
**PENGARUH POLA ASUH ORANG TUA DAN PENGGUNAAN
GADGET TERHADAP MINAT BELAJAR DENGAN
MENGUNAKAN ALGORITMA REGRESI LINEAR SEDERHANA**

Jessica Enggelia Putri Neno¹, Yonly A. Benufinit², Khatrin J. Taku Neno³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Citra Bangsa, Indonesia

jessicaputrineno@gmail.com

ABSTRAK

Belajar mengajar merupakan kegiatan inti dan kegiatan utama yang ada di sekolah. Harapan seorang guru adalah siswa-siswanya berhasil dalam pembelajaran. Selain harapan yang sangat tinggi kepada anaknya supaya dapat berhasil dalam pembelajarannya dan mendapatkan pengalaman belajar yang baik dan mendidik. Keberhasilan tersebut selalu dibarengi dengan usaha-usaha baik dari guru, orang tua maupun dari dalam diri siswa sendiri.

Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) menganalisis pengaruh positif atau negatif dari pola asuh orang tua terhadap minat belajar siswa kelas V di SD Inpres Tarus I, (2) mengidentifikasi sejauh mana penggunaan *gadget* oleh siswa dapat berpengaruh terhadap tingkat minat belajar mereka di lingkungan sekolah, (3) Meneliti bagaimana interaksi antara pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi minat belajar siswa kelas V di SD Inpres Tarus I.

Untuk mencapai tujuan di atas, digunakan pendekatan kuantitatif *ex-post facto*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Tarus I. Sampel yang dinyatakan berjumlah 30 peserta didik. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan jenis *probability sampling* atau *proportional stratified random sampling*. Jenis kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner tertutup. Teknik analisis data yang digunakan yaitu regresi linear sederhana yang diolah dengan bantuan *SPSS versi 24 for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) hasil nilai yang diperoleh dari perhitungan yang dibuktikan oleh nilai sig (0,002) < (0,05) dan nilai t hitung (3,463) > t tabel (2,042) yang artinya bahwa H_0 ditolak, maka pola asuh orang tua mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V SD Inpres Tarus I, (2) diperoleh nilai sig (0,019) < (0,05) dan nilai t hitung (2,499) > t tabel (2,007) yang artinya bahwa H_0 ditolak, maka penggunaan *gadget* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar

siswa kelas V SD Inpres Tarus I, (3) Besarnya pengaruh pola asuh orang tua terhadap minat belajar siswa adalah 2,45%. Kemudian, pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar adalah 1,15%. Maka dapat dinyatakan bahwa variabel pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Kata Kunci: Pola Asuh Orang Tua, Penggunaan *Gadget*, Minat Belajar.

ABSTRACT

Teaching and learning is the core and main activity at school. A teacher's hope is that his students succeed in learning. In addition to very high expectations for their children to be successful in their learning and get a good and educational learning experience. This success is always accompanied by efforts both from teachers, parents and from within the students themselves.

The objectives of this study are to (1) analyze the positive or negative effect of parenting patterns on the learning interest of fifth grade students at SD Inpres Tarus I, (2) identify the extent to which students' use of gadgets can affect their level of interest in learning in the school environment, (3) examine how the interaction between parenting patterns and gadget use can affect the learning interest of fifth grade students at SD Inpres Tarus I.

To achieve the above objectives, an ex-post facto quantitative approach was used. This research was conducted at SD Inpres Tarus I. The stated sample amounted to 30 students. The sampling technique in this study used a type of probability sampling or proportional stratified random sampling. The type of questionnaire that will be used in this study is a closed questionnaire. The data analysis technique used is simple linear regression which is processed with the help of SPSS version 24 for windows.

The results showed that, (1) the results of the values obtained from the calculation as evidenced by the sig value $(0.002) < (0.05)$ and the value of t count $(3.463) > t$ table (2.042) which means that H_0 is rejected, then parental parenting has a significant influence on the learning interest of fifth grade students of SD Inpres Tarus I, (2) obtained sig value $(0.019) < (0.05)$ and the value of t count $(2.499) > t$ table (2.007) which means that H_0 is rejected, then the use of gadgets has a significant influence on the interest in learning of fifth grade students of SD Inpres Tarus I, (3) The magnitude of the influence of parental parenting on student interest in learning is 2.45%. Then, the effect of gadget use on interest in learning is 11.5%. So it can be stated that the variables of parenting patterns and gadget use together affect student interest in learning.

Keywords: Parental Care, Gadget Use, Learning Interest.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai aspek krusial dalam pembentukan karakter dan kemampuan individu, menjadi fokus utama dalam proses perkembangan manusia. Anak-anak sebagai pilar masa depan bangsa memerlukan perhatian khusus dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Era globalisasi dan teknologi seperti sekarang, pola asuh orang tua dan penggunaan gadget menjadi dua faktor yang memiliki potensi besar memengaruhi minat belajar anak di tingkat sekolah dasar. Pendidikan berlangsung seumur hidup baik di dalam lingkungan rumah tangga, keluarga, dan masyarakat, sehingga harus ada kerjasama yang baik antara orang tua dan sekolah. Setidaknya orang tua dapat berperan sebagai motivator untuk anak dalam belajar di sekolah. Dengan begitu anak akan berpikir bahwa ia sangat diperhatikan oleh kedua orang tuanya. Sehingga akan menumbuhkan dorongan dalam diri anak untuk belajar dengan baik (Cikka, 2020). Keluarga merupakan kelompok masyarakat terkecil yang terbentuk oleh ikatan dua orang dewasa yang berlainan jenis kelamin, wanita dan pria serta anak-anak yang mereka lahirkan, dalam kelompok ini, arus kehidupan dikemudikan oleh orang tua. Fungsi keluarga yang utama ialah mendidik anak-anaknya. Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mula-mula menerima Pendidikan, dengan demikian bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam kehidupan keluarga. Orang tua dikatakan pendidik pertama karena dari merekalah anak mendapatkan pendidikan untuk pertama kalinya dan dikatakan pendidik utama karena pendidikan dari orang tua menjadi dasar bagi perkembangan dan kehidupan anak di kemudian hari (Puspitaningtyas, 2016). Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana pola asuh orang tua berkontribusi terhadap minat belajar siswa kelas V di SD Inpres Tarus I?, (2) Sejauh mana penggunaan gadget oleh siswa kelas V di SD Inpres Tarus I dapat memengaruhi minat belajar mereka?, (3) Bagaimana interaksi antara pola asuh orang tua dan penggunaan gadget dapat mempengaruhi minat belajar siswa kelas V di SD Inpres Tarus I?. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk: (1) Menganalisis pengaruh positif atau negatif dari pola asuh orang tua terhadap minat belajar siswa kelas V di SD Inpres Tarus I, (2) Mengidentifikasi sejauh mana penggunaan gadget oleh siswa dapat berpengaruh terhadap tingkat minat belajar mereka di lingkungan sekolah, (3) Meneliti bagaimana interaksi

antara pola asuh orang tua dan penggunaan gadget dapat mempengaruhi minat belajar siswa kelas V di SD Inpres Tarus I.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan data yang dapat diukur secara numerik, sehingga dapat dianalisis secara statistik. Dalam penelitian ini, data mengenai pola asuh orang tua, penggunaan *gadget*, dan minat belajar siswa akan dikumpulkan dan dianalisis menggunakan metode statistik, khususnya algoritma regresi linear sederhana. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Inpres Tarus I. Anggota sampling yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu peserta didik kelas VB. Anggota sampel yang dinyatakan sebagai ukuran sampel yaitu berjumlah 30 peserta didik SD Inpres Tarus I. Peneliti menggunakan skala likert dalam penelitian ini yang dianalisis dengan cara pemberian skor pada pernyataan peserta didik. Dalam skala likert, responden tidak hanya memilih pernyataan-pernyataan positif saja, tetapi pernyataan-pernyataan negatif juga. Pada pernyataan positif alternatif jawaban sangat setuju peneliti memberikan skor tertinggi yaitu 5 dan alternatif jawaban sangat tidak setuju peneliti memberikan skor terendah yaitu 1, sedangkan pada pernyataan negatif, alternatif jawaban sangat setuju peneliti memberikan skor 1 dan alternatif jawaban sangat tidak setuju peneliti memberikan skor 5. Angket penelitian ini terdiri dari 20 butir pernyataan yang diisi oleh responden. Dalam wawancara peneliti melakukan tanya jawab dengan guru wali kelas VB, keterangan yang diberikan peneliti menjadikan data dan peneliti mencatat secara garis besar keterangan yang dijabarkan. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan foto – foto guru kelas VB beserta orang tua siswa pada saat pertemuan dan membahas pentingnya pola asuh orang tua di rumah dalam membatasi anaknya dalam penggunaan *gadget*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan rumus Regresi Linear Sederhana, karena untuk mencari seberapa besar pengaruh pola asuh orang tua terhadap penggunaan *gadget* dan minat belajar peserta didik SD Inpres Tarus I. Analisis data ini dihitung dengan bantuan aplikasi SPSS versi 24 *for Windows*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berusaha menjawab permasalahan yang terjadi tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik SD Inpres Tarus I. Setelah peneliti melakukan penelitian secara langsung dengan menyebarkan angket kepada peserta didik SD Inpres Tarus I maka terdapat 30 responden untuk mendapatkan hasil analisis sekaligus menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, terdapat 3 rumusan masalah yaitu pertama bagaimana pola asuh orang tua berkontribusi terhadap minat belajar siswa kelas V di SD Inpres Tarus I, kedua sejauh mana penggunaan gadget oleh siswa kelas V di SD Inpres Tarus I dapat mempengaruhi minat belajar mereka dan ketiga bagaimana interaksi antara pola asuh orang tua dan penggunaan gadget dapat mempengaruhi minat belajar siswa kelas V di SD Inpres Tarus I. Berikut di bawah ini adalah pembahasan hasil penelitian dari ketiga rumusan masalah tersebut. (1) Pengaruh Pola Asuh Orang Tua (X1) terhadap Minat Belajar Siswa (Y). Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini terdapat perbedaan antara variabel pengaruh pola asuh orang tua (X1) terhadap minat belajar siswa (Y). Pertama pada variabel (X1) pengaruh pola asuh orang tua menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan terhadap variabel (Y) Minat belajar siswa SD Inpres Tarus I. Dilihat dari tabel coefficient nilai Sig. $0,002 < 0,05$. Dan diketahui nilai t hitung yaitu sebesar $3,463 > t$ tabel sebesar $2,042$. Jadi t hitung lebih besar dari t tabel maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh pola asuh orang tua terhadap minat belajar peserta didik SD Inpres Tarus I.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa hasil dalam penelitian ini menunjukkan kurangnya kontribusi pola asuh orang tua terhadap minat belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kesibukan orang tua yang bekerja, tingkat pendidikan atau pengetahuan tentang pola pengasuhan terhadap anak, latar belakang status sosial ekonomi dan keadaan yang ada di dalam keluarga. Pola asuh yang berada di SD Inpres Tarus I dengan latar keluarga yang berbeda-beda maka pola pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua siswa yang ada di SD Inpres Tarus I. Ada orang tua yang memang dalam mengasuh atau mendidik anaknya mereka cenderung dengan sikap tegas atau otoriter jadi anak harus mengikuti atau menuruti permintaan orang tua namun

peneliti melihat bahwa rata – rata orang tua yang berada di SD Inpres Tarus I menerapkan pola pengasuhan sesuai dengan situasi dan kondisi anak seperti wawancara yang sudah dilakukan dengan wali kelas V. Apabila keluarga khususnya orang tua bersifat mendorong dan membimbing terhadap aktivitas belajar anak, maka kemungkinannya anak tersebut akan dapat meraih hasil yang baik dan prestasi yang tinggi. Sebaliknya apabila orang tua tidak peduli sama sekali dengan aktivitas belajar anak baik di dalam maupun di luar rumah maka akan sulit bagi sang anak untuk memperoleh prestasi yang baik. Suasana rumah, hubungan antara keluarga yang harmonis, cara orang tua mendidik dan keadaan ekonomi keluarga juga dapat memberi dampak baik atau buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai oleh siswa. Hal ini juga diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Chairatul Umami Rusdiah, yang berjudul tentang pengaruh pola asuh dan status sosial ekonomi orang tua terhadap hasil belajar mata Pelajaran geografi siswa kelas X IPS di SMAN 1 Malang (2015). Hasil penelitian menunjukkan besaran pengaruh variabel pola asuh berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar sebesar 0,073. Maka disimpulkan bahwa memang pola asuh orang tua berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan pengaruhnya yang diperoleh adalah sebesar 0,073. Dari uraian di atas telah dijelaskan bahwa pola asuh orang tua berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian maka sesungguhnya kedua orang tua itulah yang memiliki tanggung jawab langsung dan lebih besar terhadap pendidikan anak-anaknya. (2) Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa SD Inpres Tarus I

Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian yang kedua menunjukkan bahwa variabel (X2) pengaruh penggunaan gadget berpengaruh secara signifikan terhadap variabel (Y) minat belajar siswa SD Inpres Tarus I. Dilihat dari tabel coefficient nilai Sig. 0,019 < 0,05. Dan diketahui nilai t hitung yaitu sebesar 2,499 > t tabel sebesar 2,007. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan demikian Ha diterima yang artinya terdapat pengaruh pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar peserta didik SD Inpres Tarus I. Hal ini berarti penggunaan gadget mempengaruhi minat belajar siswa. Penggunaan gadget di sekolah jika digunakan sesuai dengan kebutuhan sebagai seorang pelajar untuk sarana pembelajaran di dalam kelas, mencari informasi mengenai edukasi maka kegunaannya

tersebut dapat menunjang tingkat prestasi peserta didik dan memberikan dampak positif. Tetapi sebaliknya jika penggunaan gadget dilakukan secara berlebihan dan menjadi ketergantungan maka akan membuat siswa malas untuk belajar, semangat belajar berkurang, konsentrasi belajar menjadi menurun yang akan menyebabkan prestasi siswa menurun. Oleh sebab itu peran orang tua sangat diperlukan untuk memberikan pengawasan kepada peserta didik dalam penggunaan gadget. Minat belajar ini sangat erat hubungannya dengan kondisi peserta didik yang memiliki gadget, karena dengan kemajuan zaman saat ini gadget membawa perubahan terhadap pola pikir, perilaku, dan tindakan. Penggunaan gadget dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam kelas, hal ini sesuai dengan wawancara yang peneliti lakukan dimana ketika pembelajaran di dalam kelas guru memberikan kuis melalui aplikasi quizziz, sehingga peserta didik dengan sangat antusias menjawab pertanyaan tersebut dan berperan aktif. Selain itu juga peserta didik akan mencari jawaban materi melalui gadget apabila ada materi yang belum dipahami. (3) Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan gadget terhadap Minat Belajar Siswa SD Inpres Tarus I. Menjawab rumusan masalah ketiga yaitu bagaimana interaksi antara pola asuh orang tua dan penggunaan gadget dapat mempengaruhi minat belajar siswa kelas V SD Inpres Tarus I. Berdasarkan hasil analisis bahwa peserta didik yang terpengaruh dengan penggunaan gadget terhadap minat belajar, peneliti mendapatkan angka sebesar sebesar 1,15% yang dimana pengaruh tersebut memiliki makna bahwa interaksi antara pola asuh orang tua dan penggunaan gadget dapat mempengaruhi minat belajar siswa kelas V SD Inpres Tarus I. Setelah dilakukannya uji-t didapatkan hasil pada penelitian ini yaitu t hitung (2,499) > t tabel (2,042) yang artinya H_0 ditolak, maka dapat dinyatakan bahwa variabel pola asuh orang tua dan penggunaan gadget secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat belajar siswa SD Inpres Tarus I, artinya semakin optimal pola asuh orang tua dan semakin optimal penggunaan gadget yang digunakan dengan benar maka akan mempengaruhi minat belajar siswa dan minat belajar siswa akan semakin baik.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka penelitian ini diperoleh kesimpulan yaitu sebagai berikut: (1)

Adanya pengaruh yang signifikan antara pola asuh orang tua terhadap minat belajar peserta didik SD Inpres Tarus I yang dibuktikan oleh nilai Sig. $0,02 < 0,05$ atau nilai t hitung sebesar $3,463 > t$ tabel sebesar $2,042$ yang artinya H_0 ditolak, maka pola asuh orang tua mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa SD Inpres Tarus I. (2) Adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap minat belajar peserta didik SD Inpres Tarus I yang dibuktikan oleh nilai Sig. $0,19 < 0,05$ atau nilai t hitung sebesar $2,499 > t$ tabel sebesar $2,042$ yang artinya H_0 diterima, maka penggunaan gadget tidak mempunyai pengaruh positif signifikan terhadap minat belajar siswa SD Inpres Tarus I. Besarnya pengaruh pola asuh orang tua adalah $2,45\%$ yang bermakna bahwa pola asuh orang tua yang efektif harus selalu mengontrol pemakaian gadget siswa kemudian, pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar adalah $1,15\%$, yang bermakna bahwa minat belajar semakin bertambah dengan adanya penggunaan gadget. Pola asuh orang tua yang efektif merujuk pada penelitian ini pola asuh di gunakan dengan cara orang tua mendidik anak secara bebas, dalam arti orang tua tetap mengontrol anaknya dan diberi kelonggaran seluas-luasnya apa saja yang dikehendaki tetapi tetap dalam pengawasan orang tua.

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, berikut ini penulis uraikan beberapa saran yang diharapkan bermanfaat dalam rangka mengoptimalkan pola asuh orang tua dan penggunaan gadget agar minat belajar siswa menjadi semakin baik dan meningkat. (1) Bagi Siswa: Para siswa diharapkan dapat menerima bimbingan dari orang tua dengan baik dan dapat menggunakan gadget sebagai sumber media dalam proses pembelajaran secara baik dan benar, artinya tidak menggunakan gadget untuk hal-hal yang kurang bermanfaat dalam kehidupannya. Serta dapat menjadikan penggunaan gadget sebagai faktor pendorong dan penyemangat dalam belajar sehingga tercapai minat belajar yang maksimal. (2) Bagi Orang Tua Siswa: Pola asuh mempunyai pengaruh positif terhadap minat belajar siswa, maka diharapkan kepada orang tua supaya dapat memilih perlakuan yang tepat kepada anaknya, baik terkait pendidikan, hukuman, hadiah maupun pola interaksi dengan anak. Orang tua hendaklah menggunakan pola asuh yang baik dalam mendidik anaknya agar anak merasa nyaman dan tenang tinggal di dalam lingkungan keluarga, serta memberikan bimbingan yang membantu anak dalam mengembangkan bakat dan kemampuan untuk meraih prestasi yang gemilang. (3) Saran

Bagi Guru: Penelitian ini memberikan informasi bahwa pola asuh orang tua mempunyai pengaruh yang positif terhadap minat belajar siswa, maka bagi guru diharapkan dapat bekerja sama dengan baik bersama wali murid dan siswa dalam memberikan bimbingan serta arahan kepada anak didiknya agar dapat tercapai keberhasilan, karena bagaimanapun guru adalah sebagai orang tua siswa di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., & Suaedah, S. (2017). Pola Asuh Orang Tua Pada Minat Belajar Siswa. *Research and Development Journal Of Education*, 2(8), 808-812. doi:<http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v8i2.12884>
- Ahyadi, M. M. (2023). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik Sma Uii Yogyakarta. *Skripsi Universitas Islam Indonesia*
- Anjani, K. D., Fatchan, & Amirudin. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen Dan *Games* Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 9(1), 1787—1790.
- Ardi, & Sutabri, T. (2014). Perancangan Dan Implementasi *Game* Edukasi Marbel Untuk Kurikulum Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal UMJ*, 2(7).
- Bakar, I. P., & Kaddas, B. (2021). Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIN 1 Kota Makassar. *Jurnal Kajian Keislaman*, 1(2), 57-66. doi: 10.5281/zenodo.5166469
- Cikka, H. (2020). Konsep-Konsep Esensial Dari Teori Dan Model Perencanaan Dalam Pembangunan Pendidikan. *Journal of Pedagogy*, 3(2), 103-114. doi: <https://doi.org/10.56488/scolae.v3i2.81>
- Djamarah, S. B. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, 1(8).
- Fallo, D., Sogen, M., & Roga, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Melalui Minat Belajar. *Jurnal rumpun ilmu pendidikan*, 1(1). doi:<https://doi.org/10.37792/hinef.v1i1.424>

- Fatmawati, E., Aditia Ismaya, E., & Setiawan, D. (2021, Maret). Pola Asuh Orang Tua Dalam Memotivasi Belajar Anak Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Educatio*, 3(7), 104-110.
- Fitasari, Widiyanti, N. L., & Suarjana, I. M. (2019). Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V . *Mimbar Ilmu*, 2(25). doi:10.23887/mi.v25i2.25910
- Lestari, S. (2023). Analisis Algoritma regresi Linear sederhana dalam memprediksi tingkat penjualan album Kpop. *Jurnal sains dan teknologi*, 1(2), 199–209. doi:10.55123
- Maola, P. S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 1(3).
- Mashami, R. A., Andayani, Y., & Sofia, B. F. (2014). Pengembangan Media Kartu Koloid untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal kependidikan*, 4(13), 407-414.
- Meidiana, M. (2020). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Sikap Kemandirian Siswa Sekolah Dasar. *Institutional repositories & scientific journals universitas pasundan*, 5(7).
- Nadiem, Makarim. (2022). Menumbuh Kembangkan Minat Anak. diakses dari.ditpsd.kemendikbud.go.id
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 3(5), 182-186.
- Novrialdy, E. (2017, Desember 5). Kecanduan *Game* Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin psikologi*, 2(27).
- Nuryanti, L., & Hidayat, R. A. (2019). Hubungan Antara Kepemimpinan Situasional Guru Dengan Minat Belajar Siswa Kelas Unggulan Dalam Mata Pelajaran PAI Di MTsN 2 Nganjuk Tahun Ajaran 2019/2020. *Skripsi IAIN Kediri*
- Pratama, & Suharnan. (2014). Hubungan Antara Konsep Diri Dan Internal Locus Of Control Dengan Kematangan Karir Siswa SMA. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 3(3), 213-222.

- Pratiwi, A. S., & Musfiroh, T. (2014). Pengembangan Media *Game* Digital Edukatif Untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Relawan jurnal indonesia*, 2(1). doi: 10.21831/lt.v1i2.2590
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 6(4). doi:<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Puspitaningtyas, A. R. (2016). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di Sd Muhammadiyah 1 Panji Situbondo Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal IKA, Ikatan Alumni PGSD*, 2(4).
- Puspitaningtyas, A. R. (2017). Hubungan Perhatian Orang Tua Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 2 Sd Negeri 2 Mimbaan Situbondo Tahun Pelajaran 2016/2017. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Universitas Kanjuruhan. Universitas Abdurachman Saleh Situbondo*.
- Rahman, A., & septia, I. (2018). Strategi Guru PAI dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan (Studi Kasus MTs Ar-Rahmah). *Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup*.
- Rahmawati, & Leksonno. (2019). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa Smk Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (Spldv). *Jurnal on education*, 2(1). doi:<https://doi.org/10.31004/joe.v1i2.74>
- Samad, N. A., & Syukur, M. (2018). Pola Asuh Orangtua Siswa Berprestasi Di SMA Negeri 1 Segeri Kabupaten Pangkep. *Jurnal Sosialisasi*, 5(1).
- Sari, E. Y. (2015). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V Sd Se-Gugus Iii Seyegan Sleman Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Statcounter Global Stats. (2024). Statistik Media Sosial di Seluruh Dunia. diakses dari.<https://gs.statcounter.com/social-media-stats>
- Sudaryono, K. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Terhadap Implementasi Belajar Siswa E-Learning Untuk Menentukan Pengembangan Belajar Pada Smk Pustek Serpong. *Jurnal Of Innovation And Future Technology (IFTECH)*, 1(1), 92.
- Sugiyono. (2017). Pengaruh Promosi dan Kualitas Pelayanan Terhadap Minat Beli Pada Marketplace Shopee. *Jurnal manajemen*, 1(13), 137.

- Sugiyono. (2018). Perilaku Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas X Sma. *Jurnal ilmu dan riset manajemen*, 11(7).
- Suhandi, N., Putri, E. A., & Agnisa, S. (2018). Analisis Pengaruh Jumlah Penduduk terhadap Jumlah Kemiskinan Menggunakan Metode Regresi Linear di Kota Palembang. *Jurnal Informatika Global Universitas Indo Global Mandiri*, 2(9). doi:<https://doi.org/10.36982/jiig.v9i2.543>
- Susanto, B. A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Quiz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Pengisian Siswa Kelas XI Teknik Otomotif SMK Bhinneka Karya Simo Boyolali Tahun pelajaran 2014/2015. *Jurnal pendidikan Teknik Otomotif* , 1(10).
- Syifa, Istirohmah, A., & Lestari, P. (2019). Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Belaindika nusaputra*, 6(13), 672-675.
- Tandung. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *jurnal basicedu*, 4(5).