Analisis Ketergantungan Smartphone terhadap Perilaku Belajar Siswa SMA Negeri Kota Tanjungbalai Menggunakan SEM

Nurdini Atiqah [1*], Faridawaty Marpaung [2]
[1,2] Matematika, Universitas Negeri Medan, Kota Medan, 20221, Indonesia
*Coresponding Author:nurdiniatiqah07@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis ketergantungan pemakaian smartphone terhadap perilaku belajar anak didik Sekolah Menengah Atas Negeri di Kota Tanjungbalai dengan memakai Structural Equation Modelling (SEM). Fokus utama penelitian ini adalah mengidentifikasi pengaruh variabel media sosial, game online, paket kuota internet, kontrol sekolah, dan pola asuh orang tua terhadap perilaku belajar anak didik. Hasil penelitian tunjukkan bahwa masing-masing variabel punya pengaruh langsung terhadap perilaku belajar dengan taraf kontribusi yang bervariasi. Media sosial berpengaruh sebesar 63,2%, game online 78,5%, paket kuota internet 58,1%, kontrol sekolah 97,4%, dan pola asuh orang tua 70,5%. Dari hasil tersebut, variabel kontrol sekolah punya pengaruh paling dominan terhadap perilaku belajar anak didik dengan kontribusi sebesar 97,4%. Penelitian ini menunjukkan bahwa lingkungan sekolah punya peranan yang sangat besar dalam membentuk kebiasaan belajar anak didik, meskipun aspek eksternal seperti media sosial dan game online juga punya dampak yang signifikan. Oleh karena itu, pendekatan holistik yang melibatkan pengawasan sekolah, pola asuh yang baik dari orang tua, serta kebijakan dalam pemakaian internet di kalangan anak didik dibutuhkan untuk meningkatkan efektivitas belajar mereka.

Kata kunci: Game Online, Kontrol Sekolah Ketergantungan Smartphone, Media Sosial, Pola Asuh Orang Tua Perilaku Belajar, Structural Equation Modelling (SEM)

Abstract

This study aims to analyze the dependence of smartphone use on the learning behavior of public high school students in Tanjungbalai City using Structural Equation Modeling (SEM). The main focus of this study is to identify the influence of social media, online games, internet quota packages, school control, and parenting styles on student learning behavior. The results show that each variable has a direct influence on learning behavior with varying degrees of contribution. Social media has an influence of 63.2%, online games 78.5%, internet quota packages 58.1%, school control 97.4%, and parenting styles 70.5%. From these results, the school control variable has the most dominant influence on student learning behavior with a contribution of 97.4%. This study shows that the school environment plays a very large role in shaping students' learning habits, even though external aspects such as social media and online games also have a significant impact. Therefore, a holistic approach involving school supervision, good parenting, and policies on internet use among students is needed to improve their learning effectivene

Keywords: Learning Behavior, Online Games, Parenting Style, School Control, Smartphone Dependency, Social Media, Structural Equation Modeling (SEM)

Citation: Atiqah, N., & Marpaung, F. (2025). Analisis Ketergantungan Smartphone terhadap Perilaku Belajar Siswa SMA Negeri Kota Tanjungbalai Menggunakan SEM. *Prodising Seminar Nasional Jurusan Matematika 2025*. 737 – 742.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di Indonesia berkembang sangat cepat, terutama dengan meningkatnya penggunaan smartphone di kalangan remaja. Siswa SMA termasuk kelompok yang paling aktif menggunakan smartphone, bukan hanya untuk komunikasi, tetapi juga untuk mengakses media sosial, bermain game online, hingga mencari materi pembelajaran. Di satu sisi, smartphone dapat membantu proses belajar, misalnya dengan memudahkan siswa mengakses sumber informasi atau berkomunikasi dengan guru dan teman sekelas (Cha & Seo, 2018). Namun di sisi lain, penggunaan yang berlebihan bisa menyebabkan ketergantungan, menurunkan konsentrasi, bahkan menurunkan prestasi akademik (Aljomaa et al., 2016). Hal ini menjadikan smartphone sebagai pedang bermata dua: bermanfaat bila digunakan dengan bijak, tetapi berisiko bila tidak terkontrol. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa perilaku belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi motivasi, minat, dan kebiasaan belajar, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan sekolah, dukungan keluarga, dan fasilitas belajar (Widiyasari & Mutiarani, 2017). Media sosial dan game online, yang menjadi tren utama di kalangan remaja, berperan besar dalam meningkatkan intensitas penggunaan smartphone. Remaja cenderung lebih banyak menghabiskan waktu untuk aktivitas digital karena fase perkembangan mereka yang rentan terhadap pengaruh lingkungan (Suralaga, 2021). Dengan demikian, media sosial dan game online tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga berpotensi mengganggu fokus belajar siswa.

Meski demikian, sebagian besar penelitian yang ada masih bersifat parsial. Banyak penelitian hanya menyoroti satu faktor, misalnya hubungan antara media sosial dengan motivasi belajar, atau pengaruh game online terhadap konsentrasi siswa. Padahal, dalam kenyataan sehari-hari, siswa menghadapi banyak faktor yang saling berkaitan. Selain

media sosial dan game online, faktor seperti ketersediaan kuota internet, kontrol dari pihak sekolah, serta pola asuh orang tua juga ikut menentukan perilaku belajar (Cha & Seo, 2018). Tanpa mempertimbangkan faktor-faktor tersebut secara bersama-sama, analisis yang dilakukan cenderung kurang memberikan gambaran yang utuh tentang bagaimana smartphone memengaruhi perilaku belajar siswa.

Untuk mengisi celah penelitian tersebut, penelitian ini menggunakan *Structural Equation Modeling* (SEM). SEM adalah metode analisis statistik yang mampu menguji hubungan antar banyak variabel sekaligus, baik variabel yang tampak (observed variables) maupun variabel yang tidak tampak langsung (latent variables). Keunggulan SEM adalah kemampuannya menangkap interaksi kompleks antar faktor dan memperhitungkan kesalahan pengukuran sehingga hasil lebih reliabel (Hair et al., 2017). Dengan SEM, penelitian ini dapat menganalisis sejauh mana media sosial, game online, paket kuota internet, kontrol sekolah, dan pola asuh orang tua secara bersama-sama memengaruhi perilaku belajar siswa SMA Negeri di Kota Tanjungbalai. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memahami ketergantungan penggunaan smartphone dan pengaruhnya terhadap perilaku belajar siswa. Temuan penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai faktor dominan yang memengaruhi perilaku belajar, sekaligus memberi masukan bagi sekolah dan orang tua. Dengan demikian, hasil penelitian dapat menjadi dasar untuk merumuskan strategi pengawasan, pola asuh, serta kebijakan penggunaan internet yang lebih tepat guna mendukung efektivitas belajar siswa SMA

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kausal komparatif (ex post facto) yang bertujuan untuk menganalisis hubungan sebab-akibat antar variabel tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel bebas (Gay et al., 2012). Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri di Kota Tanjungbalai dengan jangka waktu pelaksanaan sekitar dua bulan pada tahun ajaran 2023/2024. Fokus penelitian diarahkan pada pengaruh penggunaan smartphone—yang mencakup media sosial, game online, paket kuota internet, kontrol sekolah, dan pola asuh orang tua—terhadap perilaku belajar siswa. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMA Negeri di Kota Tanjungbalai yang menggunakan smartphone. Berdasarkan definisi Sugiyono (2013), populasi adalah wilayah generalisasi yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari. Dari populasi tersebut, penentuan sampel dilakukan dengan teknik probability sampling, sehingga setiap siswa memiliki peluang yang sama untuk terpilih. Jumlah sampel dihitung dengan mengacu pada tabel Krejcie dengan tingkat signifikansi 5%, sehingga diperoleh sampel yang representatif. Sampel yang dipilih adalah sebagian siswa pengguna smartphone dari beberapa SMA Negeri di Tanjungbalai. Variabel penelitian terdiri atas variabel independen (media sosial, game online, kuota internet, kontrol sekolah, dan pola asuh orang tua) serta variabel dependen yaitu perilaku belajar siswa.

Pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner sebagai instrumen utama, menggunakan skala Likert 1–5 yang merepresentasikan tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan yang diajukan. Validitas instrumen diuji dengan korelasi product moment, di mana seluruh butir memiliki nilai r_hitung > r_tabel sehingga dinyatakan valid. Reliabilitas diuji menggunakan Cronbach's Alpha, dengan hasil semua variabel memiliki nilai > 0,6 yang menunjukkan reliabel (Hair et al., 2017). Untuk analisis data, digunakan Structural Equation Modeling (SEM) dengan tahapan meliputi uji validitas dan reliabilitas konstruk, analisis faktor konfirmatori (CFA), uji normalitas, uji kesesuaian model (goodness of fit), dan pengujian model struktural. SEM dipilih karena dapat menganalisis hubungan simultan antar variabel laten dan indikatornya, sehingga diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai faktor dominan yang memengaruhi perilaku belajar siswa SMA Negeri di Kota Tanjungbalai

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menjelaskan hasil analisis data dan pembahasan berdasarkan temuan empiris yang diperoleh dari 209 responden siswa SMA Negeri di Kota Tanjungbalai. Analisis dilakukan menggunakan Structural Equation Modeling (SEM) berbasis Maximum Likelihood Estimation (MLE) dengan bantuan perangkat lunak AMOS versi 24. Model ini digunakan untuk memahami hubungan sebab-akibat antara variabel Media Sosial (X_1), Game Online (X_2), Paket Kuota Internet (X_3), Kontrol Sekolah (X_4), dan Pola Asuh Orangtua (X_5) terhadap Perilaku Belajar (Y). Pendekatan SEM dipilih karena mampu menggabungkan analisis faktor dan regresi linier secara simultan (Hair et al., 2021). Analisis dilakukan melalui tiga tahap utama: pengujian asumsi normalitas, validitas konstruk menggunakan Confirmatory Factor Analysis (CFA), dan pengujian model struktural. Populasi penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1–7 di Kota Tanjungbalai berjumlah 903 siswa. Berdasarkan rumus Slovin dengan presisi 5% :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} = \frac{903}{1 + 903(0{,}05^2)} = 276$$

Maka diperoleh 276 sampel awal. Setelah uji outlier menggunakan jarak Mahalanobis dan asumsi normalitas multivariat, diperoleh data akhir 209 sampel yang digunakan untuk analisis SEM

Table 1. Data Sampel Penelitian

Sekolah	Siswa
SMAN 1 Kota Tanjungbalai	41
SMAN 2 Kota Tanjungbalai	42
SMAN 3 Kota Tanjungbalai	40
SMAN 4 Kota Tanjungbalai	38
SMAN 5 Kota Tanjungbalai	38
SMAN 6 Kota Tanjungbalai	37
SMAN 7 Kota Tanjungbalai	40
Total	276 Siswa

Penentuan sampel menggunakan rumus Hair et al. (2021), yaitu jumlah minimal responden = 5–10 kali jumlah indikator. Dengan 24 indikator yang digunakan, maka jumlah minimal sampel adalah 120 responden. Peneliti menggunakan 209 sampel akhir setelah dilakukan pembersihan data dari outlier. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* berdasarkan kriteria siswa aktif dan memiliki perangkat smartphone pribadi. Sebelum analisis SEM dilakukan, dilakukan serangkaian uji asumsi untuk memastikan validitas model. SEM mensyaratkan data memiliki distribusi normal baik secara univariat maupun multivariat, karena metode estimasi Maximum Likelihood (ML) yang digunakan sangat sensitif terhadap pelanggaran normalitas (Byrne, 2022).

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan distribusi data memenuhi syarat analisis Structural Equation Modeling (SEM). Berdasarkan output Assessment of Normality dari AMOS versi 24, nilai Critical Ratio (CR) untuk skewness dan kurtosis seluruh indikator berada dalam kisaran ±1,96. Nilai CR multivariat; sebesar 1,162, menunjukkan bahwa data berdistribusi normal (Kline, 2023). Secara matematis, uji normalitas dihitung dengan:

$$Z_{Skewness} = \frac{Skewness}{SE_{Skewness}}, \quad Z_{Kurtosis} = \frac{Kurtosis}{SE_{Kurtosis}}$$

Jika $|Z| \leq 1{,}96$, data dianggap berdistribusi normal (Kline, 2023). Normalitas data menunjukkan bahwa persebaran jawaban responden relatif simetris dan tidak mengalami bias ekstrem. Hal ini penting karena data yang tidak normal dapat menyebabkan koefisien regresi menjadi tidak stabil dan menurunkan *goodness of fit* model (Ghozali, 2021). Deteksi outlier dilakukan menggunakan Jarak Mahalanobis (D^2) dengan rumus :

$$D^2 = (x - \bar{x})' S^{-1} (x - \bar{x})$$

Berdasarkan derajat kebebasan (df = 24) dan tingkat signifikansi 0,001, nilai batas χ^2 = 51,179. Data dengan nilai D^2 > 51,179 dikategorikan *outlier*. Sebanyak 67 data terdeteksi outlier dan dikeluarkan, sehingga tersisa 209 responden valid.Mengikuti rekomendasi Byrne (2022) dan Ghozali (2021) yang menyebutkan bahwa pembersihan outlier meningkatkan akurasi model SEM dan menghindari estimasi bias.

Hasil pengujian normalitas univariat menunjukkan bahwa setiap indikator memiliki nilai skewness antara -0,441 hingga 0,672 dan kurtosis antara -1,186 hingga 1,864. Nilai CR multivariat = 1,162 ≤ 1,96, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian memenuhi asumsi normalitas multivariat.

Table 2. Hasil Uji Normalitas Univariat dan Multivariat

Variabel / Indikator	Skewness	CR Skewness	Kurtosis	CR Kurtosis
Media Sosial_1	-0,312	-1,024	0,584	1,482
Game Online_2	-0,441	-1,237	0,612	1,641
Kontrol Sekolah_3	-0,401	-1,105	0,672	1,802
Pola Asuh_4	-0,388	-1,702	0,688	1,864
Multivariate	-	-	-	1,162

CFA digunakan untuk mengukur validitas dan reliabilitas konstruk penelitian. Indikator dianggap valid jika loading factor (λ) ≥ 0,50. Reliabilitas konstruk diuji menggunakan Construct Reliability (CR) dan Average Variance Extracted (AVE) (Fornell & Larcker, 1981; Ghozali, 2021).

$$CR = \frac{(\sum \lambda)^2}{(\sum \lambda)^2 + \sum(1 - \lambda^2)}, \quad AVE = \frac{\sum \lambda^2}{n}$$

Berdasarkan tabel 3 dapat disimpulkan bahwa semua variabel memiliki CR ≥ 0,70, yang berarti konstruk reliabel. Dua variabel memiliki AVE di atas 0,50 (Media Sosial dan Pola Asuh), menandakan validitas konvergen kuat.Variabel Game

Online, Kuota Internet, Kontrol Sekolah, dan Perilaku Belajar memiliki AVE sedikit di bawah 0,50, namun tetap dapat diterima mengingat nilai CR tinggi dan indikator signifikan (Hair et al., 2021).

Table 3. Hasil CFA Konstruk Penelitian

Varibael	Loading Factor	CR	AVE	Keterangan
Media Sosial	0,919	0,868	0,56	Valid & Reliabel
Game Online	0,740	0,769	0,52	Valid & Reliabel
Paket Kuota Internet	0,769	0,783	0,51	Valid & Reliabel
Kontrol Sekolah	0,793	0,812	0,53	Valid & Reliabel
Pola Asuh Orangtua	0,874	0,852	0,58	Valid & Reliabel
Perilaku Belajar	0,737	0,732	0,54	Valid & Reliabel

Hasil CFA menunjukkan bahwa semua indikator telah mengukur konstruk dengan baik. Validitas konvergen terbukti, di mana setiap indikator memiliki korelasi tinggi terhadap konstruknya masing-masing.

Misalnya, indikator frekuensi penggunaan media sosial untuk belajar memiliki nilai loading 0.919, menunjukkan kontribusi sangat kuat terhadap konstruk "Media Sosial". Hal ini mendukung hasil penelitian Setiawan & Nurdin (2022) yang menegaskan bahwa media sosial kini berfungsi sebagai ruang kolaboratif siswa dalam mengakses materi akademik. Sementara indikator dengan loading paling rendah (0.502) tetap dipertahankan karena masih berada di atas batas minimum (0.50). Keputusan ini sesuai dengan pendekatan Anderson & Gerbing (1988) yang menekankan pentingnya mempertahankan indikator dengan signifikansi teoritis meski kontribusinya moderat.

Model struktural digunakan untuk mengetahui pengaruh antar variabel laten. Estimasi parameter diperoleh melalui metode Maximum Likelihood Estimation (MLE). Persamaan model struktural:

$$Y = 0{,}632X_1 - 0{,}785X_2 + 0{,}581X_3 + 0{,}974X_4 + 0{,}705X_5 + \varepsilon$$

Dengan $R^2 = 0{,}72$, menunjukkan bahwa 72% variasi perilaku belajar dapat dijelaskan oleh lima variabel bebas.

Table 4. Hasil Estimasi Jalur (Path Coefficient)

Hubungan Variabel	Koefisien ($\boldsymbol{\beta}$)	Sig.	Keterangan
Media Sosial → Perilaku Belajar	0,632	0,000	Positif, signifikan
Game Online → Perilaku Belajar	-0,785	0,023	Negatif, signifikan
Paket Kuota Internet → Perilaku Belajar	0,581	0,000	Positif, signifikan
Kontrol Sekolah → Perilaku Belajar	0,974	0,000	Positif, signifikan
Pola Asuh Orangtua → Perilaku Belajar	0,705	0,005	Positif, signifikan

Hasil Goodness of Fit Index menunjukkan bahwa model memenuhi seluruh kriteria kelayakan (Hair et al., 2021).

Table 5. Indeks Kelayakan Model SEM

Indeks	Nilai	Kriteria	Keterangan
CFI	0,989	≥ 0,90	Baik
TLI	0,986	≥ 0,90	Baik
GFI	0,936	≥ 0,90	Baik
RMSEA	0,019	≤ 0,08	Baik
$\boldsymbol{X^2/df}$	1,564	≤ 3,00	Baik

Seluruh indeks kelayakan model berada dalam kategori baik (fit). Hal ini membuktikan bahwa model struktural yang dibangun konsisten dengan data empiris, sehingga hasil analisis dapat diinterpretasikan dengan tingkat kepercayaan tinggi (Byrne, 2022).

Koefisien jalur terbesar terdapat pada variabel Kontrol Sekolah (β = 0,974), yang berarti peningkatan kontrol sekolah satu satuan standar dapat meningkatkan perilaku belajar sebesar 0,974 satuan. Pengaruh terkecil berasal dari Paket Kuota Internet (β = 0,581). Kontribusi relatif tiap variabel dihitung:

$$\text{Persentase Pengaruh} = \frac{\beta_i}{\sum \beta} \times 100\%$$

Sehingga, Media Sosial 17,2%; Game Online 21,3%; Paket Kuota Internet 15,8%; Kontrol Sekolah 26,5%; dan Pola Asuh Orangtua 19,2%. Kontribusi relatif memperlihatkan bahwa *kontrol sekolah* memberi sumbangan terbesar terhadap variasi perilaku belajar (±26,5%), diikuti game online (±21,3%) meski arahnya negatif — artinya game online berkontribusi besar namun mengurangi perilaku belajar. Pola asuh, media sosial, dan kuota internet berkontribusi secara positif tetapi dengan persentase lebih kecil.

Kontrol sekolah memiliki pengaruh paling dominan (β = 0,974). Hasil ini sesuai teori Bandura (1986) bahwa perilaku terbentuk melalui penguatan lingkungan sosial. Temuan ini juga mendukung Wijayanti & Ardi (2024) yang menegaskan disiplin sekolah meningkatkan motivasi belajar siswa. Game online berpengaruh negatif signifikan (β = -0,785). Sesuai hasil Nugroho & Sari (2023), durasi bermain tinggi menurunkan konsentrasi akademik. Namun, Hidayat &

Ramadhani (2024) menemukan potensi game edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir strategis. Pola asuh demokratis memberikan pengaruh positif (β = 0,705). Sejalan dengan Baumrind (1991) dan diperkuat oleh Novianti & Fitriani (2023), anak dengan pola asuh suportif memiliki motivasi belajar lebih tinggi. Media sosial berpengaruh positif (β = 0,632). Penggunaan media sosial akademik (Google Classroom, WhatsApp) meningkatkan komunikasi dan kolaborasi siswa (Setiawan & Nurdin, 2022). Paket data internet mendukung aktivitas belajar daring (β = 0,581). Hal ini sejalan dengan Putri & Supriyanto (2023) dan Dewi & Nugraha (2024) yang menemukan bahwa stabilitas koneksi memengaruhi intensitas belajar daring.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis Structural Equation Modeling (SEM), diperoleh pemahaman bahwa perilaku belajar siswa SMA dipengaruhi secara signifikan oleh berbagai faktor eksternal dan internal, yang saling berinteraksi dalam konteks pembelajaran digital. Variabel Kontrol Sekolah muncul sebagai faktor paling dominan dengan pengaruh sebesar 26,5%, menegaskan pentingnya peran disiplin, pengawasan, dan dukungan sistem pendidikan dalam membentuk kebiasaan belajar positif. Faktor Game Online memberikan pengaruh negatif sebesar 21,3%, yang menunjukkan bahwa tingginya intensitas bermain dapat mengurangi fokus dan konsentrasi siswa dalam kegiatan akademik. Sebaliknya, Pola Asuh Orangtua memberikan pengaruh positif sebesar 19,2%, menggambarkan bahwa pendekatan orangtua yang demokratis mampu menumbuhkan tanggung jawab dan kemandirian belajar. Selain itu, Media Sosial (17,2%) dan Paket Kuota Internet (15,8%) turut memberikan pengaruh positif terhadap perilaku belajar apabila diarahkan secara konstruktif. Keduanya berfungsi sebagai sarana belajar kolaboratif dan sumber informasi yang memperluas akses terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, hasil analisis ini menegaskan bahwa perilaku belajar bukan semata hasil pengaruh teknologi, melainkan kombinasi dari regulasi lingkungan sekolah, pola interaksi keluarga, dan penggunaan teknologi secara bijak. Temuan ini mendukung teori Social Cognitive Learning dari Bandura (1986) yang menyatakan bahwa perilaku individu dibentuk melalui interaksi antara faktor pribadi, lingkungan, dan sosial.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMA Negeri di Kota Tanjungbalai yang telah memberikan izin dan dukungan penuh selama proses pengumpulan data berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh guru dan siswa yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini. Apresiasi yang sebesar-besarnya diberikan kepada pembimbing akademik dan tim validasi instrumen atas bimbingan, masukan, serta arahan metodologis selama tahap analisis data. Tak lupa, penghargaan disampaikan kepada rekan-rekan sejawat yang telah memberikan saran dalam penyusunan artikel ini hingga siap untuk publikasi ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

Aljomaa, S. S., Qudah, M. F. Al, Albursan, I. S., Bakhiet, S. F., & Abduljabbar, A. S. (2016). Computers in Human Behavior Smartphone addiction among university students in the light of some variables. *Computers in Human Behavior*, *61*, 155–164. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.041

Bandura, A. (1986). Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Baumrind, D. (1991). The Influence of Parenting Style on Adolescent Competence and Substance Use. The Journal of Early Adolescence, 11(1), 56–95.

Byrne, B. M. (2022). Structural Equation Modeling with AMOS: Basic Concepts, Applications, and Programming (4th ed.). New York: Routledge.

Cha, S., & Seo, B. (2018). *Smartphone use and smartphone addiction in middle school students in Korea : Prevalence , social networking service , and game use*. https://doi.org/10.1177/2055102918755046

Dewi, A. R., & Nugraha, B. (2024). Dampak Cyberloafing terhadap Prestasi Akademik Siswa SMA. Jurnal Psikologi Digital, 9(1), 112–129.

Fornell, C., & Larcker, D. F. (1981). Evaluating Structural Equation Models with Unobservable Variables and Measurement Error. Journal of Marketing Research, 18(1), 39–50.

Ghozali, I. (2021). Model Persamaan Struktural: Konsep dan Aplikasi dengan AMOS 26. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2021). Multivariate Data Analysis (8th ed.). Harlow: Pearson Education Limited.

Hidayat, A., & Ramadhani, P. (2024). Pengaruh Game Edukatif terhadap Kemampuan Kognitif Siswa SMP. Jurnal Teknologi Pendidikan, 15(2), 88–101.

Kline, R. B. (2023). Principles and Practice of Structural Equation Modeling (5th ed.). New York: Guilford Press.

Novianti, E., & Fitriani, D. (2023). Pola Asuh Demokratis dan Dampaknya terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Ilmu Pendidikan, 19(4), 45–59.

Nugroho, A., & Sari, M. (2023). Kecanduan Game Online dan Hubungannya dengan Konsentrasi Belajar. Jurnal Psikologi Remaja, 12(2), 134–148.

Putri, A., & Supriyanto, N. (2023). Pengaruh Koneksi Internet terhadap Perilaku Belajar Generasi Z. Jurnal Teknologi Pendidikan Digital, 14(1), 65–78.

Setiawan, A., & Nurdin, F. (2022). Penggunaan Media Sosial dalam Proses Belajar Mengajar. Jurnal Komunikasi dan Pendidikan, 11(3), 210–225.

Suralaga, F. (2021). *PSIKOLOGI PENDIDIKAN Implikasi dalam Pembelajaran*.

Widiyasari, R., & Mutiarani, M. (2017). Penggunaan Metode Structural Equation Modelling Untuk Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Mahasiswa Fip Umj. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, *3*(2), 147. https://doi.org/10.24853/fbc.3.2.147-160

Wijayanti, A., & Ardi, L. (2024). Disiplin Sekolah dan Pembentukan Karakter Siswa Era Digital. Jurnal Pendidikan Karakter, 16(1), 55–70.