

Hubungan Penggunaan Gadget dengan Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Abdul Hair^{1*}, Rini Ernawati²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Samarinda, Indonesia.

*Kontak Email: Abdulhair12@gmail.com

Diterima:19/07/21

Revisi:23/01/22

Diterbitkan: 19/04/22

Abstrak

Tujuan Penelitian : Untuk Mengetahui Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Metodologi : Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 5 Samarinda dengan 97 responden. Metode penelitian kuantitatif mengadopsi bentuk deskriptif dan terkait, dan menggunakan metode cross-sectional dan alat penelitian untuk membentuk kuesioner yang dijawab oleh Google.

Hasil : Studi ini menemukan bahwa 90 anak (92,8%) menggunakan peralatan intensitas tinggi dan 7 anak (7,2%) dengan tingkat penggunaan rendah dan 49 responden (50,5%) berbaring. % Pada kasus rasio probabilitas (OR) 1333, hasil p-value $1000 > 0,05$ dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: tidak ada hubungan antara penggunaan peralatan dengan motivasi pendidikan anak.

Manfaat : Tidak Adanya Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Motivasi Belajar

Abstract

Purpose of Study: To Determine the Relationship Between The Use Of Gadgets With Learning Motivation Of Elementary School Students Of SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Methodology: This research was conducted at SD Muhammadiyah 5 Samarinda on 97 respondents. The quantitative research method is in the form of descriptive correlation and using a cross sectional approach by using a research instrument in the form of a questionnaire which is answered via google from.

Results : From the results of the study, it was found that the use of gadgets in children who used gadgets with high intensity was 90 respondents (92,8%) and low usage was 7 respondents (7,2%). On learning motivation, there were 48 respondents (49.5%) unfavorable data and 57 respondents (50.5%) good data. The results of p-value $1.000 > 0.05$ could be concluded that there was no relationship between gadget use and children's learning motivation with an odds ratio (OR) value of 1.333.

Applications : There was no relationship between the use of gadgets and learning motivation.

Kata Kunci : *Penggunaan Gadget, Motivasi Belajar, Usia Sekolah Dasar*

1. PENDAHULUAN

Menurut studi tahun 2019 oleh We Are Social, Indonesia memiliki populasi sekitar 268,2 juta, di mana 355,5 juta di antaranya menggunakan ponsel. Internet digunakan oleh 150 juta pengguna aktif Internet, dan 56% dari total penduduk Indonesia menggunakan Internet. , Dan rata-rata 50% lebih banyak di jejaring sosial. Pada saat yang sama, pertumbuhan penduduk Indonesia mencapai 1% pada 2018-2019, tetapi pertumbuhan Internet mencapai 13%, jejaring sosial-15%, jejaring sosial seluler-8,3%, ponsel-tidak lebih dari 91%, dan komputer-22 %. Banyak orang masih menonton TV, tetapi sebagian besar waktu mereka menggunakannya di Internet, 8 jam dan 36 menit sehari. Jejaring sosial 3 jam 26 menit. TV 2 jam 52 menit. Streaming musik 1 jam 22 menit. Teknologi berkembang begitu cepat sehingga hampir semua orang dari segala usia memiliki ponsel atau gadget ponsel mulai diterima. (Ismanto, 2015).

Era globalisasi saat ini memudahkan orang untuk menemukan pesan melalui perangkat dan berkomunikasi dengan seseorang dari jarak jauh. Gadget adalah alat atau teknologi yang berkembang sangat cepat yang memiliki tujuan tertentu dan memiliki banyak bentuk, antara lain telepon genggam, telepon genggam, komputer, dan laptop. (Manumpil, Ismanto dan Onibala, 2015).

Tren peralatan di Indonesia telah menyebabkan pesatnya perkembangan teknologi peralatan seperti telepon seluler dan komputer, dengan meningkatnya permintaan akan peralatan dan sistem operasi serta peralatan telepon seluler lainnya yang modern dan efisien. , Android, Windows, dll. Blackberry berbasis Jati 2014 (dalam Fajrin, 2015).

Gadget adalah pembaruan teknis dengan fungsi dan fitur baru yang lebih canggih, serta petunjuk dan manfaat yang lebih efektif dan berguna. Ditambah dengan peningkatan penggunaan gadget, lebih dari 45 juta pengguna menggunakan Internet dari waktu ke waktu. , Di antaranya 9 juta orang menggunakan Internet. Jumlah telepon seluler yang digunakan untuk Internet di Indonesia tumbuh pada tahun 2001, dan jumlah ini terus meningkat karena mudah ditemukan dan harganya murah. Menurut Sanjay dan Wibowo (dalam Manumpil, 2015).Penggunaan gadget berpengaruh besar terhadap pembentukan mental dan perilaku siswa, juga dapat menangkap informasi dari perspektif yang dapat didengar, yang dapat terekam dalam benak mereka, yang juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar daya. (Marisana, 2018).

Rata-rata usia anak kelas 5 adalah 10-11 tahun.Pada usia ini, mereka memiliki kemampuan untuk berpikir tentang hal-hal yang dapat diterima oleh jiwa dan konsisten dengan jiwa, dan dapat menyebabkan beberapa alasan yang dapat dijelaskan dan dijelaskan. Efek yang terkait dengan objek dapat memecahkan masalah, dapat merumuskan strategi, dan dapat menggabungkan komunikasi dengan kemampuan mental untuk menyampaikan pikiran dalam bentuk tertulis yang dapat diterima oleh akal sehat berdasarkan kausalitas.Ciri-ciri anak kelas V sudah sangat maju, mereka dapat menerapkan aturan nyata, mereka dapat menyatukan berdasarkan akal dan kecerdasan, menarik kesimpulan, menjelaskan konsep dan mengembangkannya. (Trianto, 2010).

Tentang dampak peralatan positif dan negatif di Indonesia yaitu Kabupaten Brebes, dilakukan studi kuantitatif di SD Negeri Dabin VI Kabupaten Brebes Kabupaten Keangungan. Menurut bimbingan Wulandari, Jumairoh Indah (2020), ketika siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain daripada belajar, pengaruh gadget terhadap motivasi belajar akan menyebabkan penurunan motivasi belajar dan kurangnya waktu belajar.

Pada saat yang sama, Jurayda (2018) melakukan studi kuantitatif di Samarinda, Melati-Samarinda. Pengaruh gadget terhadap motivasi belajar membuat anak malas belajar, dan membuat anak sering lupa belajar dan bermain. Orang tua, lembaga pendidikan dan guru harus dapat memperingatkan dan membimbing siswa untuk mengembangkan kebiasaan penggunaan yang baik, sehingga memaksimalkan motivasi siswa untuk belajar. Orang tua dapat mendidik anak-anak mereka tentang efek negatif dari penggunaan perangkat. Jika digunakan terus menerus dalam waktu yang lama dapat mengakibatkan anak tidak memiliki cukup waktu untuk belajar berinteraksi, bersantai dan bermain dengan orang lain. Bermain (American Academy of Pediatrics, 2016).

Motivasi belajar merupakan salah satu proses perkembangan anak usia sekolah.Motivasi belajar adalah keinginan siswa untuk mencapai tujuan belajar ke arah yang terbaik, yang diwujudkan dalam bentuk pembelajaran.

2. METODOLOGI

Metode penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif dan bentuk terkait, serta menggunakan metode cross sectional dan alat penelitian berupa kuesioner untuk dijawab melalui Google. Penelitian ini dilakukan di kelas 5 SD Muhammadiyah 5 Samarinda, dengan jumlah responden 128 orang. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 97 responden, dan rumus Slovenia digunakan untuk menentukan ukuran sampel.

3. HASIL

Hasil penelitian yang didapatkan di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan usia

Usia	Frekuensi	%
10 tahun	17	17,5%
11 tahun	72	74,3%
12 tahun	8	8,2%
Total	97	100%

Hasil yang diperoleh dari data [tabel 1](#) diatas didapatkan bahwa responden Usia anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda yang berusia 10 tahun berjumlah 17 siswa (17,5%), anak yang memiliki usia 11 tahun sebanyak 72 siswa (74,3%), dan anak yang memiliki usia 12 tahun sebanyak 8 siswa (8,2%).

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan jenis kelamin.

Jenis Kelamin	Frekuensi	%
Laki-laki	52	53,6%
Perempuan	45	46,4%
Total	97	100%

Hasil yang diperoleh dari data [tabel 2](#) diatas didapatkan bahwa responden anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda, berjenis kelamin laki-laki sebanyak 52 siswa (53,6%) dan perempuan sebanyak 45 siswa (46,4%).

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan kelas

Kelas	Frekuensi	%
A	25	25,8%
B	24	24,7%
C	24	24,7%
D	24	24,7%
Total	97	100%

Hasil yang diperoleh dari data [tabel 3](#) diatas didapatkan bahwa responden anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda, Kelas 5A sebanyak 25 siswa (25,8), kelas 5B sebanyak 24 siswa (24,7%), kelas 5C sebanyak 24 siswa (24,7), dan kelas 5D sebanyak 24 siswa (24,7%)

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan tinggal bersama

Tinggal bersama	Frekuensi	%
Orang Tua	87	87,7%
Kakek dan Nenek	10	10,3%
Total	97	100%

Hasil yang diperoleh dari data [tabel 4](#) diatas didapatkan bahwa responde anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda, berdasarkan tinggal bersama sebanyak 87 siswa tinggal bersama orang tua (87,7%), dan sebanyak 10 tinggal bersama kakek dan nenek (10,3%).

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan jenis gadget

Jenis Gadget	Frekuensi	%
Android	85	87,6%
IOs	12	12,4%
Total	97	100%

Hasil yang diperoleh dari data [tabel 5](#) diatas didapatkan bahwa responden anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda, berdasarkan jenis *gadget* sebanyak 85 siswa memakai Android (87,6%), dan sebanyak 12 siswa memakai iOS (12,4%).

Tabel 6 Distribusi frekuensi penggunaan *gadget* luar jam sekolah

Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	%
Tinggi (>2 jam)	90	92,8%
Sedang (40-60 menit)	7	7,2%
Total	97	100%

Sumber : data primer (2021)

Dari **tabel 6** diatas dari total 97 responden diperoleh data bahwa pada anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 samarinda kelas V menggunakan *gadget* dengan durasi yang Tinggi sebanyak 90 (92,8%), menggunakan *gadget* dengan durasi yang Sedang sebanyak 7 (7,2%).

Tabel 7 Distribusi frekuensi Motivasi Belajar

Motivasi Belajar Anak	Frekuensi	%
Kurang baik (<53)	48	49,5%
Baik (>53)	49	50,5%
Total	97	100%

Data Primer 2021

Hasil yang diperoleh dari data **tabel 7** diatas didapatkan bahwa responden anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda, data menunjukkan bahwa siswa yang kurang baik ada sebanyak 48 siswa (49,5%) dan anak yang baik ada sebanyak 57 siswa (50,5%).

Tabel 8 hasil uji chi-square hubungan penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar

		Motivasi Belajar							
		Kurang Baik		Baik		Jumlah		P	
		N	%	N	%	N	%	Value	OR
Penggunaan	Tinggi	45	50	45	50	90	100%		
Gadget	Sedang	3	42,9	4	57,1	7	100%	1.000	1,333
Total		48	49,5	49	50,5	97	100%		

Sumber : Data Primer

Berdasarkan **tabel 8** diatas maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* pada motivasi belajar dengan nilai p-value $1.000 \geq 0,05$. Didapatkan hasil *oods ratio* 1,333 artinya penggunaan *gadget* tinggi memiliki resiko sebesar 1,333 x lipat dibandingkan dengan anak yang penggunaan *gadget*nya rendah.

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan uji Fisher's Exct dapat diketahui bahwa rata-rata durasi orang yang menggunakan perangkat adalah 7 (7,2%), mereka yang memiliki motivasi belajar baik-49 (50,5%), dan mereka yang memiliki motivasi belajar baik-49 (50,5%). yang menggunakan perangkat bertahan lama. Yaitu 90 (92,8%), motivasi belajar rendah 48 (49,5%)

Berdasarkan hasil p-value $1000 > 0,05$ Dapat dikatakan tidak ada hubungan antara penggunaan gadget dengan moral anak. (ATAU) 1.333 Seperti disebutkan di atas, peralatan Tidak ada hubungannya dengan motivasi belajar anak.

PEMBAHASAN

Setelah Damayanti (2014, dalam Andia Kusuma kk, 2016). Di antara mereka, masa kanak-kanak adalah dari 2 hingga 12 tahun. Ada dua tahun masa kanak-kanak, yaitu periode awal 2-6 tahun dan periode akhir 2-6 tahun. Pada usia ini, anak-anak mulai sekolah dasar antara usia 6 dan 12 tahun, yang merupakan pengalaman baru bagi anak-anak. Menurut Sari dan Mitsalia (2016), jika suatu gadget digunakan lebih dari 120 menit dalam sehari dan waktu pemakaiannya >75 menit, maka penggunaan gadget tersebut tergolong penggunaan jangka panjang. Selain itu, dapat diulang setiap hari (3 kali atau lebih). Menggunakan perangkat dengan durasi 3075 menit akan membuat Anda terbiasa dengan perangkat

tersebut, dan menggunakan perangkat secara moderat saat menggunakan perangkat dengan durasi lebih dari 4060 menit per hari. Semua pengguna menggunakannya 23 kali sehari, dan durasinya kurang dari 40 menit.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak di luar sekolah rata-rata menggunakan perangkat lebih dari 2 jam sehari. Diketahui bahwa 90 responden atau 90,8% menggunakan peralatan kekuatan tinggi, dan 7 responden atau 7,2% menggunakan peralatan kekuatan sedang. Menurut Sari dan Mitsalia (2016), pemahaman kita tentang penggunaan gadget dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu: 1) Sangat intensif digunakan, durasi > 120 menit atau > 2 jam per hari, sekali pakai > 75 menit. Dan dalam satu aplikasi, Anda dapat menggunakan perangkat beberapa kali (>3 kali sehari), 2) penggunaan sedang, berlangsung 4060 menit sehari, penggunaan tunggal 2 hingga 3 kali sehari, 3) penggunaan intensitas rendah Durasi dan juga; setiap hari 30 menit, gunakan hingga 2 kali. Sejak menggunakan gawai, anak SD Muhammadiyah 5 Samarinda mengalami adiksi atau kecanduan gawai.

Penelitian Istiqomah, Wahyu (2019) dalam makalah berjudul “Hubungan Penggunaan Peralatan dengan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS SD Kelas V Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunung Pati Semarang”. Gunakan metode korelasi untuk penelitian kuantitatif. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan prosedur simple random sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara pendahuluan, survei kuesioner dan dokumen. kemampuan analisis. Analisis data yang relevan dengan pre-testing dan analisis deskriptif digunakan. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat hubungan positif yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan hasil belajar, dengan taraf signifikansi 0,405. Jika ada 0,00 0,05, kita dapat mengatakan bahwa itu tidak ada. Mereka mengaitkan penggunaan gadget dengan motivasi belajar anak, dengan odd rasio (OR) 1333. Oleh karena itu, ada variabel lain yang mempengaruhi motivasi belajar anak.

dapat bekerja keras untuk mengatasi kecanduan anak-anak terhadap perangkat, terutama dengan membatasi masa pakai perangkat dan memastikan bahwa mereka memiliki cukup waktu untuk bermain di perangkat tersebut. Buat area non-perangkat di rumah Anda, seperti meja makan, kamar tidur, dan mobil. Jelaskan kepada anak-anak pentingnya tidak bermain dengan peralatan dan mengikuti aturan. Dan berikan contoh yang baik untuk anak-anak Anda, jangan selalu bermain dengan peralatan, habiskan waktu bersama anak-anak Anda (Chusna, 2017).

4. KESIMPULAN

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh SD Muhammadiyah 5 Samarinda menemukan bahwa 97 responden adalah siswa kelas V. 6%). Untuk sebagian besar kursus, saya. H Kategori 5A, dengan jumlah responden maksimal 25 (25,8%). Dengan kata lain, sebanyak 87 responden (87,7%) tinggal bersama orang tua. Berdasarkan jenis perangkat, pengguna Android paling banyak mencakup hingga 85 responden (87,6%). Hasil penelitian di SD Muhammadiyah 5 Samarinda adalah dari penelitian terhadap 97 responden yang menggunakan peralatan intensitas tinggi selama >2 jam, dan sebanyak 7 responden (7,2%). Hasil Penelitian SD Muhammadiyah 5 Berdasarkan hasil penelitian terhadap 97 responden, Samarinda menemukan bahwa anak-anak dari 53 sampai 49 responden (50,5%) tidak terlalu termotivasi untuk belajar. Hasil penelitian di SD Muhammadiyah 5 Samarinda berasal dari hasil 97 responden yang menggunakan perangkat dengan nilai $p > 0,05$ Kesimpulannya tidak ada hubungan antara penggunaan perangkat motivasi belajar dengan probabilitas. (ATAU) 1,333 . Diharapkan kepada orang tua untuk terus mengawasi penggunaan gadget anak-anaknya agar anak tidak kecanduan gadget, mereka dapat membagi waktu belajarnya sehingga memiliki motivasi untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

REFERENSI

- Agustin, R. N., Novianti, R., & Puspitasari, E. (2021). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK se-Kecamatan Bangkinang Kota Kabupaten Kampar*. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 4(1), 31-39.
- Anggraeni, D.M & Saryono. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dalam Bidang Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Ayu, G,F,L. Koryati, D. & Jaenudin, R. (2019). *Analisis motivasi belajar peserta didik kelas x program lintas minat pada mata pelajaran ekonomi di sma negeri 16 palembang*. *Jurnal Provit*. 6(1): halaman 69-79.
- Badaruddin, Achmad. (2016). *Peningkatan motivasi belajar siswa melalui konseling klasikal*. Jakarta: CV Abe Kreatifindo.
- Chikmah, A,M & Fitrianiingsih, D. (2018). *Pengaruh durasi penggunaan gadget terhadap masalah mental emosional anak pra sekolah di tk pembina kota tegal*. *Jurnal Siklus*. 07(02): halaman 295-299
- Chusna, P. A. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.

- Damayanti, A. K., & Rachmawati, R. (2019). *Kesiapan Anak masuk Sekolah dasar Ditinjau dari Tingkat Inteligensi dan Jenis Kelamin*. *PSIKOVIDYA*, 23(1), 108-137.
- Dauyah, E. & Yulinar. (2018). *Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar bahasa inggris mahasiswa non-pendidikan bahasa inggris*. *Jurnal Serambi Ilmu*. 19(2): halaman 196-209.
- Dewi, M. P., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). *Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1-11.
- Gani, Amalia.(2015). *Alat Analisa Data: Aplikasi Statistik untuk Penelitian Bidang Ekonomi dan Sosial*. Yogyakarta:CV Andi Offset.
- Fenia, M. (2019). *Analisis Pola Asuh Orang Tua, Penggunaan Gadget, Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V*. *Joyful Learning Journal*, 8(2), 79-83.
- Hartono, J. (2019). *Metodologi penelitian*. Pekanbaru: Zanafa Publishing.
- Hidayat, A. (2013). *Penjelasan Tentang Uji Normalitas dan Perhitungan* [Serial Online]. <https://www.statistikian.com/2013/01/uji-normalitas.html> (diakses tanggal 9 Februari 2021)
- Hikmiyah, S. N., & Burhanuddin, H. (2020). *Konsep Motivasi Belajar Di Masa Pandemi Covid 19*. *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 2(2), 85-100.
- Hootsuite (We are Social): *Indonesian Digital Report 2019*, <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report2019/>, diperoleh tanggal 22 Oktober 2020
- Huda, I. A. (2020). *Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 1(2), 143-149.
- Irawan, J., & Armayati, L. (2013). *Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi Remaja*. *An-Nafs*, 8(2), 29-38.
- Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila si kecil bermain gadget*. Yogyakarta: Beranda Agency.
- Jesiska, A. P. (2020). *Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Pada Anak Siswa Siswi Kelas Iv Dan V Di Sekolah Dasar Negeri Slambur Kabupaten Madiun* (Doctoral dissertation, Stikes Bhakti Husada Mulia Madiun).
- Kadir, S. F. (2014). *Keterampilan Mengelola Kelas dan Implementasinya dalam Proses Pembelajaran*. *Al-Ta'dib*, 7(2), 16-36.
- Malini, G. A. N. D., & Fridari, I. G. A. D. *Perbedaan motivasi belajar siswa ditinjau dari jenis kelamin dan urutan kelahiran di SMAN 1 Tabanan dengan sistem full day school*. *Jurnal Psikologi Udayana*, 145-155.
- Manumpil, B.(2015). *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*. *Journal Universitas SamRatulangi*.http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/articel/viewFile/7646_7211/.Diakses 23 Desember 2018.
- Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onlibala, F. (2015). *Hubungan penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado*. *E-Journal Keperawatan*, 1
- Marhaeni, L. P., Adnyana, P. B., & Widiyanti, N. L. P. M. (2021). *Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Konsentrasi dan Minat Belajar Biologi Siswa SMA*. *Jurnal Pendidikan Biologi undiksha*, 7(3), 137-147.
- Marpaung, J. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan*. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2).
- Maulia, R., Jannah, M., & Ariani, D. (2020). *Hubungan Pola Bermain Gadget dengan Kemampuan Kognitif dan Berpikir Kreatif pada Anak Usia Prasekolah (5-6 Tahun) di TK-Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Cita Insani Malang*. *Journal of Issues in Midwifery*, 4(1), 29-40.
- Mustikawati, I. (2019). *Pembatasan Penggunaan Gadget Pada Anak/Siswa Pendidikan Dasar (Pendidikan 9 Tahun)*. *Majalah Ilmiah "Pelita Ilmu"*, 1(2).

- Nahak, L. M., Berek, P. A., Riwoerohi, E. D. F., & Fouk, M. F. W. (2019). *Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan (Intelektual, Emosional, Spiritual Dan Sosial) Anak Usia Sekolah Di Sdk St. Theresia Atambua Ii. Jurnal Sahabat Keperawatan, 1(02), 16-25.*
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi penelitian kesehatan (Cetakan VI)*. Jakarta: Penerbit PT. Rineka Cipta.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). *Dampak penggunaan gadget terhadap interksi sosial anak usia 5-6 tahun. PAUD Teratai, 5(3).*
- Nursalam. (2013). *Konsep Penerapan Metode Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika
- Palar, J. E., Onibala, F., & Oroh, W. (2018). *Hubungan Peran Keluarga dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak dalam Penggunaan Gadget Di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara. Jurnal Keperawatan, 6(2).*
- Pebriana, P. H. (2017). *Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 1-11.*
- Permata, D. C., & Listiyandini, R. A. (2015). *Peranan Pola Asuh Orang Tua dalam Memprediksi Resiliensi Mahasiswa Tahun Pertama yang Merantau di Jakarta. Prosiding PESAT, 6.*
- Riset: Ada 175,2 Juta Pengguna Internet di Indonesia, <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-jutapengguna-internet-di-indonesia>, diperoleh 22 Oktober 2020
- Sandi, R., & Taqiyah, Y. (2020). *Hubungan Kebiasaan Bermain Gadget dengan Prestasi Belajar pada Anak Usia Sekolah. Window of Nursing Journal, 1(2), 98-104.*
- Saptutyingsih, Endah dan Setyaningrum, Esty. 2020. *Penelitian Kuantitatif Metode dan Alat Analisis*. Gosyen Publishing. Yogyakarta
- Sahara, R., & Sofya, R. (2020). *Pengaruh Penerapan Model Flipped Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Ecogen, 3(3), 419-431.*
- Sari, M.I. 2018. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas v mi thoriqotussa'adah pujan kabupaten malang. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.*
- Sari, N. Sunarno, W. & Sarwanto. (2018). *Analisis motivasi belajar siswa dalam pembelajaran fisika sekolah menengah atas. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. 3(1): halaman 17-32.*
- Suprihatin, S. (2015). *Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Jurnal Pendidikan Ekonomi. 3(1): halaman 73-82.*
- Syardiansah. (2016). *Hubungan motivasi belajar dan minat belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa mata kuliah pengantar manajemen (studi kasus mahasiswa tingkat I ekm a semester ii). Jurnal Manajemen dan Keuangan. 5(1): halaman 440-448.*
- Soetjiningsih, C. H. (2018). *Perkembangan Anak: Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-kanak Akhir*. Depok: Prenadamedia Group
- Subarkah, M. A. (2019). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. Rausyan Fikr, 15(1).*
- Sunita, I., Mayasari, E. (2017). *Yes Or Not Gadget Buat Si Buah Hati*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Sugiyono, P. Dr.(2017), *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D. Cetakan Ke-25*. Bandung: CV Alfabeta.
- Tan, J. H., Ismanto, A. Y., & Babakal, A. (2013). *Hubungan antara Dukungan Orang Tua dengan Motivasi Belajar pada Anak Usia Sekolah Kelas IV dan V di SD Negeri Kawangkoan Kalawat. Jurnal Keperawatan, 1(1).*
- Tinambunan, T. R. (2020). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Motivasi Belajar Siswa Di Smp Negeri 1 Siabu Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal. Jurnal Penelitian Kebidanan & Kespro, 2(2), 5-10.*
- Trianingsih, R. (2016). *Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI, 3(2), 197-211.*
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori & Praktek* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010).h. 70.

- Uno, Hamzah. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Vitrianingsih, K. S., & Ceria, I. (2018). *Hubungan peran orang tua dan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak pra sekolah di TK gugus IX Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta*. *Jurnal Formil*, 3(2), 101-109.
- Warman, B. (2016). *Pengaruh kompetensi profesional guru dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa jurusan akuntansi sekolah menengah kejuruan negeri 1 kota jambi*. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*. 1(1): halaman 31-45.
- Wahyuni, A. S., Siahaan, F. B., Mudia Arfa, I. A., & Nerdy, N. (2019). *The Relationship between the Duration of Playing Gadget and Mental Emotional State of Elementary School Students*. *Open access Macedonian journal of medical sciences*, 7(1), 148.
- Widiawati, I., & Sugiman, H. (2014). Edy.(2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur. *E-journal keperawatan*,6,1-6.
- Widadi, S. Y., & Pramudita, I. A. (2018). *Gambaran Motivasi Belajar pada Siswa Pengguna Smartphone di SMP Negeri 4 Garut*. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 2(1), 203-216.
- Winkel. (2013). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). *Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254-264.