



Pengaruh Pemanfaatan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Samarinda

Lidya Rizky Mariani¹, Haeruddin^{*2}, Jefferson Roosevelt Watulingas³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Mulawarman, Kalimantan Timur

e-mail korespondensi: *haeruddin@fkip.unmul.ac.id

Abstrak. Penelitian *ex post facto* ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan *gadget* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Samarinda tahun ajaran 2023/2024. Dalam penelitian ini terdapat satu variabel bebas yaitu pemanfaatan *gadget* dan satu variabel terikat yaitu hasil belajar matematika siswa. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Samarinda. Pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Instrumen penelitian ini berupa tes hasil belajar dan angket. Analisis data pada penelitian ini adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial berupa analisis regresi linier sederhana. Hasil analisis deskriptif menunjukkan rata-rata pemanfaatan *gadget* siswa berada pada kategori sedang dan rata-rata hasil belajar matematika siswa berada pada kategori rendah. Hasil analisis inferensial untuk uji *t* menunjukkan variabel pemanfaatan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara pemanfaatan *gadget* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Samarinda tahun ajaran 2023/2024 dengan kontribusi pemanfaatan *gadget* sebesar 5,8% dan sisanya sebesar 94,2% dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata kunci: Pemanfaatan *Gadget*, Hasil Belajar Matematika

Abstract. This *ex post facto* research aims to determine the effect of gadget usage on the mathematics learning outcomes of class VIII students of SMP Negeri 4 Samarinda for the 2023/2024 academic year. In this study there is one independent variable, namely gadget usage, and one dependent variable, namely students' mathematics learning outcomes. This study's population was all class VIII SMP Negeri 4 Samarinda students. Sampling using cluster random sampling technique. The research instrument is in the form of learning achievement tests and questionnaires. Data analysis in this study is descriptive statistics and inferential statistics in the form of simple linear regression analysis. The descriptive analysis shows that the average gadget usage is in the moderate category and the average student learning outcomes in mathematics are in the low category. The inferential analysis results for the *t*-test indicate that variable gadget usage significantly affects the students' mathematics learning outcomes. It can be concluded that there is an effect of gadget usage on the mathematics learning outcomes of class VIII SMP Negeri 4 Samarinda for the 2023/2024 academic year, with a contribution of gadget usage of 5,8% and remaining 94,2% influenced by other factors.

Keywords: Gadget Usage, Mathematics Learning Outcomes

Pendahuluan

Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan salah satu cita-cita bangsa yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945 yang dimana dapat terwujud dengan adanya pendidikan. Dengan adanya pendidikan, masyarakat dapat mengembangkan potensi yang ada didalam diri dan dijadikan bekal kompetensi untuk kemajuan bangsa. Pendidikan sebagai suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta

How to cite:

Mariani, L.R., Haeruddin., & Watulingas, J.R. (2024). Pengaruh Pemanfaatan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Samarinda. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman*, Vol. 4, Hal. xx-xx



keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003). Dalam pelaksanaan pendidikan di lingkungan sekolah yang dimana melibatkan guru sebagai pendidik atau pengajar dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan melalui adanya pembelajaran guru untuk siswa, dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah guru secara sadar merencanakan dan mengarahkan tindakan mengajarnya secara sistematis dan sesuai dengan aturan yang telah ditentukan.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa di sekolah adalah matematika. Matematika seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang sangat sulit untuk dipahami. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika di SMP Negeri 4 Samarinda menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar matematika siswa di Kelas VIII masih belum optimal. Menurut Mirdanda (2018) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dan dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Saputro et al. (2020) menyatakan bahwa tujuan utama dari adanya hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Menurut Setiawan (2017), hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor penting yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Salah satu contoh faktor dari luar diri siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu pemanfaatan *gadget*. Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan teknologi juga semakin pesat dan cepat, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu contoh perkembangan teknologi adalah dengan adanya *gadget*.

Menurut Rozalia (2017) *gadget* merupakan telepon yang penggunaan serta pemanfaatannya menyerupai komputer serta dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang dapat membantu memudahkan aktivitas manusia. Di era globalisasi alat komunikasi yang semakin canggih seperti *gadget* memiliki beberapa manfaat bagi penggunaannya terhadap siswa. Siswa dapat mengakses berbagai informasi edukasi dalam menggunakan *gadget*. Pemanfaatan *gadget* semakin meningkat sejak diterapkannya *study from home* yang membuat siswa akhirnya banyak menghabiskan waktu didepan *gadget*. Sebagian besar anak menggunakan *gadget* dengan alasan dapat membantu dalam menyelesaikan tugas dan mencari informasi mengenai materi yang dianggap sulit. Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan juga dampak negatif. Menurut Hasanah & Kumalasari (2015), penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa dapat menimbulkan masalah pada proses belajar. Didukung oleh Saroinsong (2016) yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal siswa jika terlalu sering digunakan.

Berbeda dengan Novitasari & Khotimah (2016) yang menyatakan penggunaan *gadget* yang dimanfaatkan secara efektif dapat menimbulkan dampak yang positif. Dampak positif yang ditimbulkan oleh *gadget* cukup banyak, terdapat aplikasi yang dapat diakses dengan *gadget* untuk mencari materi pembelajaran kapanpun dan dimana saja, serta dapat mencari berbagai hal dan informasi menarik. Didukung oleh Harahap & Ely (2018) yang menyatakan bahwa belajar dengan menggunakan *gadget* akan lebih menarik karena terdapat banyak fitur yang menarik yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar. Siswa akan bersemangat belajar ketika dirinya senang dan tertarik serta termotivasi untuk terus belajar. Ketika siswa dapat mengatur penggunaan *gadget* dengan baik dan bisa memaksimalkan pemanfaatannya dalam pembelajaran maka akan sangat membantu siswa dalam meningkatkan prestasi maupun hasil



belajarnya. Penggunaan *gadget* tanpa pengawasan dari orang tua dan guru akan berdampak buruk pada siswa, walaupun penggunaan *gadget* bukan pada jam pelajaran, jika dilakukan tanpa pengawasan dari orang tua dan guru akan mengakibatkan timbulnya hal-hal negatif pada siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Harmain et al. pada tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil belajar Siswa”, diperoleh hasil bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh Pribadiyah & Yunus pada tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget*, Kedisiplinan, dan Efikasi Diri Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan pada Kelas XI AKL SMK Islam Bojong Kabupaten Pekalongan Tahun Ajaran 2021/2022”, diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa. Dengan hasil penelitian relevan yang dilakukan beberapa peneliti diatas, perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah peneliti ingin mengetahui bagaimana pemanfaatan *gadget* mempengaruhi hasil belajar matematika siswa, karena secara empiris belum ada penelitian mengenai pengaruh pemanfaatan *gadget* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Samarinda.

Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian *ex post facto* karena pada penelitian ini tidak dilakukan perlakuan pada variabel bebas atau variabel bebasnya tidak dikendalikan dimana variabel tersebut telah terjadi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk meneliti suatu populasi atau sampel dengan teknik pengambilan sampel pada umumnya secara random, data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2013). Pada penelitian ini pemanfaatan *gadget* sebagai variabel independen sedangkan hasil belajar matematika sebagai variabel dependen.

Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Samarinda. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *probability sampling*, yaitu *cluster random sampling*. Teknik *cluster random sampling* adalah teknik sampling daerah yang digunakan untuk menentukan sampel bila objek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas, maka pengambilan sampelnya berdasarkan daerah populasi yang telah ditetapkan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen non tes (angket pemanfaatan *gadget*) dan tes (soal hasil belajar) guna mengukur pemanfaatan *gadget* dan hasil belajar matematika siswa. Angket pemanfaatan *gadget* memiliki dua indikator yaitu 1) memanfaatkan fungsi fitur dan aplikasi yang ada pada *gadget*; 2) frekuensi penggunaan *gadget*. Soal tes hasil belajar diuji kesukaran, pembeda, validitas, dan reliabilitasnya serta angket pemanfaatan *gadget* diuji validitas dan reliabilitasnya. Dari 10 soal uraian yang diuji coba diperoleh 7 soal uraian yang layak digunakan untuk tes hasil belajar matematika. Serta dari 15 pernyataan angket pemanfaatan *gadget* yang diuji coba didapatlah 12 pernyataan yang layak digunakan untuk angket pemanfaatan *gadget*. Data yang diperoleh dari instrumen



penelitian ini kemudian dianalisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial yang berupa analisis regresi linier sederhana.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan *gadget* siswa di kelas VIII SMP Negeri 4 Samarinda menggunakan patokan tabel pengkategorian yang dikemukakan oleh Syaban & Ratnaningrum (2021) sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Pemanfaatan *gadget*

Interval	Kriteria
$X \geq 75$	Tinggi
$55 \leq X < 75$	Sedang
$X < 55$	Rendah

Hasil dari pengisian angket pemanfaatan *gadget* dihitung dengan bantuan program IBM SPSS 26 diperoleh distribusi frekuensi pemanfaatan *gadget* sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Pemanfaatan *Gadget*

Interval	Kriteria	Frekuensi	Persentase	\bar{Y}
$X \geq 75$	Tinggi	63	33,9%	65,1
$55 \leq X < 75$	Sedang	87	46,7%	63,8
$X < 55$	Rendah	36	19,4%	62,3
Jumlah		186	100%	

Dari tabel 2 diatas, dapat dilihat bahwa siswa yang memperoleh skor variabel pemanfaatan *gadget* tinggi sebanyak 63 siswa atau 33,9% dari seluruh sampel, 87 siswa atau 46,7% dari seluruh sampel memiliki pemanfaatan *gadget* sedang, dan 36 siswa atau 19,4% dari seluruh sampel memiliki pemanfaatan *gadget* rendah. Berdasarkan persentase tersebut, maka pemanfaatan *gadget* siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Samarinda termasuk kedalam kategori sedang. Dari tabel 2 diatas juga dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar untuk pemanfaatan *gadget* kategori tinggi sebesar 65,1, rata-rata hasil belajar untuk pemanfaatan *gadget* kategori sedang sebesar 63,8, dan rata-rata hasil belajar untuk pemanfaatan *gadget* kategori rendah sebesar 62,3. Sehingga dapat dilihat secara deskriptif bahwa pemanfaatan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar.

Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar matematika siswa di kelas VIII SMPN 4 Samarinda digunakan tabel pengkategorian berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran tahun Ajaran 2023/2024 sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori Hasil Belajar Matematika Siswa

Interval	Kriteria
$X \geq 81$	Sangat Tinggi
$71 \leq X < 81$	Tinggi
$61 \leq X < 55$	Sedang
$X < 61$	Rendah

Hasil dari pengerjaan soal tes hasil belajar matematika siswa dihitung dengan bantuan program IBM SPSS 26 diperoleh distribusinya pada tabel 4. Dari tabel 4 dapat dilihat bahwa siswa yang memiliki skor variabel hasil belajar matematika sangat tinggi sebanyak 15 siswa atau 8,1% dari seluruh sampel, 35 siswa atau 18,8% dari seluruh sampel memiliki hasil belajar matematika tinggi, 56 atau 30,1% dari seluruh sampel memiliki hasil belajar

matematika sedang, dan 80 siswa atau 43% dari seluruh sampel memiliki hasil belajar matematika rendah. Berdasarkan persentase tersebut, maka hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Samarinda termasuk kedalam kategori rendah.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Matematika Siswa

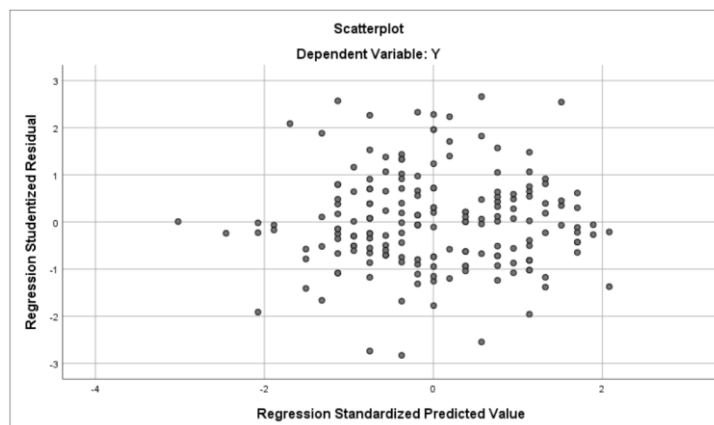
Interval	Kriteria	Frekuensi	Persentase
$X \geq 81$	Sangat Tinggi	15	8,1%
$71 \leq X < 81$	Tinggi	35	18,8%
$61 \leq X < 55$	Sedang	56	30,1%
$X < 61$	Rendah	80	43%
Jumlah		186	100%

Sebelum dilakukan uji regresi sederhana, dilakukan terlebih dahulu uji prasyaratnya, yakni uji normalitas, uji heteroskedastisitas, dan uji multikolinearitas. Berikut adalah hasil dari setiap pengujiannya dengan menggunakan SPSS.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		186
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	11,36964026
Most Extreme Differences	Absolute	0.040
	Positive	0.040
	Negative	-0.034
Test Statistics		0.040
Asymp. Sig. (2-tailed)		0.200

Berdasarkan tabel 5, hasil uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov diperoleh bahwa nilai signifikansi residual antara pemanfaatan *gadget* dan hasil belajar matematika siswa sebesar $0,200 > \alpha (0,05)$ maka H_0 diterima yang artinya bahwa sampel yang digunakan berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji heteroskedastisitas dengan melihat penyebaran grafik *Scatterplot* dan Uji *Glejser* untuk memperkuat pemeriksaan heteroskedastisitas.



Gambar 1. Scatterplot Dependent Variable

Berdasarkan gambar 1, dapat dilihat sebaran *Scatterplot Dependent Variabel* mempunyai penyebaran titik-titik diatas dan dibawah angka 0, titik-titik data tidak mengumpul di atas atau di bawah saja. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat masalah heteroskedastisitas atau populasi berasal dari varians yang homogen.

Tabel 6. Hasil Uji Heteroskedastisitas (Uji *Glejser*)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	9.358	2.535		3.692	0,000
Pemanfaatan Gadget	-0.007	0.037	-0.014	-0.191	0.849

Berdasarkan tabel 6, hasil analisis uji heteroskedastisitas dengan uji *Glejser* diperoleh bahwa nilai signifikan statistik untuk variabel pemanfaatan *gadget* sebesar 0,849. Karena taraf signifikan statistik yang diperoleh lebih dari 0,05, sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji *glejser*, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat masalah heteroskedastisitas.

Tabel 7. Hasil Uji Linearitas

			Sum of Square	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar Matematika *	Between Groups	(Combined) Linearity	3979.416	24	165.809	1.193	.256
		Deviation from Linearity	1517.095	1	1517.095	10.914	.001
			2462.321	23	107.057	.770	.764
Pemanfaatan Gadget	Within Groups		22379.432	161	139.003		
	Total		26358.848	185			

Berdasarkan tabel 7, perhitungan untuk linearitas pemanfaatan *gadget* terhadap hasil belajar matematika diperoleh taraf signifikan statistik (*deviation for linearity*) > taraf signifikan pengujian, yaitu $0,764 > 0,05$ maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *gadget* memiliki hubungan yang linier terhadap hasil belajar matematika. Kemudian, dilakukan uji regresi sederhana karena seluruh uji prasyaratnya telah terpenuhi, yaitu berdistribusi normal, tidak terjadi masalah heteroskedastisitas (data homogen), dan bersifat linear.

Tabel 8. Hasil Uji Regresi Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	50.979	3.965		12.857	0.000
Pemanfaatan Gadget	0.195	0.058	0.240	3.352	0.001

Berdasarkan tabel 8, hasil penelitian dengan menggunakan program *IBM SPSS 26* diperoleh nilai signifikansi t ($sig.$) < α (0,05), yaitu $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak, berarti terdapat pengaruh pemanfaatan *gadget* terhadap hasil belajar matematika siswa.

Model persamaan regresinya adalah $\hat{Y} = a + bX$. Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana diperoleh $a = 50,979$ dan $b = 0,195$. Sehingga model persamaan regresi dapat disusun menjadi persamaan sebagai berikut: $\hat{Y} = 50,979 + 0,195X$. Dimana konstanta sebesar 50,979 menyatakan jika tidak ada kenaikan nilai dari variabel bebas yaitu pemanfaatan *gadget*, maka nilai variabel terikat yaitu hasil belajar adalah sebesar 50,979. Koefisien regresi sebesar 0,195 menyatakan bahwa setiap kenaikan 1 skor pemanfaatan *gadget* maka akan meningkatkan hasil belajar sebesar 0,195.

Tabel 9. Hasil Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.240 ^a	.058	.052	11.61936

Berdasarkan tabel 9, diperoleh nilai R Square sebesar 0,058 atau 5,8% yang dapat diartikan bahwa kontribusi pemanfaatan *gadget* terhadap hasil belajar matematika siswa adalah 5,8%. Dengan adanya *gadget* yang memiliki fitur-fitur canggih, siswa dapat mengakses informasi yang terbaru yang berhubungan dengan pelajaran maupun tidak dalam waktu yang cukup singkat sehingga dapat lebih mudah dalam mengakses informasi yang kemudian dapat meningkatkan hasil belajar. Belajar dengan menggunakan *gadget* akan lebih menarik karena terdapat banyak fitur menarik yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Siswa akan bersemangat dalam belajar ketika dirinya merasa senang dan tertarik. Untuk dapat memastikan penggunaan *gadget* digunakan sesuai dengan kegiatan pembelajaran maka haruslah ada pengawasan dari guru maupun orangtua siswa, namun juga dari diri siswa harus memiliki kesadaran penuh bahwa penggunaan *gadget* harus digunakan untuk menunjang kegiatan belajar bukan untuk kegiatan lainnya yang tidak bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan *gadget* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Samarinda. Apabila terjadi peningkatan pemanfaatan *gadget*, maka akan terjadi peningkatan hasil belajar matematika siswa. Kontribusi pemanfaatan *gadget* terhadap hasil belajar matematika siswa sebesar 5,8% dengan persamaan $\hat{Y} = 50,979 + 0,195X$.

Saran

Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mampu mencari faktor eksternal maupun faktor internal lain yang dapat lebih mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.

Daftar Pustaka

- Harahap, R. S., & Ely, R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1).
- Harmain, H. A., Posangi, S. S., & Datunsolang, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa. *EDUCATOR: Directory of Elementary Education Journal*, 3(1).
- 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.

- Jumiati, J. (2023). Teknologi dalam pembelajaran matematika peminatan di Sekolah Menengah Atas (SMA). *Primatika : Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 31-40. <https://doi.org/10.30872/primatika.v12i1.1795>
- Mirdanda, A. (2018). *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya dengan Hasil Belajar (1st ed.)*. Yudha English Gallery.
- Muhtadin, A., Rizki, N. A., & Fendiyanto, P. (2023). Pendampingan Mendesain Soal Literasi Matematika Model PISA Dengan Pendekatan Etnomatematika (Konteks Sosial Budaya Masyarakat Kutai). *Al-Khidmat*, 6(1), 18-25.
- Muslimah, N., Haeruddin, H., & Fendiyanto, P. (2024). Pengaruh Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kembang Janggut. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 187-193.
- Nurhayati, Y., & Ratnaningsih, N. (2023). Analisis kesalahan konsep Siswa pada materi sistem pertidaksamaan linear dua variabel. *Primatika : Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 153-164. <https://doi.org/10.30872/primatika.v12i2.1754>
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Teratai*, 5(3), 182–186.
- Prasetya, C. Y. A., Tindangen, M., & Fendiyanto, P. (2022). Analisis Gaya Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Samarinda. *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman*, 3, 61 - 64
- Pribadiyah, F., & Yunus, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget, Kedisiplinan, dan Efikasi Diri Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan pada Kelas XI AKL SMK Islam Bojong Kabupaten Pekalongan Tahun Ajaran 2021/2022. *03(01)*, 62–69.
- Razak, A. (2023). Pembelajaran digital berbasis pendekatan MIKiR pada mata kuliah statistik pendidikan. *Primatika : Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 41-50. <https://doi.org/10.30872/primatika.v12i1.2011>
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.722-731>
- Saputro, F., Yuni, Y., & Hatiarsih, R. (2020). Hubungan antara Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Statistika. ... *Kusuma Negara II*, 155–158. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/574>
- Sari, R. P., Boleng, D. T., & Fendiyanto, P. (2022). Analisis Perkembangan Moral Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 3 Samarinda. *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman*, 3, 75 - 81
- Saroinsong, W. P. (2016). Gadget Usage Inhibited Interpersonal Intelligence of Children on Ages 6-8 Years Old. *Jurnal Tekpen*, 1(4), 941–952.
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran* (Fungky (ed.)). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (19th ed.). Alfabeta.
- Syaban, M., & Ratnaningrum, E. (2021). *Statistika Penelitian*. Informatika.