

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR

Salsa Nabilla Wachid¹, Shanti Nugroho Sulistyowati²
^{1,2}STKIP PGRI Jombang

¹salsanabill21@gmail.com, ²shantinugroho@yahoo.com

Abstract

The Covid-19 epidemic had an impact on Indonesian education in 2020, which saw a shift from offline (face-to-face learning) to online learning (communication via the network). Technology-based media is required for online learning. Students' enthusiasm in learning may be impacted by the use of technology during class. This study's goal is to establish how employing technology affects learning motivation. This research adopted a quantitative methodology. Non-probability sampling research using saturated sampling with a sample size of 40 students is the methodology used. procedures for gathering data that include surveys, observations, interviews, and documentation. The process of simple linear regression is used to test hypotheses. The data obtained demonstrate that the use has a favorable impact.

Keywords: gadget use, learning motivation

Abstrak

Pandemi Covid-19 berdampak pada pendidikan Indonesia pada tahun 2020, yang mengalami pergeseran dari pembelajaran offline (pembelajaran tatap muka) menjadi pembelajaran online (komunikasi melalui jaringan). Media berbasis teknologi sangat dibutuhkan untuk pembelajaran online. Antusias siswa dalam belajar dapat dipengaruhi oleh penggunaan teknologi selama kelas. Tujuan penelitian ini untuk memastikan apakah penggunaan teknologi mempengaruhi motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif. Penelitian non-probability sampling menggunakan sampling jenuh dengan jumlah sampel 40 siswa merupakan metodologi yang digunakan. prosedur pengumpulan data yang meliputi survei, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses regresi linier sederhana digunakan untuk menguji hipotesis. Hasil yang diperoleh adalah menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dari penggunaan gadget terhadap motivasi belajar dilihat dari hasil signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Bersarnya sumbangan pengaruh gadget terhadap motivasi belajar siswa SMK Bisri Syansuri sebesar 26,4%. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak yang menguntungkan.

Kata kunci: penggunaan gadget, motivasi belajar

PENDAHULUAN

Virus Covid-19 telah membunuh lebih banyak orang daripada ratusan miliar orang yang telah terinfeksi di seluruh dunia, bahkan mungkin lebih dari setengah miliar orang telah menjadi korban korban. Penyebaran melalui kontak menyertai manusia amat rumit dibayangkan sebab cara sosial yang tidak dapat dihindari adalah pemicu terbesar meluasnya covid-19. Penularan berbasis kontak

sosial dimana sulit diprediksi dan juga tidak dapat dihindari, menyebabkan penyebaran juga sangat pesat. Desas-desus tentang wabah tersebut menyebabkan masyarakat di seluruh dunia, termasuk Indonesia, menjadi semakin menjauh secara sosial untuk menghadapi gembar-gembor Covid-19 (pembatasan interaksi sosial). Untuk menerapkan rencana pencegahan Covid-19 secara efektif, jarak sosial menjadi pertimbangan penting bagi negara mana pun karena memiliki dampak negatif pada semua aspek kehidupan sehari-hari.

Penerapan social distancing (pembatasan interaksi sosial) juga menjadi masalah dalam dunia pendidikan. Usulan kurikulum saat ini mendorong berbagai organisasi untuk terlibat dalam diskusi tentang kemungkinan arah masa depan sehingga program dapat dilanjutkan dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang berani (komunikasi berbasis internet) (gtk.kemdikbud.go.id, 2020).

Gadget sangat dibutuhkan sebagai sarana pembelajaran dalam proses pembelajaran online. Siswa memiliki akses ke berbagai keuntungan saat menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran, termasuk akses yang lebih mudah ke sumber belajar, konektivitas yang lebih baik yang memfasilitasi pembelajaran, dan transfer pengetahuan yang lebih cepat dari guru ke siswa.

Penggunaan teknologi oleh siswa memiliki efek menguntungkan dan merugikan. Efek positif termasuk fakta bahwa mereka mempelajari lebih banyak informasi di luar buku teks dan penjelasan guru, yang membuatnya lebih mudah bagi mereka untuk menyelesaikan tugas mereka. Efek negatifnya antara lain siswa tidak tertarik untuk belajar dan bahkan asyik bermain teknologi. Ponsel dan smartphone merupakan barang elektronik yang paling banyak diminati siswa karena nyaman dan mudah digunakan di mana saja, sehingga memudahkan mereka untuk mengikuti pembelajaran online.

Penelitian oleh Rahayu R. dkk. (2018) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* menyumbang pengaruh masif terhadap pelaksanaan pembelajaran. Dalam penelitian tertera bahwa informasi tentang bagaimana penggunaan *gadget* bisa membuat gampang untuk mencari ilmu yang akhirnya akan menjadikan lebih mudah pelaksanaan pembelajaran. Dengan kemudahan penggunaan *gadget* sebagai alat belajar pada pembelajaran, hal tersebut bermaksud supaya perhatian siswa tertarik dan siswa akan bersemangat belajar sehingga menumbuhkan motivasi belajar.

Namun, penggunaan teknologi juga memiliki dampak sebaliknya. Teknologi juga berpotensi menurunkan keberhasilan akademik. Agusta melakukan salah satu investigasinya tentang hubungan antara teknologi dan motivasi belajar. Menurut penelitian sebelumnya oleh Agusta (2018), penggunaan teknologi yang berlebihan akan menciptakan siswa lupa dengan kewajibannya selaku siswa dan menurunkan kemauan untuk belajar. Menurut penelitian Agusta (2018), penggunaan teknologi mempengaruhi keberhasilan akademik dengan menurunkan motivasi siswa. Karena banyak siswa yang menggunakan gadget untuk media sosial, game online, dan bahkan mendengarkan musik di kelas, penggunaannya dapat berdampak buruk pada motivasi belajar, yang menurunkan prestasi siswa.

Dalam bahasa Inggris, gadget adalah perangkat listrik kecil yang melayani tujuan tertentu. Gadget, menurut Widyawati dan Sugiman (2014), adalah komponen teknologi kontemporer yang mencakup kemampuan jejaring sosial, hiburan, dan informasi. Di era globalisasi ini, gadget merupakan salah satu teknologi yang paling diperlukan. Saat ini, perangkat hampir universal dan hampir seluruh orang memilikinya. Selain daerah perkotaan, daerah pedesaan juga memiliki akses alat.

Definisi berikut diberikan oleh Chusna (2017), yang berpendapat bahwa gadget adalah perangkat mekanik mini, alat, atau alat menarik yang lumayan baru sehingga hendak memberikan kesenangan segar kepada pemakainya meskipun hampir tidak berguna untuk digunakan. Unsur kebaruan yang membedakan gadget dengan peralatan elektronik lainnya adalah sesuatu yang tidak dimiliki oleh perangkat lain. Artinya, dari awal hingga akhir atau sesekali, gadget menampilkan kemajuan teknologi atau elektronik terbaru yang menjadikan hidup lebih sederhana dan praktis.

Motivasi yang dijelaskan oleh Sardiman (2011) sebagai upaya yang mengilhami seseorang untuk melakukan tindakan, berasal dari kata “motif”. Motif juga dapat dianggap sebagai dorongan internal yang mendorong subjek untuk melibatkan tingkah laku tertentu agar mengarah ke tujuan. Sardiman menjelaskan (2011), motivasi adalah hasil dari berbagai usaha untuk menciptakan kondisi yang diperlukan seseorang untuk berkeinginan melakukan sesuatu. Seorang siswa dengan motivasi yang luar biasa akan berusaha untuk memotivasi dirinya sendiri untuk mengatasi setiap tantangan.

Mayoritas siswa menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran mereka, menurut temuan yang dikumpulkan oleh para sarjana sejak munculnya pembelajaran online. Salah satu orang tua siswa SMK Bisri Syansuri yang diwawancarai peneliti mengatakan, meski memberikan akses gadget pribadi kepada anaknya, perangkat tersebut lebih banyak digunakan untuk hiburan daripada belajar dan mencari informasi. Peneliti juga berbicara dengan seorang guru di SMK Bisri Syansuri tentang penggunaan perangkat (seperti ponsel) di dalam kelas dan di luar kelas. Kepala sekolah menunjukkan bahwa sekolah tidak melarang siswa membawa gadget untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang ada. Namun seiring berjalannya waktu, masih banyak siswa.

Penelitian dilakukan karena peneliti tertarik tentang “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Siswa di SMK Bisri Syansuri” berdasarkan uraian yang diberikan. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa SMK Bisri Syansuri.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan Teknik analisis regresi sederhana. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Bisri Syansuri Jombang, waktu penelitiannya adalah bulan Desember-Juni 2022. Sampel dari penelitian ini yaitu seluruh kelas 10 dan 11 yang berjumlah 40 murid menggunakan sampling jenuh. Pengambilan sample penelitian ini menggunakan teknik non probability sampling.

Instrument penelitian menggunakan kuesioner, observasi, wawancara dan dokumentasi.

Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan teknik jenis skala likert. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi sederhana. Sebelum uji linier sederhana hal yang perlu dilakukan ialah uji normalitas.

Berisi jenis penelitian, subjek penelitian, waktu dan tempat penelitian, prosedur, instrumen dan teknik analisis data serta hal lain yang berkait dengan cara penelitiannya. target/sasaran, subjek penelitian, prosedur, data dan instrumen, dan teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data serta hal lain yang terkait dengan aturan penelitiannya bisa ditulis dalam deskripsi paragraf.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkah laku pengguna gadget di penelitian ini adalah kegiatan yang diamati saat memakai gadget baik dirasakan langsung bagi murid ataupun menurut observasi dari guru atau orangtua murid. Kajian ini mendeskripsikan aspek tingkah laku pemakaian gadget berkaitan melalui pemanfaatan aplikasi gadget, frekuensi pemakaian gadget

Menurut Kursiwi (2016), ponsel merupakan salah satu perangkat canggih yang mungkin ditemukan dan banyak digunakan di berbagai negara di dunia. Perkembangan teknologi telepon genggam sangat pesat. Gadget tidak lagi hanya sebagai alat komunikasi; melainkan, mereka telah berevolusi menjadi gaya hidup dan pernyataan mode. Alhasil, setiap orang ingin memiliki gadget.

Berdasarkan Dewanti, dkk. (2016), berikut indikator penggunaan gadget. Indikator yang digunakan untuk menilai variabel penggunaan gadget dalam penelitian ini didasarkan pada pendapat dan temuan dari berbagai peneliti dan ahli sebelumnya. a) Mengetahui tujuan dan kategori aplikasi *smartphone*, berarti dapat mengenali cara kerja *smartphone* dan memahami aplikasi internet dan cara kerjanya, b) Mampu menggunakan *smartphone*, maksudnya dapat menggunakan *smartphone* untuk mennggali informasi, c) Memanfaatkan fitur dan aplikasi yang sudah tersedia di *smartphone*, artinya manfaat penggunaan *smartphone*, memanfaatkan fitur *smartphone* dan d) frekuensi penggunaan *smartphone*

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti sampai pada kesimpulan bahwa indikator penggunaan gadget dalam penelitian ini adalah berkemampuan mengendalikan *smartphone*, pemanfaatan fitur dan aplikasi yang sudah ada pada *smartphone*, dan frekuensi penggunaan penggunaan ponsel cerdas.

Sardiman mengungkapkan (2011), motivasi adalah hasil dari berbagai usaha untuk menciptakan kondisi yang diperlukan seseorang untuk berkeinginan melakukan sesuatu. Seorang siswa dengan motivasi yang luar biasa akan berusaha untuk memotivasi dirinya sendiri untuk mengatasi setiap tantangan.

Selain menjadi faktor yang mempengaruhi belajar, motivasi juga mendukung berbagai proses lainnya. Menurut Uno (2016), motivasi berubah menjadi dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang untuk mengambil tindakan guna memperbaiki perilakunya dengan cara yang lebih memenuhi kebutuhannya. Siswa akan merasa terinspirasi untuk menyelesaikan suatu latihan jika mereka termotivasi.

Peneliti memaparkan indikator motivasi belajar berdasar pada teori Uno (2010) memaparkan indikator motivasi belajar, berikut penjelasannya: 1) Sebuah keinginan untuk berhasil, ialah motif berprestasi, juga dikenal sebagai motif untuk menyelesaikan tugas dan pekerjaan secara efektif atau motif untuk menuju kesempurnaan, adalah keinginan dan dorongan untuk berhasil ketika belajar dan dalam kehidupan sehari-hari. 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, artinya seseorang dapat melakukan tugas dari keinginan yang kuat untuk menghindari kekalahan, yang dihasilkan dari ketakutan yang berhubungan dengan kegagalan, bukan karena prestasi atau motivasi yang berhubungan dengan kesuksesan. 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, memiliki arti bahwa landasan harapan adalah keyakinan bahwa pikiran, perasaan, dan tindakan seseorang dapat berdampak pada terwujudnya cita-cita masa depan.

Penelitian ini menggunakan responden siswa kelas X dan XI SMK Bisri Syansuri Tahun Pelajaran 2021/2022. Jumlah keseluruhan yang terlibat di penelitian ini yaitu 40 murid. Terdiri 10 siswa laki-laki dan 29 siswa perempuan.

Tabel 1. Hasil Uji Regresi Sederhana dan Uji t

Coefficients ^a						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	5.635	2.491		2.262	.030
	PENGGUNAAN GADGET	.621	.168	.513	3.689	.001

a. Dependent Variable: MOTIVASI BELAJAR

Menurut tabel 1 didapat persamaan regresi sederhana sebagai berikut

$$Y = a + bX$$

$$Y = 5.635 + 0,621X.$$

Persamaan regresi sederhana tersebut mempunyai makna sebagai berikut,

a) nilai konstanta (a) sebesar 5.635 menunjukkan bahwa jika tidak ada penggunaan gadget (X) hingga angka konsisten Motivasi belajar (Y) adalah 5.635, dan b) nilai koefisien regresi variabel penggunaan gadget (X) 0,621, artinya bahwa setiap peningkatan penggunaan gadget 1% maka motivasi belajar (Y) akan meningkat sebesar 0,621 dengan mengansumsikan variabel tetap.

Berdasar uraian model regresi sederhana di atas, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki nilai positif artinya terjadinya peningkatan motivasi belajar selama pembelajaran disebabkan oleh penggunaan gadget.

Berdasarkan tabel 1. Bahwa hasil pengujian hipotesis penggunaan gadget menunjukkan gadget menunjukkan koefisien sebesar 0,621 dengan taraf signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa hipotesis penelitian ini berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar selama pembelajaran. Jadi kesimpulannya penggunaan gadget berpengaruh terhadap motivasi belajar.

Tabel 2. Hasil Uji Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.513 ^a	.264	.244	2.828

a. Predictors: (Constant), PENGGUNAAN GADGET

Dari tabel 2. Hasil Uji Determinasi bahwa besarnya R Square sebesar 0,264 yang berarti 26,4% dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan gadget. Sedangkan sisanya 73% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil pembahasan maka ditemukan penggunaan gadget berpengaruh terhadap motivasi belajar. Ada banyak aspek yang membantu pada saat pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar positif. Fasilitas sebagai bagian dari membantu proses pembelajaran ialah faktor pendukung yang diperoleh siswa. Pemanfaatan teknologi menjadi salah satu faktor pendukungnya. Saat ini, memanfaatkan gadget dapat memperluas pengetahuan melalui program pendidikan yang ditawarkan gadget untuk proses belajar, dan Anda juga dapat menjalin jaringan pertemanan melalui media sosial. Gadget bukan hanya alat untuk berkomunikasi.

Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengakses pengetahuan yang lebih luas. Misalnya, siswa bisa menggunakan internet untuk mencari materi pelajaran yang tidak mereka pahami saat belajar di kelas. Ada banyak karakteristik menarik yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar, sehingga belajar dengan perangkat pasti akan lebih menarik. Ketika siswa puas dan tertarik untuk belajar lebih banyak, mereka akan menjadi pembelajar yang bersemangat.

Hal tersebut sependapat dengan teori yang dipaparkan oleh Iswidaharmanjaya dan Agency (2014), yang berpendapat bahwa, ketika digunakan dengan benar dan efektif, teknologi dapat meningkatkan perkembangan pendidikan anak. Para peneliti di bidang ini telah menemukan bahwa penggunaan teknologi berdampak positif pada semangat belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan di SMK Bisri Syansuri pada hipotesis penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa kelas X dan XI di SMK Bisri Syansuri menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif. Alasan siswa SMK Bisri Syansuri termotivasi belajarnya salah satunya adalah penggunaan gadget atau handphone. Ketertarikan menggunakan gadget karena fitur dan aplikasi pada handphone yang menarik dan tidak membosankan.

Perangkat gadget dapat dimanfaatkan untuk mencari informasi dan menawarkan sumber belajar yang menarik dan nyaman sebagai media pendukung pembelajaran. Perangkat akan memudahkan siswa untuk menerima distribusi materi dan akan membantu mereka memahaminya dengan lebih baik. Karena kegunaan dan fiturnya yang melimpah, hampir semua anak dan orang dewasa pasti telah memiliki dan menggunakan gadget.

Penggunaan teknologi dapat mempermudah dalam mencari sumber pengetahuan, yang akan memudahkan dalam mengamalkan pembelajaran. Motivasi belajar siswa harus meningkat dengan penggunaan teknologi di kelas karena akan membuat proses lebih menarik, efektif, dan menyenangkan. Karena

fitur-fitur yang menarik, aplikasi yang menghibur, dan kemudahan memperoleh informasi yang relevan, siswa lebih termotivasi untuk belajar saat menggunakan gadget. Karena mencakup karakteristik permainan, aplikasi pembelajaran juga sangat menarik dan menyenangkan, mencegah orang yang suka bermain game mengasosiasikan belajar dengan serius dan depresi. Banyak yang kamu dapatkan saat bermain game di aplikasi pembelajaran. Gadget ialah fasilitas yang memungkinkan dapat merubah perilaku. Fasilitas yang berfungsi sebagai penunjang terjadinya tingkah laku yang terjadi atau keadaan yang diakibatkan oleh tersedianya prasarana dan sarana. Artinya, memiliki gadget adalah sarana menggambarkan berbagai pola tingkah laku siswa dan akan menentukan kegunaan gadget dalam perspektif siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Dari analisis data dan hasil penelitian maka ditarik kesimpulan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, yang telah dilihat dengan nilai $\text{sig} = 0,001 < 0,05$ yang memiliki arti penggunaan gadget berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Persentase besar pengaruh teknologi terhadap motivasi belajar siswa di SMK Bisri Syansuri adalah sebesar 26,4%.

SARAN

1. Bagi siswa sebaiknya mendapatkan kontrol dari orang tua dan dapat mengontrol diri sendiri menggunakan *gadget* sesuai kebutuhannya.
2. Bagi sekolah sebaiknya dapat mempertimbangkan aturan sekolah, larangan membawa *handphone* untuk bisa diubah menjadi diperbolehkan membawa *handphone* di sekolah dengan syarat yang telah dipertimbangkan pula
3. Bagi sekolah dan guru sebaiknya bisa menciptakan aplikasi atau website untuk pembelajaran yang lebih efektif.
4. Peneliti berikutnya yang melakukan penelitian sejenis diharapkan bisa mengembangkan penelitian ini baik sebagai penelitian pengembangan ataupun dalam kaitannya dengan tingkat penggunaan gadget dan motivasi belajar, guna menemukan wawasan baru yang bermanfaat bagi bidang pendidikan dan unit lainnya. tingkat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Agusta, Gerdania. 2018. Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar mahasiswa melalui motivasi belajar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta
- [2]. Dewanti, T. D. (2016). Hubungan Keterampilan Social dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian bimbingan dan konseling*, 1,3 126-131.
- [3]. Iswidharmanjaya, D., & Agency B. Bila Si Kecil Bermain Gadget. Jakarta: EGC; 2014

- [4]. Kebijakan Kemendikbud di masa Pandemi, 2020, (online),tersedia di: <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/kebijakan-kemdikbud-di-masa-pandemi> (28-12-2021/11:20)
- [5]. Kebijakan Kemendikbud di masa Pandemi, 2020, (online),tersedia di: <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/kebijakan-kemdikbud-di-masa-pandemi> (28-12-2021/11:20)
- [6]. Kebijakan Kemendikbud di masa Pandemi, 2020, (online),tersedia di: <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/kebijakan-kemdikbud-di-masa-pandemi> (28-12-2021/11:20)
- [7]. Kursiwi, 2016. “Dampak Penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial Mahasiswa Semester V Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta”, Skripsi S1 Kearsipan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulloh Jakarta, Hlm: 13
- [8]. Nurmalasari, Devi. 2018. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer*. 3(2) : 111-118.
- [9]. Rohmah, Chusna. (2017). Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
- [10]. Rahayu R, Asri Anggraeni Dkk. (2018). “Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Siliwangi” Dalam Parole Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Volume 1, Nomor 2, Maret 2018
- [11]. Sardiman. 2011. interaksi dan motivasi belajar mengajar. jakarta. Rajawali pres
- [12]. Uno, Hamzah. 2010. Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- [13]. Warisyah Y. 2015. Pentingnya Pendampingan dialogis orangtua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Inovasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Berkemajuan, 130-138
- [14]. Wulandari, Jumairoh. 2020. “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan kebiasaan belajar terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Dabin VI. Skripsi. Semarang. Sarjana Universitas Negeri Semarang