



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024 Page 4017-4029

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh *Gadget* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 005 Pulau Beralo Kabupaten Kuantan Singingi

Mirda Citra Devi^{1✉}, Febrina Dafit²

Universitas Islam Riau

Email: mirdacitradevi@student.uir.ac.id^{1✉}

Abstrak

Gadget merupakan seperangkat elektronik yang mempunyai fungsi khusus. *Gadget* dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN 005 Pulau Beralo, pengaruh *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 005 Pulau Beralo. Pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian ex-post facto. Sampel sebanyak 20 peserta didik. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial yang terdiri dari uji normalitas, uji linearitas, dan uji t. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa *gadget* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dengan tingkat signifikansi $0,0005 < 0,005$ dan nilai $t_{hitung} = 4,250$ dan $t_{tabel} = 2,101$ pada taraf signifikansi 5%. *Gadget* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar dengan tingkat signifikansi $0,0002 < 0,005$ dan $t_{hitung} = 4,557$ dan $t_{tabel} = 2,101$ pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *gadget* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 005 Pulau Beralo.

Kata Kunci: *Gadget, Motivasi, Hasil Belajar*

Abstract

Gadget is an electronic set that has a special function. Gadgets can influence student motivation and learning result. This research aims to know the influence of gadgets on the learning motivation of class IV students at SDN 005 Pulau Beralo, the influence of gadgets on the learning result of class IV students at SDN 005 Pulau Beralo. Quantitative approach with ex-post facto research type. The sample was 20 students. Data analysis uses descriptive and inferential statistics consisting of normality test, linearity test, and t-test. The results of this research explain that gadgets influence students' learning motivation with a significance level of $0.0005 < 0.005$ and a value of $T_{count} = 4,250$ and $T_{table} = 2.101$ at a significance level of 5%. Gadgets have a significant effect on learning result with a significance level of $0.0002 < 0.005$ and $T_{count} = 4,557$ and $T_{table} = 2.101$ at a significance level of 5%. Thus, it can be concluded that there is an influence of gadgets on the learning motivation and result of class IV students at SDN 005 Pulau Beralo.

Keywords: *Gadget, Motivation, Students' Learning Result*

PENDAHULUAN

Gadget ialah kecanggihan teknologi yang juga dipakai untuk memperoleh informasi terkait berbagai hal yang berkaitan dengan wawasan serta ilmu pengetahuan. Kecanggihan ini memudahkan peserta didik untuk menemukan wawasan atau informasi tambahan terkait dengan adanya update terbaru dari bidang ilmu yang dipelajari. Peserta didik yang memakai kecanggihan teknologi *gadget* sudah dimulai dari bangku sekolah tingkat dasar. Paparan dari Syifa (dalam Kusuma, 2020:1), memaparkan bahwa *gadget* ialah alat elektronik yang mempunyai fungsi khusus dalam setiap perangkatnya. *Gadget* biasanya diartikan sebagai media atau alat elektronik yang mana setiap alat elektronik tersebut mempunyai fungsi spesifik pada tiap-tiap perangkatnya, diantaranya adalah; *Smartphone, laptop/komputer, tablet/ Ipad* dan lain-lain.

Penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak, khususnya peserta didik sekolah dasar seharusnya bisa membantu dalam mencari materi pelajaran. Akan tetapi pada kenyataannya mereka lebih berminat mempergunakan perangkat elektronik memainkan untuk *game online, youtube, tiktok, facebook, instagram, MP3 serta WhatsApp*. Hal ini mengindikasikan kurang tepatnya penggunaan dari fungsi *gadget* yang digunakan oleh peserta didik, alhasil bisa berpengaruh terhadap hasil belajar anak dan kegiatan belajar mengajar disekolah.

Kegiatan belajar mengajar (KBM) merupakan aktivitas yang paling penting atau pokok yang dilaksanakan disekolah. Menurut Budi (2018:28), Kegiatan Belajar Mengajar memuat gagasan-gagasan pokok tentang proses pembelajaran yang dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan. Setiap guru merancang dan merencanakan proses pembelajaran seperti apa yang akan dilakukan didalam kelas yang berbentuk RPP (Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran). Biasanya guru selalu menghendaki dan mengharapkan peserta didiknya bisa mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang setelah proses pembelajaran. Pencapaian yang baik dari kegiatan belajar mengajar ini tidak akan bisa lepas dari daya dan upaya yang optimal baik dari guru dan peserta didik itu sendiri.

Temuan dari diadakannya pra wawancara yang dilakukan dengan Bapak Rudi Hartono, S.Pd pada tanggal 25 Februari 2023, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik kelas IV di SDN 005 Pulau Beralo sudah menggunakan *gadget*. *Gadget* yang digunakan oleh sebagian besar peserta didik ini berupa *handphone* atau *smartphone*. Banyaknya peserta didik yang menggunakan *handphone* tersebut mengakibatkan menurunnya hasil belajar peserta didik. Menurunnya hasil belajar tersebut diketahui oleh 1) tidak tepatnya penggunaan jenis gadget ini oleh peserta didik, hal ini bisa dilihat dari banyaknya waktu tersita untuk bermain *game* yang disediakan di *handphone* dibandingkan dengan kegiatan belajar dirumah. Sehingga ketika menghadapi proses pembelajaran peserta didik tidak siap dan kurang paham dengan materi pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru. 2) menurunnya semangat belajar peserta didik didalam kelas. Hal ini mengakibatkan suasana belajar yang kurang efektif dikalangan peserta didik. Dengan begitu proses pembelajaran kurang maksimal dilaksanakan. 3) peserta didik kurang memiliki rasa tanggung jawab dengan tugas yang telah diberikan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak memanfaatkan *gadget* dengan baik. Peserta didik seharusnya bisa menggunakan *handphone* untuk mencari materi pelajaran atau referensi yang berkaitan dengan tugas yang diberikan oleh guru. Dengan begitu waktu peserta didik tidak dihabiskan dengan bermain *handphone* akan tetapi juga digunakan untuk hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran disekolah. 4) pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran masih kurang. Hal ini terjadi karena kurang maksimalnya penggunaan *handphone* dalam mengakses berbagai informasi dan sumber belajar diinternet. Seharusnya dengan perkembangan teknologi yang sudah semakin canggih, peserta didik hendaknya bisa memanfaatkan hal tersebut untuk menunjang proses belajar, baik itu disekolah maupun dirumah.

Lebih lanjut, Pak Rudi Hartono menjelaskan bahwa Intensitas dalam menggunakan *gadget* berupa *handphone* dan *laptop* masih belum maksimal digunakan didalam proses setiap proses pembelajaran didalam kelas. Sehingga diusahakan untuk mengajak peserta didik untuk memanfaatkan *handphone* nya dengan bijak. Hal ini bisa dilakukan peserta didik dengan cara mencari materi atau *video* pembelajaran diinternet, bukan hanya untuk bermain *game*.

Kemunculan dari berbagai macam *gadget* memberikan dampak yang baik untuk kemajuan dunia pendidikan. Kemajuan yang dimaksudkan ialah cara belajar peserta didik lebih menyenangkan serta pembelajaran dalam kelas bukan lagi hal yang membosankan. Adanya *gadget* yang berupa *handphone* yang makin berkembang maka akan memudahkan peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan dari sumber yang beragam serta kekomplitan informasi yang mendukung. Peranan guru sebagai tenaga pengajar juga lebih efisien saat memakai berbagai *gadget* untuk bantuan pembelajaran dengan kemudahan yang diberikan serta ilmu yang lebih luas jangkauannya bisa dengan mudah diajarkan pada siswa dalam waktu yang singkat serta memakai cara yang menyenangkan. Kegunaan *gadget* diharapkan memberikan hasil yang efektif untuk menaikkan motivasi serta meningkatkan hasil pembelajaran yang diadakan oleh peserta didik. *Gadget* yang tampilannya bagus dan isinya lengkap memberikan semangat tersendiri untuk peserta didik dalam menjalankan hari-hari dalam pembelajaran di sekolah.

METODE PENELITIAN

Kajian penelitian ini memakai metode kuantitatif. Metode ini dipergunakan untuk melakukan analisa terkait variabel-variabel yang dikaji. Sebelum hasil analisa ditemukan, telah terlebih dahulu diadakan penentuan hipotesa yang bersifat sementara untuk memperkirakan jawaban yang akan dihasilkan dengan mengadakan kajian ini.

Peneliti menggunakan desain penelitian *Ex Post Facto*. Sugiyono (dalam Evi Wahyuningsih, 2021:58) mengemukakan bahwa *Ex Post Facto* merupakan "Suatu metode penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang terjadi, kemudian merunut ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menyebabkan timbulnya kejadian tersebut". Menurut Sukardi (dalam Andi Ibrahim, 2018:34) Penelitian *Ex Post Facto* merupakan penelitian dimana variabel bebas telah terjadi ketika peneliti mulai dengan pengamatan variabel terikat dalam suatu penelitian. Pada penelitian ini keterikatan antar variabel bebas dengan variabel bebas maupun antar variabel bebas dengan variabel terikat telah terjadi secara alami dan peneliti dengan setting tersebut ingin melacak kembali jika dimungkinkan apa yang menjadi faktor penyebabnya.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 005 Pulau Beralo Kabupaten Kuantan Singingi. Variabel bebas atau variabel independen dalam penelitian ini adalah pengaruh *gadget*. Sedangkan variabel terikat atau variabel dependen dalam penelitian adalah motivasi dan hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Tabel 1. Validitas Kuesioner Pengaruh *Gadget*

No item pertanyaan	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	r_{tabel}	Keterangan
Item 1	0,697	0,444	Valid
Item 2	0,512	0,444	Valid
Item 3	0,775	0,444	Valid
Item 4	0,815	0,444	Valid
Item 5	-0,234	0,444	Tidak Valid
Item 6	0,449	0,444	Valid
Item 7	0,800	0,444	Valid
Item 8	0,201	0,444	Tidak Valid
Item 9	0,709	0,444	Valid
Item 10	0,559	0,444	Valid
Item 11	-0,205	0,444	Tidak Valid
Item 12	0,048	0,444	Tidak Valid
Item 13	0,460	0,444	Valid
Item 14	0,473	0,444	Valid
Item 15	0,153	0,444	Tidak Valid

Sumber: Data Olah SPSS 25 *for windows*, 2023.

Jadi dari hasil data yang diperoleh berdasarkan tabel diatas, diperoleh 5 item pernyataan yang dinyatakan tidak valid yakni angket nomor 5,8,11,12 dan 15, hal ini disebabkan oleh hasil total angket dari nomor yang telah disebutkan lebih kecil dari r_{tabel} . 5 item pernyataan angket uji coba yang tidak valid tersebut tidak digunakan pada angket penelitian.

Tabel 2. Uji Validitas Motivasi Belajar

No Item Pertanyaan	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	R_{tabel}	Keterangan
Item 1	0,615	0,444	Valid
Item 2	0,476	0,444	Valid
Item 3	0,542	0,444	Valid
Item 4	0,677	0,444	Valid
Item 5	-0,160	0,444	Tidak Valid
Item 6	0,551	0,444	Valid
Item 7	0,531	0,444	Valid

Item 8	0,645	0,444	Valid
Item 9	0,555	0,444	Valid
Item 10	0,638	0,444	Valid
Item 11	0,497	0,444	Valid
Item 12	0,159	0,444	Tidak Valid
Item 13	0,694	0,444	Valid
Item 14	0,551	0,444	Valid
Item 15	0,634	0,444	Valid
Item 16	0,484	0,444	Valid
Item 17	0,481	0,444	Valid
Item 18	0,618	0,444	Valid
Item 19	0,236	0,444	Tidak Valid
Item 20	0,576	0,444	Valid
Item 21	0,619	0,444	Valid
Item 22	0,638	0,444	Valid
Item 23	0,621	0,444	Valid
Item 24	0,332	0,444	Tidak Valid
Item 25	0,687	0,444	Valid
Item 26	0,495	0,444	Valid
Item 27	0,526	0,444	Valid
Item 28	0,456	0,444	Valid
Item 29	0,677	0,444	Valid
Item 30	0,484	0,444	Valid

Sumber: Data Olah SPSS 25 *for windows*, 2023.

Jadi dari hasil data yang diperoleh berdasarkan tabel diatas, diperoleh 4 item pernyataan yang dinyatakan tidak valid yakni angket nomor 5,12,19, dan 24, hal ini disebabkan oleh hasil total angket dari nomor yang telah disebutkan lebih kecil dari r_{tabel} . 4 item pernyataan angket uji coba yang tidak valid tersebut tidak digunakan pada angket penelitian.

Uji Reliabilitas

Tabel 3. Uji Reliabilitas Masing-masing Kuesioner

No	Kuesioner	<i>Cronbach's Alpha</i>	R_{tabel}	Keterangan
1.	Pengaruh <i>Gadget</i>	0,819	0,444	Reliabel
2.	Motivasi Belajar	0,903	0,444	Reliabel

Sumber: Data Olah SPSS, 2023.

Berdasarkan output SPSS tersebut diperoleh nilai Cronbach"s Alpha untu pengaruh *gadget* sebesar 0,819. Nilai tersebut dibandingkan dengan nilai rtabel dengan N = 20 pada signifikansi 5% maka diperoleh nilai rtabel = 0,444. Karena nilai 0,819 > 0.444 maka dapat disimpulkan bahwa angket pengaruh belajar dinyatakan reliabel. Kemudian output SPSS diperoleh nilai Cronbach"s Alpha untuk motivasi belajar sebesar 0,903. Nilai tersebut dibandingkan dengan nilai rtabel dengan N = 20 pada signifikansi 5% maka diperoleh nilai rtabel = 0,444. Karena nilai 0,903 > 0.444 maka dapat disimpulkan bahwa angket motivasi belajar dinyatakan reliabel

Analisis Deskriptif

a. Pengaruh *Gadget*

Tabel 4. kategorisasi Pengaruh Gadget

Interval Nilai Pengaruh <i>Gadget</i>	Frekuensi	Interpretasi	Persentase
Y > 88	1	Sangat Tinggi	5 %
82 <Y ≤ 88	9	Tinggi	48 %
76 <Y ≤ 82	8	Sedang	42 %
70 <Y ≤ 76	1	Rendah	5 %
Y ≤ 70	0	Sangat Rendah	0 %
Jumlah	20		100%

Berdasarkan pada nilai masing-masing kategori di atas, dapat diketahui bahwa bentuk pengaruh *gadget* kelas 4 SDN 005 Pulau Beralo berada dalam kategori sangat tinggi yaitu sebanyak 9 orang peserta didik dengan persentase 48 %.

b. Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil standar deviasi yang diperoleh, maka kriteria motivasi belajar dapat ditentukan sebagai berikut:

Tabel 5. Kategorisasi Motivasi Belajar

Interval Nilai Pengaruh <i>Gadget</i>	Frekuensi	Interpretasi	Persentase
Y > 85	7	Sangat Tinggi	35 %
80 <Y ≤ 85	5	Tinggi	25%
75 <Y ≤ 80	7	Sedang	35%
70 <Y ≤ 75	1	Rendah	4%
Y ≤ 70	0	Sangat Rendah	0 %
Jumlah	20		100 %

Berdasarkan pada nilai masing-masing kategori di atas, dapat diketahui bahwa bentuk pengaruh *gadget* kelas 4 SDN 005 Pulau Beralo berada dalam kategori sangat tinggi yaitu sebanyak 7 orang peserta didik dengan persentase 35% dan sedang yaitu sebanyak 7 orang peserta didik dengan persentase 35 %.

c. Hasil Belajar

Tabel 6. kategorisasi Hasil Belajar

Interval Nilai Hasil Belajar	Frekuensi	Interpretasi	Persentase
$Y > 85$	1	Sangat Tinggi	5 %
$80 < Y \leq 85$	2	Tinggi	10 %
$75 < Y \leq 80$	9	Sedang	45 %
$70 < Y \leq 75$	5	Rendah	25 %
$Y \leq 70$	3	Sangat Rendah	15 %
$Y \leq 70$	3	Sangat Rendah	15 %

Berdasarkan pada nilai masing-masing kategori di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar kelas 4 SDN 005 Pulau Beralo berada dalam kategori sedang yaitu sebanyak 9 orang siswa dengan persentase 45 %. Hasil belajar peserta didik diperoleh dari nilai PTS (Penilaian Tengah Semester) Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024. Data nilai PTS (Penilaian Tengah Semester) yang telah diperoleh kemudian ditabulasikan ke dalam tabel distribusi frekuensi.

Analisis Verifikatif

1. Uji Normalitas

Tabel 7. Uji Normalitas Motivasi Belajar

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	0,122	20	.200*	0,956	20	0,464
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan hasil output SPSS 25.00 diatas, dapat dilihat bahwa nilai signifikan Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,200. Hal ini menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (sig. > 0,05). Oleh sebab itu dapat ditarik kesimpulan bahwa data motivasi belajar berdistribusi normal.

Tabel 8. Uji Normalitas Hasil belajar

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	0,141	20	.200*	0,973	20	0,820

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil output SPSS 25.00 diatas, dapat dilihat bahwa nilai signifikan Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,200. Hal ini menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (sig. > 0,05). Oleh sebab itu dapat ditarik kesimpulan bahwa data hasil belajar berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Tabel 9. Uji linearitas Pengaruh *Gadget* dengan Motivasi Belajar

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar * Pengaruh gadget	Between Groups	(Combined)	373,967	7	53,424	4,202	0,015
		Linearity	263,754	1	263,754	20,743	0,001
		Deviation from Linearity	110,213	6	18,369	1,445	0,276
	Within Groups		152,583	12	12,715		
	Total		526,550	19			

Berdasarkan hasil output SPSS 25.00 diatas, dapat dilihat *Deviation from linearity* sebesar 0,276. Hal ini menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (sig. > 0,05). Oleh sebab itu dapat ditarik kesimpulan bahwa pengaruh *gadget* dan motivasi belajar adalah linear.

Tabel 10. Uji linearitas Pengaruh *Gadget* dengan Hasil Belajar

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Pengaruh gadget	Between Groups	(Combined)	170,717	7	24,388	0,920	0,524
		Linearity	13,413	1	13,413	0,506	0,490
		Deviation from Linearity	157,303	6	26,217	0,989	0,474
	Within Groups		318,083	12	26,507		
	Total		488,800	19			

Berdasarkan hasil output SPSS 25.00 diatas, dapat dilihat *Deviation from linearity* sebesar 0,474. Hal ini menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (sig. > 0,05). Oleh sebab itu dapat ditarik kesimpulan bahwa pengaruh *gadget* dan hasil belajar adalah linear.

3. Uji T (Hipotesis)

Tabel 11. Uji T Pengaruh *Gadget* terhadap Motivasi Belajar

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	35,452	10,950		3,238	0,005
	Pengaruh gadget	0,596	0,140	0,708	4,250	0,0005

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan tabel di atas, nilai t_{hitung} pengaruh *gadget* sebesar 4,250 dengan tingkat signifikansi 0,0005, Adapun t_{tabel} dengan derajat kebebasan (df) = $n - 2 = 20 - 2 = 18$ dan $\alpha = 5\%$ sebesar 2,101. Karena t_{hitung} pengaruh *gadget* lebih besar dari t_{tabel} hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan *gadget* terhadap motivasi belajar secara parsial.

Tabel 12. Uji T Pengaruh *Gadget* terhadap Hasil Belajar

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	40,211	9,077		4,430	0,0003
	Pengaruh Gadget	0,530	0,116	0,732	4,557	0,0002

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan tabel di atas, nilai t_{hitung} pengaruh *gadget* sebesar 4,557 dengan tingkat signifikansi 0,0002, Adapun t_{tabel} dengan derajat kebebasan (df) = $n - 2 = 20 - 2 = 18$ dan $\alpha = 5\%$ sebesar 2,101. Karena t_{hitung} pengaruh *gadget* lebih besar dari t_{tabel} hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan *gadget* terhadap hasil belajar secara parsial.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut, Terdapat pengaruh *gadget* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 005 Pulau Beralo Kabupaten Kuantan Singingi secara signifikan. Karena dengan $t_{hitung} > t_{tabel} = 4,250 > 2,101$ dan nilai sig. $0,0005 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_{01} ditolak dan H_{a1} diterima. Sehingga secara parsial menunjukkan bahwa gadget

berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Terdapat pengaruh *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 005 Pulau Beralo Kabupaten Kuantan Singingi secara signifikan. Karena dengan $t_{hitung} > t_{tabel} = 4,557 > 2,101$ dan nilai sig. $0,0002 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_{02} ditolak dan H_{a2} diterima. Sehingga secara parsial menunjukkan bahwa *gadget* berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amira, Alifia, & Agung. 2020. *Pengaruh Gadget terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Universitas Trunojoyo Madura
- Andi Ibrahim. 2018. *Metodologi Penelitian*. Makassar : Gunadarma Ilmu
- Astawa & Adnyana. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo Persada
- Asti, Yuliana Dewi. 2019. *Pengaruh Kepemimpinan Guru Dan Kemampuan Berkomunikasi Guru Di Kelas Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas XI IIS MAN Se-Kota Tasikmalaya*. Skripsi S1 IKIP PGRI Bojonegoro. Skripsi S1 Universitas Siliwangi
- Azkie. 2022. *7 Formula Baru Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*. Jawa Timur: Detak Pustaka
- Baikuni & Ruslan. 2022. *Metode Hypnoteaching dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Sukabumi : CV. Haura Utama
- Budi, 2018. *Manajemen Pembelajaran*. Semarang: Unnes Pres
- Dale, dkk, 2020. *Pengantar Teknologi Informasi*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Djamaluddin & Wardhana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Pare-pare : CV. Kaaffah Learning Center.
- Elda, Rizky Hariani. 2022. *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Skripsi S1 Universitas PGRI Adi Buana
- Erna. 2022. *Permainan dalam Pembelajaran sebagai Motivasi Belajar di Era New Normal*. Lombok Tengah, NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia
- Evi Wahyuningsih. 2021. *Pengaruh Kondisi Sosial Ekonomi Orang Tua dan Ekspektasi Pendapatan Terhadap Minat Berwirausaha Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2017-2018*. Skripsi S1 Universitas Jambi
- Fauhah & Rosy. 2021. *Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Universitas Negeri Surabaya

- Fauziah. 2020. *Pengaruh Teknik Self Management untuk Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Anak Usia Akhir di Perum Talaga Bestari, Kecamatan Sindang Jaya, Kabupaten Tangerang*. Universitas Islam Negeri Banten
- Hermawan, Susanto. 2019. *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Diniyah Puteri Pekanbaru*. Skripsi S1 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- Intan & Ratnasari. 2021. *Kajian Wacana Dampak Penggunaan Gadget (Gawai) terhadap Kemampuan Sosial Emosional pada Anak Usia Dini*. Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Jember
- Iswidharmanjaya & Agency. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Jakarta: BisaKimia
- Junierissa Marpaung. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan (The Effect of Use of Gadget in Life)*. Jurnal KOPASTA Universitas Kepulauan Riau
- Karmiyati. 2022. *"Telaah Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pengajaran Etika Lingkungan Anak Usia Dini"*. Skripsi SI IAIN Raden Intan Lampung
- Kismiantini, dkk. 2010. *Dunia Teknologi Informasi & Komunikasi*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional
- Kurniawan & Rachmat. 2010. *Teknologi Informasi & Komunikasi*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional
- Kristiawan, Anteng. 2019. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Statistika Melalui Project Based Learning (PjBL) dengan Menghitung Keperluan Sehari-hari di Kelas IV SDN 2 Mersi*. Skripsi S1 Universitas Muhammadiyah Purwokerto
- Lestari, dkk. 2020. *Analisis Motivasi Belajar Matematika Beserta Alternatif Solusinya pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Denpasar di Masa Pandemi*. Jurnal Matematika dan Sains Universitas Pendidikan Ganesha
- Lestari, Endang Titik. 2020. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta : Deepublish Publisher
- Muarrofatin.2021. *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Pelajaran IPA*. Jurnal Mitra Pendidikan.
- Mustafifin, Ahmad. 2021. *Pengaruh Motivasi Terhadap Peningkatan Semangat Kerja Pegawai Pada Kantor Kelurahan Dadimulya Kecamatan Samarinda Ulu Kalimantan Timur*. Universitas 17 Agustus 1945 Samarinda
- Nikmah, R Raudlatun. 2018. *Bimbingan Konseling Berbasis Evaluasi dan Supervisi*.Yogyakarta: Araska Publisher

- Nuryanto, Hery. 2012. *Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta Timur : PT Balai Pustaka (Persero)
- Pratiwi, dkk.2019. *Konsentrasi Belajar Siswa dan Penggunaan Gawai*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Pudyastuti & Kariyadi. 2023. *Penggunaan Gadget pada Anak*. Lombok Tengah, NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia
- Purwanto, M. Ngalin. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ramdani, Peri. 2021. *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi : Farha Pustaka
- Renita, SM. 2022. *Pengaruh Motivasi dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT.Telkom Kaban Jahe*. Skripsi S1 Universitas Quality Berastagi
- Restian. 2020. *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi*. Malang: UMM Press
- Ridwan & Bangsawan. 2021. *Konsep Metodologi Penelitian bagi Pemula*. Jambi: Anugerah Pratama Press.
- Rizal Wijaya Kusuma. 2020. " *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Jati Gunung*".
- Rosyid, Mustajab, & Abdullah. 2019. *Prestasi Belajar*. Malang: Literasi Nusantara
- Sandu & M.Ali . 2015. *Dasar Metodolgi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Siti, Duwik Malasari. 2019. " *Pengaruh Penggunaan gadget terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi IV-B Semester 7 Tahun 2017/2018 IKIP PGRI Bojonegoro*". Skripsi S1 IKIP PGRI Bojonegoro.
Skripsi S1 STKIP PGRI Pacitan
- Surahman, Rachmat, & Supardi. 2016. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kementrian Kesehatan Republik Indonesia
- Yannuansa, dkk. 2020. *Pengaruh Gadget pada Anak-anak*. Jawa Timur : LPPM UNHASY
- Yendri, dkk. 2020. *Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta : Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Yuliati, dkk. 2019. *Komunikasi dalam Media Digital*. Yogyakarta : Buku Litera Yogyakarta.