

Pengaruh Penggunaan *Gadget* di Rumah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Tangkil Kecamatan Ciambar Kabupaten Sukabumi

Rahma Kartika¹, Agus Priyatno², Annisa Mawardini³

¹²³Universitas Djuanda, rahmakartika2513@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik. Jenis penelitian yang dipergunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif jenis korelasi. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VI pada SDN 1 Tangkil yang berjumlah 51 peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner yaitu angket penggunaan *gadget* serta minat belajar siswa, untuk uji validitas menggunakan rumus *Pearson Product Moment* dan uji reliabilitas memakai rumus *Cronbach's Alpha* menggunakan bantuan SPSS 29.0 *for Windows*. Selanjutnya uji signifikansi menggunakan uji t dengan nilai t_{hitung} sebesar 3,835 serta t_{tabel} sebesar 2,009, sehingga didapatkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ serta nilai signifikansi sebesar 0,001 yang nilainya lebih kecil dari 0,05, sebagai akibatnya dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sumbangan dampak yang diperoleh dari uji koefisiensi hubungan ialah 23,1%, sedangkan 76,9% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain atau faktor lain yang tidak dibahas pada penelitian ini. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan dengan korelasi sedang antara penggunaan *gadget* (X) dan minat belajar siswa (Y).

Kata Kunci: *Gadget*, Rumah, Minat

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) telah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia, termasuk pertumbuhan internet. Periode globalisasi telah menyulitkan manusia untuk tetap terisolasi dari kemajuan ini (Mawardini A, et al., 2024). Media digital dan elektronik juga sudah berhasil menarik perhatian kebanyakan anak Indonesia, yang secara eksklusif serta tak eksklusif memengaruhi kegiatan keseharian mereka serta membentuk mereka lebih terfokus pada penggunaan media tersebut (Nizar & Hajaroh, 2019).

Dunia pendidikan 4.0 menjadi tantangan spesifik, terutama bagi anak sekolah dasar, untuk melindungi peserta didik dari dampak negatif penggunaan teknologi yang semakin tinggi, terutama dalam kehidupan siswa sehari-hari (Bilqish, Damayanti, Harahap, Sakinah, & Batubara, 2023). Untuk memajukan masyarakat, bangsa, dan negara, pendidikan memiliki posisi dan fungsi strategis yang sangat krusial (Priyatno, A, n.d.).

Sebagian besar masyarakat Indonesia hidup di tengah-tengah *global village*, atau kampung dunia, di mana mereka lebih cenderung menghabiskan waktu untuk berinteraksi dengan media elektronik seperti televisi, *laptop*, tablet, dan *handphone*. Menurut Hudaya (2018), media ini disebut sebagai *gadget*. *Gadget* adalah kemajuan teknologi masa kini yang menyasar seluruh kalangan, termasuk anak-anak usia prasekolah (Prabu, Bakar, & Kaddas, 2021). Istilah "*gadget*" dipergunakan untuk menyebut aneka macam jenis alat teknologi yang semakin berkembang pesat dan mempunyai fungsi spesifik (Arwansyah & Wahyuni, 2019).

Bagaimanapun, kini siswa SD sedang pesat menggunakan alat yang canggih seperti teknologi yang biasa digunakan oleh orang dewasa, seperti ponsel untuk terhubung ke internet dan membuka berbagai aplikasi media sosial seperti Tiktok, *Facebook*, *YouTube*, *Instagram*, dan lain-lain (Badrumilah & Rigianti, 2022). Menurut Chusna (2017), fenomena ini membuat peran orang tua sangat penting dalam menjaga anak-anak mereka di dunia teknologi yang semakin canggih dengan perangkat yang mereka miliki. Hal ini juga dilakukan untuk mencegah minat anak dalam belajar menurun.

Salah satu peranan krusial dalam prestasi belajar peserta didik ialah minat belajar. Peserta didik yang mempunyai minat belajar akan memfokuskan perhatian mereka di bahan ajar sebagai akibatnya mereka dapat berkonsentrasi dengan baik. Minat belajar peserta didik tidak sama, terdapat banyak variabel yang mempengaruhi minat belajar, salah satunya adalah penggunaan *gadget* (Setiawan Bakar, 2020).

Berdasarkan hasil dari pra-penelitian di SDN 01 Tangkil Kecamatan Ciambar Kabupaten Sukabumi pada tanggal 23 Januari 2024, penulis melakukan wawancara pra-penelitian kepada beberapa siswa dari kelas VI. Mereka menyatakan bahwa mereka difasilitasi *gadget* khususnya *smarthphone* oleh orang tua mereka di rumah. Siswa juga menyatakan bahwa mereka tidak dibatasi untuk waktu atau pendampingan langsung dari orang tua untuk penggunaan *gadget* tersebut. Di sisi lain, ada beberapa siswa yang ditegur untuk membatasi penggunaan *gadget* mereka pada saat di rumah, namun mereka mengabaikannya. Dari wawancara yang dilakukan, didapatkan informasi bahwa siswa bermain *gadget* lebih dari 3 jam sehari, Hal tersebut termasuk kategori penggunaan *gadget* yang tinggi. Siswa juga menyatakan mereka tidak suka belajar pada saat di rumah, dan lebih tertarik untuk bermain dengan *smartphone* mereka.

Fungsi *gadget* tersebut untuk beberapa peserta didik tidak hanya digunakan untuk keperluan belajar dengan membuka konten pendidikan, tapi cenderung digunakan untuk bersosial media, bermain *game*, dan hiburan lainnya. Sehingga kehadiran *gadget* tersebut ternyata menjadi salah satu dampak negatif terhadap minat belajar peserta didik di SDN 01 Tangkil Kecamatan Ciambar Kabupaten Sukabumi. Penulis juga melakukan wawancara lain dengan guru wali kelas VI. Dimana guru menyatakan bahwa minat siswa masih kurang baik. Siswa cenderung kurang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran, mereka lebih sering mengobrol dengan temannya. Siswa juga cenderung tidak aktif dan lebih banyak diam jika diminta untuk mengemukakan pendapat atau ketika ditanya oleh guru.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk membahas masalah yaitu “Apakah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* di rumah terhadap minat belajar siswa kelas VI di SDN 01 Tangkil Kecamatan Ciambar Kabupaten Sukabumi?”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain korelasi untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai September 2024 di SDN 1 Tangkil Kecamatan Ciambar Kabupaten Sukabumi. Populasi pada penelitian ini adalah 51 siswa. Pengambilan sampel ditentukan dengan teknik *non probability sampling* yakni sampel jenuh dimana jumlah seluruh populasi dijadikan sampel. Peneliti berfokus pada dua variabel yaitu, penggunaan *gadget* (X) dan minat belajar siswa (Y).

Teknik penelitian yang dilakukan yaitu wawancara, angket/kuesioner dan dokumentasi. Fokus dari instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran yang akurat tentang penggunaan *gadget* pada peserta didik dengan menggunakan skala Likert. Untuk penskoran dalam kuesioner ini, sebagai berikut:

Tabel 1. Skor Item Pernyataan

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Sangat setuju	4	1
Setuju	3	2
Kurang setuju	2	3
Tidak setuju	1	4

Penelitian ini memakai angka pada statistik untuk penyajian data serta analisis dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik. Adapun teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini yaitu 1) Analisis deskriptif, 2) Uji validitas, 3) Uji reliabilitas, 4) Uji prasyarat analisis, ke 5) Uji analisis regresi sederhana, 6) Uji koefisiensi determinasi, 7) Uji t, serta 8) Uji koefisiensi korelasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan pada SDN 1 Tangkil Kecamatan Ciambar Kabupaten Sukabumi untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa dengan pengolahan data menggunakan SPSS 29.0 *for windows* yaitu sebagai berikut.

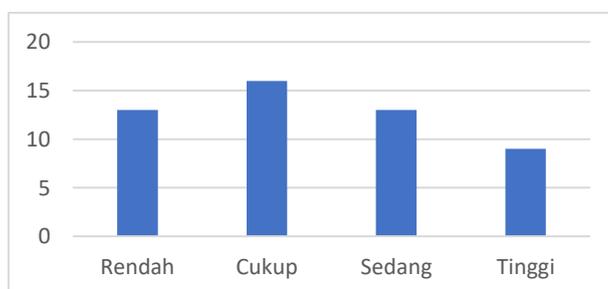
1. Penggunaan *Gadget*

Sesudah dilakukan pengambilan data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis, dihasilkan hasil analisis deskriptif untuk variabel penggunaan *gadget* bahwa skor tertinggi 48 serta skor terendah 32. Sesuai hasil perhitungan diperoleh rata-rata sebesar 40,08 modus sebanyak 40, median 40,00 dan simpangan baku sebesar 4,103. Penggunaan *gadget* diklasifikasikan menjadi empat kategori yaitu, kategori tinggi, sedang, cukup dan rendah. Adapun klasifikasi penggunaan *gadget* adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Frekuensi Variabel Penggunaan *Gadget*

Skala (Interval)	Frekuensi	Persentase	Kategori
32 – 36	13	25,49%	Rendah
36 – 40	16	31,37%	Cukup
40 - 44	13	25.49%	Sedang
44 – 48	9	17,65%	Tinggi
Jumlah	51	100%	

Berikut diagram yang dibuat berdasarkan dari tabel di atas:



Gambar 1. Diagram Kategori Penggunaan *Gadget*

Berdasarkan tabel serta diagram di atas, bisa dicermati bahwa taraf penggunaan *gadget* peserta didik kelas VI di SDN 1 Tangkil berada di kategori cukup.

Kategori rendah persentasenya 25,49% sebesar 13 siswa, kategori cukup persentasenya 31,37% sebesar 16 siswa, kategori sedang persentasenya 13,49% sebanyak 13 peserta didik, serta kategori tinggi dengan presentase 9,65% sebanyak 9 siswa.

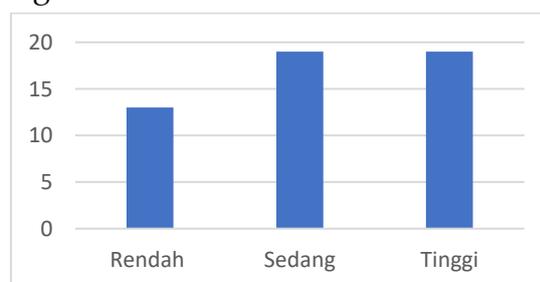
2. Minat Belajar Siswa

Sesudah dilakukan analisis deskriptif untuk minat belajar siswa yang berasal dari angket, dihasilkan skor tertinggi 70 dan skor terendah 43. Berdasarkan perhitungan diperoleh rata-rata sebanyak 56,76 modus sebesar 67 dan simpangan baku sebesar 7,578. Variabel minat belajar ini diklasifikasikan sebagai 3 kategori yaitu, kategori tinggi, sedang serta rendah. Adapun penjabaran klasifikasi minat belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Frekuensi Variabel Minat Belajar Siswa

Skala (Interval)	Frekuensi	Persentasi	Kategori
43 – 51	13	25,50%	Rendah
52 – 60	19	37,25%	Sedang
61 – 70	19	37,25%	Tinggi
Jumlah	51	100%	

Berikut diagram yang dibuat berdasarkan tabel di atas:



Gambar 2. Diagram Kategori Minat Belajar Siswa

Berdasarkan tabel dan diagram di atas dapat dilihat tingkat minat belajar siswa kelas VI SDN 1 Tangkil berada pada kategori sedang dan tinggi. Kategori rendah dengan persentase 25,50% sebanyak 13 siswa, kategori sedang dengan persentase 37,25% sebanyak 19 siswa, dan juga pada kategori tinggi dengan persentase 37,25% sebanyak 19 siswa.

3. Pengujian Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat. Uji yang digunakan yaitu uji normalitas dan uji linieritas. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS 29.0 *for windows* menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 5%. Data diklaim normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Sesuai hasil analisis, bisa diketahui pada skor skala Penggunaan *Gadget* nilai signifikansi hitung lebih besar dari signifikansi minimal yaitu $0,200 > 0,05$, sebagai akibatnya bisa disimpulkan bahwa data skala Penggunaan *Gadget* terdistribusi normal. Sedangkan untuk skor skala Minat Belajar juga terlihat bahwa nilai signifikansi hitung lebih besar dari signifikansi minimal yaitu $0,200 > 0,05$, sebagai akibatnya data skala Minat Belajar jua terdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji linieritas, bertujuan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Uji linieritas pada penelitian ini menggunakan acara SPSS versi 29. Untuk mengetahui data linier atau tidak, digunakan kriteria pengujian menggunakan signifikansi 5% (0,05) yaitu jika *sig. deviation from linearity* $> 0,05$ maka ada korelasi yang linear antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Berdasarkan perhitungan, dapat diketahui nilai signifikansi *deviation from linierity* lebih besar dari signifikansi minimal yaitu $0,653 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang linear antara variabel penggunaan *gadget* terhadap variabel minat belajar.

4. Pengujian Hipotesis Statistika

Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan empat bagian. Pertama menentukan persamaan regresi, kedua uji koefisiensi determinasi, ketiga uji t dan keempat uji koefisiensi korelasi. Pada perhitungan keempat uji tersebut menggunakan bantuan SPSS ver 29.0 *for Windows*. Berikut hasil persamaan regresi variabel X terhadap Y:

Tabel 4. Hasil Regresi Linear Sederhana Skor Penggunaan *gadget* dan Minat Belajar

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	21.198	9.322		2.274	.027
	Penggunaan Gadget	.887	.231	.480	3.835	<.001

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan tabel hasil regresi linear sederhana diketahui nilai konstan (a) yaitu 21,198 dan nilai koefisien regresi (b) adalah 0,887. Sehingga dapat diketahui persamaan regresi $\hat{Y} = 21,198 + 0,887 X$. Ini berarti setiap peningkatan satu nilai penggunaan *gadget* akan meningkatkan minat belajar siswa sebesar 0,887.

Uji hipotesis kedua yaitu uji koefisien determinasi. Setelah dilakukan analisis, didapatkan (*R Square*) sebesar 0,231. Untuk mengetahui nilai koefisien determinasi maka $r^2 \times 100\%$ sehingga $0,231 \times 100\% = 23,1\%$ yang artinya penggunaan *gadget* berkontribusi sebesar 23,1% terhadap minat belajar siswa, sedangkan 76,9% lainnya ditentukan oleh variabel lain atau faktor lain yang tidak dibahas pada penelitian ini. Variabel lain yang dimaksud berupa aspek yang mempengaruhi minat belajar siswa baik berupa faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik selain penggunaan *gadget*, bisa saja berupa perhatian orang tua, kemandirian belajar, media pembelajaran, metode pembelajaran, suasana kelas, dukungan teman, dukungan sosial, dan lain-lain. Tidak menutup kemungkinan masih banyak variabel lain yang mempengaruhi minat belajar siswa.

Selanjutnya dilakukan uji signifikansi atau uji t, bertujuan untuk mengukur apakah variabel X (Penggunaan *Gadget*) mempunyai hubungan yang signifikan terhadap variabel Y (Minat Belajar) dengan cara membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} untuk uji satu pihak (*one tail test*). Hasil perhitungan uji t adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji t

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	21.198	9.322		2.274	.027
	Penggunaan Gadget	.887	.231	.480	3.835	<.001

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Hasil pengujian signifikansi menggunakan uji t diperoleh t_{hitung} 3,835 serta t_{tabel} sebesar 2,009 sebagai akibatnya $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan dilihat dari tingkat signifikansinya mempunyai nilai sebesar 0,001 dari nilai signifikansi minimal yaitu 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan *gadget* (X) terhadap minat belajar siswa (Y).

Selanjutnya hasil uji koefisien korelasi didapat nilai sebesar 0,480 dengan taraf signifikansi 0,001. Sebagai akibatnya $0,001 < 0,05$ yang berarti variabel X berkorelasi terhadap variabel Y. Selanjutnya dapat dicermati di pedoman derajat korelasi bila nilai korelasi berada di 0,41 – 0,60 merupakan korelasi sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel x (Penggunaan *gadget*) terhadap variabel Y (Minat belajar) memiliki korelasi dengan derajat korelasi yaitu korelasi sedang.

Hipotesis yang dimuat pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas VI di SDN 1 Tangkil Kecamatan Ciambar Kabupaten Sukabumi. Sesuai hasil analisis data, hipotesis tadi diterima sebab hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan dengan taraf korelasi sedang antara penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik.

Asal persoalan yang didapat di SDN 1 Tangkil dimana pengajar berkata bahwa minat siswa pada belajar mulai menurun. Ia beropini serta merasakan bahwa dampak *gadget* terhadap peserta didik disana menyebabkan permasalahan dengan minat peserta didik untuk belajar. Setelah dilakukan penelitian, ternyata hasil menunjukkan bahwa adanya hubungan yang positif antara penggunaan *gadget* serta minat belajar yang dikeluhkan oleh pengajar/guru.

Hasil dari penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa berpengaruh positif sejalan dengan penelitian dari (Rohmah, & & Mardiyah, n.d.) yang isinya menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa, dengan hasil pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi

sederhana yaitu r 0,483 serta R square 0,233. Karena itu, korelasi dianggap positif. Bila nilai signifikansi 0,001 lebih besar dari 0,05, maka terdapat pengaruh signifikan penggunaan *gadget* terhadap minat belajar.

Penelitian lain pula mendapatkan hasil yang sama yakni penelitian oleh (Wasa, n.d.). akibat penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran IPS pada SMP Negeri 17 Malang mempunyai pengaruh yang signifikan. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* membantu peserta didik pada proses pembelajaran.

Untuk memperdalam serta mengkonfirmasi jawaban dari angket yang telah responden isi, maka peneliti melakukan wawancara dengan tiga responden yang mempunyai skor total penggunaan *gadget* tinggi dan minat belajar tinggi sebanyak 2 responden, serta 1 responden yang mempunyai skor total penggunaan *gadget* tinggi namun skor minat belajar rendah.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti pada Senin, 2 September 2024 didapatkan hasil dari 2 responden dengan skor penggunaan *gadget* tinggi serta minat belajar tinggi bahwa siswa menggunakan *gadget* atau memanfaatkan *gadget* dengan baik serta bijak yaitu untuk keperluan belajar. Responden mengaku tak jarang membuka konten pembelajaran dan bertanya pada guru apa yang mereka belum pahami saat pembelajaran di sekolah, atau berdiskusi dengan teman bila diberikan tugas kelompok saat di rumah. Responden juga mengaku jika diberikan tugas atau pekerjaan rumah mereka sering membuka *google* untuk *browsing* atau semacamnya untuk mencari tahu apa yang sebelumnya diajarkan di sekolah namun mereka belum mengerti.

Dalam penelitiannya tentang dampak penggunaan perangkat elektronik, Anggraeni (2018) menyatakan bahwa perangkat terkini tak hanya dipergunakan sebagai alat komunikasi namun juga digunakan menjadi alat multimedia, dan salah satunya bisa digunakan atau dimanfaatkan pada konteks pendidikan.

Dari wawancara tersebut juga menunjukkan bahwa siswa kelas VI SDN 1 Tangkil menggunakan *gadget* dengan bijak dan bisa membagi waktu mereka untuk belajar dan untuk hiburan, responden mengaku penggunaan *gadget* juga digunakan untuk mencari inspirasi atau ide-ide menarik terkait tugas yang diberikan. Siswa juga menggunakan *gadget* untuk keperluan mereka sehari-hari seperti berkabar dengan keluarga, teman dan kerabat lainnya. Pemanfaatan *gadget* oleh siswa juga dimanfaatkan sebagai sarana hiburan seperti bermain *game online* dan bermain sosial media, seperti menonton tiktok, *youtube*, *facebook*, dan lain-lain namun masih dalam tahap wajar.

Penggunaan *gadget* ini dapat berpengaruh positif atau negatif terhadap siswa, tergantung bagaimana cara siswa menggunakannya. Di sisi lain pun masih ada beberapa siswa yang menggunakan *gadget* dengan kategori tinggi namun minat belajarnya rendah. Sehingga setelah diwawancarai lebih lanjut responden tersebut mengaku bahwa ia hampir selalu menggunakan *gadget* untuk bermain game online jika ada waktu luang dan bukannya membuka konten pendidikan. Responden tersebut juga mengaku bahwa ia kurang diawasi orang tua dalam penggunaan *gadget*, atau terkadang orang tua mereka membatasi penggunaan *gadget* namun tidak dihiraukan.

Dari hasil analisis yang dilakukan dan pemaparan sebelumnya maka dapat diketahui penggunaan *gadget* di rumah ini berpengaruh terhadap minat belajar siswa dan berdasarkan hipotesis yang ada terbukti bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* di rumah terhadap minat belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yang dilakukan peneliti diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas VI di SDN 1 Tangkil Kecamatan Ciambar Kabupaten Sukabumi. Kesimpulan ini dapat dilihat dari hasil pengujian signifikansi dengan uji t yakni t_{hitung} sebesar 3,835 dan t_{tabel} sebesar 2,009 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan dilihat dari tingkat signifikansinya memiliki nilai sebesar 0,001 dari nilai signifikan sebesar 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima

yang berarti dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa. Selanjutnya hasil koefisien korelasi menunjukkan hasil yang diperoleh sebesar 0,480 dengan tingkat signifikansi 0,001. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dengan derajat korelasi sedang dari variabel penggunaan *gadget* (X) dengan variabel minat belajar siswa (Y). Berdasarkan data yang di uji dengan menghitung koefisien determinasi menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa sebesar 23,1% sedangkan sisanya 76,9% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

REFERENSI

- Anggraeni, A. (2018). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. *Jurnal PPKN&Hukum*, 13(1), 64-76
- Annisa Mawardini, Nurul Suci Daniati, Siti Zahra Nursolihat, I. S. (2024). Bahaya Game Online bagi Akidah Anak dan Kaitannya dengan Penerapan Prinsip Pendidikan Anak dalam Islam, 4, 4062–4082.
- Badrumilah, Mas R., & Rigianti, H. A. (2022). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1458–1463.
- Bilqish, A., Damayanti, E., Harahap, I. S., Sakinah, N., & Batubara, R. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa (JURRIBAH)*, 2(2). Retrieved from <https://doi.org/10.55606/jurribah.v2i2.1491>
- Chusna, Puji Asmaul. (2017). No Title, 315–330.
- Hudaya, A. (2018). No Title, 4(2), 86–97.
- Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Game *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa. *El Midad*, 11(2), 169–192. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1901>
- Prabu, I., Bakar, S., & Kaddas, B. (2021). Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Minat

Belajar Siswa Kelas V MIN 1 Kota Makassar, 2(April), 57–66.

Priyatno, A, et al. (n.d.). Implementasi Kurikulum Sekolah Islam Terpadu Dalam Smpit Bina Masyarakat Mandiri Implementation Of Integrated Islamic School Curriculum In The Formation Of Sohikul Ibadah Characters Students At, 1(2), 139–161.

Rohmah, C. O., & & Mardiyah, S. U. K. (n.d.). Learning Interest Of Student Grade XI Office Administration Competence, (2).

Setiawan Bakar, ince P. (2020). Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas V di SD inpres tamalanrea II makassar, 1(1).

Wahyuni, A. (2019). Jurnal Ekonomi Pendidikan Volume 7: Nomor 1 Maret 2019 Pengaruh Penggunaan Smartphone Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Jurnal Ekonomi Pendidikan Volume 7: Nomor 1 Maret 2019 Pendahuluan Pendidikan Merup, 7, 31–44.

Wasa, M. E. (n.d.). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dan Lingkungan Pada Mata Pelajaran Ips, 1–7.