

Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Perilaku Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar

Risnawati¹, Darman Manda², Suardi³

Pendidikan IPS, UPTD SDN 25 Barru¹, Indonesia

Pendidikan IPS, Universitas Negeri Makassar²³, Indonesia

Email: risnawatirsn2@gmail.com

Abstract The purpose of this study was to determine: (i) The effect of using gadgets on student learning achievement in Cluster I Region 3 Barru District, Barru Regency, (ii) The effect of social behavior on student learning achievement in Cluster I Region 3 Barru District, Barru Regency. (iii) The effect of using gadgets and social behavior on the learning achievement of students in Cluster I Region 3, Barru District, Barru Regency. The research method used is a survey research type with a quantitative approach. The data collection techniques used are questionnaires and documentation. The population in this study is the cluster I, region 3, sub-district, Barru, Barru Regency, with a total of 168 students and a sample of 119 students using the Krejcie table. The results of this study indicate (i) There is an effect of using gadgets on learning achievement in Cluster I region 3, Barru sub-district, Barru Regency, (ii) There is an influence of social behavior on learning achievement in Cluster I region 3, Barru sub-district, Barru Regency. (iii) There is an effect of gadget use and social behavior on learning achievement in cluster I Region 3 Barru District, Barru Regency

Keywords: *Gadget Use, Social Behavior, Learning Achievement*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (i) Pengaruh Penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar peserta didik di Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Barru, (ii) Pengaruh perilaku sosial terhadap prestasi belajar peserta didik di Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Barru. (iii) Pengaruh Penggunaan *gadget* dan perilaku sosial terhadap prestasi belajar peserta didik di Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Barru. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *survey* dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah gugus I wilayah 3 kecamatan barru kabupaten barru dengan jumlah 168 peserta didik serta jumlah Sampel 119 peserta didik dengan menggunakan tabel *krejcie*. Hasil penelitian ini menunjukkan (i) Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar di Gugus I wilayah 3 kecamatan Barru Kabupaten Barru, (ii) Terdapat pengaruh perilaku sosial terhadap prestasi belajar di Gugus I wilayah 3 kecamatan Barru Kabupaten Barru. (iii) Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* dan perilaku sosial terhadap prestasi belajar di gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Barru

Kata kunci : *Penggunaan Gadget, Perilaku Sosial, Prestasi Belajar*

PENDAHULUAN

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Mencerdaskan kehidupan bangsa adalah tujuan utama pendidikan. Tujuan ini disampaikan Pasal 31 Ayat 3 UUD 1945. Pada pasal tersebut dinyatakan pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta ahlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Pemerintah Indonesia merumuskan arti dari pendidikan yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam situasi yang berkembang sekarang sangat tidak mungkin informasi pembelajaran dilakukan secara tatap muka. Pembelajaran secara tatap muka secara klasikal rawan dan berpotensi menyebarkan virus corona di sekolah. Karenanya dianjurkan model pembelajaran jarak jauh sebagai penggantinya. Secara konseptual, pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lain. Salah satu media yang dapat dipergunakan guru adalah *gadget*.

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi menurut Osland (dalam Effendi, 2013: 2). *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai informasi dari media, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. *Penggunaan gadget* dapat digunakan sebagai

sarana untuk menambah pengetahuan peserta didik dengan mengakses informasi untuk mencari materi yang dianggapnya sulit.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (2019) pertumbuhan penggunaan telepon selular ini diikuti pula oleh pertumbuhan kepemilikan komputer dan kepemilikan akses internet dalam rumah tangga yang mencapai angka 20,05 persen untuk kepemilikan komputer dan 66,22 persen untuk kepemilikan akses internet dalam rumah tangga. Penggunaan internet juga mengalami peningkatan selama kurun waktu 2014-2018, yang ditunjukkan dari meningkatnya persentase penduduk yang mengakses internet pada tahun 2014 sekitar 17,14 persen menjadi 39,90 persen pada tahun 2018. Pada tahun 2014, persentase penduduk usia 5 tahun ke atas yang pernah mengakses internet dalam tiga bulan terakhir sekitar 17,14 persen dan meningkat menjadi 39,90 persen pada tahun 2018. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa pengguna *gadget* kini tidak hanya dari kalangan remaja dan orang dewasa tetapi anak-anak pun menggunakan *gadget* untuk keperluan tertentu.

Pada dasarnya penggunaan teknologi *gadget* pada saat ini tentu memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas, mengembangkan imajinasi, melatih kecerdasan serta memunculkan rasa ingin tahu peserta didik. Namun demikian penggunaan *gadget* juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak. dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas jika berlebihan menggunakan *gadget*.

Sehingga hal ini perlu diwaspadai oleh guru atau orang tua terhadap perilaku sosial peserta didik. Peserta didik membutuhkan pergaulan dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan biologisnya. Perilaku sosial sebagai perilaku yang dilakukan secara sukarela yang dapat menguntungkan atau dapat menyenangkan orang lain Perilaku sosial ini dilakukan dengan tujuan yang baik, seperti menolong, membantu, berbagi, dan menyumbang.

Penggunaan *gadget* memberikan dampak yang positif terhadap prestasi peserta didik tetapi tidak lepas dari pengawasan orang tua dalam penggunaan teknologi informasi. Penggunaan internet sebagai media belajar menunjukkan arah yang positif artinya semakin

tinggi intensitas siswa dalam belajar menggunakan internet semakin tinggi pula prestasi belajar yang dicapai. *Penggunaan gadget* dalam pemanfaatannya memiliki dampak terhadap prestasi belajar peserta didik. Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada peserta didik terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar. Penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh *Penggunaan gadget* terhadap prestasi belajar peserta didik yaitu siswa menjadi lebih mengandalkan *gadget* daripada harus belajar.

Selain itu dampak terhadap perilaku sosialnya, dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama *gadget* sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain (Puji, 2017: 315). Salah satu hal yang dipengaruhi oleh perilaku sosial anak adalah prestasi belajar anak tersebut di sekolah. Penelitian yang dilakukan oleh Nirwana dan Marliyah (2020: 11) menunjukkan bahwa 5,7 % prestasi belajar dipengaruhi oleh sikap sosial anak tersebut. Hal ini membuktikan bahwa perilaku sosial anak menjadi salah satu penentu keberhasilan Prestasi belajar peserta didik.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dengan tidak mempertimbangkan durasi penggunaan *gadget* akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* dapat merugikan keterampilan interpersonalnya, anak akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain *gadget* misalnya saat bermain *game*. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari.

Beberapa perilaku anak terkait dengan *Penggunaan gadget* yang harus diwaspadai guru maupun orang tua yaitu: a). Ketika keasyikan dengan *Penggunaan gadget* anak jadi kehilangan minat dalam kegiatan lain. b). Anak tidak lagi suka bergaul atau bermain diluar rumah dengan teman sebaya. c). Anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan games. d). Anak berani berbohong atau

mencuri-curi waktu untuk bermain *gadget* (Puji, 2017: 320).

Perilaku-perilaku tersebut merupakan tanda bahwa mereka sedang membutuhkan bantuan dalam menghentikan aktifitasnya dengan kecanduan bermain *gadget*. Meskipun sebenarnya bermain *gadget* memiliki beberapa manfaat untuk membentuk sikap cekatan, melatih fokus, serta meningkatkan kecakapan dalam berbahasa inggris. Penggunaan *gadget* yang tanpa pengawasan orang tua atau guru ini dapat berdampak buruk bagi peserta didik, karena peserta didik lebih sering memandang *gadget* dari pada bermain dengan teman sebaya seperti bermain bola, atau bermain yang melakukan aktivitas fisik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 1 Desember 2020 melalui via *whatsapp* dengan wali kelas salah satu sekolah, bahwa peserta didik selama pembelajaran online dimasa pandemic ini sebagian peserta didik lambat mengumpulkan tugas bahkan sampai tidak mengumpulkan tugas, serta acuh tak acuh terhadap tugas yang diberikan selain dari pada itu peserta didik juga mengalami berbagai macam perilaku. Berikut ini beberapa data hasil observasi salah satu sekolah di Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Barru yaitu UPTD SD Negeri 18 Barru, UPTD SD Negeri 19 Barru, UPTD SD Negeri 25 Barru, UPTD SD Negeri 28 Barru, UPTD SD 29 Barru

Selain daripada itu, berdasarkan wawancara dengan beberapa orang tua peserta didik, selama pembelajaran *online* melalui via *whatsapp* anak menggunakan *gadget*-nya untuk mengerjakan tugas-tugas dari sekolah baik untuk *men-download* penjelasan materi atau mencari referensi materi yang sulit untuk dipahaminya, *streaming* video pembelajaran melalui *youtube* dan mengumpulkan tugas melalui via *whatsapp*. Tetapi disamping itu anak juga lebih cenderung menggunakan *gadget* dengan bermain *game*, atau menggunakan aplikasi lainnya yang tidak berhubungan dengan pembelajaran disekolah jika tidak diawasi oleh orangtua sehingga terkadang ada beberapa orang tua yang menerima laporan melalui via telepon dari wali kelas anak-anaknya karena anaknya tidak mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, sehingga hal ini bisa menurunkan prestasi belajar peserta didik jika terus dibiarkan.

Berdasarkan pandangan terhadap masalah-masalah yang telah dijelaskan peneliti bermaksud menlaah pengaruh penggunaan

Gadget dan perilaku sosial terhadap prestasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Barru”.

Berdasarkan gambaran umum yang telah diuraikan dalam latar belakang, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Apakah ada pengaruh Penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar peserta didik di Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Barru ? (2) Apakah ada pengaruh perilaku sosial terhadap prestasi belajar peserta didik di Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Barru ? (3) Apakah ada pengaruh Penggunaan *gadget* dan perilaku sosial terhadap prestasi belajar peserta

Konsep Gadget

Secara istilah *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi paling aktual di Indonesia selama beberapa tahun terakhir. Perbedaan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya yaitu unsur pembaharuan. Menurut Iswidharmanjaya (2014: 16) *gadget* merupakan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia. Hal ini sejalan dengan pendapat Harfiyanto (2015: 7) bahwa *gadget* merupakan peranan teknologi komunikasi yang sangat penting karena membuat hidup manusia menjadi semakin mudah, nyaman dan perubahan pola pikir seseorang bahkan perubahan sikap dan karakter manusia. *Gadget* yang semakin canggih menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobi hingga hiburan yang menarik banyak perhatian masyarakat.

Gadget mempunyai banyak definisi yang berbeda satu dengan yang lainnya. Adapun pendapat Widiawati dan Edy (2014: 2-3) bahwa *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. *Gadget* pada awalnya lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada di dalamnya, sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu *gadget* ini, mulai dari bertelpon, berkiripesan, email, foto *selfie* atau memfoto sebuah objek, dan masih banyak yanglainnya. *Gadget* disamping memiliki fungsi

utama sebagai alat komunikasi, juga dapat digunakan sebagai sarana bisnis, sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial bahkan sebagai alat dokumentasi. Beberapa pemanfaatan *gadget* selain untuk komunikasi dan bermain, *gadget* dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar.

Fathoni (dalam Syifa *et, al*, 2019: 528) mengemukakan bahwa *gadget* merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan *gadget*. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan. Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Contoh *gadget* misalnya *handphone*.

Rachmawati, *et, al* (2017: 8) mengemukakan *gadget* sendiri sudah banyak diminati oleh semua kalangan, khususnya di kalangan pelajar, *gadget* sudah banyak digunakan karena lebih praktis dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. *Gadget* telah dilengkapi dengan fitur-fitur yang amat canggih. Hal tersebut dapat membantu gaya pembelajaran, misalnya untuk dapat mengakses sebuah situs untuk mencari artikel atau materi-materi yang sedang dijelaskan.

Berdasarkan definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan suatu alat komunikasi yang memiliki fungsi khusus dalam membantu pekerjaan manusia menjadi lebih mudah.

Konsep Perilaku Sosial

Sebagai makhluk sosial, individu akan menampilkan perilaku tertentu antara lain interaksi individu dengan lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya. Di dalam interaksi-interaksi sosial tersebut, akan terjadi peristiwa saling mempengaruhi antara individu yang satu dengan yang lain. Hasil dari peristiwa tersebut adalah perilaku sosial.

Perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia (Ibrahim, 2004: 23). Sebagai bukti bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain. Ada ikatan saling ketergantungan diantara satu orang dengan yang lainnya. Artinya bahwa kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam

suasana saling mendukung dalam kebersamaan. Untuk itu manusia dituntut mampu bekerja sama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain, toleran dalam hidup bermasyarakat. Sementara itu, Walgito (2011: 11-12) mengemukakan bahwa, perilaku sosial merupakan perilaku yang alami atau natural dan timbul secara spontan dalam interaksi.

Perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perilaku tersebut ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap, keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Hurlock (2003:261) berpendapat bahwa perilaku sosial menunjukkan kemampuan untuk menjadi orang yang bermasyarakat. Lebih lanjut lagi, perilaku sosial adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku umum yang ditunjukkan oleh individu dalam masyarakat, yang pada dasarnya sebagai respons terhadap apa yang dianggap dapat diterima atau tidak dapat diterima oleh kelompok sebaya seseorang.

Perilaku sosial anak menurut Helm & Turner (dalam Susanto: 2015, 164) dapat dilihat dari empat dimensi yaitu:

1. Anak dapat bekerja sama dengan teman.
2. Anak mampu menghargai teman baik dalam hal menghargai milik, pendapat, hasil karya dan kondisi kondisi yang ada pada orang lain.
3. Anak mampu berbagi pada teman, dalam artian apakah anak mampu berbagi sesuatu yang dimilikinya, mengalah, dan sebagainya.
4. Anak mampu membantu orang lain, baik ditujukan pada teman sebaya maupun pada orang dewasa lainnya.

Dari beberapa pengertian yang disampaikan oleh ahli diatas dapat diambil kesimpulan bahwa perilaku sosial merupakan suatu hubungan timbal balik antara dua individu atau lebih akibat adanya stimulus atau pengaruh dari lingkungan untuk bertindak laku sesuai dengan harapan lingkungan, dimana melibatkan faktor kognisi untuk menentukan individu tersebut menerima atau menolak pengaruh dari lingkungannya. Perilaku sosial anak dapat dilihat dalam bentuk kerjasama, menghormati, menghargai, jujur, maupun dalam situasi pertentangan.

Pembentuk perilaku sosial sangat dipengaruhi sekali bagaimana ia berinteraksi dan bagaimana keadaan lingkungan yang mendukung serta memfasilitasinya dengan baik.

Seperti keadaan lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat disekelilingnya dalam keadaan kondusif atau baik, maka akan sangat berpengaruh sekali terhadap perkembangan perilaku seseorang dalam kehidupan sosial. Dari penjelasan diatas, maka dari itu penulis menyimpulkan bahwa pembentukan perilaku sosial seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal, tidak serta merta kepribadian seseorang atau perilaku sosialnya terbentuk dengan sendirinya. Faktor yang mempengaruhinya bisa bersumber dari lingkungan sosialnya yang baik dan tidak baik, faktor psikologis karena sifatnya yang temperamental, egois, tidak hanya itu faktor biologi terkadang juga bisa mempengaruhi perilaku sosial seorang individu dimasyarakatnya.

Prestasi Belajar

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari 32 pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003:2). Adapun menurut Witherington (Sukmadinata, 2003:155) mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan”. Dalam sumber yang sama Hilgart berpendapat bahwa belajar adalah suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap sesuatu situasi. Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan baik sikap dan tingkah laku maupun proses berpikir.

Adapun prestasi belajar tidak dapat dipisahkan dari proses belajar itu sendiri, karena prestasi belajar merupakan hasil dari proses belajar. Prestasi belajar banyak diartikan sebagai seberapa jauh hasil yang telah dicapai siswa dalam penguasaan tugas-tugas atau materi pelajaran yang diterima dalam jangka waktu tertentu. Prestasi belajar pada umumnya dinyatakan dalam angka atau huruf sehingga dapat dibandingkan dengan satu kriteria.

Menurut Tirtonegoro (2005:4) bahwa prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai

oleh setiap anak didik dalam periode tertentu. Senada dengan pendapat tersebut Partini (2005:49) juga berpendapat bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang dalam kegiatan belajar. Adapun menurut Suryabrata (2007:324) bahwa nilai merupakan perumusan terakhir yang dapat diberikan oleh guru mengenai kemajuan atau prestasi belajar siswa selama masa tertentu. Dengan nilai rapor, kita dapat mengetahui prestasi belajar siswa, siswa yang nilai rapornya baik dikatakan prestasi belajarnya tinggi, sedangkan yang nilainya jelek dikatakan prestasi belajarnya rendah.

Syaodih (Aini & Taman, 2012) mengemukakan bahwa prestasi atau hasil belajar (achievement) merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Di sekolah, hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang ditempuhnya. Dari pendapat kajian teoritik diatas, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik sebagai ukuran keberhasilannya dalam mengikuti proses belajar selama kurun waktu tertentu yang dinyatakan dalam nilai baik berbentuk nilai rapor dan atau laporan lainnya.

METODE

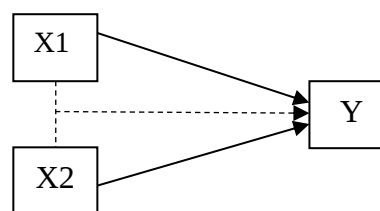
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *survey* dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan data kuantitatif adalah semua informasi atau data yang diperoleh diwujudkan dengan angka.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, dan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan *Gadget* dan perilaku sosial terhadap prestasi belajar peserta didik di Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2021, di Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang mengkaji tentang pengaruh *gadget* dan perilaku sosial terhadap prestasi belajar peserta didik. Dalam penelitian ini ada variabel bebas, dan variabel terikat.

Variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain, sedangkan variabel bebas adalah variabel yang tidak dipengaruhi oleh variabel lain yaitu (X). Maka penelitian ini bersifat analisis regresi dengan model regresi berganda dan bersifat korelasional yaitu penelitian yang menggambarkan seberapa kuat pengaruh variabel X1 dan X2 (*independent variabel*) terhadap variabel Y (*dependen variabel*). Adapun desain penelitian dalam penelitian ini dapat dilihat dalam skema berikut:



Gambar 1. Paradigma penelitian

Keterangan :

—————> : Regresi Sederhana
 -----> : Regresi Berganda

X₁ = Penggunaan *Gadget*

X₂ = Perilaku Sosial

Y = Prestasi belajar

Populasi menurut (Sugiyono, 2017, p. 117) mengemukakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan yang menjadi objek penilaian kita dalam periode tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di Sekolah Dasar Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Barru. Dengan perincian sebagai mana bisa dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.1 Populasi Penelitian di Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Barru

No.	Nama SD di Gugus I Wilayah 3	Kelas		Jumlah
		IV	V	
1	SDN 25 Barru	15	16	31
2	SDN 19 Barru	10	17	27
3	SDN 18 Barru	15	12	27
4	SDN 28 Barru	15	20	35
5	SDN 29 Barru	21	27	48
Total		76	92	168

Sumber: Profil Sekolah di Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Barru

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017, p. 118). Dengan kata lain, sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representative. Dalam menentukan ukuran sampel secara keseluruhan, maka peneliti menggunakan Tabel *Krejcie* seperti yang dikutip oleh Sugiyono dengan tingkat kesalahan 5% sehingga sampel yang diperoleh memiliki tingkat kepercayaan 95% terhadap populasi.

Oleh karena itu, peneliti mengambil sampel sebanyak 119 dari keseluruhan populasi sebanyak 168 peserta didik, selanjutnya untuk menentukan jumlah sampel pada setiap kelas digunakan rumus pengambilan secara acak dengan memperhatikan jumlah peserta didik pada masing-masing sekolah sebagai berikut:

$$n_i = \frac{N_i \cdot n}{N}$$

Dimana : n_i = jumlah sampel menurut stratum

n = jumlah sampel seluruhnya

N_i = jumlah populasi menurut stratum

N = jumlah populasi seluruhnya

Tabel 3.3 Daftar sampel penelitian

No	Kelas	Jumlah Populasi	Sampel
1	SDN 25 Barru	31	22
2	SDN 19 Barru	27	19
3	SDN 18 Barru	27	19
4	SDN 28 Barru	35	25
5	SDN 29 Barru	48	34
Jumlah		168	119

Sumber : Hasil olahan dari kumpulan populasi dengan menggunakan tabel *krejcie*

Definisi operasional adalah aspek-aspek penting yang memberikan informasi tentang bagaimana mengukur suatu variabel yang telah dipilih. Untuk menghindari terjadinya perbedaan-perbedaan interpretasi terhadap variabel yang akan diteliti maka variabel-variabel tersebut perlu dioperasionalkan sebagai berikut:

- 1) Penggunaan *Gadget* (X_1), adalah telepon seluler (ponsel) atau telepon genggam atau *handphone* (HP) merupakan perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, serta memiliki fungsi yang lebih luas yang tak hanya sebagai alat komunikasi melainkan sebagai sarana dan prasarana entertainment. Adapun Indikator *gadget* menurut Istiqomah (2019: 40) yaitu frekuensi penggunaan *gadget*, fungsi dan aplikasi

gadget, durasi penggunaan *gadget*, dampak penggunaan *gadget*.

- 2) Perilaku sosial (X_2) adalah perilaku umum yang ditunjukkan oleh individu dalam masyarakat sebagai dampak terhadap penggunaan *gadget*. Adapun indikator perilaku sosial menurut Akyas Azhari (2004: 161) yaitu pertama, kecenderungan perilaku peran diantaranya sifat pemberani dan pengecut secara sosial, sifat berkuasa dan sifat patuh, sifat inisiatif secara sosial dan pasif, sifat mandiri dan tergantung. Kedua, kecenderungan perilaku dan hubungan sosial diantaranya dapat diterima atau ditolak oleh orang lain, suka bergaul dan tidak suka bergaul, sifat ramah dan tidak ramah, simpatik dan tidak simpatik. Ketiga, kecenderungan perilaku ekspresif diantaranya sifat syuka bersaing dan tidak suka bersaing, sifat agresif dan tidak agresif, sifat kalem atau tenang secara sosial, sifat suka pamer atau menonjolkan diri
- 3) Prestasi belajar (Y) adalah pencapaian hasil belajar oleh peserta didik di Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru kabupaten Barru yang ditunjukkan melalui nilai raport peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji statistik dengan menggunakan SPSS 25, maka dapat diketahui bahwa penggunaan Gadget, dan perilaku social berpengaruh terhadap prestasi belajar pada peserta didik di Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru kabupaten Barru. Hasil uji tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

		Statistics		
		Pengguna an Gadget (X1)	Perilaku Sosial (X2)	Prestasi Belajar (Y)
N	Valid	119	119	119
	Missing	0	0	0
Mean		87.81	81.63	84.68
Std. Error of Mean		.825	.821	.453
Median		89.00	83.00	85.00
Mode		87	85	90
Std. Deviation		8.999	8.960	4.938
Variance		80.988	80.286	24.389
Skewness		-.972	-1.367	-.271
Std. Error of Skewness		.222	.222	.222
Kurtosis		1.495	1.737	-1.027

Std. Error of Kurtosis	.440	.440	.440
Range	42	36	18
Minimum	62	58	75
Maximum	104	94	93
Sum	10449	9714	10077

Berdasarkan hasil penelitian melalui olah data angket dapat diketahui bagaimana gambaran Penggunaan *Gadget* Peserta didik di Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Barru dengan indikator Frekuensi Penggunaan *Gadget* menunjukkan bahwa dari 119 responden terdapat 30 responden dengan kategori frekuensi penggunaan *gadget* sangat tinggi (25,21%), 22 responden dengan kategori frekuensi penggunaan *gadget* tinggi (18,49%), 36 responden dengan kategori frekuensi penggunaan *gadget* sedang (30,25%), 12 responden dengan kategori frekuensi penggunaan *gadget* rendah (10,08%), dan 19 responden dengan kategori sangat rendah (15,97%).

Gambaran Penggunaan *Gadget* Peserta didik di Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Barru dengan indikator fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget* menunjukkan bahwa dari 119 responden terdapat 77 Responden dengan kategori sangat baik (64,71%), 42 responden dengan kategori baik (35,29%). 0 responden dengan kategori cukup baik, kurang baik dan tidak baik (0%).

Pada bagian pembahasan yang berfokus pada hasil pengujian hipotesis, yang akan memberikan jawaban atas perumusan masalah penelitian. Pembahasan setiap hasil pengujian hipotesis dijabarkan sebagai berikut:

Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Prestasi Belajar peserta didik di Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Barru

Penggunaan *Gadget* peserta didik di Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Barru berada pada kategori sangat baik. Sedangkan jika ditinjau dari masing-masing indikator, “Frekuensi penggunaan *gadget* ” berada pada kategori baik, “Durasi penggunaan *gadget*” berada pada kategori sangat baik, “fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget*” berada pada kategori sangat baik dan “ manfaat *gadget*” berada pada kategori sangat baik.

Penggunaan *Gadget* peserta didik di Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Barru

ini tidak terlepas dari kerjasama antara guru dan orang tua atau wali peserta didik. Karena semakin baik kerjasama antara guru dan orang tua terhadap pengawasan peserta didik dalam penggunaan *gadget* semakin menentukan keberhasilan peserta didik meningkatkan prestasi belajarnya.

Hasil penelitian menunjukkan Penggunaan *Gadget* memiliki hubungan yang sangat kuat dan berpengaruh positif signifikan dengan Prestasi Belajar peserta didik di Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2018) bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang.

Pengaruh Perilaku Sosial terhadap Prestasi Belajar peserta didik di Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Barru

Perilaku Sosial peserta didik di Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Barru berada pada kategori baik. Sedangkan jika ditinjau dari masing-masing indikator, “ kecenderungan perilaku peran” berada pada kategori sangat baik, “kecenderungan dalam perilaku sosial ” berada pada baik, “kecenderungan perilaku” berada pada kategori cukup baik.

Perilaku Sosial peserta didik di Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Barru berada pada kategori baik, hal ini berpengaruh pada lingkungan sosial peserta didik bagaimana ia berinteraksi dan bagaimana keadaan lingkungan yang mendukung serta memfasilitasinya dengan baik. Semakin baik lingkungan sosialnya semakin baik pula pengaruhnya kepada peserta didik, begitupula sebaliknya sehingga hal ini bisa berpengaruh dengan prestasi belajarnya

Hasil penelitian menunjukkan Perilaku Sosial memiliki hubungan yang kuat dan berpengaruh positif signifikan dengan Prestasi Belajar peserta didik di Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru. Hasil penelitian ini juga konsisten dengan hasil Penelitian yang dilakukan oleh Nirwana dan Marliyah (2020) yang berjudul Pengaruh sikap sosial terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Jati Kudus bahwa “Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pengaruh perilaku sosial terhadap hasil belajar IPS di SMP Negeri 2 Jati Kudus ”.

Pengaruh Penggunaan Gadget dan Perilaku Sosial terhadap Prestasi Belajar peserta didik di Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Barru

Berdasarkan hasil penelitian Penggunaan Gadget dan Perilaku Sosial secara bersama-sama berada pada kategori sangat baik atau berpengaruh positif, sedangkan Prestasi Belajar berada pada kategori kuat

Penggunaan Gadget (X1) dan Perilaku Sosial (X2) memiliki kontribusi positif dan signifikan terhadap Prestasi Belajar (Y). Dengan demikian tinggi rendahnya Prestasi Belajar peserta didik di Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Barru dipengaruhi oleh Penggunaan Gadget dan Perilaku Sosial. Dengan indikator untuk Penggunaan Gadget adalah Frekuensi penggunaan gadget, Durasi penggunaan gadget, Fungsi dan aplikasi yang ada pada gadget, serta manfaat gadget. Sedangkan indikator Perilaku Sosial adalah kecenderungan perilaku peran, kecenderungan dalam perilaku sosial, dan kecenderungan perilaku. Kontribusi yang signifikan tersebut tentu sangat beralasan karena gambaran variabel Penggunaan Gadget dan Perilaku Sosial berada pada kategori sangat baik, sedangkan Prestasi Belajar peserta didik berada pada kategori baik..

Hal ini sejalan dengan pendapat Suparwi (2019) yang berjudul Pengaruh insensitas penggunaan *smartphone* dan perilaku sosial terhadap prestasi akademik mahasiswa IAIN Salatiga bahwa “terdapat pengaruh yang positif dan sangat signifikan antara insensitas penggunaan *smartphone* dan perilaku sosial terhadap prestasi akademik Mahasiswa IAIN Salatiga

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan analisis data melalui pembuktian terhadap hipotesis dari permasalahan yang, maka dapat disimpulkan dari penelitian ini sebagai berikut: (1) Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar peserta didik Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Barru adalah positif yang berarti pengaruhnya signifikan dan kontribusinya nyata serta hubungannya berada pada kategori kuat. Indikator yang dapat mempengaruhi penggunaan gadget seperti: Frekuensi penggunaan gadget, durasi penggunaan gadget, pemanfaatan fungsi aplikasi gadget, dan manfaat gadget; (2) Pengaruh perilaku sosial terhadap prestasi belajar peserta didik Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru

Kabupaten Barru adalah positif yang berarti pengaruhnya signifikan, kontribusinya nyata serta hubungannya berada pada kategori sedang. Indikator yang dapat mempengaruhi perilaku sosial seperti: kecenderungan perilaku peran, kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial dan kecenderungan perilaku ekspresif; (3) penggunaan gadget dan perilaku sosial memiliki kontribusi nyata, positif dan signifikan terhadap prestasi belajar. Dengan demikian tinggi rendahnya prestasi peserta didik Gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Barru dipengaruhi oleh penggunaan gadget dan perilaku sosial. Dengan indikator untuk penggunaan gadget adalah Frekuensi penggunaan gadget, durasi penggunaan gadget, pemanfaatan fungsi aplikasi gadget, dan manfaat gadget. Sedangkan indikator perilaku sosial adalah kecenderungan perilaku peran, kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial dan kecenderungan perilaku ekspresif.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan tersebut, maka ada beberapa saran yang perlu peneliti kemukakan sebagai rekomendasi dalam penelitian ini yaitu: (1) Diharapkan kepada kepala sekolah, guru serta orang tua atau wali peserta didik untuk mensosialisasikan dampak frekuensi penggunaan gadget terhadap peserta didik agar penggunaan gadget disesuaikan dengan kebutuhan; (2) Diharapkan kepada kepala sekolah, guru serta orang tua atau wali peserta didik untuk menanamkan sifat pemberani, percaya diri dalam membentuk perilaku sosial peserta didik; (3) Diharapkan kepada kepala sekolah, guru serta orang tua atau wali peserta didik membangun komunikasi baik dengan kepala sekolah/ guru-guru tentang kemajuan belajar peserta didik di sekolah ataupun di rumah agar dapat membantu dalam meningkatkan prestasi belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, P dan Taman A. 2012. “ Pengaruh Kemandirian Belajar dan Lingkungan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sewon Bantul Tahun Ajaran 2010/2011” dalam *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 10/No. 1, 46-65.

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Azhari, Akyas. 2004. *Psikologi Umum dan Perkembangan*. Jakarta: PT. Mizan Publika.
- Badan Pusat Statistik. 2019. *Penggunaan Telephon Seluler*. Jakarta: BPS. Statistics Indonesia.
- Baron, R.A dan Donn Byrne. 2012. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Chusna, Puji Asmaul. 2017. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17, 2. 315-330
- Effendi. 2013. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hakim, Thursan. *Belajar Eecara efektif* . Jakarta Pusat Pembangunan Swadaya Nusantara. 2008
- Harfiyanto. 2015. *Gadget, Penggunaandan Dampak pada Anak-Anak*. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hasanah, N., & Kumalasari, D. 2015. Penggunaan Handphone dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa SMP Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2, 1, 55–70.
- Hastri, R & Rahmita N. M. 2017. Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Prestasi belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar FIBONACCI. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 4, 1, 25-36.
- Hurlock, E.B. 2003. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim, Rusli. 2004. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Irawan & Leni Armayanti. 2013. Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja. *Jurnal An-Nas*, 8, 2, 29-38.
- Istiqomah, W. 2019. *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ips Kelas V Sd Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Semarang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Iswidharmanjaya, Derry. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadge: Panduan bagi Orang Tua untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Google Books.
- Multahada, Erna. 2010. *Merpsy: Pengguna Internet dan Perkembangan Anak*. Jakarta: fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
- Nirwana, Angella Jelita. Marliyah, Lili. 2020. Pengaruh Sikap Sosial terhadap Prestasi belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Jati Kudus. *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, 1, 1, Juni 2020.
- 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.
- Pertama, Yordi Anugrah. 2015. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget. *Jurnal Ilmiah*. 13. 1 Hal 15-20
- Prayuda, Rio Aditya. Dkk. 2020. Pengaruh Pemakaian Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kabu. Bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional (JKP)*, 8, 1, Februari 2020.
- Putra., C.A. 2017. *Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2, 2, 1-10.
- Rachmawati, P., Rede, A., & Jamhari, M. 2017. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD

- Pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran. *E-Jip Biol*, 5, 35–40.
- RI, K. P. N. 2019. Undang-Undang RI No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
- Saroinsong, W. P. 2016. Gadget Usage Inhibited Interpersonal Intelligence of Children On Ages 6-8 Years Old. *Jurnal Tekpen*, 1, 4.
- Slameto. 2010. *Belajardan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, A. 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumadi, Suryabrata. 2007. *Psikologi Pendidikan (suatu penyajian secara operasional)*. Yogyakarta: Rake Press
- Sunarto, Kamanto. 2014. *Pengantar Sosiologi*, Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi, Universitas Indonesia, Edisi ke-3, h. 58
- Suparwi, S. 2019. Laporan Penelitian Penelitian Dasar Pengembangan Prodi Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Dan Perilaku Sosial Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Iain Salatiga Tahun 2018.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Syahyudin, Dindin. 2019. Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Jurnal Kehumasan*, 2, 1.
- Syifa, dkk. 2019. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 4, Tahun 2019, pp. 527-533.
- Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Wahyudi, W., Jaya, H., & Sabara, E. (2021). Evaluation of the Practicality and Effectiveness of Microcontroller-Based Robotics Trainers as Learning Media. *International Journal of Environment, Engineering & Education*, 3(1), 25–31.
- Walgito, B. 2011. *Teori-teori Sosial*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. 2014. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Daya Kembang Anak. Jakarta: Universitas Budi Luhur. *Jurnal Ilmiah*.
- Wigfield, A, & Cambria, J. (2010). Students Achievement Values, Goal Orientations, and Interest: Definitions, Development, and Relations to Achievement Outcomes. *Developmental Review*, 1-35
- Winkel, W. S. 2004. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama