

Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Masa Covid

Nurhasanah*¹, Mita Permatasari², Marwati Abd. Malik³

^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Parepare

e-mail: hasanahnur705@gmail.com

Abstract. *The Covid-19 pandemic which made students study at home using online methods made students reluctant to complete assignments and only waited for answers from their friends. This made students not interested in learning Mathematics. This study aims to determine the positive effect of the intensity of using gadgets on interest in learning mathematics during the Covid-19 pandemic for students in class VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare. The type of research used is Ex-Post Facto. All students of class VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare became the study population which consisted of 5 classes. The sample was selected using the Cluster Random Sampling technique in order to obtain a research sample of class VIII.5 totaling 35 students. Questionnaire sheets were used to collect research data. The average score obtained from the questionnaire results on the intensity of using the gadget was 74.14 while the average score from the interest in learning mathematics questionnaire was 79.09. Inferential analysis used was simple linear regression analysis with a probability value = 0.00 less than α ($\alpha = 0.05$). So H_0 was rejected and H_1 was accepted. This shows that there was a positive influence on the intensity of using gadgets on studen' interest in learning mathematics in class VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare during the co-19 pandemic.*

Keyword: *Use of Gadgets, Interest In Learning Mathematics*

Abstrak. *Pandemi Covid-19 yang membuat siswa belajar di rumah dengan metode daring yang enggan membuat siswa menyelesaikan tugas dan hanya menunggu kiriman jawaban dari teman-temannya, sehingga membuat siswa tidak berminat dalam belajar Matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh positif intensitas penggunaan gadget terhadap minat belajar matematika Pada masa pandemi covid-19 siswa di kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare. Jenis penelitian adalah Ex-Post Facto. Seluruh siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare menjadi populasi penelitian, dengan jumlah 5 kelas. Sampel yang dipilih dengan menggunakan teknik Cluster Random Sampling sehingga diperoleh sampel penelitian kelas VIII.5 berjumlah 35 siswa. Lembar angket digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Diperoleh skor rata-rata hasil angket intensitas penggunaan gadget sebesar 74,14 sedangkan skor rata-rata hasil angket minat belajar matematika yaitu 79,09. Analisis infrerensial menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan nilai probabilitas = 0,00 kurang dari α ($\alpha = 0,05$). Jadi H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan ada pengaruh positif intensitas penggunaan gadget terhadap minat belajar matematika siswa di kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare pada masa pandemi covid-19.*

Kata Kunci: *Penggunaan Gadget, Minat Belajar Matematika*

PENDAHULUAN

Pelajaran matematika tidak lepas pada kehidupan sehari-hari, maka penting untuk diajarkan kepada siswa, karena pelajaran matematika dapat membantu siswa dalam berfikir secara logis serta memperjelas dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Menyadari pentingnya matematika, maka mata pelajaran matematika sangat perlu diajarkan ke siswa sejak tingkat sekolah dasar, dimaksudkan untuk dapat membekali siswa kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama (Puspawati, 2022).

Begitu pentingnya matematika diajarkan kepada siswa, tetapi menjadi sebuah momok atau sesuatu hal yang menyusahkan untuk dipelajari. Karena matematika mengandung konsep yang bersifat abstrak yang terdiri dari lambang atau simbol-simbol yang sulit dipahami dan terdapat banyak rumus yang harus dikuasai, sehingga membuat minat siswa berkurang dalam menyelesaikan masalah.

Wawancara dan observasi dengan seorang guru mata pelajaran matematika di kelas pada VIII di UPTD SMP Negeri 4 Parepare, ditemukan informasi bahwa minat belajar matematika siswanya masih rendah dan berpengaruh terhadap hasil belajar matematikanya dimana masih kurang dari kriteria ketuntasan standar minimal (KKM), yang ditentukan oleh sekolah yakni 70.

Coronavirus Diseases 2019 (Covid-19) merupakan suatu penyakit jenis baru berupa virus dengan penyebarannya begitu cepat, masuk di Indonesia mulai awal bulan Maret

2020. Adanya covid-19 berdampak mengharuskan kegiatan pembelajaran dilakukan di rumah saja, sesuai dengan kebijakan pemerintah yang ditetapkan melalui surat edaran yang dikeluarkan, dimana siswa mulai melakukan pembelajaran secara daring. Penggunaan *gadget* sangat diperlukan untuk efektifitas pembelajaran secara daring mengingat diharuskannya melakukan semua pembelajaran dari rumah. Penggunaan *gadget* siswa lebih sering atau intens di masa pandemi karena digunakan pada proses pembelajaran dan terkadang digunakan untuk media sosial, dan bermain Guru dituntut untuk mendesain pembelajarannya dengan menggunakan media daring (online).

Awal pemberlakuan pembelajaran daring siswa bersemangat mengikuti pembelajaran, tugas-tugas yang diberikan guru melalui *WhatsApp* (WA) dan diselesaikan dengan baik. Setelah dua bulan berikutnya, banyaknya tugas yang menumpuk, sehingga semangat siswa menurun. Proses perbaikan serta penyesuaian selalu dilakukan guru agar siswa belajar di rumah tidak bosan, pembelajaran tetap bermakna, dan siswa tetap berminat untuk belajar. Siswa juga sudah mengalih fungsikan penggunaan *gadget* lebih intens digunakan bermain dan bermedia social disbanding dengan penggunaannya untuk pembelajaran.

Hasil observasi awal yang dilakukan, ditemukan ada beberapa siswa tertarik dengan materi yang disampaikan guru dan giat mempelajari materi tersebut, tetapi ada juga siswa yang menerima materi dengan apa adanya yang disampaikan oleh guru.

Ditemukan juga ada siswa yang memanipulasi tugas yang dikumpulkan kepada gurunya. Dilihat dari situasi sekarang terjadi pandemi Covid-19 yang membuat siswa enggan untuk menyelesaikan tugas dan hanya menunggu kiriman jawaban dari teman-temannya, tetapi ada juga siswa yang berminat menyelesaikan tugasnya dengan baik. Siswa yang menyelesaikan tugas dengan baik biasanya memiliki minat belajar tinggi untuk agar mereka dapat hasil belajar yang baik.

Minat menurut Parnawi, A. (2019) adalah sebuah kecenderungan yang dalam pelaksanaannya dilakukan secara menetap dengan tujuan untuk memperhatikan serta mengenang beberapa aktivitas. Menurut Simbolon, N, (2014) faktor yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa, yakni: (1) motivasi dan cita-cita, (2) Peran guru, (3) Keluarga, (4) sarana dan prasarana, teman pergaulan, dan (6) Media massa. Indikator yang menyebabkan kurangnya minat para siswa terhadap pelepasan matematika (Nurhasanah, 2016) adalah rasa malas yang timbul pada diri siswa, siswa mengalami kesulitan mengerjakan soal, interaksi guru dan siswa kurang, sedikit siswa yang bertanya, gaya mengajar guru yang monoton, sumber belajar yang dimiliki siswa terbatas, hasil belajar siswa rendah. Penelitian yang dilakukan Oleh Masni dkk (Masni, 2021) mengemukakan hasil penelitiannya yakni terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara minat belajar matematika pada kategori sedang.

Jika gadget dipergunakan dengan baik untuk kepentingan belajar, maka siswa dapat menggunakannya dalam belajar. Intensitas penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap minat belajar siswa mengingat begitu banyaknya sumber belajar yang dapat dipelajari di internet dengan menggunakan *gadget* dan akses internet agar lebih menambah pengetahuan siswa. indikator intensitas penggunaan *gadget* yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Memanfaatkan penggunaan aplikasi dan fitur pada *gadget* untuk kegiatan belajar, siswa menggunakan aplikasi youtube untuk menonton video pembelajaran, siswa menggunakan fitur e-mail untuk mengirim tugas, dan menggunakan aplikasi google chrome untuk mencari materi terkait dengan materi yang diberikan oleh guru.

Frekuensi penggunaan *gadget*, ada beberapa siswa jarang menggunakan menggunakan *gadget* kecuali dalam kegiatan belajar dan siswa bermain *gadget* sampai larut malam untuk kegiatan belajar. Dampak menggunakan *gadget*, beberapa siswa yang kesehatan matanya terganggu ketika terlalu lama bermain *gadget* dan marah ketika orang tua mengingatkan berhenti bermain *gadget*.

Berdasarkan uraian tersebut, sehingga rumusan hipotesis penelitian ini adalah “Ada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* pada masa pandemi covid-19 terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII di UPTD SMP Negeri 4 Parepare”. Rumusan hipotesis statistik $H_0 : \beta = 0$ lawan $H_1 : \beta > 0$.

Berbeda hak dengan pemberian tugas yang diberikan oleh guru, tidak jarang ada siswa yang lebih suka memanipulasi tugas atau meniru pekerjaan temannya agar tidak perlu bersusah payah dalam menyelesaikan tugas. Dilihat dari situasi pandemic dengan penggunaan *gadget* lebih intens yang membuat siswa enggan untuk menyelesaikan tugas dan hanya menunggu kiriman jawaban teman-temannya melalui media sosial.

Tujuan penelitian ini: (1) Mengetahui intensitas penggunaan *gadget* pada masa pandemic covid-19 siswa di UPTD SMP Negeri 4 Parepare pada kelas VIII (2) Untuk mengetahui pengaruh positif intensitas penggunaan *gadget* terhadap minat belajar matematika siswa di UPTD SMP Negeri 4 Parepare Kelas VII pada masa pandemi covid-19.

METODE

Pendekatan kuantitatif digunakan pada penelitian ini, dengan jenis penelitian adalah *Ex Post Facto*. Intensitas penggunaan *gadget* pada masa pandemic merupakan variabel bebas (X) dan minat belajar matematika siswa di kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare sebagai variabel terikat (Y). Serta populasinya siswa UPTD SMP Negeri 4 kelas VIII dengan jumlah 146 orang dan yang menjadi sampel yakni kelas VIII.5 berjumlah 35 siswa. Pengambilan sampel yakni *Cluster Random Sampling*. Instrumen pengumpulan data berupa lembar angket yakni lembar angket intensitas penggunaan *gadget* dan lembar angket minat belajar matematika yang telah divalidasi oleh pakar. Lembar angket di sebar melalui aplikasi

Google Form. Pedoman penskoran angket menggunakan skala Likert.

Data telah terkumpulkan dianalisis dengan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis dengan menetapkan tingkat intensitas penggunaan *gadget* menurut Rosiyanti, H (2018) dan minat belajar matematika dengan statistik deskriptif maka menggunakan pengkategorian menurut Widoyoko, E. (2017) sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori intensitas penggunaan *gadget*

Penguasaan	Kategori
81 – 100	Sangat Tinggi
61 – 80	Tinggi
41 – 60	Sedang
21 – 40	Rendah
0 – 20	Sangat Rendah

Rosiyanti, H (2018)

Tabel 2. Kriteria pengkategorian angket minat belajar matematika

Interval Skor	Kriteria Minat Belajar
$X > 3,41$	Sangat Baik
$2,80 < X \leq 3,40$	Baik
$2,20 < X \leq 2,80$	Cukup
$1,60 < X \leq 2,20$	Kurang Baik
$X \leq 1,60$	Sangat Kurang Baik

Widoyoko, E. (2017)

Pengujian hipotesis di analisis dengan statistik inferensial, terlebih dahulu diuji prasyarat yakni uji normalitas dan uji linieritas, dan koefisien determinasi (R^2). Pengujian hipotesis menggunakan rumus regresi linear sederhana:

$$\hat{y} = a + bX$$

Sedangkan kriteria pengujian hipotesis dengan menerima H_0 apabila nilai peluang

$sig\ p \geq \alpha$ ($\alpha = 0,05$). Keputusan diambil dengan melihat perbandingan nilai signifikansi dan nilai probabilitas 0,05.

Ketentuannya:

1) Jika nilai $sig < 0,05$ diperoleh maka ada pengaruh positif intensitas penggunaan *gadget* terhadap minat belajar matematika siswa di masa pandemi *covid-19*.

Jika nilai $Sig \geq 0,05$ diperoleh maka tidak ada pengaruh positif intensitas penggunaan *gadget* terhadap minat belajar matematika siswa pada masa pandemi *covid-19*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Telah diteliti sampel dari populasi yang berdistribusi normal, dari data angket intensitas penggunaan *gadget* diperoleh nilai $sig\ p = 0,438$ yang lebih dari taraf signifikan $\alpha = 0,05$ ($0,438 > 0,05$), berarti H_0 diterima serta H_1 ditolak, sehingga disimpulkan data intensitas penggunaan *gadget* berdistribusi normal. Data dari angket minat belajar matematika diperoleh $sig\ p = 0,556$ yang lebih besar dari taraf signifikan $\alpha = 0,05$ ($0,556 > 0,05$) bermakna H_0 diterima dan H_1 ditolak. Sehingga disimpulkan data dari angket minat belajar matematika berdistribusi normal, jadi pengujian normalitas terpenuhi.

Hasil uji linearitas menunjukkan nilai $sig\ (p)$ 0,646, nilai ini lebih dari nilai signifikansinya sebesar 0,05 ($0,646 > 0,05$). Berarti dapat di simpulkan bahwa hubungan

antara variabel adalah linear. Koefisien determinan (R^2) diperoleh sebesar 0,635 (63,5%) yang menunjukkan intensitas penggunaan *gadget* di masa pandemi mempengaruhi minat belajar matematika siswa UPTD SMP Negeri 4 Parepare di kelas VIII dan dipengaruhi oleh variabel lainnya sebesar 36,5%, yang tidak diteliti pada penelitian ini. Selanjutnya pengujian prasyarat yakni analisis yang diperoleh dari uji normalitas, lalu uji linearitas dan koefisien determinasi (R^2), maka disimpulkan bahwa variable intensitas penggunaan *gadget* dan minat belajar matematika layak untuk dilakukan pengujian hipotesis

Uji regresi linear sederhana diperoleh hasil dari tabel berikut:

Tabel 3. Regresi Linear sederhana

Model	Coefficients ^a			T	Sig.
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficient		
	B	Std. Error			
1 (Constant)	18,495	8,048		2,298	,028
Penggunaan <i>Gadget</i>	,817	,108	,797	7,573	,000

a. Dependent Variable: Minat Belajar Matematika

Diperoleh rumus regresi linear sederhana $\hat{y} = 18,495 + 0,817 X$. Persamaan regresi linear ini berarti:

- a) Jika tidak ada intensitas penggunaan *gadget* (X) yang mempengaruhi, maka yang terjadi taksiran nilai minat belajar matematika (Y) sebesar 18,495.

b) Intensitas penggunaan *gadget* (X) diperoleh nilai 0,817 berarti berpengaruh positif terhadap minat belajar matematika (Y). berarti setiap kenaikan satu persen variabel intensitas penggunaan *gadget* maka minat belajar matematika naik sebesar 0,817. Karena konstanta bernilai positif sehingga, dapat dikatakan intensitas penggunaan *gadget* terhadap minat belajar matematika berpengaruh positif. Sehingga persamaan regresinya adalah $\hat{y} = 18,495 + 0,187X$.

Uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai sig (*p*) sebesar 0,00. Nilai tersebut kurang dari taraf signifikansi bernilai $\alpha = 0,05$ ($0,000 < 0,05$) yang artinya H_0 ditolak serta H_1 diterima. Berarti bahwa ada pengaruh positif intensitas penggunaan *gadget* di masa pandemi terhadap minat belajar matematika siswa UPTD SMP Negeri 4 Parepare pada kelas VIII.

Pembahasan

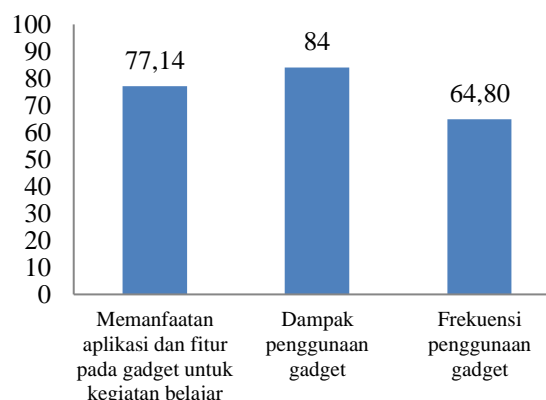
a) Intensitas penggunaan *gadget*

Data yang diperoleh dari hasil analisis deskriptif yakni penggunaan *gadget*, mean sebesar 74,14, standar deviasi 8,179, skor minimum 59 dan skor maksimum 93 dari skor ideal 100. Pengkategorian dari intensitas penggunaan *gadget* dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4. Distribusi kategori intensitas penggunaan *Gadget*

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 - 20	Sangat	0	0
21 - 40	Rendah	0	0
41 - 60	Rendah	1	2,9
61 - 80	Sedang	27	77,1
81 - 100	Tinggi Sangat Tinggi	7	20
Jumlah		35	100

Pengkategorian setiap indikator intensitas penggunaan *gadget* dari hasil angket disajikan pada diagram berikut:



Gambar 1. Pengkategorian berdasarkan indikator intensitas penggunaan *gadget*

Berdasarkan diagram diatas menyatakan bahwa pemanfaatan penggunaan aplikasi dan fitur pada *gadget* untuk kegiatan belajar hampir seluruhnya siswa memanfaatkannya, dengan kegiatan belajar seperti mengirimkan tugas kepada guru, mencari materi tambahan serta menonton video pembelajaran.

Indikator yang kedua yakni dampak penggunaan *gadget* diperoleh hasil bahwa ada 84% siswa merasakan dampak penggunaan *gadget* dengan kriteria kenyamanan dan kecepatan dalam berkomunikasi melalui *gadget* dengan sesama teman maupun guru ketika mereka menanyakan tugas maupun materi yang belum dipahami.

Frekuensi penggunaan *gadget* bagi siswa terlihat tinggi dikarenakan dalam indikator ini ditandai dengan kriteria beberapa siswa yang menggunakan *gadget* jarang kecuali untuk kegiatan belajar, serta siswa menggunakan *gadget* tiga kali seminggu untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

b) Minat Belajar Matematika

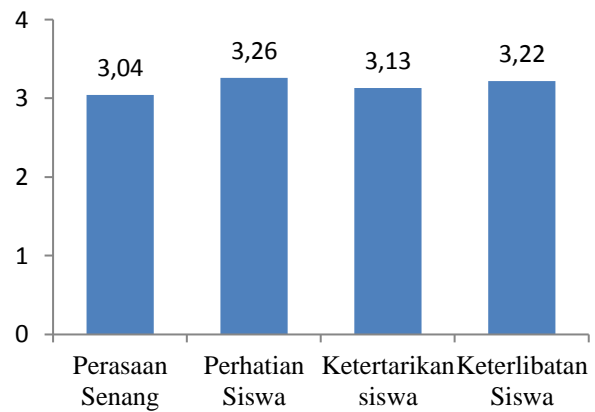
Intensitas penggunaan *gadget* yang positif merupakan salah satu faktor yang sangat penting, dan mampu mendorong siswa untuk lebih giat belajar. *Gadget* digunakan sebagai sumber belajar dimanapun dan sangat praktis membantu siswa mencari berbagai informasi yang dibutuhkannya untuk memecahkan masalah. Intensitas penggunaan *gadget* kearah yang positif maka akan semakin baik minat siswa untuk belajar.

Data tentang minat belajar matematika siswa didapatkan dari angket dengan mean 79,09, standar deviasi 8,38, skor minimum 63 dan skor maksimum 94. Kategori minat belajar matematika siswa terlihat dari tabel berikut:

Tabel 5. Kategori minat belajar matematika

Interval Skor	Kriteria Minat Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
$x \leq 1,60$	Sangat Kurang Baik	0	0
$1,60 < x \leq 2,20$	Kurang Baik	0	0
$2,20 < x \leq 2,80$	Cukup	6	17,1
$2,80 < x \leq 3,40$	Baik	22	62,9
$x > 3,40$	Sangat Baik	7	20,0
Jumlah		35	100

Analisis pengkategorian tiap indikator minat belajar dari pembagian angket dilihat dari diagram 2 berikut:



Gambar 2. Pengkategorian berdasarkan indikator minat belajar matematika

Minat belajar matematika siswa terlihat dari indikator berikut ini:

1) Perasaan senang

Indikator perasaan senang berada kategori baik ditunjukkan dengan siswa dalam proses pembelajaran tidak merasa tertekan dalam proses pembelajaran matematika, senang mengikuti proses pembelajaran matematika, dan tidak mudah merasa bosan pada proses pembelajaran matematika.

2) Perhatian siswa

Indikator perhatian siswa dikategorikan baik dengan menunjukkan siswa melakukan: tidak suka menunda-nunda mengerjakan tugas, berkonsentrasi terhadap pembelajaran, dan tetap mampu belajar secara mandiri tanpa perlu pengawasan dari guru.

3) Ketertarian siswa

Indikator keterlibatan siswa dikategorikan baik hal tersebut ditandai dari kriteria diantaranya yaitu: aktif pada proses pembelajaran, juga tidak malu bertanya jika diperoleh hal-hal yang belum dimengerti, dan mampu mengunpulkan tugas tepat waktu.

4) Keterlibatan siswa

Indikator keterlibatan siswa diperoleh dengan keterlibatan siswa yang ditandai dengan kriteria diantaranya: aktif pada proses pembelajaran, juga tidak canggung bertanya jika diperoleh materi yang masih kurang dipahami, dan mampu mengumpulkan tugas tepat waktu.

Sejalan penelitian yang telah dilakukan (Nikmawati et al., 2021) di temukan hasil bahwa minat belajar siswa semakin menurun karena penggunaan teknologi dan informasi yang sangat berkembang pesat termasuk *gadget*. *Gadget* berpengaruh pada anak-anak dalam proses berinteraksi pada ruang lingkup sekolahnya maupun di rumah, terutama pada masa pandemi ini. Semua proses belajar mengajar dilakukan secara online/during yang menuntut setiap guru maupun siswa melakukan pembelajaran menggunakan *gadget* atau komputer.

Gadget dapat memudahkan anak-anak dalam proses belajarnya, tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa *gadget* juga dapat menghambat anak-anak untuk belajar. Para orang tua agar selalu mendampingi anak-anak dalam menggunakan *gadget*. Jika tanpa didampingi oleh orang tua, anak-anak akan lebih senang bermain game atau media sosial dibandingkan belajar atau mengerjakan tugas sekolah

SIMPULAN (PENUTUP)

Sesuai uraian yang telah dikemukakan sebelumnya, disimpulkan bahwa:

1. Intensitas penggunaan *gadget* di masa pandemi di UPTD SMP Negeri 4 Parepare

bagi siswa kelas VIII dikategorikan “tinggi” yang memiliki rata-rata skor 74,14 dan standar deviasi 8,179 dari skor ideal 100.

2. Minat belajar matematika di UPTD SMP Negeri 4 Parepare pada siswa kelas VIII berada dikategorikan “tinggi” yang memiliki rata-rata skor 79,09 dan standar deviasi 8,389 dari skor ideal 100.
3. Ada pengaruh positif intensitas penggunaan *gadget* di masa pandemi terhadap minat belajar matematika siswa di kelas VIII pada UPTD SMP Negeri 4 Parepare pada masa pandemi covid-19 dengan nilai $sig. 0,05 > 0,000$ berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak dan koefisien determinan (R^2) dengan nilai 0,635 yang berarti bahwa intensitas penggunaan *gadget* mempengaruhi minat belajar matematika sebesar 63,5% dan dipengaruhi oleh variabel lainnya, yang tidak diteliti pada penelitian ini sebesar 36,5%.

DAFTAR PUSTAKA

- Asif, A. R., & Rahmadi, F. A. (2017). *Hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun* (Doctoral dissertation, Faculty Of Medicine).
- Dewanti, T. C., Widada, W., & Triyono, T. (2016). Hubungan antara keterampilan sosial dan penggunaan gadget smartphone terhadap prestasi belajar siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal kajian bimbingan dan konseling*, 1(3), 126-131.

- Gifary, S. (2015). Intensitas penggunaan smartphone dan perilaku komunikasi (Studi pada pengguna smartphone di kalangan mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom). *Jurnal Sositelknologi*, 14(2), 41719.
- Haruna, N. H., & Fajar, M. (2021). Pengaruh Manajemen Waktu Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XII IPS SMA Perguruan Islam Makassar Di Masa Pandemi Covid-19. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 13-21.
- Lai, C. C., Shih, T. P., Ko, W. C., Tang, H. J., & Hsueh, P. R. (2020). Severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 (SARS-CoV-2) and coronavirus disease-2019 (COVID-19): The epidemic and the challenges. *International journal of antimicrobial agents*, 55(3), 105924.
- Masni, M., Pasinggi, Y. S., & Zainal, Z. (2021). Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika di Masa Pandemi Covid-19. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 307-316.
- 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.
- 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>
- Nurhasanah. (2016). Menerapkan Prinsip Pembelajaran Quantum (*Quantum Teaching*) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Pancaran*, 5, 17-24.
- Nurmalasari, N., & Wulandari, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang. *JITK (Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer)*, 3(2), 211-218.
- Puspawati, P., Rosmaiyadi, R., & Buyung, B. (2022). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Himpunan Kelas Vii. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 575-590.
- Rahmawati, A., Soesilowati, E., & Sanjoto, T. B. (2018). Adolescent Lifestyle of Gadget Users in Kudus City. *Journal of Educational Social Studies*, 7(1), 52-60.
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 25-36.

- Sasmito, I., Suwarno, & Innayah, R. (2020). Pengaruh gadget terhadap hasil belajar pada Mata pelajaran ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Plumpang. *Jurnal Oportunitas Unirow Tuban*, 1(1), 1-6.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1).
- Simbolon, N. (2014). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1(2).
- Suhartini, A. S., Meirista, E., & Nur'aini, K. D. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Musamus. *Musamus Journal of Mathematics Education*, 1(1), 43-51.
- Sukarno, Z. A., & Hardinto, P. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget, Minat Belajar Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Iis Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sman 1 Kepanjen. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 9-19.
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi belajar*. Deepublish.
- Widoyoko, E. (2017). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.