

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS ATAS DI MI MIFTAHUL HUDA KEPANJEN

Manzilatul Hasanah

Universitas Islam Raden Rahmat, Indonesia

Email: manzilatul8@gmail.com

Isna Nurul Inayati

Universitas Islam Raden Rahmat, Indonesia

Email: isnanurulinayati820@gmail.com

ABSTRACT

The more evenly distributed gadget users among students and the low learning motivation of students after the Covid-19 pandemic can affect the learning achievement that will be achieved. In addition, there have also been many declines in learning achievement among students due to the low learning motivation of students after the Covid-19 pandemic. Therefore, researchs are iteresed in making students MI Mitahul Huda Kepanjen the object of research. Thus, the purpose of this study was to determine whether or not the influence of gadget use and motivation on student achievement in grades IV, V, and VI at MI Miftahul Huda Mojosari Kepanjen. This research uses a correlational quantitative research method. Data were collected using research instruments in the form of a questionnaire for the variable use of gadgets and learning motivation and documentation for the variable learning achievement. The results of this study indicate that: The use of gadgets and learning motivation are not the main factors in improving learning achievement and there are other factors that affect learning achievement. Like the interests and talents of students, the psychological condition of students, the level of intelligence of students and much more.

Keywords: Gadgets, Learning Motivation, Learning Achievement

INTRODUCTION

Seiring dengan berkembangnya zaman, teknologi kian berkembang dengan sangat pesat di berbagai bidang. Dalam bidang pendidikan teknologi sering dimanfaatkan untuk menunjang kebutuhan belajar siswa. Salah satu hasil dari berkembangnya teknologi adalah adanya *gadget*. *Gadget* memiliki banyak keunggulan, Seperti yang dikemukakan oleh Widiawati dan Sugiman (2014) "*Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan". Melalui *gadget* siswa bisa mengakses internet untuk belajar, menambah pengetahuan, dan mencari materi yang dianggap sulit. Selain dampak positif, *gadget* juga memberikan dampak negatif jika tidak digunakan dengan bijak. Banyak dari kalangan siswa yang kurang memanfaatkan *gadget* dengan baik dan benar serta sesuai porsi yang dibutuhkan. Seperti, penyalahgunaan *gadget* sebagai hiburan semata sampai mengabaikan waktu belajar dan tentunya akan mempengaruhi prestasi belajar.

Selanjutnya adalah Motivasi belajar, menurut Sardiman (2016) "Motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu,

sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan dan mengelakkan perasaan tidak suka itu". Tinggi rendahnya motivasi belajar pada siswa sangat mempengaruhi prestasi belajar. siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan selalu bersemangat belajar. Sedangkan, siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah cenderung akan bermalas-malasan dalam belajar. Sehingga, semakin rendah motivasi belajar yang dimiliki siswa maka akan semakin rendah pula prestasi belajar yang akan diraih.

Poerwanto (2007) mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam raport. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Hidayat & Erfian Junianto (2017) "Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar-mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan". Pada intinya prestasi belajar adalah hasil dari kemampuan seorang siswa dalam menangkap dan memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* ataupun motivasi belajar siswa dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Sehingga, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa di MI Miftahul Huda Mojosari Kepanjen. Jadi, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa kelas IV, V, dan VI di MI Miftahul Huda Mojosari Kepanjen.

METHOD

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis pendekatan korelasional. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa. Dalam penelitian ini menggunakan 3 variabel, yaitu 2 variabel bebas (intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar) dan 1 variabel terikat (prestasi belajar siswa). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa MI Miftahul Huda Mojosari Kepanjen tahun ajaran 2021/2022 yang terdiri dari 6 kelas dengan jumlah keseluruhan sebanyak 157 siswa. Karena jumlah populasi terlalu besar dan terbatasnya tenaga, serta waktu, maka peneliti menggunakan sampel dari populasi tersebut untuk pengambilan data. Apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi, jika subjeknya besar atau lebih dari 100 maka dapat diambil sampel antara 10 – 15% atau 20 – 25% atau lebih (Suharsimi:2006). Berdasarkan dengan teori tersebut, maka sampel pada penelitian ini adalah menggunakan seluruh siswa kelas IV, V, dan VI di MI Miftahul Huda Mojosari Kepanjen dengan total 83 siswa. Dan jumlah tersebut sudah lebih besar dari 25%. Teknik pengumpulan data menggunakan penyebaran angket dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang pertama adalah dengan penyebaran angket tertutup. Dengan menggunakan angket tertutup responden cukup memilih jawaban yang telah disediakan oleh peneliti.

Teknik pengumpulan data yang kedua adalah dengan dokumentasi yang bertujuan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa selama satu semester. Teknik ini dilakukan dengan menganalisis nilai ujian akhir semester ganjil siswa kelas IV, V, dan VI di MI Miftahul Huda Mojosari Kepanjen.

RESULTS AND DISCUSSION

Hasil Penelitian

1. Analisis Regresi Linier Berganda

Peneliti mengetahui besarnya pengaruh variabel intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar dianalisis dengan menggunakan uji regresi linier berganda, yang disajikan melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Regresi Linier Berganda

Unstandardized Coefficients Model B	Standardized Coefficients		T	Sig.	Collinearity Statistics		
	Std. Error	Beta					
(Constant)	2923,713	162,170					
Intensitas penggunaan gadget	-8,995	6,313	-,273	,158	,333	3,003	
Motivasi belajar	6,303	6,284	,192	,319	,333	3,003	

Dependent Variable: prestasi belajar

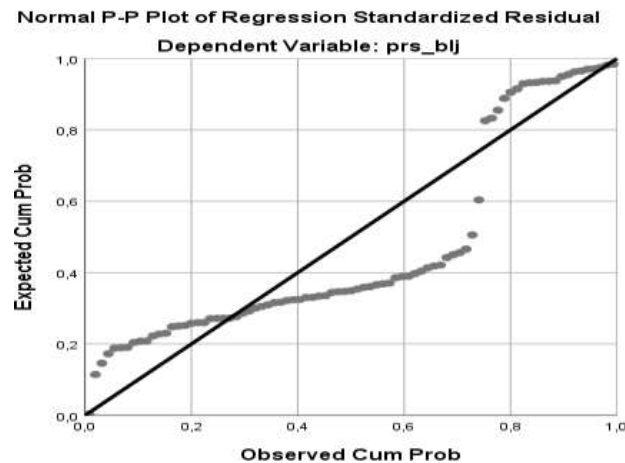
Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa :

- “a” merupakan bilangan konstanta sebesar 2923,713. Hal tersebut berarti prestasi belajar akan bernilai 2923,713 jika tidak dipengaruhi oleh variabel intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar (X_1 dan X_2 bernilai nol).
- “ β_1 ” merupakan hasil koefisien regresi X_1 yang nilainya sebesar 8,995. Artinya setiap ada peningkatan variabel X_1 sebesar satu satuan maka akan meningkat variabel Y sebesar 8,995.
- “ β_2 ” merupakan nilai koefisien regresi X_2 yang bernilai 6,303. Artinya setiap ada peningkatan variabel X_2 sebesar satu satuan maka akan meningkatkan variabel Y sebesar 6,303.
- “ μ ” merupakan faktor yang mempengaruhi selain dari rancangan penelitian (selain intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar).

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui distribusi data yang diperoleh apakah normal atau tidak. Hasil perhitungan data dalam penelitian ini adalah uji normalitas dengan melihat normal P-Plot yang membandingkan distribusi kumulatif dari distribusi normal. Maka garis yang menggambarkan data sesungguhnya akan mengikuti diagonalnya.



Gambar 1. Uji normalitas

Pada gambar 1 dapat diketahui bahwa penyebaran data yang berada di sekitar garis diagonal mengikuti arah garis diagonal. Hal ini menunjukkan bahwa model regresi telah memenuhi asumsi normalitas.

b. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk menguji ada atau tidaknya korelasi antara variabel bebas pada model regresi. Model regresi yang baik adalah yang tidak ada korelasi antara variabel independen yang dilihat dari besaran nilai VIF (*Variance Inflation Factor*). Apabila nilai toleransi < 0.10 dan nilai VIF > 10 maka terjadi multikolinearitas dan jika nilai toleransi $> 0,10$ dan nilai VIF < 10 maka tidak terjadi multikolinearitas.

Tabel 2. Hasil Uji Multikolinearitas

Model B	Unstandardized Coefficients	Std. Error	Standardized Coefficients Beta	T	Sig.	Collinearity Statistics Tolerance	VIF
(Constant)	2923,713	162,170		18,029	,000		
Intensitas penggunaan gadget	-8,995	6,313	-,273	-1,425	,158	,333	3,003
Motivasi belajar	6,303	6,284	,192	1,003	,319	,333	3,003

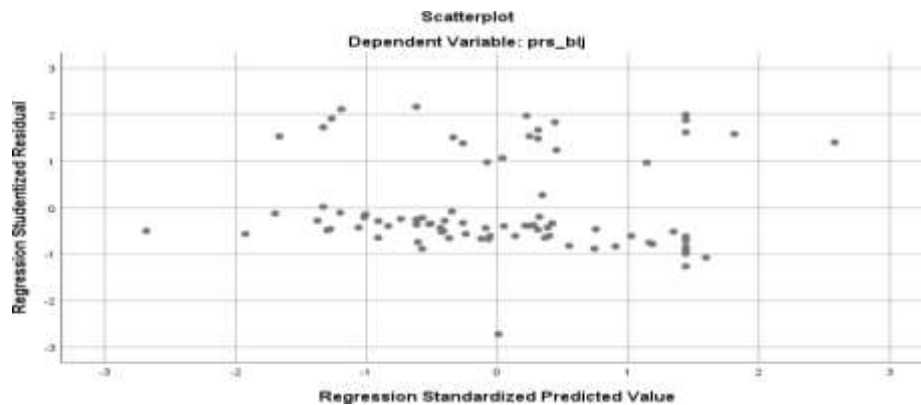
Dependent Variable: prestasi belajar

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai toleransi semua variabel bebas lebih dari 0,10 dan nilai VIF dari semua variabel kurang dari 10 sehingga dalam model regresi ini tidak ditemukan adanya multikolinearitas.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji ini digunakan untuk ada atau tidaknya ketidaksamaan varian residual antara pengamatan satu dengan yang lainnya. Model regresi yang baik adalah data yang tidak terjadi heteroskedastisitas. Metode yang digunakan yaitu *Scatterplot*. Penghitungan dalam uji heteroskedastisitas adalah dengan melihat penyebaran titik-titik. Jika titik-titik menyebar tidak membentuk pola tertentu maka tidak terjadi heteroskedastisitas. Berikut ini

hasil uji *Scatterplot* dengan bantuan aplikasi SPSS 25:



Gambar 2. Hasil uji heteroskedastisitas

Dari hasil uji di atas menunjukkan bahwa titik-titik menyebar secara acak di atas maupun di bawah angka 0 pada sumbu Y. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas dalam model regresi.

3. Uji Hipotesis

a. Uji T (Parsial)

Dalam penelitian ini menggunakan regresi linier berganda yang berfungsi untuk mengetahui pengaruh variabel bebas secara simultan atau bersama-sama terhadap variabel terikat. Berikut ini hasil perhitungan uji t parsial menggunakan bantuan program SPSS 25:

Tabel 3. Uji Parsial (T)

Unstandardized Coefficients			Standardized Coefficients	T	Sig.
Model	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2923,713	162,170		18,029	,000
Intensitas penggunaan gadget	-8,995	6,313	-,273	-1,425	,158
Motivasi belajar	6,303	6,284	,192	1,003	,319

Pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar Berdasarkan tabel hasil uji t parsial di atas dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 1,425 dan nilai t_{tabel} 1,664 dan signifikasi sebesar 0,158 artinya $t_{hitung} 1,425 < t_{tabel} 1,664$ dan $0,158 > 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 diterima dan artinya secara parsial intensitas penggunaan *gadget* tidak berpengaruh positif signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas IV, V, dan VI di MI Miftahul Huda Mojosari Kepanjen.

Berdasarkan tabel hasil uji t parsial di atas dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 1,003 dan nilai t_{tabel} 1,664 dan signifikasi sebesar 0,319 artinya $t_{hitung} 1,003 < t_{tabel} 1,664$ dan $0,319 > 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 diterima dan artinya secara parsial motivasi belajar tidak berpengaruh positif signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas IV, V, dan VI di MI Miftahul Huda Mojosari Kepanjen.

b. Uji F (Stimulan)

Uji Stimulan digunakan Peneliti untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh simultan atau secara bersama-sama dari variabel bebas terhadap variabel terikat dengan hipotesis sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji F Simultan

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	569353,877	2	284676,939	1,054	,353 ^b
Residual	21609201,978	80	270115,025		
Total	22178555,855	82			

a. Dependent Variable: prestasi belajar

b. Predictors: (Constant), motivasi belajar, intensitas penggunaan

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa $F_{hitung} 1,054 < F_{tabel} 3,108$ dan nilai signifikansi $0,353 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a ditolak. Artinya, secara simultan variabel intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa kelas IV, V, dan VI di MI Miftahul Huda Mojosari Kepanjen.

Analysis

1. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar

Dari analisis regresi linier yang telah diujikan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $(1,425) < t_{tabel} 1,664$ dan signifikansi $(0,158) > (0,05)$ yang artinya H_a ditolak. Sehingga secara parsial hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa kelas IV, V, dan VI di MI Miftahul Huda Mojosari Kepanjen.

Hasil dari penelitian ini bertolak belakang dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurmasito Ayu Dini (2018) yang menyatakan bahwa "Secara parsial pengaruh penggunaan *smartphone* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar". Akan tetapi, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fauzia Farida (2017). Temuan dari penelitiannya adalah "Tidak terdapat pengaruh yang positif signifikan intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu.

Pengambilan kesimpulan mengenai penelitian ini dilihat dari hasil jawaban kuisioner yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa mampu memanfaatkan *gadget* dengan baik, seperti menggunakan *gadget* sebagai bahan belajar, mencari materi pelajaran yang belum dipahami, mencari jawaban soal-soal yang dirasa sulit, menyimpan video-video pembelajaran, dan menambah wawasan dalam semua bidang ilmu. Sehingga, tingkat penggunaan *gadget* siswa-siswi kelas IV, V, VI MI Miftahul Huda Mojosari Kepanjen tergolong tinggi. Namun, tingginya penggunaan *gadget* oleh siswa tidak bisa dijadikan tolak ukur seorang siswa akan mendapat prestasi belajar yang tinggi meskipun telah menggunakan *gadget* dengan sebaik mungkin. Sebab, bisa jadi saat materi pelajaran yang dicari telah ditemukan, siswa

hanya sekedar membaca materi tersebut tanpa diiringi minat untuk memahami materi yang telah ditemukan. Sehingga, tidak ada peningkatan pemahaman seorang siswa mengenai materi yang telah dicari melalui *gadget*.

2. *Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar*

Nilai t_{hitung} sebesar 1,003 dan nilai t_{tabel} 1,664 dan signifikansi sebesar 0,319 artinya t_{hitung} 1,003 < t_{tabel} 1,664 dan $0,319 > 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_a diterimakan artinya secara parsial motivasi belajar tidak berpengaruh positif signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas IV, V, dan VI di MI Miftahul Huda Mojokerto Kepanjen.

Hasil temuan pada penelitian ini bertolak belakang dengan temuan penelitian oleh Nurmasito Ayu Dini (2018) yang menyatakan bahwa "Motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar". Sebab, fakta lapangan pada penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar tidak berpengaruh positif signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Hal tersebut diketahui dari penghitungan hasil jawaban kuisioner yang telah disebarkan kepada siswa kelas IV, V, dan VI di MI Miftahul Huda Kepanjen yang menunjukkan bahwa motivasi belajar yang dimiliki oleh rata-rata siswa tergolong sedang dan tidak menjadi faktor dominan terhadap tinggi rendahnya prestasi belajar siswa. Terdapat faktor lain yang mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar yang dicapai oleh siswa. Seperti halnya, minat dan bakat yang dimiliki, faktor lingkungan belajar juga dapat mempengaruhi prestasi belajar yang dicapai oleh siswa. Tingkat pemahaman dalam sebuah materi pelajaran juga mempengaruhi prestasi yang akan dicapai siswa. Jadi, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar bukan satu-satunya faktor penyebab tinggi atau rendah prestasi belajar yang dicapai oleh siswa. Melainkan, motivasi belajar seorang siswa hanya menjadi salah satu faktor penyebab berhasilnya prestasi belajar siswa.

3. *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar*

Hasil dari analisis uji F pada pembahasan sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dan motivasi belajar tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas IV, V, dan VI di MI Miftahul Huda Mojokerto Kepanjen. Dengan uji F yaitu F_{hitung} 1,054 < F_{tabel} 3,108 dan nilai signifikansi $0,353 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a ditolak. Fakta lapangan pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa bukanlah faktor utama dalam pencapaian prestasi belajar seorang siswa. Selain kedua hal tersebut masih terdapat faktor lain yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Seperti halnya minat dan bakat siswa, kondisi psikis siswa, tingkat intelegensi siswa dan masih banyak lagi.

Muslim (2020) berpendapat bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar:

a) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri anak. Faktor internal meliputi aspek fisiologis dan aspek psikologis. Aspek fisiologis adalah kondisi umum jasmani dan tonus seseorang yang menjadi tanda

tingkat kebugaran organ- organ tubuh dan sendi-sendi yang ada dalam tubuh. Kondisi kebugaran tubuh pada siswa mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran.

Aspek yang kedua adalah aspek psikologis, meliputi tingkat intelegensi anak (kemampuan psiko-fisik anak), sikap anak, bakat anak, dan minat anak. Tingkat intelegensi yang dimiliki siswa sangat menentukan prestasi belajar siswa. Semakin tinggi tingkat intelegensi yang dimiliki maka akan semakin besar peluangnya untuk mencapai prestasi belajar yang baik. Faktor psikologi yang kedua adalah sikap. Sikap anak dalam menerima pelajaran juga mempengaruhi prestasi belajarnya. Sebab, siswa akan berpeluang besar mendapat prestasi yang baik jika siswa menunjukkan sikap menerima terhadap pelajaran, yang mengajar, dan lingkungan belajarnya. Selanjutnya adalah bakat anak. Bakat anak hampir mirip dengan intelegensi. Maksudnya, semakin tinggi tingkat bakat yang dimiliki siswa maka siswa semakin berpotensi dalam mencapai prestasi belajar. Aspek psikologi yang terakhir adalah minat anak. Minat anak (siswa) dapat mempengaruhi kualitas siswa dalam mencapai prestasi belajar. Karena, semakin siswa berminat untuk mempelajari suatu ilmu maka akan semakin banyak pula ilmu yang akan didapat.

b) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor dari luar diri anak (siswa). Yang termasuk faktor eksternal yaitu faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan meliputi lingkungan sosial (seperti keluarga, teman, dan tetangga) dan lingkungan non-sosial (seperti suhu ruangan belajar dan waktu belajar). Selanjutnya adalah faktor instrumental yang meliputi sarana dan prasarana belajar (seperti tempat dan alat pengajaran), kurikulum, strategi dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar.

Dari penjelasan di atas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *gadget* dan motivasi belajar memang termasuk dalam faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Jadi, dua hal tersebut bukanlah faktor-faktor utama yang mempengaruhi tercapainya prestasi belajar seorang siswa.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat diambil kesimpulan diantaranya:

- 1) Tidak ada pengaruh positif signifikan antara intensitas penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa kelas IV, V, dan VI di MI Miftahul Huda Mojosari Kepanjen. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi tidak dapat menentukan faktor dominan yang dapat mempengaruhi hasil belajar.
- 2) Tidak ada pengaruh positif signifikan antara motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas IV, V, dan VI di MI Miftahul Huda Mojosari Kepanjen. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa tidak menjadi faktor utama pada siswa kelas IV, V, dan VI di MI Miftahul Huda Mojosari Kepanjen dalam meraih prestasi belajar.
- 3) Sesuai dengan pemaparan dan analisis data pada bab sebelumnya dapat

diketahui bahwa penggunaan *gadget* dan motivasi belajar tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas IV, V, dan VI di MI Miftahul Huda Mojosari Kepanjen. Terdapat faktor lain yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Seperti halnya minat dan bakat siswa, kondisi psikis siswa, tingkat intelegensi siswa dan masih banyak lagi.

REFERENCES

- Arief M., Sardiman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Farida, Fauziah. (2017). *Pengaruh disisplin Belajar dan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu Lamongan*, Skripsi diterbitkan. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
- Hidayat, Arif Irfan dan Erfian Junianto. (2017). *Pengaruh Gadget terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya dengan Metode TAM*. Jurnal. Jakarta: Universitas Bina Sarana Informatika. Volume 4 No.2.
- Inayati, I N. (2021). Tantangan Dan Inovasi Pelaksanaan Model Sekolah Ramah Anak Di Masa Pandemi Covid 19. *Preschool: Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak*, 3(1), 32–39. <http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/preschool/article/view/14973>
- Inayati, I. N., & Sufathan, M. R. (2022). *Al-Adawat: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah IMPLEMENTASI METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN MEDIA MAGNETIC BOARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA* Abstrak : Keywords : Teams Games Tournament , Magnetic Board , Hasil Belajar THE IMPLEMENTAT. 01(01), 50–61.
- Mahmudah, D. R., & Inayati, I. N. (2019). The Implementation of Inquiry Learning to Improve Islamic Primary Students' Learning Outcome Implementasi. *AL-MUDARRIS: Journal of Education*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v4i1.523>
- Muslim. *Pengaruh Perhatian Orang Tua terhadap Prestasi Belajar Anak dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020)
- Nurmasito Ayu Dini. 2018. *Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi pada Kelas XI IIS di SMA Negeri 1 Mojosari*. JUPE. V: iii:353
- Poerwanto, Ngalim. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Rosda Karya, halaman 28 Widiawati. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta : Universitas Budi Luhur