar mahasiswa dapat dilihat dari Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) yang diperoleh mahasiswa. Prestasi belajar mahasiswa dapat ditingkatkan dengan berbagai faktor salah satunya adalah dengan meningkatkan keinginan untuk membaca, mencari sumber informasi yang dapat dengan mudah diakses melalui gadget. Namun banyak juga mahasiswa yang memanfaatkan gadget untuk sekedar mencari hiburan, bahkan mereka menggunakan gadget 80% untuk sosial media dan 20% untuk mengakses

pelajaran. Gadget dengan berbagai aplikasi dan media sosial yang sangat mudah diakses, sehingga seringkali disalah gunakan oleh mahasiswa yang dapat berdampak buruk bagi nilai akademik atau tingkat prestasi mahasiswa. Beberapa mahasiswa yang lebih memilih memainkan gadget dibandingkan mengikuti proses belajar, sehingga mahasiswa tidak fokus dan tidak konsentrasi dalam proses belajar (Rahawa & Nurhayati, 2024).

Manajemen waktu belajar dan strategi koping aktif lebih berperan dalam menentukan prestasi akademik Studi menemukan bahwa faktor lain seperti motivasi dan metode belajar lebih berpengaruh terhadap prestasi akademik (Siagian et al., 2025). Penelitian Saswati et al., (2023) menyatakan bahwa terdapat hubungan antara motivasi belajar dan prestasi akademik mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Al-Azhar. Namun tidak terdapat hubungan antara gaya belajar VARK dengan prestasi akademik mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Al-Azhar.

Beberapa aspek yang penting untuk memaksimalkan motivasi siswa untuk belajar dapat mempengaruhi seberapa termotivasi mereka untuk belajar, yang meningkatkan prestasi akademik mereka, termasuk kondisi pikiran mereka, lingkungan alami mereka seperti tempat tinggal dan pergaulan, dan kemajuan teknologi. Dalam kompetensi yang berbeda perlu mengikuti aspirasi siswa terhadap kompetensi dan keterampilan sehingga mereka dapat mencapai apa yang ingin mereka capai, kata mereka. Kompetensi ini akan menjadi motivasi belajar yang lebih kuat bagi siswa untuk mencapai apa yang mereka inginkan (Umar et al., 2023).

Menurut Amrulloh et al., (2024) prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh kebiasaan belajar. Kebiasaan belajar yang konsisten menumbuhkan disiplin dan organisasi, kualitas penting untuk keberhasilan akademis. Penelitian ini menggarisbawahi bahwa kebiasaan belajar yang terstruktur, seperti mencatat selama pelajaran, mengulang materi secara rutin, dan aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sangat berpengaruh terhadap pencapaian akademis. Seseorang yang secara konsisten mencatat materi pelajaran dapat lebih mudah mengingat dan memahami informasi penting saat diperlukan. Selain itu, mengulang materi secara berkala membantu memperkuat ingatan jangka panjang dan mempersiapkan seseorang dengan lebih baik untuk menghadapi ujian.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ditarik kesimpulan yaitu tidak ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap prestasi akademik mahasiswa keperawatan tingkat I di Universitas Advent Indonesia.

SARAN

Rekomendasi penelitian ini yaitu penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi faktor lain yang mempengaruhi prestasi akademik seperti motivasi belajar, manajemen waktu, dukungan keluarga, kebiasaan belajar, serta dukungan lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainy, N., Kurniawan, E., & Batlayeri, H. (2025). Gambaran Perilaku Penggunaan Gadget pada Mahasiswa Akademi Optometri Yogyakarta. *Jurnal Optometri Indonesia (JOPI)*, 2(1), 39-48.
<https://journal.aktriyo.ac.id/index.php/JOPI/article/download/27/18>

- Ajeng, K., & Yolanda, C. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Kualitas Tidur pada Mahasiswa Ekstensi Fakultas Kesehatan Masyarakat Indonesia. *SEHATMAS: Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 2(2), 332–341. <https://doi.org/10.55123/sehatmas.v2i2.1322>
- Amrulloh, A., Darajaatul, A. N., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh kebiasaan belajar, lingkungan belajar dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa MTS Darul Hikmah Langkap Burneh Bangkalan. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 5(01), 188–200. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i01.5656>
- Hanapi, M. I., Aziz, M. A., Jaohari, N., Alivia, N., Ramadana, M. A., & Rahma, I. D. (2024). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Kognitif Siswa SMPN 12 Mataram. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 7816–7826. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.15061>
- Istiqamah, N., Sidin, U. S., & Suwahyu, I. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Media TIK*, 7(2), 1–4. <https://journal.unm.ac.id/index.php/MediaTIK/article/view/1891>
- Kaestria, R., Himmah, E. F., & Irawan, R. (2024). Penerapan Matplotlib dalam Visualisasi Data untuk Analisis Hubungan Penggunaan Gadget dan Hasil Belajar. *Journal of Digital Business and Information Technology*, 1(1), 29–39. <https://ejournal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/jobit/article/download/204/71>
- Kamarudin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 307–316. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/2944/2490/>
- Khairunnisa, A., Novita, D., Haq, D. N., Azzahra, V., Lestari, M., & Wenty, N. N. (2024). Penggunaan Gadget Mempengaruhi Kualitas Tidur Mahasiswa? *Educate : Journal of Education and Learning*, 2(1), 10–19. <https://doi.org/10.61994/educate.v2i1.345>
- Mahardika, V., Arsy, F., Cory, N., & Pratiwi, I. G. (2024). Hubungan Penggunaan Media Sosial terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Evaluasi Akademik pada Mahasiswa Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Mataram. *Indonesian Health Issue*, 3(2), 68–80. <https://doi.org/10.47134/inhis.v3i2.73>
- Nainggolan, D., Tadung, F. P., Sondakh, A. J., & Birahim, G. N. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Bagi Mahasiswa Program Studi Psikologi Universitas Negeri Manado. *Journal IAKN Manado*, 5(1), 29–33. <https://ejournal-iakn-manado.ac.id/index.php/didaskalia/article/view/1788/1097>
- Nuraida, H. (2023). Risiko Gadget Berlebihan: Dampak Negatif pada Karakter Mental dan Emosi Anak. *Seroja: Jurnal Pendidikan*, 2(4), 387–395. <https://doi.org/10.572349/seroja.v2i4.970>
- Pirmansyah, M. T. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Pada Siswa SMPN 1 Kronjo-Tangerang Tahun 2021. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Pernus*, 1(1), 1–9. <https://jurnal-pernus.id/index.php/JIKP/article/view/1>
- Rahawa, I., & Nurhayati, N. (2024). Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa di Universitas Sains Cut Nyak Dhien. *Teewan Journal Solutions*, 1(3), 59–66. <https://doi.org/10.62710/14mr2a09>
- Rahayu, A. P. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Teknologi di Era Digital untuk Peningkatan Pendidikan Siswa di SPS Darul Wahab Cikalong Wetan. *Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.31851/wdk.v7i1.16704>

- Sania, N. F. S., & Fahiro, T. Z. (2025). Dampak Gadget di Era Gen-Z terhadap Prestasi Pendidikan di SDN Masangan Wetan Sidoarjo. *eL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.33367/jiee.v7i1.6892>
- Saswati, S., Ainin, D. Q., & Rahadiani, D. (2023). Hubungan Motivasi Belajar dan Gaya Belajar VARK dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Al-Azhar. *Nusantara Hasana Journal*, 2(11), 60–70. <https://www.nusantarahasanajournal.com/index.php/nhj/article/download/824/670>
- Siagian, I. O., Linda, S., & Melia, S. (2025). Hubungan Tingkat Stres dengan Prestasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 10(1), 114–119. <https://doi.org/10.30651/jkm.v10i1.24537>
- Susanti, S., Pulungan, F., Rezki, M. A., Purba, M. P., Grey, R. A., & Gaol, L. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (JITK)*, 2(1), 57–65. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk/article/view/530>
- Umar, A. F. F., Yusuf, A., Amini, A. R., & Alhadi, A. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Peningkatan Prestasi Akademik Siswa. *Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran*, 7(2), 121–133. <https://doi.org/10.29407/jbsp.v7i2.20670>
- Zulkarnain, M. E., Erfantinni, H., Penggunaan, T., & Daring, P. (2025). Tingkat Penggunaan Gadget pada Mahasiswa Selama Masa Pandemi. *MIZAJ Journal of Islamic Counseling*, 1(1), 83–98. <https://yambus-lpkas.com/index.php/MIZAJ/article/view/73>