
Korelasi antara Penggunaan *Gadget* terhadap Motivasi Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene

Gaby Maulida Nurdin^{1*}, M. Irfan¹, Irayanti¹

¹Universitas Sulawesi Barat

Jl. Prof. Dr. Baharuddin Lopa, Banggae Timur, Kabupaten Majene, Sulawesi Barat 91412

*e-mail: gabymaulida@unsulbar.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar biologi peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene. Penelitian ini merupakan penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene. Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI MIPA 1 dan XI MIPA 2, SMA Negeri 3 Majene yang berjumlah 45 orang. Data penggunaan *gadget* dan data motivasi belajar dikumpulkan melalui angket yang dibuat menggunakan *Google form* kemudian disebarakan secara online melalui aplikasi *WhatsApp*. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis korelasi rumus *Product Moment* dari Karl Pearson yang perhitungannya dibantu oleh program SPSS 23. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai Sig. (0,103) > 0,05, dan nilai *pearson correlation* (0,246) < r_{tabel} (0,2940). Kesimpulannya bahwa tidak terdapat korelasi antara penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar biologi peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene.

Kata kunci— Penggunaan *Gadget*, Motivasi Belajar

Abstract

The study aims to determine the relationship between the use of gadgets and the motivation to learn biology of students in class XI MIPA SMA Negeri 3 Majene. This type of research is a correlational study with a quantitative approach. The population in this study were all students of class XI MIPA SMA Negeri 3 Majene. The sample in this study was taken using a saturated sampling technique, so the sample in this study was all students of class XI MIPA 1 and XI MIPA 2, SMA Negeri 3 Majene, totaling 45 people. The instrument used in this study was validated by 2 expert lecturers. The research data was collected through a questionnaire created using a google form and then distributed through the WhatsApp application. The research data were analyzed using the Product Moment formula correlation analysis technique from Karl Pearson whose calculations were assisted by the SPSS 23 program. The results showed that there was no significant relationship between the use of gadgets and the students' motivation to learn biology in class XI MIPA SMA Negeri 3 Majene. This is based on decision-making data that the value of Sig. (0.103) > 0.05, and the Pearson correlation value (0.246) < r_{table} (0.2940). The conclusion is that there is no correlation between

the use of gadgets and the students' motivation to learn biology in class XI MIPA SMA Negeri 3 Majene.

Keywords— *Gadget Use, Learning Motivation*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era globalisasi sekarang ini mengalami peningkatan yang sangat pesat untuk memenuhi kebutuhan penggunanya. Kecanggihan teknologi dan komunikasi dengan kemunculan berbagai perangkat yang lebih canggih, salah satunya yaitu *gadget*. Perkembangan *gadget* bukan hal yang baru lagi untuk dibahas karena *gadget* dapat mendatangkan dampak positif dan dampak negatif bagi penggunanya, khususnya bagi peserta didik. Penggunaan *gadget* akan memberikan dampak yang positif jika peserta didik mampu menggunakan *gadget* dengan baik, misalnya digunakan untuk mencari tahu informasi terbaru dan untuk menambah ilmu pengetahuan yang nantinya akan sangat berguna dalam proses diskusi di kelas serta dapat membantu peserta didik dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru di sekolah [1].

Penggunaan *gadget* juga dapat memberikan pengaruh yang negatif jika peserta didik tidak mampu menggunakan *gadget* tersebut dengan baik, misalnya menggunakan *gadget* di tengah-tengah proses pembelajaran untuk menghilangkan rasa bosannya dengan membuka sosial media yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran yang sedang dibahas. Hal tersebut dapat menyebabkan materi pelajaran yang sedang dibahas atau sedang dijelaskan oleh guru tidak dapat diterima dengan baik oleh peserta didik [2]. Adanya *gadget* juga dapat memberikan dampak pada motivasi belajar peserta didik, misalnya adanya *game online* pada *gadget* membuat peserta didik akan tertarik untuk memainkannya, bahkan hal tersebut dapat menyebabkan kecanduan. Akibatnya peserta didik akan terus memainkannya, sehingga peserta didik lupa waktu dan meninggalkan aktivitas yang seharusnya dilakukan yaitu belajar dan beribadah. Hal itu juga dapat mengakibatkan menurunnya motivasi belajar peserta didik karena sering melupakan waktunya untuk belajar dan mengerjakan tugas [3].

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan peneliti terhadap peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene bahwa hampir semua peserta didik menggunakan *gadget* dan terhubung dengan internet. Hal ini seharusnya berdampak baik, mengingat melalui *gadget* setiap orang dapat mengakses informasi lebih banyak. Meskipun begitu, peneliti menemukan bahwa motivasi belajar biologi peserta didik rendah. Penelitian ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh [4] menegaskan bahwa ada hubungan positif antara intensitas penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh [2].

Pada masa pandemi *Covid-19* seperti sekarang ini, penggunaan *gadget* sangat efektif digunakan sebagai sumber belajar, mengingat diharuskannya melakukan kegiatan pembelajaran di rumah. Pendidik dituntut mendesain pembelajaran dengan memanfaatkan media daring (*online*). Hal ini sesuai dengan kebijakan yang dikeluarkan oleh Mendikbud melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Pada Masa Darurat penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)* yang dikeluarkan pada Selasa, 24 Maret 2020 lalu. Melihat hal tersebut, diduga terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar peserta didik karena dengan menggunakan *gadget*, peserta didik dapat mengakses informasi dan ilmu

pengetahuan yang tersedia di berbagai situs pendidikan di internet. Hal ini akan berdampak positif bagi peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajarnya. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan suatu penelitian untuk membuktikan korelasi atau hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar biologi peserta didik. Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui korelasi antara penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar biologi peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai bulan Juni 2021 pada tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini dilaksanakan secara daring terhadap seluruh peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene. Jl. Letjend Hertasning, Kelurahan Lembang, Kecamatan Banggae Timur, Kabupaten Majene, Provinsi Sulawesi Barat. Penelitian ini merupakan penelitian korelasi sederhana dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bersifat *ex-post facto* yaitu jenis penelitian yang variabel independennya merupakan peristiwa yang sudah terjadi. Desain penelitian dengan paradigma sederhana karena terdiri dari satu variabel bebas (independen) yaitu penggunaan *gadget* dan satu variabel terikat (dependen) yaitu motivasi belajar peserta didik. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini sekaligus populasi yaitu peserta didik kelas XI MIPA 1 dan XI MIPA 2, SMA Negeri 3 Majene yang berjumlah 45 orang. Data diperoleh melalui pengisian angket yang dibagikan kepada responden dalam bentuk *google form*. Data penggunaan *gadget* dan data motivasi belajar yang terkumpul dari hasil penelitian, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan teknik analisis inferensial.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Deskriptif Statistik

a. Penggunaan *Gadget*

Data angket penggunaan *gadget* yang diperoleh dari pemberian angket penggunaan *gadget* dengan menggunakan aplikasi *Google Form* kepada peserta didik kelas XI MIPA 1 dan XI MIPA 2, SMA Negeri 3 Majene. Adapun penyajian datanya pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Statistik Skor Rata-rata Angket Penggunaan *Gadget*

Statistik	Nilai Statistik
N	45
Mean	108,93
Maximum	150
Minimum	83
Standar deviasi	13,334

Tabel 3.1 mendeskripsikan skor rata-rata angket penggunaan *gadget* yang diisi oleh 45 peserta didik, diperoleh *mean* sebesar 108,93 dengan standar deviasi 13,334. Skor minimum 83 dan skor maximum 150.

Tabel 3.2. Distribusi Frekuensi Penggunaan *Gadget*

Interval	Frekuensi	Persentase %	Kategori
$128,923 < X$	2	4,44%	Sangat Tinggi
$115,595 < X \leq 128,923$	12	26,67%	Tinggi
$102,256 < X \leq 115,595$	13	28,89%	Sedang
$88,937 < X \leq 102,205$	16	35,56%	Rendah
$X \leq 88,397$	2	4,44%	Sangat Rendah
Jumlah	45	100 %	

Berdasarkan tabel 3.2 di atas, terlihat bahwa skor penggunaan *gadget* pada interval $128,923 < X$ terdapat 2 responden (4,44%) yang memperoleh kategori sangat tinggi, interval $115,595 < X \leq 128,923$ terdapat 12 responden (26,67%) yang memperoleh kategori tinggi, interval $102,256 < X \leq 115,595$ terdapat 13 responden (28,89%) yang memperoleh kategori sedang, interval $88,937 < X \leq 102,205$ terdapat 16 responden (35,56%) yang memperoleh kategori rendah, dan interval $X \leq 88,397$ terdapat 2 responden (4,44%) yang memperoleh kategori sangat rendah. Kesimpulannya yaitu distribusi frekuensi angket penggunaan *gadget* berada pada kategori rendah.

a. Motivasi Belajar

Data angket motivasi belajar yang diperoleh dari pemberian angket motivasi belajar dengan menggunakan aplikasi *Google Form* kepada peserta didik kelas XI MIPA 1 dan XI MIPA 2, SMA Negeri 3 Majene. Adapun penyajian datanya pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Statistik Skor Rata-rata Angket Motivasi Belajar

Statistik	Nilai Statistik
N	45
Mean	102,73
Maximum	147
Minimum	79
Standar deviasi	12,048

Tabel 3.3 mendeskripsikan skor rata-rata angket motivasi belajar yang diisi oleh 45 peserta didik, diperoleh *mean* sebesar 102,73 dengan standar deviasi 12,048. Skor minimum 79 dan skor maximum 147.

Tabel 3.4. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar

Interval	Frekuensi	Persentase %	Kategori
$120,802 < X$	3	6,67%	Sangat Tinggi
$108,754 < X \leq 120,802$	7	15,56%	Tinggi
$96,706 < X \leq 108,754$	23	51,11%	Sedang
$84,658 < X \leq 96,706$	11	24,44%	Rendah
$X \leq 84,658$	1	2,22%	Sangat Rendah
Jumlah	45	100 %	

Berdasarkan tabel 3.4 di atas, terlihat bahwa skor motivasi belajar pada interval $120,802 < X$ terdapat 3 responden (6,67%) yang memperoleh kategori sangat tinggi,

interval $108,754 < X \leq 120,802$ terdapat 7 responden (15,56%) yang memperoleh kategori tinggi, interval $96,706 < X \leq 108,754$ terdapat 23 responden (51,11%) yang memperoleh kategori sedang, interval $84,658 < X \leq 96,706$ terdapat 11 responden (24,44%) yang memperoleh kategori rendah, dan interval $X \leq 84,658$ terdapat 1 responden (2,22%) yang memperoleh kategori sangat rendah. Kesimpulannya yaitu distribusi frekuensi angket motivasi belajar berada pada kategori sedang.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Untuk menentukan normalitas dari data tersebut cukup melihat pada nilai signifikansi.

Tabel 3.5. Uji Normalitas

Variabel	Sig.	Keterangan
X	0,151	Terdistribusi Normal
Y	0,140	Terdistribusi Normal

Dasar pengambilan keputusan uji normalitas adalah:

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal

Berdasarkan dasar pengambilan keputusan tersebut maka data penggunaan *gadget* berdistribusi normal karena nilai Sig. (0,151) $> 0,05$. Kemudian data motivasi belajar juga berdistribusi normal karena nilai Sig. (0,140) $> 0,05$. Maka pengujian normalitas terpenuhi.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh linear atau tidak. Untuk melihat linearitas dua variabel, peneliti menggunakan bantuan SPSS 23. Hubungan dua variabel dikatakan linear apabila signifikansi yang diperoleh $>$ nilai α yaitu 0,05.

Tabel 3.6 Uji Linearitas

Variabel	Sig.	Kesimpulan
X \rightarrow Y	0,508	Linier

Berdasarkan tabel uji linearitas tersebut, data dikatakan linear karena nilai Sig. (0,508) $>$ nilai α yaitu 0,05. Maka pengujian linearitas terpenuhi.

3. Uji Hipotesis

Uji korelasi digunakan untuk mengetahui tingkat hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar biologi peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene.

Tabel 3.7 Uji Korelasi

Variabel	Pearson corelasi	Sig.	t_{tabel}
X \rightarrow Y	0,246	0,103	0,2940

Berdasarkan tabel hasil analisis tersebut diketahui bahwa nilai sig. (0,103) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Nilai *pearson corelation* (0,246) $< t_{tabel}$ (0,2940) sehingga tidak terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene. Kesimpulannya bahwa H_0

diterima dan H_1 ditolak.

Berdasarkan hasil analisis distribusi frekuensi penggunaan *gadget* peserta didik menunjukkan hasil dengan kategori rendah. Hal ini dilihat dari analisis distribusi frekuensi yaitu responden yang mendapatkan kategori sangat tinggi sebesar 4,44%, kategori tinggi sebesar 26,67%, kategori sedang sebesar 28,89%, kategori rendah sebesar 35,56% dan kategori sangat rendah sebesar 4,44%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* oleh peserta didik pada masa pandemi *Covid-19* adalah rendah. Namun, kategori rendah yang dimaksud disini adalah rendahnya penggunaan *gadget* oleh peserta didik dalam kegiatan belajar sehingga membuat motivasi belajar peserta didik tidak mengalami peningkatan. Dilihat dari skor perolehan angket motivasi belajar yang berada pada kategori sedang, dimana responden yang mendapatkan kategori sangat tinggi sebesar 6,67%, kategori tinggi sebesar 15,56%, kategori sedang sebesar 51,11%, kategori rendah sebesar 24,44%, dan kategori sangat rendah sebesar 2,22%.

Berdasarkan hasil analisis uji korelasi antara penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar biologi peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene, didapatkan koefisien korelasi sebesar 0,246 dengan signifikansi sebesar 0,103. Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan membandingkan taraf signifikansi dengan nilai alpha yaitu 0,05. Berdasarkan kaidah bahwa jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka hipotesis ditolak. Nilai signifikansi yang didapat adalah 0,103, ini menunjukkan bahwa $0,103 > 0,05$ yang artinya H_0 diterima dan H_1 ditolak sehingga tidak terdapat korelasi antara penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar biologi peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene.

Tidak adanya hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar biologi peserta didik dikarenakan pada data hasil pengisian angket oleh responden terlihat bahwa dari tiga indikator penggunaan *gadget* yaitu, intensitas waktu penggunaan *gadget*, manfaat penggunaan *gadget* dalam kegiatan belajar, dan manfaat penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, kesimpulan jawaban responden sebagian besar lebih terfokus pada indikator manfaat penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari meskipun terdapat beberapa peserta didik yang menjawab pada indikator intensitas waktu penggunaan *gadget* dan manfaat penggunaan *gadget* dalam kegiatan belajar. Kedua indikator tersebut tidak mampu menutupi tingginya skor yang diberikan oleh peserta didik pada indikator manfaat penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari yaitu sebesar 66,66 %.

Rendahnya skor pengisian angket pada indikator penggunaan *gadget* dalam kegiatan belajar dikarenakan sebagian besar peserta didik tidak berfokus kepada pembelajaran yang berlangsung secara daring melainkan sibuk bermain dengan *gadget* yang dimiliki. Peserta didik menggunakan *gadget* ke arah negatif dibandingkan dengan menggunakan *gadget* ke arah positif dan keterbatasan guru untuk mengontrol atau memantau peserta didik dalam proses pembelajaran daring. Adanya *gadget* dapat memberikan dampak pada motivasi belajar peserta didik, misalnya adanya *game online* pada *gadget* membuat peserta didik akan tertarik untuk memainkannya, bahkan dapat menyebabkan kecanduan. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik lupa waktu dan meninggalkan aktivitas yang seharusnya dilakukan yaitu belajar, sehingga dapat mengakibatkan menurunnya motivasi belajar peserta didik karena sering melupakan waktunya untuk belajar dan mengerjakan tugas dari sekolah.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwa ada 2 faktor yang mempengaruhi motivasi belajar biologi peserta didik yaitu faktor internal

dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor dari dalam diri peserta didik misalnya, cita-cita peserta didik yang ingin mendapatkan hasil belajar yang baik. Faktor eksternal yaitu faktor dari luar diri peserta didik misalnya, peserta didik mendapatkan penghargaan dan pujian dari pendidik maupun orang tua peserta didik itu sendiri sehingga memotivasi dirinya untuk terus belajar. Penggunaan *gadget* pada penelitian ini termasuk dalam faktor eksternal atau faktor dari luar diri peserta didik karena dengan menggunakan *gadget* dalam kegiatan pembelajaran daring misalnya, menggunakan laptop atau *smartphone* untuk mengerjakan tugas dari guru maka peserta didik akan merasa terbantu dengan semua kelebihan yang didapatkan dari penggunaan *gadget* tersebut. Hal itu juga membuat peserta didik lebih mudah dan lebih cepat dalam mendapatkan informasi yang ingin diketahui terkait materi pelajaran.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sari [6], mengatakan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal atau dorongan dari dalam diri peserta didik merupakan suatu keadaan yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri yang dapat mendorongnya untuk melakukan tindakan belajar. Misalnya, adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, dan adanya harapan serta cita-cita masa depan. Kemudian faktor eksternal atau dorongan dari luar diri peserta didik merupakan suatu keadaan yang datang dari luar diri peserta didik itu sendiri yang dapat mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Misalnya, adanya pujian atau penghargaan dalam belajar dan adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

Hasil penelitian di atas selaras dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kaimudin [7], tentang Pengaruh *Handphone* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas XI IPA1 MA Negeri Ambon, didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa *handphone* tidak berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian terhadap 23 responden menunjukkan bahwa *handphone* tidak berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. *Handphone* mempengaruhi hasil belajar siswa sebesar 4,6 %, sedangkan sisanya sebesar 95,4 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Selain itu, keselarasan juga dapat dilihat pada penelitian Afandi [8] dan Ilham [9] yang menunjukkan bahwa variabel penggunaan *smartphone* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar. Penggunaan *smartphone* hanya mempengaruhi prestasi belajar sebesar 20 % sedangkan 80 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dapat diteliti pada penelitian ini.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 3 Majene mengenai Korelasi Antara Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene, peneliti memperoleh kesimpulan bahwa tidak terdapat korelasi antara penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar biologi peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene. Hal ini berdasarkan data pengambilan keputusan bahwa nilai Sig. (0,103) > 0,05, dan nilai *pearson correlation* (0,246) < r_{tabel} (0,2940) sehingga tidak terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rahmawati, H. N., Iqomh, M. K. B., & Hermanto, H. (2019). Hubungan durasi penggunaan media sosial dengan motivasi belajar remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 5(2), 77-81.
- [2] Tinambunan, T. R. (2020). Hubungan penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 1 Siabu Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal. *Jurnal Penelitian Kebidanan & Kespro*, 2(2), 5-10.
- [3] Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan teknologi *gadget* sebagai media pembelajaran. Bitnet: *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1-10.
- [4] Manumpil, B., Ismanto, A. Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal keperawatan*, 3(2), 1-6.
- [5] Dariyo, A. (2004). Pengetahuan tentang penelitian dan motivasi belajar pada mahasiswa. *Jurnal psikologi*, 2(1), 44-48.
- [6] Sari, M. I. (2008). Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang. [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- [7] Kaimudin, Y. (2020). Pengaruh handphone terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia di kelas XI IPA1 MA Negeri Ambon. [Skripsi]. IAIN Ambon.
- [8] Afandi, M. A. (2020). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap prestasi belajar siswa kelas XIMIPA SMAN 10 Semarang. *Jurnal pendidikan*, 8(1), 43-51.
- [9] Ilham, I. (2021). Hubungan antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 10 Manurunge kecamatan Riattang kabupaten Bone. [Skripsi]. Universitas Negeri Makassar.