

ANALISIS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MATERI IKLAN DI KELAS IV SDN 1 CIGARUKGAK

Melly Lailatul Munawwaroh¹, Rita Kusumah²

¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Kuningan ²PGSD FKIP Universitas
Pasundan

Alamat e-mail : (1mellylaaa@gmail.com), Alamat e-mail : 2Rita25@Uupmk.ac.id

ABSTRACT

Melly Lailatul Munawwaroh (206223031), Analysis of Gadget Usage on Learning Motivation in Advertising Material in Class IV of SDN I Cigarukgak, Study Program of Primary School Teacher Education (PGSD), 2025. In this era of globalization, all groups from children, teenagers to adults, are familiar with advanced tools or technologies that can facilitate and lighten human work. The advanced technology in question is gadgets. However, the use of gadgets by students has an impact on their learning motivation, both negative and positive effects. This research aims to describe how the use of gadgets affects learning motivation in advertising material in class IV of SDN 1 Cigarukgak. This research uses qualitative research methods. Qualitative research is intended to reveal phenomena comprehensively and according to the context or as it is through data collection in a natural setting as a direct source with the key instruments of the research itself. The subjects in this study are the homeroom teachers and the fourth-grade students at SDN 1 Cigarukgak. The object of research is the focal point in a study. The object of this research is the implementation of gadget usage as a learning medium and how its use impacts the learning motivation in the subjects of the fourth-grade students at SDN 1 Cigarukgak. Therefore, this research employs data collection techniques that include observation, interviews, and documentation.

Keywords: Gadget Usage, Learning Motivation, Advertising Material

ABSTRAK

Melly Lailatul Munawwaroh (206223031), Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Pada Materi Iklan Di Kelas IV SDN I Cigarukgak, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), 2025. Era globalisasi ini, semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja sampai orang tua, sudah tidak asing lagi dengan alat atau teknologi canggih yang dapat membantu kelancaran dan meringankan pekerjaan manusia. Teknologi canggih tersebut yaitu gadget. Namun, penggunaan gadget pada siswa membawa dampak terhadap Motivasi belajarnya baik itu dampak negatif ataupun dampak positif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan gadget terhadap motivasi belajar pada materi iklan di kelas IV SDN 1 Cigarukgak. Penelitian ini menggunakan metode

penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengungkap gejala secara menyeluruh dan sesuai dengan konteks atau apa adanya melalui pengumpulan data dengan latar alami sebagai sumber langsung dengan instrument kunci penelitian itu sendiri. Subjek dalam penelitian ini adalah guru wali kelas dan siswa kelas IV SDN 1 Cigarukgak. Objek penelitian adalah titik perhatian dalam sebuah penelitian. Objek penelitian ini adalah pelaksanaan penggunaan gadget sebagai media pembelajaran serta bagaimana dampak penggunaannya terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran siswa kelas IV SDN 1 Cigarukgak. Maka, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Motivasi Belajar, Materi Iklan

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi selalu mengalami proses yang semakin maju dan semakin mendorong menuju perubahan terhadap proses atau jalannya suatu pendidikan. Suatu pendidikan tidak terlepas dari ilmu pengetahuan dan teknologi. Maka pendidikan pada saat ini harus dapat memanfaatkan kemajuan dari perubahan tersebut agar mampu menyesuaikan dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Kemajuan teknologi yang sangat pesat telah membawa dunia pada era globalisasi yang serba instan dan modern. Telah kita ketahui pada saat ini merupakan zaman yang

serba instan dan modern, oleh karena itu masyarakat dituntut agar dapat mengikuti perkembangan zaman.

Gadget merupakan alat teknologi yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Fungsi spesifik dari gadget yaitu diantaranya dapat merekam suara, memoto, melihat video, dan mengirim pesan. Perkembangan teknologi Gadget ini terus berkembang.

Menurut Hariani (2022), Penggunaan gadget ini dapat berpengaruh positif bagi siswa sekolah dasar, misalnya, digunakan untuk tujuan browsing, untuk menambah wawasan, mencari informasi dan mengerjakan tugas atau PR sekolah. Sehingga gadget dapat

dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Hal ini dikarenakan siswa dapat berkomunikasi dengan orang terdekatnya dan mandiri dalam menggali sesuatu yang ingin mereka ketahui sesuai dengan minat dan bakatnya sehingga dapat bersemangat dalam belajar.

belajar adalah suatu proses yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku yang dialami oleh setiap individu melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Setiap individu yang melakukan proses belajar tentunya mengharapkan tercapainya sebuah keberhasilan belajar. Oleh karena itu, dalam proses belajar haruslah terdapat motivasi dari dalam diri setiap individu. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik adalah motivasi.

Menurut Ayu (2019), “kunci keberhasilan dalam belajar adalah adanya hasrat serta keinginan yang timbul dari peserta didik tanpa adanya paksaan dari luar serta adanya tujuan yang jelas sehingga akan

memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai”.

Sobon dan Mangundap (2019), dalam penelitiannya mengatakan bahwa terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, salah satunya yaitu melalui pembelajaran digital dengan menggunakan gadget berupa smartphone. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa smartphone dapat membantu menumbuhkan motivasi belajar, jika smartphone digunakan sebagai media dalam suatu pembelajaran. Peserta didik lebih asyik memainkan smartphone pada hal-hal hiburan dan game dibandingkan dengan penggunaannya pada konteks pembelajaran atau sumber belajar.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Kamis tanggal 8 Agustus 2024 di SDN 1 Cigarukgak diperoleh beberapa permasalahan, diantaranya yaitu siswa males belajar, siswa jadi tahu gadget, memang gadget ada manfaatnya dan negatifnya, manfaatnya siswa jadi lebih mengetahui ilmu yang lainnya. Adapun negatifnya yaitu anak jadi males belajar, males untuk disuruh maju jadi mereka terlena terhadap

gadget, dan rendahnya motivasi belajar. Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran beberapa siswa yang sibuk sendiri, bercerita dengan temannya diluar diskusi, melamun, ingin cepat keluar kelas sebelum jam istirahat, bahkan ingin cepat pulang. Trend gadget memang bagus tetapi ada jeleknya juga. Bagusnya itu siswa semakin cepat paham melalui gadget.

Hadirnya penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar memiliki dampak negatif yaitu seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Namun disamping permasalahan tersebut tidak hanya membawa dampak negatif, tetapi juga berpengaruh positif pada peningkatan motivasi belajar siswa tergantung penggunaannya.

Maka dari itu, haruslah ada pemberian motivasi dan dorongan belajar agar para siswa termotivasi untuk belajar yang diberikan oleh guru. Selain dari guru, peran orang tua untuk memotivasi anaknya sangatlah diperlukan. Karena motivasi belajar adalah hal yang sangat penting agar para siswa dapat menumbuhkan optimis dan pantang menyerah sehingga para siswa mempunyai tujuan untuk mengejar impian di masa yang akan datang.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik akan permasalahan yang terjadi, sehingga penulis melakukan penelitian di SDN 1 Cigarukgak dengan judul penelitian “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Pada Materi Iklan Di Kelas IV SDN 1 Cigarukgak”.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2015), “metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci”. Dengan pendekatan penelitian berupa deskripsi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan deskripsi berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati secara langsung dan menggambarkan secara naratif yang berdasarkan data-data dari hasil penelitian secara objektif dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Subjek yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDN 1 Cigarukgak di Desa Cigarukgak Kecamatan Ciawigebang Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa Barat. Subjek penelitian yang akan dianalisis jawaban mereka dalam pemecahan masalah tentang penggunaan gadget terhadap motivasi belajar dengan observasi dan wawancara secara mendalam. Teknik pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik purposive sampling.

Menurut Fitriyani (2020) Purposive sampling peneliti memilih sendiri kasus yang dimasukkan dalam sampel berdasarkan penilaian terhadap pertimbangan mereka.

Peneliti menetapkan beberapa pertimbangan diantaranya merupakan anggota dari klasifikasi siswa tinggi, sedang dan rendah, dapat berpartisipasi aktif dalam pengambilan data, tidak merasa keberatan dalam proses pengambilan data.

Penelitian ini memusatkan diri secara intensif pada obyek tertentu yang mempelajarinya sebagai suatu kasus. Dengan

demikian, penelitian kualitatif tidak hanya sebagai upaya mendeskripsikan data tetapi deskripsi tersebut hasil dari pengumpulan data yang dipersyaratkan kualitatif yaitu wawancara mendalam secara offline dan online, observasi partisipasi, studi dokumen, dan melakukan triangulasi (gabungan).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Gadget merupakan wujud dari perkembangan teknologi saat ini bahkan uniknya gadget dijadikan sebagai keharusan yang harus dimiliki oleh setiap individu mulai dari anak-anak sampai dewasa. Gadget sejatinya mempunyai ruang lingkup yang cukup luas artinya gadget merupakan suatu istilah untuk mengelompokkan macam-macam teknologi mini yang mempunyai multifungsi, seperti smartphone, handphone, i-pad, netbook, blackberry, dan lain-lain.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat pada sub bab sebelumnya serta mengacu dari proses observasi, wawancara sekaligus dokumentasi ditemukan bahwa dampak gadget terhadap motivasi belajar anak sekolah dasar

sangatlah besar dan beraneka macam. Penggunaan gadget bukanlah hal yang baru di kalangan siswa. Gadget bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga digunakan untuk mengisi waktu luang, seperti penggunaan internet, bermain game, mendengar musik/radio. Namun tidak jarang penggunaan gadget berdampak negatif, seperti menyimpan foto/video pornografi, melupakan waktu belajar, bahkan menukar jawaban ujian.

Berdasarkan hasil wawancara dalam penggunaan gadget di SDN I Cigarukgak terdapat beberapa siswa yang sering bermain gadget daripada belajar. Mereka tidak hanya menggunakan gadget untuk hiburan, namun mereka juga menggunakan tugas sekolah, hampir seluruh siswa memiliki gadget.

Anak usia sekolah dasar yang berusia 6-12 tahun sejatinya belum memiliki jiwa yang stabil. Itu artinya anak belum bisa memilah-milih mana yang baik dan mana yang buruk bagi dirinya. Dilihat pada objek utama pada penelitian ini menunjukkan bahwa anak tersebut belum memfilter dengan baik apa yang ia terima. Terbukti ia menggunakan gadget hanya untuk kesenangannya saja, seperti bermain

game, menonton video diyoutube dan sosial media. Bahkan intensitas penggunaan gadget anak tersebut melebihi batas wajar yakni sehari 3 kali dengan durasi 1 jam bahkan lebih dalam sekali pemakaian. Hal ini sudah berlangsung selama kurang lebih setengah tahun dan sampai saat ini sudah terlihat sekali dampak yang ditimbulkan.

Berdasarkan hasil wawancara tentang bagaimana penggunaan gadget di kalangan siswa SDN I Cigarukgak oleh Ibu Titing Wiyati S.Pd. selaku guru kelas I SDN I Cigarukgak, Ibu Reni Kartika, S.Pd selaku guru kelas II dan Ibu Warsiti, S.Pd selaku guru kelas III SDN I Cigarukgak mereka menyatakan bahwa: Penggunaan gadget di kalangan siswa kelas rendah (I-III) SDN I Cigarukgak memiliki batas disekolah yaitu tidak menggunakan atau membawa gadget tersebut di kelas, siswa dapat menggunakan gadget pada saat di rumah saja akan tetapi ada juga beberapa siswa ketika di dalam kelas pada saat pelajaran berlangsung masih ada yang tidak fokus dalam belajar karena selalu ingin segera pulang dengan alasan ingin bermain gadget. Sehingga hal

tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara yang di kemukakan oleh bapak Muharyo, S.Pd selaku guru kelas IV SDN I Cigarukgak, Ibu Siska Hawami, S.Pd selaku guru kelas V SDN I Cigarukgak, dan Bapak Endra Supria Gunawan, S.Pd selaku guru kelas VI SDN I Cigarukgak mereka mengatakan bahwa: untuk di kelas tinggi penggunaan gadget itu sebenarnya di batasi atau dilarang untuk di gunakan di dalam kelas tapi kembali lagi pada guru dan pembelajaran yang akan dipelajari ada beberapa yang membutuhkan koneksi internet yang dicari di internet biasanya di izinkan tetapi secara umum itu di larang untuk dibawa ke kelas. Peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan gadget di sekolah tersebut memiliki aturan dalam penggunaannya tetapi adapun guru yang memberi izin kepada siswanya untuk hal yang tertentu.

Berdasarkan hasil wawancara yang dikemukakan oleh ibu Ida Aenurhidayah S.Pd.I selaku guru Pendidikan Agama Islam di SDN I Cigarukgak yang menyatakan bahwa: untuk penggunaan gadget di lingkungan sekolah seharusnya tidak

di perbolehkan menggunakan gadget. Akan tetapi di kelas tinggi yaitu kelas III sampai kelas VI pada saat jam istirahat mereka sembunyi-sembunyi menggunakan gadget tersebut dan ketika di dalam kelas. Kecenderungan siswa terhadap gadget sangat besar karena ketika di larang pun biasanya siswa akan menggunakannya secara sembunyi-sembunyi. Penggunaan gadget di kalangan siswa SDN I Cigarukgak yaitu penggunaan yang sebenarnya di batasi di lingkungan sekolah, akan tetapi kebanyakan siswa kurang memperhatikan aturan yang di tetapkan di sekolah tersebut.

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget pun semakin beragam mulai dari aspek kesehatan sampai motivasi belajar. Penggunaan gadget secara terus menerus tidak hanya berdampak positif terhadap siswa, namun juga berdampak negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget adalah, siswa mampu mendapatkan informasi dan komunikasi dengan mudah.

Menurut Nugraheni (2018) pada orang dewasa, umumnya waktu yang dihabiskan untuk menggunakan gadget berkisar 1-4 jam dalam sekali pemakaian serta dalam sehari dapat memakai gadget berkali-kali. Kondisi

ini tidak sewajarnya disamakan dengan usia anak-anak, penggunaan gadget pada anakanak harus dibedakan atau diminimalisir dibandingkan dengan orang dewasa. Karena jika hal ini disamakan maka bukan tak mungkin akan menimbulkan dampak negatif bagi anak, salah satunya rasa kecanduan terhadap gadget akan cepat dirasakan

Sesuai hasil wawancara bagaimana dampak positif dan dampak negatif gadget terhadap motivasi belajar siswa SDN I Cigarukgak oleh Ibu Titing Wiyati S.Pd. selaku guru kelas I SDN I Cigarukgak, Ibu Reni Kartika, S.Pd selaku guru kelas II dan Ibu Warsiti, S.Pd selaku guru kelas III SDN I Cigarukgak mereka menyatakan bahwa: Dampak positif gadget ditinjau dari segi belajar itu baik karena dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam proses belajar di rumah dan ketika diberikan PR mereka menggunakan gadget dengan dipantau oleh orang tuanya. Selain itu, gadget mempermudah komunikasi, menambah ilmu pengetahuan tetapi biasanya siswa juga menyalahgunakan gadget dengan bermain game online saja. Sedangkan dampak negatif dari segi sikap itu

terjadi pengikisan karakter terhadap proses belajar mengajar. Peneliti menyimpulkan bahwa dampak positif penggunaan gadget di sekolah dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam media pembelajaran, mempermudah komunikasi jarak jauh dan hanya menambah ilmu pengetahuan akan tetapi siswa kadang menyalahgunakan gadget tersebut sedangkan dampak negatif gadget ialah siswa kurang memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan penelitian yang dikemukakan oleh bapak Muharyo, S.Pd selaku guru kelas IV SDN I Cigarukgak, Ibu Siska Hawami, S.Pd selaku guru kelas V SDN I Cigarukgak, dan Bapak Endra Supria Gunawan, S.Pd selaku guru kelas VI SDN I Cigarukgak mereka menyatakan bahwa: Secara langsung siswa di sekolah ini lebih banyak negatif dibanding positifnya, yang pertama: fokus terhadap belajar itu tidak ada, perhatiannya selalu kembali kepada gadget karena terlalu mudah mendapatkan informasi, dan informasi yang mudah di dapatkan mudah juga hilang. Apalagi sistem sekarang, fikiran siswa selalu mengatakan bahwa google dapat memberikan jawaban. Jadi, menurunkan motivasi

untuk mencari tahu pengetahuan. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa dampak positif ialah siswa mampu mengetahui informasi dan mencari pengetahuan dan dampak negative gadget terhadap motivasi belajar siswa ialah siswa kurang fokus dalam belajarnya dan siswa kurang memperhatikan aturan di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dikemukakan oleh ibu Ida Aenurhidayah, S.Pd.I selaku guru Pendidikan Agama Islam di SDN I Cigarukgak yang menyatakan bahwa: Cukup berpengaruh karena di sisi lain bermanfaat akan tetapi dalam pembelajaran berlangsung dapat mengganggu. menurut saya, mungkin pengontrolannya yang kurang bagus dan lebih banyak dampak negatif dibandingkan dampak positif gadget ketika digunakan dalam belajar di sekolah. Dari hasil wawancara diatas peneliti menyimpulkan bahwa dampak negatif gadget lebih banyak dibandingkan dampak positifnya ketika pembelajaran sedang berlangsung.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Pada

Materi Iklan Di Kelas IV SDN I Cigarukgak maka akan dikemukakan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian adalah penggunaan gadget dikalangan siswa SDN I Cigarukgak bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi, terdapat beberapa siswa yang sering bermain gadget daripada belajar. Mereka tidak hanya menggunakan gadget untuk hiburan, namun mereka juga menggunakan tugas sekolah hampir seluruh siswa memiliki gadget.

Secara keseluruhan, penggunaan gadget dalam konteks pendidikan memiliki dampak ganda terhadap motivasi belajar. Jika digunakan dengan bijak, gadget dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui akses ke informasi yang lebih luas, aplikasi pembelajaran yang menyenangkan, dan fleksibilitas dalam proses belajar. Namun, jika penggunaan gadget tidak dikelola dengan baik, dampak negatifnya seperti distraksi, ketergantungan, dan kelelahan mental dapat menurunkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penting untuk menemukan keseimbangan antara manfaat dan potensi risiko penggunaan gadget dalam pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aquami. (2015). Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Sarana Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di MA Paradigma Palembang. *Istinbath*, Vol. 14 (1, 45–69.
- Armiyati, Y., & Totok Priyadi, A. (n.d.). *Penggunaan Internet Berbasis Gadget Untuk Meningkatkan Kemandirian, Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V*.
- Badaruddin, A. (2015). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling. *Klasikal (1st Ed.)*. CV Abe Kreatifindo.
- Bakar, I. P. S., & Kaddas, B. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas V MIN 1 Kota Makassar. *Dirasat Islamiah: Jurnal Kajian Keislaman*, 2(1), 57–66.
- Creswell, Jhon, W. (2017). *Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Pustaka Pelajar.
- Febriandar, E. I. (2018). Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Menerapkan Ice Breaking Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 3(4), 498. <https://doi.org/https://doi.org/10.28926/briliant.v3i4.253>
- Fitriyani, Y. (2020). Profil Keterampilan Pengambilan Keputusan Di Tinjau Karakter Tanggung Jawab Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas V Siswa Sekolah Dasar. In *file:///C:/Users/VERA/Downloads/ASKEP_AGREGAT_ANAK_and_REMAJA_PRINT.docx* (Vol. 21, Issue 1). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Halidatusakinah, N., Sholehah, Alia, N., Sholihah, Z., & Muchtar, K. (2021). Peran Guru Terhadap Penggunaan Gadget dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar. *Proceedings UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG*, Vol:1 No:2(November). <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/Proceedings>
- Hariani, E. R. (2022). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa*. 4307(April), 1191–1195.
- Indraswari Pratiwi Putri. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Pada Siswa Sma Rama Sejahtera Kecamatan Panakkukang Kota Makassar Skripsi. *Progress in Retinal and Eye Research*, 561(3), S2–S3.
- Mariskhana, K. (2018). Dampak Media Sosial (Facebook) dan Gadget Terhadap Motivasi Belajar. *Perspektif*, Vol. 16 (1, 62–67.
- Milles, M. B., & Huberman, M. A. (2007). *Analisis Data Kualitatif, Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Universitas Indonesia Press.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasrah, A. M. (2020). Analisis Motivasi Belajaar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset*

- Pendidikan Dasar*, 3(2), 207–213.
- Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>
- Noni, Y. (2022). *Upaya Guru Dan Orang Tua Dalam Menanggulangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Siswa Dimasa Pandemi (Studi Kasus Siswa Kelas V Sdn.No.112260 Gunting Saga)*. 112260.
- Nugroho, A. (2013). Pengaruh Motivasi Dan Minat Terhadap Prestasi Siswa Pada Mata Diklat Keselamatan Dan Kesehatan Kerja Di Smk Negeri 1 Sedayu. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 1–149.
- Nuris, D. M. (2019). Motivasi Belajar Dan Kompetensi Pedagogik Serta Pengaruhnya Terhadap Hasil Pembelajaran Pada Program Keahlian Akuntansi. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 10(1), 19–32. <https://doi.org/10.31849/lectura.v10i1.2399>
- Pasulu, M., Hasby, M., & Yanti, R. (2021). Pengaruh penggunaan smarthphone terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar di masa pandemi covid-19 di kecamatan wara kota palopo. *Deiktis : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 175–182. <https://dmi-journals.org/deiktis/index>
- Sabri, T. (2017). Value Based Thematics Learning. *Journal of Education, Teaching and Learning.*, Vol.2, No., 192-196.
- Safitri, Merdiana Era & Setiyani, R. (2016). “Pengaruh Motivasi Belajar, Computer Attitude, dan Fasilitas Laboratorium Akuntansi Terhadap Prestasi Belajar Komputer Akuntansi MYOB”. *Economic Education Analysis Journal*, Vol. 5 No., 30-43.
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal, A. (2018). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 25–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.168>
- Setiyani, apri dela dan P. H. (2016). *Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring*. 1–23.
- Sugiyono. (2020). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Uno, H. B. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Yuniarni, D. (2019). “Peran Guru Paud Dalam Meminimalisir Dampak Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional” Usia Dini,. *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume3, N.

