

PRESTASI BELAJAR SISWA DITINJAU DARI INTENSITAS MENGGUNAKAN GADGET DAN MINAT BACA NON E-BOOK

**Merly Erlina,
Mistety Oktaviana**

Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Mercu Buana Jakarta.

merly.erlina@mercubuana.ac.id

**Erdina Indrawati,
RR. Dini Diah Nurhadiani**

Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Persada Indonesia YAI Jakarta.

erdina.indrawati@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki prestasi belajar ditinjau dari intensitas penggunaan gadget dan minat baca non ebook siswa kelas 8 SMPN 3 Tangerang Banten. Jumlah subjek menjadi sampel penelitian adalah sebanyak 175 orang. Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah teknik regresi linier bivariat. Hasil dari regresi linear berganda menunjukkan persamaan $Y=87,528-0,049X_1+0,007X_2$. Persamaan ini menunjukkan bahwa untuk variabel intensitas penggunaan gadget (X_1) berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar (Y) dan minat baca buku non ebook (X_2) berpengaruh positif terhadap prestasi belajar (Y). Nilai konstanta (a) persamaan tersebut yaitu 87,528 artinya jika intensitas penggunaan gadget (X_1) dan minat baca buku non ebook (X_2) sebesar nol, maka diperoleh nilai variabel prestasi belajar (Y) sebesar 87,528. Diketahui juga bahwa nilai koefisien intensitas penggunaan gadget (X_1) sebesar -0,049, artinya apabila intensitas penggunaan gadget (X_1) naik sebesar satu persen, maka nilai variabel prestasi belajar (Y) turun sebesar 0,049 persen dengan asumsi bahwa variabel minat baca non ebook bernilai tetap. Untuk minat baca buku non (X_2) nilai koefisiennya adalah 0,007 artinya jika minat baca buku non ebook (X_2) naik sebesar satu persen, maka prestasi belajar (Y) akan naik juga sebesar 0,007 persen dengan asumsi intensitas penggunaan gadget bernilai tetap. Secara bersamaan intensitas penggunaan gadget (X_1) dan minat baca buku non ebook (X_2) memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar (Y).

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Minat Baca e-Book, Prestasi Belajar, Kelas 8

Abstract

The purpose of this study was to investigate learning achievement in terms of the intensity of using gadgets and interest in reading non-ebooks for grade 8 students of SMPN 3 Tangerang Banten. The number of subjects who became the research sample was 175 people. The research method used is a quantitative method. The data analysis technique used by researchers is a bivariate linear regression technique. The results of multiple linear regression show the equation $Y=87.528-0.049X_1+0.007X_2$. This equation shows that the variable intensity of using gadgets (X_1) has a negative effect on learning achievement (Y) and interest in reading non-ebook books (X_2) has a positive effect on learning achievement (Y). The constant value (a) of the equation is 87.528, meaning that if the intensity of gadget use (X_1) and interest in reading non-ebook books (X_2) is zero, then the learning achievement variable value (Y) is 87.528. It is also known that the coefficient value of the intensity of gadget use (X_1) is -0.049, meaning that if the intensity of gadget use (X_1) increases by one percent, the value of the learning achievement variable (Y) decreases by 0.049 percent assuming that the non-ebook reading interest variable is fixed. . For interest in reading non-ebook books (X_2) the coefficient value is 0.007 meaning that if interest in reading non-ebook books (X_2) increases by one percent, then learning achievement (Y) will also increase by 0.007 percent assuming the intensity of using gadgets is fixed. Simultaneously the intensity of using gadgets (X_1) and interest in reading non-ebook books (X_2) have an influence on learning achievement (Y).

Keywords: Use of Devices, Interest in Reading e-Books, Learning Achievement, Grade 8

PENDAHULUAN

Hasil belajar atau prestasi belajar siswa merupakan ukuran pencapaian dalam menguasai materi yang dipelajari oleh seorang siswa. Hasil belajar atau prestasi belajar tercapai ketika siswa menyelesaikan proses pembelajaran (Hapsari & Rachmawati, 2018). Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa setelah melalui pembelajaran yang dilakukan oleh guru mereka (Winkel dalam Maola & Rida, Fironika Kusumadewi, 2019). Pencapaian hasil belajar yang memuaskan membuat siswa bangga. Menurut Slameto (dalam Dani, 2021) ada faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Dari faktor internal misalnya kesehatan, motivasi, intelegensi, bakat dan minat. Faktor eksternal adalah dari lingkungan keluarga, lingkungan di sekolah, dan lingkungan di masyarakat. Minat siswa merupakan motivasi atau dorongan yang cenderung kuat bagi individu untuk melaksanakan suatu aktivitas, sehingga aktivitas tersebut dapat mencapai hasil yang diharapkan. Begitu pula halnya dengan minat baca. Dengan membaca maka individu dapat dengan mudah menyerap ilmu pengetahuan. Pengetahuan ini paling baik dipahami dan diperoleh melalui proses pembelajaran yang aktif dan permanen. Di atas segalanya, proses pembelajaran yang efektif dilakukan melalui aktivitas membaca itu sendiri (Mualiah & Usmaedi, 2018). Kenikmatan membaca menjadi salah satu bentuk dari minat. Harjasujana menyatakan bahwa jika terdapat minat yang cukup tinggi pada suatu topik akan menimbulkan energi mental ekstra yang dibutuhkan untuk menggali informasi dari membaca (Ni'matullah, 2019). Minat baca masyarakat Indonesia masih tergolong rendah, padahal minat baca yang tinggi menjadikan kegiatan membaca akan lebih efektif (Sari et al., 2020). Semakin tinggi minat membaca, maka semakin aktif seseorang memperluas pengetahuannya, dan hasil belajar yang diperoleh tepat sasaran (Listariono dalam Hapsari & Rachmawati, 2018). Khairani menyatakan bahwa Kepedulian sebagai aspek komitmen bukanlah aspek bawaan, melainkan keadaan yang muncul setelah dipengaruhi oleh lingkungan. Minat belajar muncul setelah anak menyesuaikan diri dengan lingkungan belajar (Retno Walyyunita A'yun, 2021). Pembelajaran yang didukung oleh lingkungan yang nyaman akan berdampak pada kinerja siswa. Membaca sangat fundamental bagi proses pembelajaran dan pertumbuhan intelektual. Membaca dapat membawa kita untuk melihat jendela dunia. Ungkapan ini mengartikulasikan manfaat membaca (Ramadhan, 2018). Membaca meningkatkan pengetahuan, memungkinkan siswa menganalisis masalah dan membuat keputusan yang benar dan tepat. Meskipun hampir seluruh aspek kehidupan manusia berkaitan dengan membaca, namun minat baca di kalangan pelajar Indonesia masih rendah. Individu yang memiliki minat pada sesuatu aktivitas biasanya memiliki dorongan yang kuat untuk berpartisipasi dalam aktivitas tersebut (Ramadhan, 2018). Perkembangan teknologi terutama teknologi informasi seperti gadget dapat mempengaruhi proses pembelajaran (Gusty et al., dalam

Isma et al., 2022). Salah satunya adalah minat dalam membaca. Siswa harus mampu beradaptasi dengan gadget (gadget) dan teknologi lainnya dalam perkembangan teknologi (Pustikayasa, dalam Isma et al., 2022). Gadget bisa dimanfaatkan untuk hal-hal yang baik dan berguna misalnya untuk mencari rujukan saat menyelesaikan pekerjaan, meneliti teori terbaru, mendengar berita dan berdiskusi di media sosial. Gadget, di sisi lain, sering juga dimanfaatkan untuk hal-hal yang kurang baik, seperti permainan online dan komunikasi yang kurang berguna (Setiyadi & Sarinah, 2019). Hasil penelitian yang diperoleh Idhamani (2020) menunjukkan bahwa siswa berhenti membaca buku dan tertarik pada media elektronik yang memberikan fungsi lebih menarik, dan siswa mengoleksi media elektronik seperti CD rom, CD pendidikan, dan buku dengan fungsi stereoskopis. Kesadaran membaca buku sangat rendah bahkan menghilang (Isma et al., 2022). Tentu saja, apa yang mereka lakukan tidak didasarkan pada motivasi membaca yang tinggi. Namun hanya pemenuhan tugas yang ditetapkan guru sehingga akan berdampak langsung terhadap minat baca siswa. Sementara fakta di masyarakat yang ada adalah kecanduan gadget dan kemudahan akses informasi. Namun, bagi siswa sekolah menengah, hal ini berdampak negatif pada minat membaca mereka. Apalagi di zaman sekarang ini, konten bacaan tidak semenarik konten visual untuk siswa. Siswa sekolah menengah yang hanya dapat menyerap informasi dari konten visual mengalami kesulitan dalam menangani konten bacaan.

METODE

Variabel yang terdapat dalam penelitian ini yaitu variabel intensitas penggunaan gadget, variabel minat baca non ebook dan variabel prestasi belajar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik analisis korelasional, yaitu suatu penelitian dalam bentuk data untuk menguji hipotesis. Jumlah responden yang didapatkan sebanyak 175 siswa dari seluruh siswa kelas VIII SMPN 3 Kota Tangerang Banten. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik *simple random sampling*. Dalam pengumpulan data penelitian digunakan kuesioner. Sedangkan dalam melakukan analisis dibantu dengan program SPSS 21.0. Peneliti menggunakan dua alat ukur berupa skala yaitu skala intensitas penggunaan gadget dan skala minat baca non ebook. Sedangkan prestasi belajar berdasarkan nilai raport.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui apakah ada pengaruh intensitas penggunaan gadget dan minat membaca non ebook secara bersamaan terhadap prestasi belajar. Kategori subjek adalah siswa/siswi kelas VIII SMPN 3 Kota Tangerang Banten. Dari hasil penyebaran kuesioner yang telah dilakukan, total responden yang mengisi kuesioner adalah sebanyak 175 responden. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *regresi linier berganda* sebagai uji hipotesis.. Adapun hasil penghitungan *regresi linier berganda* data

instrumen penelitian menggunakan SPSS 21.0 adalah sebagai berikut :

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,616 ^a	,379	,353	1,87056

a. Predictors: (Constant), Minat Baca Non Ebook(X2), Intensitas Penggunaan Gadget(X1)

Jika dilihat dari tabel *Model Summary* tersebut, maka diketahui bahwa nilai R-squared yaitu 0,379 atau 37,9%. Artinya variabel intensitas penggunaan gadget dan minat baca non ebook berpengaruh terhadap variabel prestasi belajar secara bersamaan. Selain itu sebanyak 0,621 atau 62,1% merupakan pengaruh dari variabel-variabel diluar variabel yang sudah ada di penelitian ini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan gadget dan minat baca non ebook tidak menjadi satu-satunya variabel yang mempengaruhi prestasi belajar siswa kelas VIII SMPN 3 Kota Tangerang.

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	1,681	2	,841	4,240	,000 ^b
Residual	601,827	172	3,499		
Total	603,509	174			

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

b. Predictors: (Constant), Minat Baca Non Ebook Intensitas Penggunaan Gadget(X1)

Jika dilihat pada tabel ANOVA tersebut diketahui nilai F_{hitung} sebesar 4,240. Dengan ukuran signifikansi sebesar 5%, dengan nilai $df_1=2$ dan $df_2=172$ maka nilai untuk F_{tabel} adalah 3,047. Oleh karena $4,240 > 3,047$ maka hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima artinya ada pengaruh yang signifikan intensitas penggunaan gadget dan minat membaca non ebook secara bersamaan terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII SMPN Kota Tangerang Banten. Dapat dilihat pada tabel ANOVA tersebut, nilai signifikansi (Sig.) pada uji F adalah 0,000 dimana lebih kecil dari 0,05 jadi kita bisa menarik kesimpulan bahwa intensitas penggunaan gadget dan dan minat membaca selain ebook secara bersamaan berdampak pada variabel belajar prestasi atau keberhasilan pembelajaran yang signifikan. Hal ini didukung oleh penelitian Hapsari & Rachmawati (2018) yang menyatakan ada pengaruh secara simultan bersama-sama dan signifikan pada intensitas penggunaan gadget dan minat baca non ebook terhadap prestasi belajar kelas X. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa hasil regresi adalah $Y=87,528-0,049X_1+0,007X_2$. Nilai konstanta (a) sebesar 87,528. berarti jika intensitas penggunaan perangkat (X1)

dan minat baca non ebook (X2) bernilai nol maka nilai prestasi belajar adalah 87,528. Dalam hal ini, nilai koefisien intensitas penggunaan gadget adalah -0,049, yaitu kenaikan 1% intensitas penggunaan gadget menurunkan kinerja pembelajaran sebesar 0,049%, dengan asumsi bahwa nilai variabel minat baca non ebook tetap. Hasil ini diperkuat oleh Astuti (2019) yang menyatakan bahwa mayoritas penggunaan gadget berakibat tidak baik bagi prestasi belajar siswa SMAN 2 Tembilahan. Hal senada juga dinyatakan oleh Jamir et al.(2019) bahwa sepertiga siswa dari total subyek mengalami penurunan nilai akademik. Owusu-Marfo et al.(2018) menyatakan bahwa perangkat *smartphone* dapat mengurangi pengetahuan siswa selama satu semester dan dapat menurunkan prestasi akademik. Penggunaan gadget terutama *game* gadget juga dapat menurunkan minat untuk belajar siswa (Nizar & Hajaroh, 2019). Rozalia (2017) menyimpulkan berdasarkan hasil penelitian bahwa terdapat intensitas pemanfaatan gadget berhubungan secara negatif yang tidak signifikan dengan prestasi belajar siswa. Sementara hasil penelitian Othman et al.(2020) menyatakan bahwa mayoritas siswa yang telah membuang-buang waktu untuk menggunakan gadget memiliki tingkat ketergantungan yang tinggi terhadap gadget dan prestasi akademik yang buruk. Rathakrishnan et al. (2021) juga menyatakan berdasarkan hasil penelitian bahwa semakin besar kecanduan *smartphone*, semakin rendah prestasi akademik siswa. Temuan ini juga membuktikan bahwa siswa dengan kualitas tidur yang buruk mungkin menunjukkan prestasi akademik yang rendah. Kecanduan *smartphone* dikaitkan dengan kualitas tidur di mana penggunaan *smartphone* yang berlebihan dikaitkan dengan kualitas tidur yang buruk pada siswa. analisis Penelitian yang dilakukan oleh Felisoni & Godoi (2018) menyimpulkan bahwa terdapat hubungan secara negatif dan signifikan antara total waktu yang dihabiskan menggunakan *smartphone* dan kinerja akademik, setelah mengendalikan prediktor kinerja yang diketahui seperti self efficacy dan hasil akademik masa lalu. Setiap 100 menit yang dihabiskan untuk menggunakan *smartphone* rata-rata per hari berhubungan dengan penurunan posisi siswa di peringkat sekolah sebesar 6,3 poin, dalam rentang dari 0 hingga hampir 100. Uzun & Kilis (2019) menyimpulkan dari penelitiannya bahwa terdapat hubungan secara negatif dan signifikan antara kinerja akademik siswa dengan preferensi multitasking dan penggunaan media dan teknologi, tetapi tidak dengan kontrol pengaturan diri. Analisis regresi linear berganda mengungkapkan bahwa variabel demografis termasuk jenis kelamin, usia, dan tahun studi adalah prediktor signifikan kinerja akademik siswa. Selain itu, setelah mengontrol demografi tertentu ini, hanya penggunaan media dan teknologi yang secara signifikan dan negatif berkontribusi terhadap prediksi kinerja akademik siswa. Chaudhury & Tripathy (2018) juga menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* memiliki dampak negatif pada prestasi akademik. Selain itu atribut lain seperti konektivitas internet dan keterlibatan aktif dalam kegiatan olahraga luar ruangan diselidiki. Hasil eksperimen menegaskan korelasi negatif dari atribut-atribut ini dengan prestasi akademik. Namun dengan bertambahnya

usia siswa, penggunaan gadget dapat membantu kinerja belajar, sebagaimana penelitian H. A. Khan et al., (2021) bahwa penggunaan gadget oleh mahasiswa dapat membantu mereka dalam penguasaan bahasa inggris dan membantu proses belajar mereka. Hasil penelitian Qi (2019) menguatkan bahwa penggunaan akademik perangkat seluler oleh siswa tidak mengarah pada technostress; Namun, ini membantu dalam meningkatkan kinerja akademik. Selain itu, perbedaan individu siswa, misalnya *self-efficacy* dan tingkat penggunaan teknologi seluler secara signifikan mempengaruhi *technostress*. Gadget seperti pedang bermata dua yang dapat menguntungkan dan merugikan, jika digunakan secara baik maka dapat bermanfaat dalam memahami pelajaran dan sebaliknya jika digunakan berlebihan dapat mengganggu kesehatan mental dan fisik (Hedge, 2019). Hal senada juga diungkapkan oleh Kurniawati (2020) bahwa mayoritas siswa mengalami kecanduan akibat terlalu sering menggunakan gadget dan menjadikan prestasi belajar menurun. Namun bila siswa memanfaatkan gadget secara benar untuk membantu dalam belajar maka dapat mendorong prestasi belajar. Hal ini didukung oleh hasil penelitian S. Khan et al.(2021) yang menyatakan bahwa 93% orang tua percaya bahwa gadget t memiliki efek positif pada anak. Sedangkan 88% orang tua percaya bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat membahayakan anak. Penggunaan smartphone mungkin tidak cukup untuk meningkatkan akademik kinerja, dan efek penggunaan ponsel cerdas dapat bervariasi tergantung tentang bagaimana teknologi diperkenalkan (Han & Yi, 2019). Hasil dari penelitian ini menunjukkan koefisien minat baca non ebook memiliki nilai 0,007 yang berarti peningkatan minat baca non ebook sebesar 1% menyebabkan peningkatan prestasi belajar sebanyak 0,007% dengan asumsi variabel intensitas penggunaan gadget bernilai tetap. Hal ini diperkuat Marlina et al.(2017) berdasarkan penelitiannya bahwa ada minat baca berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Namun ada ketidaksamaan dalam minat membaca ebook dan non ebook sebagaimana hasil penelitian (Rahmaningtyas & Haryadi, 2022).

PENUTUP

Simpulan

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menjawab pertanyaan adakah pengaruh intensitas penggunaan gadget dan minat baca non ebook secara bersamaan terhadap prestasi belajar siswa Dari hasil analisis data penelitian ditemukan persamaan regresi $Y=87,528-0,049X_1+0,007X_2$. Pada persamaan regresi diperoleh nilai konstanta (a) sebesar 87,528 yang berarti jika intensitas penggunaan perangkat gadget (X_1) dan minat baca non ebook (X_2) nol maka prestasi belajarnya adalah 87,528. Dalam hal ini, nilai koefisien intensitas penggunaan gadget adalah -0,049, yaitu kenaikan 1% intensitas penggunaan gadget menurunkan kinerja pembelajaran atau prestasi belajar sebesar 0,049%, dengan asumsi nilai variabel minat baca non ebook tetap. Nilai koefisien minat baca non ebook memiliki nilai

0,007 yang berarti peningkatan minat baca non ebook sebesar 1% menyebabkan peningkatan prestasi belajar sebesar 0,007% dengan asumsi nilai variabel intensitas penggunaan gadget tetap. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan intensitas penggunaan gadget memiliki pengaruh secara negatif terhadap prestasi belajar siswa dan ada pengaruh positif minat baca non-e-book terhadap prestasi belajar siswa. Intensitas penggunaan gadget dan minat baca non ebook secara bersamaan memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Saran

Bertolak dari hasil penelitian ini dan kekurangan-kekurangan yang ada, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut, kepada siswa SMPN 3 Tangerang Banten supaya senantiasa menggunakan gadget dengan baik dan menghindari penggunaan yang berlebihan dan tidak bermanfaat. Bagi para orang tua siswa hendaknya tidak membiarkan terlalu bebas kepada siswa dalam penggunaan gadget terutama dalam penggunaan fitur-fitur yang tidak bermanfaat bagi perkembangan akademik, dan orang tua hendaknya berusaha meningkatkan minat membaca buku non ebook agar prestasi belajar dapat meningkat. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik dengan dengan tema penelitian yang sama disarankan untuk mengambil sampel yang lebih banyak dan lebih luas jangkauannya agar lebih mencerminkan populasi, dan meneliti variabel-variabel lain yang dapat memprediksi prestasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa/Siswi Sman 2 Tembilahan. *Selodang Mayang: Jurnal Ilmiah Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Indragiri Hilir*, 5(3), 157. <https://doi.org/10.47521/selodangmayang.v5i3.134>
- Chaudhury, P., & Tripathy, H. K. (2018). A study on impact of smartphone addiction on academic performance. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(2), 50–53. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i2.6.10066>
- Chopra, S., Bansal, P., & Bansal, P. (2020). Journal of Advanced Medical and Dental Sciences Research [Vol. 8|Issue 1]. *J Adv Med Dent Scie Res*, 8(1), 184–186. <https://doi.org/10.21276/jamdsr>
- Dani, G. R. (2021). Hubungan Minat Baca dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Joyful Learning Journal*, 10(1), 42–56. <https://doi.org/10.15294/jlj.v10i1.42943>
- Felisoni, D. D., & Godoi, A. S. (2018). Cell phone usage and academic performance: An experiment. *Computers and Education*, 117, 175–187. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.10.006>
- Han, S., & Yi, Y. J. (2019). How does the smartphone

- usage of college students affect academic performance? *Journal of Computer Assisted Learning*, 35(1), 13–22.
<https://doi.org/10.1111/jcal.12306>
- Hapsari, S., & Rachmawati, L. (2018). Pengaruh minat baca dan penggunaan gadget terhadap hasil belajar Ekonomi peserta didik Kelas X IPS MA Al-Hidayah Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(2), 17–22.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/34/article/view/23873/21816>
- Isma, cut nelga, Rohman, N., & Istiningsih. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Minat Baca Siswa Kelas 4 di MIN 13 Nagan Raya. *Jptam.Org*, 6, 7932–7940.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3650>
- Jamir, L., Duggal, M., Nehra, R., Singh, P., & Grover, S. (2019). Epidemiology of technology addiction among school students in rural India. *Asian Journal of Psychiatry*, 40(December 2018), 30–38.
<https://doi.org/10.1016/j.ajp.2019.01.009>
- Khan, H. A., Ameen, K., & Rafique, G. M. (2021). Impact of Personal Digital Devices Usage on Academic Performance of University Students in Pakistan. *Library Philosophy and Practice*, 2021(April).
- Khan, S., Qutoshi, S., & Ali, S. (2021). Use of Technological Gadget and its Effects on Children at Agah Walidain Program and Beyond during Covid-19 Pandemic Lockdown. *International Review of Social Sciences*, 9(2), 22–32.
https://www.researchgate.net/publication/350487605_Use_of_Technological_Gadget_and_its_Effects_on_Children_at_Agah_Walidain_Program_and_Beyond_during_Covid-19_Pandemic_Lockdown
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>
- Maola, M., & Rida, Fironika Kusumadewi, & A. P. C. (2019). Hubungan Minat Baca Dengan Prestasi Belajar Kompetensi Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD. *Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula (Kimu) 2*, 1391–1397.
- Marlina, L., Caska, & Mahdum. (2017). Hubungan Minat Baca dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMAN 10 Pekanbaru. *Pekbis Jurnal*, 9(1), 33–47.
<https://media.neliti.com/media/publications/164519-ID-hubungan-minat-baca-dan-motivasi-belajar.pdf>
- Mualiah, E. N., & Usmaedi. (2018). Pengaruh Kebiasaan Membaca Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn Kubanglaban. *Jurnal Untirta*, 4(1), 43–55.
- Ni'matullah, O. F. (2019). Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Membaca Siswa Terhadap Hasil Belajar Geografi Sma. *JPIG (Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Geografi)*, 3(1), 197–205.
<https://doi.org/10.21067/jpig.v3i1.2930>
- Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa. *El Midad*, 11(2), 169–192.
<https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1901>
- Othman, N., Khairuz, M., Bin, S., Soe, T., & Jamaludin, S. (2020). The Impact of Electronic Gadget Uses with Academic Performance among Secondary School Students. *Research Article*, 2(December 2019), 56–60.
- Owusu-Marfo, J., Kwabena, H., Antwi, A., Antwi, M. O., & Asare, I. (2018). *The Effect of Smart mobile devices usage on Sleep Quality and academic performance-A Narrative Review Corporate Governance View project smart mobile phones View project*. 6(2), 560–565.
<https://www.researchgate.net/publication/328274967>
- Qi, C. (2019). A double-edged sword? Exploring the impact of students' academic usage of mobile devices on technostress and academic performance. *Behaviour and Information Technology*, 38(12), 1337–1354.
<https://doi.org/10.1080/0144929X.2019.1585476>
- Rahmaningtyas, I., & Haryadi, P. (2022). Perbedaan Minat Baca Buku Elektronik (E-Book) dan Buku Konvensional pada Era Globalisasi di Kalangan Mahasiswa Prodi Kebidanan Kediri Poltekkes Kemenkes Malang. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1827–1832.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.643>
- Ramadhan, R. (2018). Perbedaan Tingkat Minat Membaca Siswa Kelas Viii A Dan Viii D . *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 8–12.
- Rathakrishnan, B., Singh, S. S. B., Kamaluddin, M. R., Yahaya, A., Nasir, M. A. M., Ibrahim, F., & Rahman, Z. A. (2021). Smartphone addiction and sleep quality on academic performance of university students: An exploratory research. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(16).
<https://doi.org/10.3390/ijerph18168291>
- Retno Walyyunita A'yun, dkk. (2021). Dampak Gadget terhadap Minat Baca Peserta Didik pada Tingkat SD/MI. *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI*, 555–568.
<http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semai-555->
- 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>

- Sari, M. Z., Gunawan, A., Fitriyani, Y., & Hilaliyah, N. (2020). *Pengaruh Minat Baca Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Ciporang*. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 4 (2) (2020) 197-205
<https://jurnal.uns.ac.id/jdc>
- Setiyadi, B., & Sarinah, S. (2019). Pengaruh Smartphone dan Minta Baca terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 4(2). <https://doi.org/10.30998/sap.v4i2.4641>
- Uzun, A. M., & Kilis, S. (2019). Does persistent involvement in media and technology lead to lower academic performance? Evaluating media and technology use in relation to multitasking, self-regulation and academic performance. *Computers in Human Behavior*, 90(September 2018), 196–203.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.08.045>