

Analisis Dampak Gawai terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN Kedungwinong 01 Pati

by Aditya Nur

Submission date: 31-Mar-2023 03:09PM (UTC+0700)

Submission ID: 2051867564

File name: adap_Minat_Belajar_Siswa_Kelas_V_di_SDN_Kedungwinong_01_Pati.pdf (430.71K)

Word count: 3313

Character count: 20438



Analisis Dampak Gawai terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN Kedungwinong 01 Pati

Aditya Nur Aria Sapitri¹, Lintang Kironoratri², Muhammad Noor Ahsin³

^{1,2,3}Universitas Muria Kudus, Indonesia

E-mail: 201833074@std.umk.ac.id, lintang.kironoratri@umk.ac.id, noor.ahsin@umk.ac.id

Article Info

Article History

Received: 2022-08-11

Revised: 2022-09-22

Published: 2022-10-01

Keywords:

Impact of Devices;
Learning Interest;
Student.

Abstract

This study aims to determine how the type of impact of gadgets on the learning interest of fifth grade students at SDN Kedungwinong 01. The research used is qualitative using a case study approach. Data collection techniques in this study were using observation, interviews and documentation techniques with data sources obtained from books, analyzing relevant journals or scientific articles related to the impact of gadgets on student interest in learning. The results of the study state that there are some children who are still very minimal in their memory, especially in learning, this can be caused or a result of the impact of gadgets. In this case, of course, as a teacher, he has made various efforts so that children can focus and be interested in learning. Efforts made by the teacher by giving assignments to find material on google, doing learning while playing, and so on. However, the teacher's efforts to create interest in learning are still nil, in this case the teacher must cooperate with parents to limit the use of gadgets. The impact of gadgets certainly has a bad impact on elementary school children, field facts find that there are two children who have at least one memory in lessons but are very skilled at playing gadgets. Teachers have used various methods or methods to overcome these impacts but the results are still to no avail. In this case, cooperation between teachers and parents is needed.

Artikel Info

Sejarah Artikel

Diterima: 2022-08-11

Direvisi: 2022-09-22

Dipublikasi: 2022-10-01

Kata kunci:

Dampak Gawai;
Minat Belajar;
Siswa.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui menganalisis dampak gawai terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN Kedungwinong 01. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi dengan sumber data yang diperoleh dari buku, menganalisis jurnal yang relevan atau artikel ilmiah yang berhubungan dengan dampak gawai terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian menyatakan bahwa ada beberapa anak yang masih minim sekali dengan daya ingatnya terutama pada pembelajaran, hal tersebut bisa dikarenakan atau akibat dari dampak gawai. Dalam hal ini tentunya sebagai seorang guru sudah melakukan berbagai upaya agar anak bisa fokus dan minat untuk belajar. Upaya yang dilakukan guru dengan cara memberi tugas untuk mencari materi digoogle, melakukan pembelajaran sambil bermain, dan lain sebagainya. Akan tetapi upaya guru untuk membuat anak minat belajar masih nihil, dalam hal ini guru harus melakukan kerja sama dengan orangtua anak untuk membatasi bermain gawai. Dampak gawai tentunya berdampak buruk bagi anak sekolah dasar, fakta lapangan menemukan hasil bahwa terdapat dua anak yang minim sekali daya ingatnya pada pelajaran akan tetapi sangat pandai dalam memainkan gawai. Guru sudah melakukan berbagai cara atau metode untuk mengatasi dampak tersebut akan tetapi hasilnya masih nihil. Dalam hal ini diperlukan kerja sama antara guru dan orangtua.

1 I. PENDAHULUAN

Di era globalisasi yang semakin canggih dan berkembang, sumber daya manusia dituntut untuk mampu menghadapi perkembangan zaman. Hal ini diupayakan dengan menciptakan suatu mutu pendidikan yang lebih baik, pada zaman abad ke-21 sekarang ini banyak perubahan yang sangat pesat pada gawai dan khususnya juga tertuju pada proses pembelajaran di sekolah. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003

tentang sistem Pendidikan Nasional merupakan suatu usaha yang sadar dan telah terencana dalam mewujudkan suasana belajar mengajar yang mengembangkan potensi spiritual yaitu keagamaan, mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, berakhlak mulia serta keterampilan peserta didik dalam memperlakukan dirinya sendiri, masyarakat, dan bangsa. Dalam definisi tersebut dari pendidikan tidak terlepas dari pengembangan aspek potensi dari peserta didik. Menurut Trianto (2010) menyatakan bahwa

1 pembelajaran merupakan sebuah aspek kegiatan manusia yang menyeluruh atau kompleks yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran dalam makna kompleks merupakan sadar diri seorang guru untuk memberi ilmu dan mengajar pada siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Saat ini sebagian besar tidak hanya dipakai oleh usia dewasa saja, akan tetapi peserta didik sekolah dasar pada saat ini sudah pintar dalam menggunakan gawai. Gawai memiliki jaringan internet yang dapat dipergunakan oleh peserta didik dalam mengakses berbagai macam informasi yang ada diinternet yang bertujuan untuk membantu suatu pengetahuan peserta didik di sekolahnya, karena pada umumnya gawai yang mereka gunakan hanya untuk mendengarkan musik, bermain game, mengirim pesan, nonton, mengakses instagram, hal tersebut mereka belum bisa mempergunakan gawai dalam pendidikan tetapi mereka menggunakan gawai bukan untuk fungsinya. Gawai juga menyebabkan gangguan belajar seperti minat belajar yang sangat rendah, sesuai Djamarah (2011) menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan yang ditentukan untuk fokus dan mengingat beberapa latihan. Seseorang yang tertarik pada suatu gerakan akan fokus pada tindakan dengan andal dengan gembira. Sementara itu, menurut Slameto (2013:57) menyatakan bahwa minat belajar sangat berpengaruh terhadap pembelajaran, karena seandainya bahan contoh yang digunakan untuk mendidik tidak sesuai dengan minat siswa, maka pada saat itu, Siswa tidak akan berkonsentrasi dengan sungguh-sungguh, karena tidak ada ketertarikan untuk siswa. Materi pembelajaran yang diminati siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah latihan belajar, sangat mungkin beralasan bahwa siswa yang rajin belajar latihan akan lebih berusaha daripada siswa yang kurang bersemangat belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 4 November 2021 di SDN Kedungwinong 01 Pati setelah melakukan wawancara dengan beberapa siswa dari kelas V dan guru kelas dengan bu Alfina Fatma F. di sekolah waktu jam pembelajaran sedang istirahat dalam kegiatan pembelajaran di kelas, tentang minat belajar siswa akibat sering bermain gawai maka akan berpengaruh pada minat belajar siswa, dan terlihat dari hasil perolehan nilai akhir semester ternyata belum mencapai hasil sesuai KKM yang telah ditentukan yaitu 64 dan baru mencapai 50. Peneliti me-

ngamati pada saat pembelajaran berlangsung sudah baik, akan tetapi dibalik itu ada hal yang lebih menarik bagi mereka yaitu ingin cepat pulang dan bermain game online. Tentunya hal tersebut menjadi suatu penghalang bagi siswa dalam minat untuk belajar dengan baik, bukan hanya itu saja ada beberapa kendala yang dihadapi peserta didik yaitu siswa tersebut kurang minat untuk belajar karena mereka hanya mengingat untuk bermain gawai saja, kebiasaan siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya pada saat pembelajaran berlangsung bahkan ada beberapa peserta didik yang kurang fokus dalam pembelajaran tersebut. Hal ini disebabkan dalam hal pembelajaran seorang guru belum menggunakan metode yang tepat dalam meningkatkan minat belajar siswa yang saya amati guru hanya menggunakan metode ceramah saja. Padahal penggunaan metode yang tepat dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sehingga siswa akan lebih fokus dan melupakan gawainya pada saat pembelajaran berlangsung. Kurangnya minat peserta didik tentunya akan berpengaruh terhadap nilai akhir peserta didik. Nilai akhir peserta didik rendah karena siswa yang cenderung pasif dan peserta didik terfokus untuk segera pulang lalu bermain gawai, dari data-data yang sudah didapat oleh peneliti ada 2 siswa yang menurut peneliti harus mendapatkan dampingan khusus baik dari guru maupun orang tua agar dapat membatasi dalam penggunaan gawai, maka dari itu sebagai seorang guru harus menentukan metode atau strategi yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Domitila Minda Maria, dkk. Pada tahun 2021 mengatakan bahwa Pemanfaatan alat-alat minat dan komunikasi sosial siswa SD Negeri 91 Kota Singkawang mempengaruhi pengalaman pendidikan siswa dan kerjasama sosial diantaranya siswa kurang perhatian dalam berbicara dan bertindak, siswa apatis terhadap pengalaman belajar di kelas, siswa lesu untuk belajar, siswa membutuhkan pergaulan dengan teman, siswa lebih banyak mengobrol daripada belajar, dan siswa menjadi rendah hati. Tingkat pemanfaatan gawai pada kolaborasi sosial siswa SD Negeri 91 Kota Singkawang pada persepsi dasar mendapat nilai 75%, tingkat persepsi selanjutnya mendapat nilai 93,5%, dan tingkat persepsi ketiga mendapat nilai 100 persen. Hal ini akan mempengaruhi komunikasi sosial dan keuntungan siswa dalam maju secara sungguh-sungguh, tata krama yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk mendorong minat belajar

siswa dapat dijadikan sebagai pedoman pendidik dalam mengatasi menurunnya minat belajar sesuai dengan kemampuan siswa. Mengingat eksplorasi masa lalu yang dipimpin oleh Saniyyah Latifatus, dkk, pada tahun 2021, mengatakan bahwa konsekuensi dari eksplorasi di lapangan melalui persepsi, pertemuan, dokumentasi dan pencatatan, para ilmuwan beralasan bahwa jenis penggunaan alat dari enam subjek anak di Desa Jekulo, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus, kekuatan khas penggunaan perangkat tinggi. Penggunaan energi terfokus adalah pemanfaatan alat dengan kekuatan lebih dari 3 jam setiap hari. Secara keseluruhan, anak-anak menggunakan alat kontrasepsi selama 3-6 jam setiap hari, anak muda semakin sering membuka aplikasi youtube, tik tok dan game. Beberapa dampak positif dari penggunaan alat ini adalah memperoleh informasi yang luas dengan mengakses berbagai data melalui Google, bekerja dengan korespondensi dengan mengirim pesan melalui WhatsApp, mempersiapkan inovasi anak-anak dengan aplikasi game yang mengasah pikiran anak-anak. Selain efek samping tertentu, ada juga efek samping yang merugikan termasuk mengganggu kesehatan anak seperti mata yang cepat lelah dan mengeluarkan sedikit air, terlebih lagi waktu istirahat yang panjang berkurang dan jam belajar anak-anak berkembang. Anak-anak juga mengalami masalah mendalam yang lebih sensitif. Cara berperilaku sosial anak-anak masih dianggap bagus, dengan pendidikan yang baik dan masa kanak-kanak dari orang tua untuk anak-anak, anak-anak menghargai orang lain, saling membantu, dan santun.

Metode pembelajaran sangat penting untuk diterapkan oleh guru dalam pengalaman yang berkembang, karena dengan strategi yang tepat dapat bekerja pada sifat belajar siswa, dengan tujuan agar lebih mudah bagi siswa untuk belajar dan dapat bekerja pada sifat instruktur, demikian juga, teknik pembelajaran juga berencana untuk bekerja dengan pendidik dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam pengalaman yang berkembang. Selama ini pengalaman pendidikan yang terjadi sebagian besar dikoordinasikan dengan metode yang bersangkutan dengan memperhatikan dan mengingat materi yang disampaikan oleh pendidik, untuk situasi ini, siswa menyendiri dalam pengalaman pendidikan sehingga siswa hanya mendapatkan mental tanpa menonjolkan sudut psikomotor, dengan meningkatnya minat belajar siswa maka berpengaruh pula terhadap hasil

belajar siswa dalam pembelajaran. Dari uraian tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk menganalisis dampak gawai terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN Kedungwinong 01 Pati.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu termasuk pada jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, pengumpulan data dalam penelitian kualitatif umumnya dilakukan pada tempat dan kondisi yang natural dengan menggunakan teknik non tes yang berupa lisan dan tulisan, data lisan diperoleh dari hasil wawancara dengan empat siswa yang menurut peneliti memiliki minat belajar yang rendah dari kelas V, sedangkan data tulisan diperoleh dari teori para ahli yang mendukung variabel yang telah diteliti yaitu strategi guru dalam meningkatkan minat belajar siswa. Data primer dalam penelitian ini yaitu dampak gawai terhadap minat belajar siswa SDN Kedungwinong 01 Pati, kemudian data sekunder dalam penelitian ini akan dijadikan sebagai data pendukung yang sudah didapatkan melalui dokumentasi, catatan penelitian, dan pendukung lainnya. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif ini meliputi uji credibility, transferability, dependability dan confirmability, sedangkan analisis data dalam penelitian ini yaitu dengan mereduksi data, penyajian data, dan selanjutnya penarikan kesimpulan dan verifikasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Gari (2007) menyatakan bahwa gawai merupakan telepon tanpa kabel yang berbagai macam kegunaannya dan mempermudah kegiatan manusia, gawai tersebut merupakan salah satu kemajuan yang telah dibuat menjadi kompleks yang memiliki keunggulan, misalnya menampilkan gambar, memutar rekaman atau film, memberikan akses mudah ke web dan beberapa elemen lainnya. Sebagian dari kantor ini dapat digunakan oleh orang tua sebagai metode atau permainan dalam pengasuhan. Kebiasaan alat kontrasepsi membuat anak-anak akan sering malas belajar dan apatis untuk mencapai sesuatu suatu gerakan. Saat ini, gawai terus mengalami pergantian peristiwa yang sangat cepat, berbagai jenis media baru telah muncul karena inovasi web (Kendri, 2020). Di perangkat sebenarnya ada banyak media berbasis web, di mana klien dapat dengan mudah mengambil bagian, berbagi, dan membuat konten dan organisasi interpersonal di web. Penggunaan gadget dapat ditekankan dalam

penelitian yang mencakup akses ke data, perangkat ini berisi berbagai macam informasi dan data yang terkait dengan berbagai topik dan pendekatan untuk menyampaikan melalui kantor yang dapat diakses. Menurut Syah (2011: 152) menyatakan bahwa minat merupakan kecenderungan dan ketertarikan yang tinggi atau keinginan besar terhadap suatu hal tertentu, sedangkan menurut Slameto (2013: 57) mengatakan bahwa minat merupakan hasrat ingin tahu yang tetap untuk memperhatikan dan mengingat beberapa kegiatan. Menurut Slameto (2013: 57) menyatakan bahwa minat belajar sangat besar pengaruhnya terhadap kegiatan belajar, karena apabila suatu bahan pelajaran yang akan dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya, mereka tidak mau untuk belajar, mereka tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data bahwa guru sudah melakukan upaya dalam mengatasi dampak gawai yang kini menjadi permasalahan di sekolah, dalam upaya tersebut guru sudah melakukan beberapa upaya di antara guru memanfaatkan gawai untuk pembelajaran di rumah untuk mencari materi yang belum ada di buku tema, tidak semua siswa yang bermain gawai berakibat buruk, faktanya ada siswa yang bisa memanfaatkan gawainya dengan tepat, dan terlihat dari hasil nilai yang didapat yang tidak mengecewakan gurunya maupun orangtuanya. Siswa yang memiliki minat yang cukup baik maka akan tertarik dan berfokus untuk memperoleh nilai yang bagus, dalam pembelajaran bukan hanya penyampaian materi yang harus dikuasai guru karena bagaimanapun guru harus mengetahui perubahan minat belajar siswa. Dalam hal ini sebagai seorang pendidik tentunya sudah melakukan upaya untuk mengatasi dampak gawai agar anak minat untuk belajar (Sublipta, 2021), di antara usaha guru yaitu memanfaatkan perkembangan gawai untuk belajar misal anak dikasih tugas untuk mencari materi di google yang belum ada di buku tematik, akan tetapi anak tersebut tidak mengerjakan bahkan membuka aplikasi yang lain misal bermain game, nonton youtube, nonton tiktok, dan lain-lain. Guru sudah melakukan pendekatan dan selalu memantau perkembangan anak tersebut akan tetapi hasilnya masih nihil, dalam usaha tersebut tentunya seorang guru harus melakukan pertemuan orang tua murid untuk membahas lebih lanjut masalah yang dihadapi siswa. Dengan melakukan kerja sama dengan

orang tua tentunya akan berdampak baik untuk anak tersebut, tentunya dalam hal ini orang tua juga harus membrikan perhatian full untuk anaknya dan dapat membatasi bermain gawai lalu melakukan bimbingan untuk belajar agar minat belajar anak tersebut tumbuh. Jika minat anak sudah tumbuh, tentunya anak tersebut akan mendapatkan hasil atau nilai yang diinginkan (Sari, 2021).

Berdasarkan data yang diperoleh faktor pendukung pengajar dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah pengajar atau tenaga kependidikan, kantor pembelajaran, dan fisik atau kondisi siswa. Sedangkan variabel penghambat bagi pendidik dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah tidak adanya pendampingan dari orang tua dan pendidik yang tidak memanfaatkan media dan umumnya akan diberikan tugas secara lebih teratur. Dalam setiap tindakan pembelajaran, mungkin terdapat suatu permasalahan yang menjadi hambatan atau hambatan bagi upaya pendidik untuk memperluas keunggulan siswa dalam pembelajaran, siswa memiliki minat belajar yang berbeda-beda sehingga tidak secara umum selama latihan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan, melihat klarifikasi di atas, cenderung diungkapkan bahwa penghalang orang tua kelas untuk naik ke tingkat berikutnya minat belajar siswa di SDN Kedungwinong 01 yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya Pendampingan Orangtua

Kurangnya pendampingan siswa dalam belajar di rumah mengakibatkan anak malas dalam belajar dikarenakan sering bermain gawai atau bermain dengan temannya, kurangnya perhatian yang diberikan orang tua kepada anak, merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi terhadap semangat belajar anak, sesibuk apapun orang tua seharusnya dapat meluangkan waktunya untuk memperhatikan dan mendampingi anaknya belajar. Karena pendidikan yang pertama dan utama adalah pendidikan yang ada di rumah sehingga anak akan mudah meniru dan menjalankan perintah orang tuanya.

2. Kurangnya Suatu Penghargaan untuk Prestasi Siswa

Tidak adanya penghargaan atas prestasi dapat menjadi faktor penghambat bagi siswa. Misalnya, ketika siswa mencapai peringkat kelas atau juara kelas, sekolah tidak serta merta memberikan hibah kepada siswa yang berhasil dengan tidak adanya hibah yang

diberikan oleh pendidik dapat menekan siswa dari keinginan untuk berhasil, sehingga siswa tidak perlu fokus untuk belajar. menjadi siswa yang luar biasa. Karena dengan penghargaan yang diberikan, siswa akan lebih bersemangat dalam mewujudkan sehingga prestasi belajar anak akan tinggi, dari hambatan-hambatan yang ditemui maka guru berupaya melakukan suatu hal yang dapat membuat minat anak berubah. Dampak dari gawai sangat berpengaruh buruk bagi anak usia mereka, upaya yang dapat dilakukan yaitu:

a) Kerja sama dengan orangtua

Pekerjaan orang tua dan keluarga diperlukan oleh siswa, tetapi sebagian besar orang tua tidak sepenuhnya fokus pada anak-anak mereka dan orang tua hanya berbagi dengan guru yang kekuatan pertemuan siswa adalah beberapa persen. Faktanya, orang tua dan keluarga mereka adalah guru yang paling penting, penyesuaian yang seharusnya dilakukan oleh siswa yang merupakan kelanjutan dari sekolah menjadi terlepas, untuk itu pihak sekolah membantu para orang tua dengan mengadakan pertemuan-pertemuan untuk memberikan bimbingan kepada para orang tua.

b) Memberikan apresiasi ke siswa

Memberikan apresiasi kepada siswa diperlukan ketika siswa mendapatkan hasil atau prestasi yang bagus maka guru memberikan apresiasi agar siswa mempertahankan keberhasilan dan meningkatkan lagi, dengan begitu siswa akan terus dan bersemangat dalam belajar baik disekolah ataupun dirumah. Apresiasi yang guru berikan yaitu berupa pujian, tepuk tangan, dan reward berupa perlengkapan sekolah.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan dapat diambil kesimpulan bahwa dampak gawai tentunya sangat buruk bagi anak usia sekolah dasar, saat ini gawai terus mengalami perkembangan sangat pesat, berbagai bentuk media baru bermunculan dengan basis teknologi internet, di dalam gawai itu sendiri banyak terdapat media online, dimana para pengguna dapat berpartisipasi dengan mudah, berbagi dan menciptakan isi dan jejaring sosial secara online. Dalam upaya tersebut guru sudah melakukan beberapa upaya diantara guru memanfaatkan gawai untuk pembelajaran di

rumah untuk mencari materi yang belum ada dibuku tema, akan tetapi siswa usia sekolah dasar belum bisa memanfaatkan gawai secara tepat, beberapa siswa justru lebih asik bermain game dan nonton youtube dibanding mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai yaitu: (1) Bagi guru untuk meningkatkan profesionalisme dalam mengajar agar tercipta suasana belajar yang kondusif, sehingga siswa lebih antusias lagi dalam menerima pelajaran. (2) Bagi siswa agar lebih aktif selama proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi yang membanggakan. (3) Bagi sekolah dapat dijadikan sebagai salah satu faktor pendukung untuk lebih meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Djamarah, S. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gari, S. B., & Thomas, C. (2007). *Discovery Computer: Fundament als*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Ilyas, I. (2022). Strategi Peningkatan Kompetensi Profesional Guru. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(1), 34-40. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v2i1.158>
- Kendri. (2020). Studi Konseptual Pengaruh Gadget Terhadap Performa Pendidikan. *Jurnal Pendidikn*, Volume 1 Nomor 1.
- Rizaluddin. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(1), 15-19. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v2i1.131>
- Sari, W. N., Murtono, M., & Ismaya, E. A. (2021). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Tambahmulyo 1. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2255-2262.
- Sublipta, V. P., Rodiyana, R., & Nahdi, D. (2021). Studi Pustaka Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Karakter Siswa di Sekolah. *Jurnal Pendidikan*.

Syah, M. (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Bumi Aksara.

Analisis Dampak Gawai terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN Kedungwinong 01 Pati

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

id.scribd.com

Internet Source

4%

2

Submitted to Universitas Sebelas Maret

Student Paper

3%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 3%

Analisis Dampak Gawai terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN Kedungwinong 01 Pati

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6
