



## The Use of Gadgets in Supporting the increase in Motivation and Learning Outcomes of Social Studies in Seventh Grade Students at SMP

*Penggunaan Gadget dalam Mendukung Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VII di SMP*

Nurul Apriliani<sup>1)\*</sup>, Nuryana<sup>1)</sup>, Yunita<sup>1)</sup>

UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

\*Correspondence: [nurulapriliani392@gmail.com](mailto:nurulapriliani392@gmail.com)

### ABSTRACT

Teaching and learning activities are the most important activities in the school environment. But in learning activities themselves, there needs to be innovation so that students do not feel bored during learning activities and can increase student motivation and learning outcomes. One of the learning innovations can come from learning techniques, methods or media. Currently, technology is increasingly sophisticated and advanced, for example gadgets which are now not only used as a means of communication but can also be used as a supporting medium for learning that is more interesting and innovative by utilizing sophisticated features in it. In this study, an analysis of the learning system in social studies subjects was carried out, then the application of gadget media in conducting learning, for example for tests, finding learning resources and so on. With the aim of supporting learning as well as efforts to increase motivation and learning outcomes of social studies in class VII at SMP Negeri 8 Cirebon City. The results of the study are expected to contribute and input for educators in creating an increase in motivation and student learning outcomes especially in social studies subjects.

**Keywords:** Gadgets; Learning Motivation; Learning Outcomes

### ABSTRAK

Praktik mengajar dan praktik belajar merupakan praktik yang sangat penting dalam lingkungan sekolah. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran itu sendiri, harus ada pengembangan agar para siswa tidak merasa bosan di tengah-tengah latihan pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu kemajuan pembelajaran dapat berasal dari teknik, metode, atau media pembelajaran. Saat ini, inovasi semakin maju dan berkembang, sebagai contohnya gadget yang tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi saja, namun juga dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran yang lebih menarik dan imajinatif dengan memanfaatkan hal-hal yang bersifat modern di dalamnya. Dalam pemikiran ini, dilakukan investigasi terhadap kerangka pembelajaran pada mata pelajaran IPS, pada saat itu dilakukan penerapan media alat bantu dalam melakukan pembelajaran, sebagai ilustrasi untuk tes, menemukan aset pembelajaran dan lain sebagainya. Dengan titik mendukung pembelajaran serta usaha untuk memperluas inspirasi dan hasil belajar IPS pada siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Kota Cirebon. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan masukan bagi guru dalam meningkatkan inspirasi dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS.

**Kata Kunci:** Gadget; Motivasi Belajar; Hasil Belajar

This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



## PENDAHULUAN

Dalam menghadapi tantangan di masa yang semakin maju ini, sangat penting bagi pengajaran untuk menyediakan pendekatan yang komprehensif dan serbaguna, terutama untuk mendukung peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Menurunnya motivasi belajar siswa dalam belajar, dapat mempengaruhi nilai atau hasil yang akan didapatkan. Maka dari itu pendidik berperan penting dalam proses peningkatan motivasi dan hasil belajar kali ini misalnya dengan membuat kegiatan belajar lebih menarik yaitu dengan menggunakan media atau metode yang menarik tetapi poin inti dari pembelajarannya tetap tersampaikan.

Huitt, W. (2001) mengatakan bahwa motivasi merupakan keadaan batin atau status yang memberdayakan seseorang untuk melakukan sesuatu. Penggunaan gadget menjadi salah satu cara untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Gadget adalah barang kecil dan canggih yang memiliki fungsi khusus (Widiawati, 2014 : 106). Gadget bukan hanya dipergunakan sebagai alat komunikasi saja, tetapi bisa juga dijadikan sebagai sebuah media yang menarik dalam pembelajaran di kelas. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Nugrah Aini (2019) dalam penelitiannya bahwa penggunaan gadget dapat digunakan sebagai alat pendukung pendidikan dan dijadikan sumber belajar. Akan tetapi, dalam penggunaan gadget pada anak juga menimbulkan beberapa permasalahan yang cukup serius salah satunya yaitu kecanduan gadget. Berdasarkan studi meta-analisis, perbudakan di dunia maya atau kecanduan internet paling banyak terjadi di wilayah Timur Tengah (10,9%), diikuti oleh Amerika Utara (8,0%) dan Asia (7,1%). Di antara kaum muda Asia, khususnya di Cina, tingkat perbudakan web adalah 2,2-9,6%, Jepang 3,1-6,2%, Filipina 4,9-21,1%, dan Hong Kong 3,0-16,4% (Lau et al., 2017). Gadget memang memberikan sebuah ketertarikan bagi penggunaannya karena didalamnya terdapat fitur-fitur yang sangat menarik secara audio dan visual yang beragam sehingga tidak menimbulkan rasa bosan bagi penggunaannya. Dari keprihatinan tersebut, pihaknya mengharapkan adanya pertimbangan dari berbagai pihak, karena anak yang sudah mulai berlebihan dalam menggunakan gadget memiliki dampak negatif dalam hal perkembangan dan pertumbuhan mereka (Diarti and Sutriningsih, 2017). Untuk menanggulangi hal itu, diperlukannya perhatian dari orang tua saat anak menggunakan gadget di rumah, dan guru saat di dipergunakannya gadget ketika di sekolah.

Penggunaan gadget sebagai media pendukung pembelajaran, adalah salah satu teknik peningkatan motivasi belajar pada siswa karena didalamnya terdapat fitur-fitur belajar yang menarik isalnya kuis berbasis game, mencari sumber belajar dengan mudah, penyampaian materi melalui video yang menarik. Sebagaimana yang dikatakan oleh Sobon dan Mangundap (2019) dalam penelitiannya menegaskan bahwasannya ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi atau semangat dan hasil belajar siswa, salah satunya melalui pembelajaran digital dengan memanfaatkan perangkat yang ada di smartphone. Dari hasil penelitiannya, muncul dugaan bahwa smartphone dapat membantu menumbuhkan inspirasi dan hasil belajar, jika smartphone digunakan sebagai media pembelajaran. Karena pada dasarnya, faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar adalah motivasi apabila motivasinya sudah baik, maka hasilnya pun akan baik pula. Hal ini dibuktikan oleh Irfan (2019, hlm. 271) dalam penjelasannya menyatakan bahwa pemanfaatan alat yang cerdas dengan tidak sampai pada hal yang negatif, namun pemanfaatannya dimaksimalkan dalam hal yang positif seperti sebagai media pembelajaran sehingga dapat memperluas inspirasi dan hasil belajar.

Dengan cara ini, analisis dapat menyimpulkan bahwa penggunaan alat bantu berupa gadget dapat memberikan hasil yang positif terhadap siswa serta dapat meningkatkan semangat belajar jika penggunaan alat bantu digunakan dengan baik dan penggunaan alat bantu dilakukan dengan sebaik-baiknya, seperti mencari data untuk memperluas pemahaman informasi. Mista Linda Sari, (2023) dalam penelitiannya, menghasilkan penelitian bahwa terdapat hubungan yang signifikan positif dan negatif terhadap penggunaan gadget. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan berdasarkan penjelasan dari siswa serta guru IPS nya langsung. Selain menjawab bagaimana peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS dengan menggunakan gadget, penelitian ini akan menjawab faktor pendukung dan penghambat dari penggunaan gadget dalam mendukung pembelajaran IPS ini. Dengan perbedaan metode penelitian ini dapat dibedakan hasilnya serta menambah pemahaman bagi yang mengkajinya.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka peneliti menelaah secara mendalam mengenai peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar IPS menggunakan *gadget* di SMP Negeri 8 Kota Cirebon. Dapat dikatakan bahwa SMP Negeri 8 Kota Cirebon adalah sekolah yang membebaskan siswanya dalam membawa *agadget* tetapi tetap dikontrol dalam penggunaannya saat di sekolah, tetapi dalam kesempatan itu siswa belum

maksimal dalam menggunakan gadget secara bijak dan positif sebagai media belajar maka dari itu penelitian bertujuan agar siswa tau bahwasannya *gadget* tidak hanya untuk bermain game saja tetapi bisa menjadi alat untuk belajar yang menarik, inovatif, kreatif. Sehingga upaya seorang guru IPS untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS ini sangat diperlukan.

## METODE PENELITIAN

Peneliti ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif Dalam penelitian kualitatif dituntut untuk melakukan penelitian di lapangan dengan pengumpulan informasi secara menyeluruh, melakukan penelitian terkoordinasi dengan subjek penelitian. Penelitian deskriptif kualitatif juga difokukan untuk menjawab pertanyaan dari peneliti terkait apa, siapa, bagaimana, dimana, mengapa suatu peristiwa itu terjadi, dan jawaban tersebut dikaji serta di olah secara mendalam oleh peneliti sehingga menemukan pola-pola atau poin inti dari pembahasan (Kim, H., Sefcik, J. S., & Bradway, C., 2016). Pendekatan ini dipilih untuk lebih memahami terkait peran gadget dalam mendukung peningkatan motivasi dan hasil belajar pada matapelajaran IPS. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 8 Kota Cirebon. Sedangkan untuk waktu penelitiannya akan dilaksanakan pada Tahun Ajaran Baru Semester 2 Periode 2024/2025 terhitung dari 02 Januari sampai dengan 31 Maret 2025.

Sasaran dari penelitian ini yaitu siswa kelas VII SMP negeri 8 Kota Cirebon dan guru IPS kelas VII. Dalam kegiatan observasi, peneliti akan meneliti bagaimana pembelajaran IPS dengan berbasis gadget setelah itu dilakukannya wawancara kepada narasumber sebanyak 6 siswa dan 2 guru IPS.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penggunaan Gadget dalam Mendukung Peningkatan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS

Kegiatan belajar mengajar di sekolah sepatutnya dilakukan dengan metode atau teknik yang lebih menyenangkan agar siswa lebih semangat dalam melakukan pembelajaran. Salah satunya dengan mengikuti kemajuan jaman yaitu dengan melakukan pembelajaran berbasis gadget. Kini gadget tidak lagi hanya dipergunakan sebagai alat komunikasi saja, tetapi bisa juga menjadi alat atau media belajar yang sangat menarik. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Chusna, P. A. (2017) Fungsi dan manfaat gadget yaitu sebagai sarana komunikasi, sosial, dan pendidikan.

Dengan menggunakan gadget semua aktivitas akan menjadi mudah karena jangkauan daripada gadget sendiri sangat luas sehingga dapat membantu dalam kehidupan sehari-hari, ntah itu berkeja atau bahkan belajar. Seperti yang dijelaskan oleh Noegroho (2010) dalam Wijarnako dan Setiawati, (2016: 3) menegaskan bahwa gadget adalah inovasi yang dapat digunakan, di mana setiap orang dapat selangkah lebih maju dari yang ada saat ini. Dengan adanya gadget kita bisa mengakses apaun dengan mudah serta mengikuti kemajuan jaman.

Berdasarkan wawancara dengan ibu Euis Yulawati S.Pd di atas selaku Guru Mata Pelajaran IPS dapat dipahami bahwa Ibu Euis sebelumnya mengajar memang menggunakan gadget untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, menurut pandangan ibu Euis Yulawati S.Pd terkait penggunaan gadget saat pembelajaran, sangat mendukung dan menghasilkan kontribusi yang sangat besar.

Hampir setiap pertemuan mata pelajaran IPS ibu Euis Yulawati S.Pd menggunakan gadget sebagai media pendukung untuk pembelajaran. Biasanya penggunaan gadget dilakukan pada saat di sekolah dan di rumah apabila ibu Euis Yulawati S.Pd memberikan tugas, maka tugas tersebut akan di *share* di grup Whatsapp agar siswa dapat mengakses dengan mudah. Ibu Euis Yulawati S.Pd juga biasanya mengirimkan materi ajar berupa video pembelajaran yang berkaitan dengan topik pembelajaran dan PPT pada saat H-1 sebelum pertemuan pembelajaran agar siswa bisa memahami materi yang akan datang di rumah masing-masing.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti di SMP Negeri 8 Kota Cirebon terutama di kelas VII mengenai penggunaan gadget dalam mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 8 Kota Cirebon, bisa dilihat di hasil penelitian bahwasannya penggunaan gadget dalam mata pelajaran IPS sudah sesuai dengan teori diatas bahwasannya gadget juga bisa digunakan sebagai media pendidikan atau belajar. Tak hanya itu saja penggunaan gadget dalam kegiatan belajar juga sudah menggunakan berbagai maca fitur seperti kuis, mencari sumber belajar, tes dan sebagainya untuk memudahkan kegiatan belajar serta selangkah lebih maju dalam menggunakan teknologi.

## Motivasi dan Hasil Belajar IPS

Motivasi akan muncul apabila didalamnya ada sesuatu yang menarik sehingga terjadi sebuah keinginan untuk melakukan sesuatu. Layaknya dalam belajar, motivasi belajar juga akan muncul apabila didalamnya ada suatu hal misalnya metode atau media yang menyebabkan siswa menjadi lebih semangat dan merasa ingin belajar. Seperti yang dikatakan (Nurul Hidayah & Fikki Hermansyah 2016) Motivasi belajar ialah dorongan internal dan eksternal pada diri siswa yang tengah belajar untuk menghasilkan perubahan perilaku.

Dalam dunia pendidikan hasil belajar sangat diperhatikan untuk meneliti seberapa jauh pengetahuan siswa terhadap materi yang disampaikan dan biasanya di jelaskan oleh angka. Menurut Tohirin dalam Rahman, S. (2022). Hasil belajar diartikan sebagai suatu hal yang didapatkan oleh siswa setelah berakhirnya kegiatan belajar, Baik atau buruknya hasil yang diperoleh tergantung bagaimana siswa mendapatkannya selama masa pembelajaran, karena pada dasarnya motivasi dalam belajarpun mempengaruhi hasil yang nantinya akan diperoleh.

Berdasarkan wawancara dengan ibu Ipah Masripah S.Pd di atas selaku Guru Mata Pelajaran IPS dapat dipahami bahwa tumbuhnya motivasi belajar dengan berbasis gadget akan maksimal apabila penggunaannya benar-benar dipergunakan dengan sebaik mungkin atau dimaksimalkan. Misalnya dengan cara kita sebagai pendidik mengikuti perkembangan jaman khususnya terkait pembelajaran berbasis gadget dan terus berinovasi serta memiliki kreatifitas yang bagus dalam mempergunakannya atau mencari model pembelajaran yang kreatif dan menarik. Maka dari itu siswa juga akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan, serta memberi motivasi juga bahwa gadget juga bisa menjadi media belajar yang lebih menarik.

Sedangkan hasil belajar IPS dalam menggunakan media pendukung gadget apabila dilihat dari hasil belajarnya, mengalami peningkatan yang sangat baik, karena dengan menggunakan gadget sebagai media pendukung untuk belajar menjadikan pendorong siswa untuk lebih semangat dalam belajar. Karena fitur dalam gadget sangat beragam serta aplikasi-aplikasi belajarpun kini sudah banyak. Makadari itu siswa menjadi lebih semangat dalam melakukan pembelajaran karena adanya sebuah inovasi baru dalam sebuah pembelajaran sehingga membuahkan hasil yang baik ntah itu dari segi pemahaman siswa atau nilai.

Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas VII SMP Negeri 8 Kota Cirebon, dengan dilibatkannya gadget sebagai media pembelajaran, motivasi siswa untuk belajar semakin tinggi, karena dirasa dengan adanya gadget sebagai media pembelajaran sangat membantu dan memudahkan siswa dalam belajar, misalnya mencari sumber belajar dan bermain game sambil belajar karena saat ini banyak sekali platform belajar yang sangat menarik sehingga menjadi daya tarik dan motivasi siswa untuk semangat belajar khususnya belajar IPS sesuai dengan teori yang dijelaskan.

Dengan munculnya motivasi untuk belajar, maka hasil belajar akan timbul sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh teori diatas. Menurut hasil penelitian, hasil belajar IPS dikelas VII SMP Negeri 8 Kota Cirebon dengan menggunakan media gadget mengalami peningkatan yang sangat baik dan antusias belajarpun meningkat dilihat dari tugas yang diberikan, tes, dan pemahaman materinya.

## Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran IPS

Dalam kegiatan belajar perlu adanya faktor pendukung agar kegiatan belajar berjalan dengan lancar. Sesuai dengan yang dijelaskan oleh Rahman, S (2022) bahwa Variabel yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah jika dilihat secara khusus, hal yang bersumber dari variabel internal yang berhubungan dengan karakter siswa, sikap terhadap belajar, motivasi menghafal, konsentrasi belajar, kemampuan menyiapkan bahan ajar, kemampuan menyelidiki hasil belajar, rasa percaya diri, kebiasaan belajar. Sedangkan variabel eksternal dipengaruhi oleh komponen pendidik, lingkungan sosial, khususnya teman sebaya, program pendidikan sekolah, sarana dan prasarana, serta strategi atau media pembelajaran.

Sedangkan apabila dilihat dari faktor penghambat penggunaan gadget dalam pembelajaran, memang lebih banyak ditimbulkan faktor penghambatnya dalam menggunakan gadget dibandingkan dengan pembelajaran seperti biasanya yang hanya mengandalkan buku. Menurut Dewanti, et al. (2016) Penanda pemanfaatan gadget adalah mengetahui kapasitas dan jenis aplikasi smartphone, mampu memfungsikan smartphone, memanfaatkan kapasitas dan aplikasi pada smartphone, dan pengulangan pemanfaatan smartphone.

Berdasarkan wawancara dengan Putri Azhari diatas, apabila dilihat dari jawabannya sama dengan apa yang dijelaskan oleh narasumber Selena Umu Aiman bahwasannya gadget yang dimiliki sangat mendukung apabila digunakan sebagai media pembelajaran. Apabila siswa tidak memiliki akses internet untuk membantu penggunaan gadget sebagai media belajar, sekolah menyediakan fasilitas yaitu wifi. Selain itu pemahaman pengguna tentang gadget juga termasuk kedalam faktor pendukung apabila paham tentang cara penggunaan gadget serta fitur belajarnya pembelajaran dengan gadget akan berjalan dengan lancar. Sedangkan hasil wawancara dengan ibu Euis Yuliawati S.Pd di atas selaku Guru Mata Pelajaran IPS dapat dipahami bahwa kendala yang dialami oleh guru maupun siswa itu tidak jauh beda, kadang kala guru juga mengalami kesulitan apabila menggunakan fitur belajar baru dan pada saat guru sudah memerintahkan untuk membawa gadget pasti ada saja siswa yang tidak membawa padahal sudah diberitahu dari hari sebelumnya. Hal itu menjadi penghambat dalam kegiatan belajar mengajar berbasis gadget karena pembelajaran harus menyesuaikan dengan gadget yang tersedia. Sistem kelompok menjadi pilihan akhir apabila terbatasnya ketersediaan gadget. Kendala bagi guru sendiri, apabila pembelajaran dengan sistem kelompok, akan sulit dalam sistem penilaiannya dikarenakan guru tidak tahu mana siswa yang benar-benar mengerjakan dan tidak.

Menurut hasil penelitian, faktor pendukung menggunakan media gadget sudah sesuai dengan apa yang dijelaskan pada teori diatas yaitu agar pembelajaran berjalan dengan lancar dihasilkan oleh faktor internal yaitu diantaranya motivasi, konsentrasi belajar, dan sikap terhadap belajar. Sedangkan faktor internalnya yaitu faktor dari gurunya yang mana guru mengenalkan aplikasi atau platform belajar yang menarik kepada siswa, kurikulum sekolah yang memberikan izin terhadap penggunaan gadget di sekolah, sarana dan prasarana sekolah yang mendukung, dan media belajar yang menarik.

Hasil penelitian mengenai faktor penghambat dalam pembelajaran berbasis gadget didapatkan bahwa minimnya kepemilikan gadget sehingga mengalami kesulitan dalam mengoperasikan gadget karena dilakukan secara berkelompok. Tetapi tak sedikit juga siswa yang sudah lihai dalam menggunakan gadget serta mampu memanfaatkan gadget dengan sebaik mungkin sesuai dengan teori yang dijelaskan diatas. Selain daripada itu, sesuai dengan apa yang ditemukan dalam penelitian, siswa yang memiliki gadget pun belum tentu gadgetnya mendukung dalam melakukan kegiatan belajar dengan berbasis gadget.

## KESIMPULAN

Sekolah dan pemerintah dapat meningkatkan kecukupan penggunaan gadget dalam pembelajaran melalui pengembangan modul pendidikan terpadu, pelatihan guru berkelanjutan, dan peningkatan aturan penggunaan yang jelas yang berfokus pada keseimbangan dan keamanan. Pemerintah harus berkontribusi dalam fondasi web yang adil, menyediakan aset pembelajaran digital berkualitas tinggi, dan membuat langkah-langkah nasional untuk meningkatkan efisiensi. Aturan harus terus memprioritaskan tujuan pembelajaran, memajukan pembelajaran dinamis, memberdayakan kolaborasi, dan menekankan kewajiban dan etika perangkat. Penilaian dan aturan adat terlalu penting untuk menjamin penggunaan yang efektif. Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa, serta dapat dijadikan media belajar yang kreatif, inovatif serta menarik. Dengan memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam belajar misalnya mencari sumber belajar atau mengerjakan tes.

## Daftar Pustaka

- Aini, I. N. (2019). *Analisis Penggunaan Gadget dalam Mendukung Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Muhammadiyah (Plus) Salatiga* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Dewanti, dkk. "Hubungan Keterampilan Sosial Dan Penggunaan Gadget Smartphone Dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang." *Kajian Bimbingan Dan Konseling 1* (2016).
- Diarti, E., Sutriningsih, A., 2017. Hubungan Antara Penggunaan Internet Dengan Gangguan Pola Tidur Pada Mahasiswa Psik Unitri Malang. *Nursing News* 2, 11.
- Huitt, W. (2001). Motivation to learn: An overview. *Educational psychology interactive*, 12(3), 29-36.

- Irfan, M., Nurashia, S., & Rahayu, A. N. (2019). Pengaruh Penggunaan media sosial (medsos) secara positif terhadap motivasi belajar siswa sd negeri perumnas kecamatan rappocini kota makasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. 9(3), 262-272 rta: Bumi Aksara
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304-1309.
- Kim, H., Sefcik, J. S., & Bradway, C. (2016). Characteristics of Qualitative Descriptive Studies: A Systematic Review. *Research in Nursing & Health*. 40(1), 23-42. doi:10.1002/nur.21768
- Lau, J.T.F., Gross, D.L., Wu, A.M.S., Cheng, K., Lau, M.M.C., 2017. Incidence and predictive factors of Internet addiction among Chinese secondary school students in Hong Kong: a longitudinal study. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology* 52, 657-667. <https://doi.org/10.1007/s00127-017-1356-2>
- MISTA, L. S. (2023). HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XII SMA NEGERI 01 KOTABUMI AJARAN 2021/2022.
- Nurul Hidayah & Fikki Hermansyah “Hubungan antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume. 3 No. 2,
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Sobon, K., Mangundap, J. M., & Walewangko, S. (2019, December). PENGARUH PEMAHAMAN KURIKULUM 2013 TERHADAP KINERJA GURU- GURU SD KATOLIK DI KECAMATAN MAPANGET. In *Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat (SNP2M)* (Vol. 4, No. 1, pp. 79-83).
- Widiawati. 2014, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. Jakarta : Universitas Budi Luhur
- Wijanarko, Jarot dan Setiawati, Ester. 2016. Ayah Ibu Baik: Parenting Era Digital. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.