



PEMANFAATAN MEDIA *SMARTPHONE* DALAM MENGEMBANGKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

Chiquita Azura Pribadi¹, Yantoro², Silvina Noviyanti³

^{1,2,3}Universitas Jambi, Jambi

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
 Diterima: 19 Januari 2025
 Revisi: 15 Februari 2025
 Diterima: 20 Februari 2025
 Diterbitkan: 30 April 2025

Keywords:
 Smartphones, learning interest

Kata Kunci:
 Media smartphone, minat belajar

DOI :
 10.31932/jpdp.v11i1.4403

Surel Korespondensi:
 chiquitaazurap@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the use of smartphones as a medium to develop students' learning interest in IPAS (Science and Social Studies Integration) learning in elementary schools. The research was conducted using a descriptive method with the subjects being fifth-grade students at SD Negeri 28/IV Jambi City during the odd semester of the 2024/2025 academic year. Research data were obtained through observation, interviews, and documentation. The data analysis technique employed was interactive analysis, consisting of data collection, verification, and conclusion drawing. The findings indicate that the use of smartphones in learning was implemented in stages: (1) identifying key activities, (2) determining the sequence, (3) allocating time and resources, and (4) implementation. The use of smartphones in the implementation stage brought benefits for both teachers and students teachers became more creative and innovative, student attention and interest increased, understanding was enhanced, learning objectives were achieved, and a more enjoyable learning environment was created. Furthermore, the use of smartphones had both positive and negative impacts. Based on the results, it was concluded that the school community was able to maintain the effective use of smartphones in learning. It is hoped that the findings of this study will be useful for future research.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media smartphone dalam mengembangkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan dengan metode deskriptif dengan subyek siswa kelas V di SD Negeri 28/IV Kota Jambi pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis menggunakan analisis interaktif dengan tahapan, pengumpulan data, verifikasi, dan simpulan data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media smartphone dalam pembelajaran yang dilakukan secara bertahap yakni : (1) mengidentifikasi kegiatan utama, (2) menentukan alur, (3) alokasi waktu dan sumber daya, (4) implementasi. Pada implementasi media smartphone memberikan manfaat bagi guru dan peserta didik, guru lebih kreatif dan inovatif, mengembangkan perhatian dan minat peserta didik, membantu mengembangkan pemahaman dan tercapailah tujuan pembelajaran, serta dapat menciptakan ruang yang menyenangkan. Selanjutnya pada dampak media smartphone terdapat dampak positif dan juga negatif. Dari hasil penelitian yang diperoleh, untuk kegiatan yang sudah terlaksana, warga sekolah disimpulkan dapat menjaga keterlaksanaan pemanfaatan tersebut. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memiliki manfaat bagi penelitian selanjutnya.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2025 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Seiring pesatnya perkembangan zaman, teknologi juga mengalami kemajuan yang signifikan di abad ke-21 ini. Teknologi menjadi bagian tak

terpisahkan dari berbagai aktivitas manusia, dirancang untuk memberikan kemudahan dan dukungan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Salah satu

produk teknologi yang paling populer dan banyak digunakan adalah *smartphone*, sebuah perangkat komunikasi yang telah menjadi favorit bagi banyak orang. Dampak penggunaan *smartphone* tidak hanya dirasakan oleh orang dewasa, tetapi juga telah memengaruhi kehidupan anak-anak, terutama dalam konteks pendidikan dan proses pembelajaran. Dalam permendikbudristek Nomor 47 Tahun 2023 pasal 13 ayat (1) berbunyi :

Pelaksanaan kegiatan pendidikan merupakan tindakan untuk menggerakkan dan menggunakan seluruh sumber daya yang tersedia di satuan pendidikan dalam rangka mencapai tujuan dan sarana sesuai dengan yang telah ditetapkan.

Pendidikan terikat erat dengan proses belajar mengajar di lingkungan sekolah. Selama proses ini, peserta didik akan mengakumulasi pengetahuan yang nantinya dapat digunakan untuk mengembangkan potensi mereka. Sebagai pendidik, seorang guru selalu berusaha menerapkan berbagai metode dalam penyampaian materi pembelajaran. Tujuannya adalah agar peserta didik

dapat mempertahankan minat belajar mereka dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran. Minat itu sendiri ialah rasa lebih suka dan rassa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Pada dasarnya minat ialah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri (Ahmad Sobari, dkk. 2022).

Slameto (dalam Musariffah, 2018:134) menyatakan bahwa minat memiliki dampak signifikan pada proses pembelajaran. Dengan belajar, peserta didik akan mengembangkan keterampilan yang beragam, yang akan berguna untuk mendukung aktivitas mereka dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini pada akhirnya akan meningkatkan motivasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan. Faktor-faktor seperti aksesibilitas terhadap sarana, prasarana, dan fasilitas juga akan memengaruhi minat belajar peserta didik. Guru memiliki peran penting dalam membangun dan mengembangkan minat belajar peserta didik. Banyak usaha yang dilakukan guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam

pembelajaran. Salah satunya adalah melalui cara mengajar, di mana guru perlu menerapkan metode dan pendekatan yang tepat. Menggunakan metode pembelajaran yang menarik atau media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan materi ajar juga menjadi kunci dalam proses ini.

Smartphone tak hanya digunakan sebagai alat komunikasi melainkan juga untuk keperluan lain seperti browsing internet, membaca *e-book*, belanja, transfer uang, games dan berbagai fitur lainnya yang dapat digunakan dan mempermudah kehidupan manusia pada saat ini. Adanya *smartphone* menjadi suatu bukti dari majunya teknologi komunikasi pada perangkat berbasis ponsel. Generasi muda saat ini yang terkhususnya anak sekolah dasar mempunyai banyak kesempatan serta tantangan agar berbuat dan berkembang lebih baik. Penggunaan *smartphone* perlu dikaji secara mendalam pada dunia pendidikan saat ini, dalam pandangan masyarakat umum, penggunaan *smartphone* sering dianggap hanya untuk tujuan hiburan seperti bermain game, mendengarkan musik, menonton

video, mengirim pesan, atau berkomunikasi secara jarak jauh. Dianggap tidak memiliki manfaat yang berarti bagi pelajar di lingkungan sekolah. Namun, seiring dengan kemajuan teknologi, *smartphone* sebenarnya dapat memberikan manfaat kepada pelajar. Melalui koneksi internet, *smartphone* memungkinkan pelajar untuk mengakses informasi yang mendalam dan mendukung pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang mereka pelajari di sekolah.

Diluar dari *smartphone* perangkat *computer* atau laptop juga bisa digunakan untuk mengakses pembelajaran, namun harga *smartphone* yang jauh lebih murah dan terjangkau membuat *smartphone* lebih banyak digunakan dan dipilih untuk kebutuhan manusia tersebut. Menurut Rachmawati, dkk (2017) pada umumnya, digunakannya *smartphone* sebagai media pembelajaran bisa sangat bermanfaat bagi seorang pelajar baik peserta didik maupun mahasiswa. Dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran, peserta didik dapat dengan mudah mencari

informasi terbaru tentang materi pembelajaran. *Smartphone* juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengembangkan materi yang didapatkan pada saat pembelajaran didalam kelas. Sehingga, *smartphone* dapat digunakan peserta didik sebagai media pembelajaran baik pada saat pembelajaran maupun diluar jam pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan pada 09 November 2023 di Sekolah Dasar Negeri 28/IV Kota Jambi diperoleh beberapa temuan, salah satunya mengenai pemanfaatan media *smartphone* pada saat kegiatan belajar mengajar. Pada proses belajar mengajar tersebut guru menayangkan beberapa pertanyaan melalui aplikasi quizziz, proses pembelajaran tersebut seperti cerdas cermat yang mana siswa saling berlomba menjawab dengan cepat dan benar. Seperti yang diketahui masih banyak orang tua yang berpikiran bahwasannya penggunaan *smartphone* bagi peserta didik hal yang negatif dan hanya untuk hiburan semata saja. Padahal pada kemajuan teknologi seperti sekarang ini *smartphone* bermanfaat bagi

pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Manumpil, dkk (dalam Musariffah, 2018) *Smartphone* adalah perangkat yang dilengkapi dengan berbagai aplikasi canggih yang memudahkan penggunanya dalam mengakses internet, membaca berita, dan menikmati berbagai hiburan. Alat ini sangat berguna bagi masyarakat, terutama bagi pelajar.

Selain menyediakan akses internet, *smartphone* juga dilengkapi dengan fitur-fitur seperti kamera, pemutar musik, dan berbagai fitur lainnya yang dirancang secara praktis untuk mendukung kegiatan pengguna di berbagai situasi. Meskipun memiliki banyak keunggulan, *smartphone* juga memiliki kelemahan. Kemudahan akses informasi yang ditawarkannya dapat membuat penggunanya menjadi malas beraktivitas, sehingga mereka cenderung terisolasi dalam dunia virtual saat menggunakan *smartphone*. Hal ini perlu diwaspadai karena dapat mengakibatkan ketergantungan terhadap *smartphone*. Menurut Wildaye Senge, (2023) Pemanfaatan *smartphone* dalam dunia pendidikan merupakan salah satu hal yang perlu dibahas secara mendalam agar

penggunaannya tidak salahgunakan oleh peserta didik. Karena *smartphone* yang digunakan terdapat berbagai macam aplikasi yang dapat mengganggu proses pembelajaran.

Meskipun ada temuan positif terkait penggunaan aplikasi seperti *Quizziz* dalam proses belajar, belum ada analisis mendalam mengenai dampak penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan minat dan sosial siswa di sekolah tersebut. Terdapat kekhawatiran dari orang tua mengenai dampak negatif penggunaan *smartphone*, namun belum ada studi yang mengeksplorasi persepsi orang tua dan siswa secara komprehensif tentang manfaat dan risiko penggunaan *smartphone* dalam konteks pendidikan. Walaupun disebutkan bahwa *smartphone* memiliki potensi untuk membantu pendidikan, penelitian tentang strategi untuk meminimalkan dampak negatif, seperti ketergantungan terhadap perangkat tersebut, masih kurang. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan ini dan memberikan wawasan yang lebih

lengkap tentang pemanfaatan *smartphone* dalam pendidikan.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti berniat melakukan penelitian tentang pemanfaatan dari penggunaan media *smartphone* pada anak-anak sekolah dasar dalam mengembangkan minat belajar mereka. Oleh karena itu peneliti memilih judul “Pemanfaatan Media *Smartphone* Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar”

Metode

Penelitian ini berlokasi di SD Negeri 28/IV Kota Jambi yang terletak di Jl. Jend. Sudirman No 01 Tambak Sari, Kecamatan Jambi Selatan, Kota Jambi. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian fenomenologi. Data diperoleh melalui penggunaan instrumen lembar observasi dan panduan wawancara yang dilakukan kepada subjek penelitian, yaitu guru dan beberapa peserta didik di kelas V yang dipilih secara acak. Penelitian ini

menggunakan teknik observasi, wawancara, dan studi dokumen sebagai metode pengumpulan data. Dalam penelitian ini, dilakukan uji validitas dengan menggunakan teknik triangulasi.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di Sekolah Dasar Negeri 28/IV Kota Jambi mengenai “pemanfaatan media *smartphone* dalam mengembang minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar” yang dilakukan di kelas V D dengan melakukan serangkaian teknik penelitian yakni observasi, wawancara, dan didukung dengan dokumentasi. Guru disekolah melakukan pemanfaatan *smartphone* dalam proses pembelajaran. Ada 3 aspek yang di tinjau dari pemanfaatan media *smartphone*, yaitu : tahap perencanaan guru, implementasi media *smartphone*, dan dampak pemanfaatan media *smartphone*.

Perencanaan Guru

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran tentunya guru membuat perencanaan terlebih dahulu. Agar tercapainya tujuan pembelajaran yang

diinginkan, hal awal yang dilakukan guru dalam perencanaan ialah mengidentifikasi kegiatan utama yang akan dilakukan, yaitu pemanfaatan media *smartphone* pada aplikasi *quizizz*. Dilanjutkan dengan menyusun alur kegiatan dan mengalokasikan waktu pada pembelajaran. Tak hanya itu guru juga mengalokasi sumber daya, setelah itu barulah dapat di implementasikan pada peserta didik. Pemilihan aplikasi atau konten yang diberikan juga sangat dipikirkan dengan matang agar dapat mencapai tujuan. Konten yang dipilih didasarkan pada kebutuhan peserta didik serta materi yang kurang dipahami oleh peserta didik, pada pemanfaatan media *smartphone* yang dilakukan guru memilih aplikasi pembelajaran seperti *quizizz* untuk mengembangkan minat belajar peserta didik, hal ini dapat melatih mereka lebih aktif dalam menguasai materi yang kurang mereka sukai atau mengerti.

Perencanaan seperti ini mempermudah guru dalam melakukan implementasi pemanfaatan media *smartphone* yang akan dilaksanakan oleh peserta didik

nantinya, dan membuat proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan efisien. Sejalan dengan hal itu Enoch dalam ananda Rusydi (2019) menyatakan bahwa Perencanaan dalam artian sederhana dapat dijelaskan sebagai suatu proses mempersiapkan hal-hal yang akan dikerjakan pada waktu yang akan datang untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu. Dan perencanaan yang matang ialah salah satu proses untuk keberhasilan implementasi pemanfaatan media *smartphone*.

Berdasarkan pembahasan tersebut disimpulkan bahwa dalam perencanaan guru yang dilakukan adalah mengidentifikasi kegiatan utaman, menentukan alur, alokasi waktu dan sumber daya, dan implementasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Ananda Rusydi, (2019) bahwa perencanaan memiliki empat unsur yang melingkupinya, keempat unsur tersebut yaitu : (1) adanya tujuan yang harus dicapai, (2) adanya strategi untuk mencapai tujuan, (3) sumber daya yang dapat mendukung, dan (4) implementasi setiap keputusan.

Implementasi Media *Smartphone*

Pembelajaran seharusnya berorientasi pada pembelajar sebagai individu yang memiliki potensi, kemampuan, minat, motivasi, yang dapat digali dan dikembangkan melalui proses belajar (Daryanto dan Bambang Suryanto, 2022). Pemanfaatan media *smartphone* memberikan manfaat bagi guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan, guru diminta untuk lebih kreatif dan inovatif pada proses belajar mengajar, digunakan teknologi informasi dalam pembelajaran mempermudah pekerjaan guru mengajar dan dapat membantu peserta didik memahami materi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam implementasi pemanfaatan media *smartphone* guru menggunakan proyektor dan peserta didik menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Guru menampilkan aplikasi quizizz sebagai bahan ajar. Kurniawan dan Huda (2020) mengatakan bahwa quizizz merupakan platform digital yang menyenangkan untuk digunakan, yang dapat memudahkan pembelajaran

peserta didik dan membantu mereka memahami apa yang mereka pelajari. Pemanfaatan media *smartphone* dengan menggunakan platform quizizz dapat memberikan peserta didik secara aktif terlibat dalam pembelajaran kooperatif melalui penggunaan media pendidikan untuk memaksimalkan hasil belajar.

Berdasarkan pembahasan tersebut disimpulkan bahwa dalam implementasi media *smartphone* dapat memberikan manfaat bagi guru dan peserta didik, guru lebih kreatif dan inovatif dalam menentukan kegiatan pembelajaran, meningkatkan perhatian dan minat peserta didik, membantu mengembangkan pemahaman dan tercapailah tujuan pembelajaran, serta dapat menciptakan ruang yang menyenangkan bagi mereka.

Dampak Pemanfaatan Media *Smartphone*

Kegiatan pembelajaran pemanfaatan media *smartphone* ini tentunya mempunyai dampak, baik dampak positif maupun negatif. Dilihat dari dampak positif penggunaan aplikasi pendidikan seperti pembelajaran quiz interaktif

memang memberikan metode yang ampuh untuk memperkuat keterlibatan dan memperdalam pemahaman peserta didik. Penggunaan quiz untuk belajar sambil bermain game yang menggabungkan materi pelajaran membuat peserta didik tidak bosan dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini akhirnya membentuk suasana kelas yang lebih menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Zhao, (2019) yang menyatakan bahwa menggunakan quizizz di kelas menjadikan latihan menjadi menyenangkan, membantu mereka meninjau materi pelajaran dan merangsang minat mereka belajar.

Tak hanya itu pemanfaatan ini tentunya juga memudahkan guru dan peserta didik dalam mengakses informasi terkini, guru terbantu dalam memberikan informasi yang up to date kepada peserta didik, terlepas dari itu peserta didik juga bisa mengakses materi yang mungkin kurang dipahami pada pembelajaran dan membantu peserta didik belajar secara mandiri. Pemanfaatan media *smartphone* yang dilakukan tentunya juga sangat memudahkan guru dalam

hal penilaian, karena guru dapat langsung melihat nilai yang akan tertera dilayar, peserta didik pun juga bisa melihat nilai nya masing-masing. Dan umpan balik yang cepat membuat peserta didik lebih cepat pula mengidentifikasi dan mengoreksi kesalahan yang ada. Sejalan dengan Zaeni Abu, (2022) yang menyatakan bahwa kelebihan utama dari quizizz terletak pada kemampuannya memberikan umpan balik instan kepada peserta didik, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Selain daripada itu resiko seperti distraksi saat penggunaan *smartphone* bisa saja terajadi, dan kurangnya interaksi serta ketergantungan peserta didik pada teknologi yang berlebihan.

Bahayanya ketergantungan berlebihan pada *smartphone* ini dapat mempengaruhi efektifitas pembelajaran dengan mengalihkan perhatian peserta didik dari materi pembelajaran dan mengurangi konsentrasi, hal ini menjadi resiko yang harus dihindari karena dapat mengakibatkan penurunan pemahaman peserta didik,

selain itu juga dapat menghambat perkembangan sosial peserta didik. Salah satu cara guru untuk menghindari resiko-resiko tersebut terjadi, guru melakukan pemantauan pada saat kegiatan implementasi pemanfaatan media *smartphone* dilaksanakan. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik tetap dalam ranahnya membuka media *smartphone* untuk kegiatan pembelajaran dan juga waktu yang mereka gunakan diketahui agar terhindar dari penggunaan yang berlebihan.

Berdasarkan pembahasan teersebut disimpulkan bahwa dalam dampak pemanfaatan media *smartphone* terdapat dampak positif, yaitu dapat membentuk suasana kelas yang lebih menyenangkan, membantu dalam pemahaman peserta didik, membantu peserta didik belajar secara mandiri, memudahkan guru dalam mengakses informasi terkini, dan memudahkan guru dalam proses penilaian karena umpan balik yang sangat cepat. Adapun dampak negatif yang dapat terjadi pada pemanfaatan ini, yaitu distraksi saat penggunaan *smartphone*, kurangnya interaksi,

ketergantungan penggunaan yang berlebihan. Untuk terhindar dari dampak tersebut, salah satu cara guru ialah dengan selalu melakukan pemantauan pada saat implementasi pemanfaatan media *smartphone* dilakukan agar peserta didik selalu dalam pengawasan dan tidak berlebihan dalam menggunakan *smartphone*.

Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah diperoleh dengan teknik wawancara, observasi, dan studi dokumen serta berdasarkan pembahasan mengenai pemanfaatan media *smartphone* dalam mengembangkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya perencanaan guru, implementasi media *smartphone*, dan dampak media *smartphone*.

1. Perencanaan guru; terdapat empat unsur yang dilakukan guru pada perencanaan pemanfaatan media *smartphone*, yakni : (1) mengidentifikasi kegiatan utama, (2) menentukan alur, (3) alokasi

waktu dan sumber daya, (4) implementasi.

2. Implementasi media *smartphone*; pemanfaatan yang dilakukan memberikan manfaat bagi guru dan peserta didik, guru lebih kreatif dan inovatif, mengembangkan perhatian dan minat peserta didik, membantu mengembangkan pemahaman dan tercapailah tujuan pembelajaran, serta dapat menciptakan ruang yang menyenangkan.

3. Dampak media *smartphone*; terdapat dampak positif yakni dapat membentuk suasana kelas yang lebih menyenangkan, membantu pemahaman materi peserta didik, membantu peserta didik belajar secara mandiri, memudahkan guru dalam mengakses informasi terkini, dan memudahkan guru dalam proses penilaian karena umpan balik yang sangat cepat. Adapun dampak negative yang dapat terjadi, yakni distraksi saat penggunaan *smartphone*, kurangnya interaksi, dan ketergantungan penggunaan yang berlebihan.

Daftar Pustaka

- Amin, F.M. (2018). *Pengaruh Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 8 MTs Wali Songo Sugihwaras Bojonegoro*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Ampel Surabaya.
- Ananda, R., Hayati., F. (2020). *Variabel Belajar*. Medan: CV Pusdikra MJ.
- Ananda Rusydi. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Jawa Timur : Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Aslammiyah, Suwibatul. (2021). *Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Dase Tlobo*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Bado, B. (2022). *Model Pendekatan Kualitatif: Telaah dalam Metode Penelitian Ilmiah*. Surakarta: CV Tahta Media Group.
- B Padilla, Anisah. (2022). *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Dasar Pada Siswa Kelas X Akuntansi di SMKN 1 Makassar*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Daeng, IT., Maria. (2017). *Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado*. *Jurnal Acta Diurna Komunikasi*. Vol. VI, No. 1.
- Daryanto & Suryanto, B. (2022). *Pembelajaran abad 21*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Fitrah, M., & Luthfiah. (2017). *Metodologi Penelitian; Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Sukabumi: CV Jejak.
- Helaluddin. (2018). *Mengenal Lebih Dekat dengan Pendekatan Fenomenologi: Sebuah Penelitian Kualitatif*.
- Kriyantono, R. (2020). *Teknik praktisriiset komunikasi kuantitatif dan kualitatif disertai contoh praktis Skripsi, Tesis, dan Disertai Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Rawamangun: Prenadamedia Group.
- Kuncoro, Panji Wahyu. (2018). *Analisis Dampak Penggunaan Smartphone pada Prestasi Belajar Mahasiswa Universitas Pasundan di Bandung*. Bandung: Universitas Bandung.
- Kuntarto & Sugandi (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning pada Aspek Learning Design dengan Platform Media Sosial Online sebagai Pendukung Perkuliahan Mahasiswa*. 1-26.
- Kurniawan, M. C. D., & Huda, M. M (2020). *Pengaruh penggunaan quizizz sebagai latihan soal terhadap hasil belajar siswa kelas v sd*. *E-journal. Hikmahuniversity.Ac.Id*, 03(01), 37-41.

- Limbong, Diana Sari. (2023). *Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Locus Of Control Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2021 FKIP Universitas Jambi*. Jambi: Universitas Jambi.
- Mussarifah, N. A. (2018). Hubungan Penggunaan *Smartphone* dengan Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. *JUPE*, 133-137.
- Nurhasanah, Siti dan A. Sobandi. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol 1 No. 1.
- Parnawi, Afi. (2020). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Rachmawati, P., Rese, A., Jamhari, M. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1).
- Ricardo, Rini., I. M., (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol 2 No.2.
- Sari, Efi Maya. (2019). *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SMK Swasta Bina Taruna 2 Medan Tahun Pelajaran 2018/2019*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Senge, Wildaya. (2023). Pemanfaatan *Smartphone* sebagai Media Pembelajaran Mandiri pada Anak di Kabupaten Kupang. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Pendidikan Sosiologi*. Vol. 1, No. 1.
- Sirait, Erlando Doni. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif* 6(1).
- Sobari, A., Bastian, O., Listiana,L., syahrial, S., & Noviyanti, S. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas III SD Negeri 182/I Hutan Lindung Muara Bulian. *AS-SABIQUN*, 4(2), 360-374.
- Sobon, Kosmas., Mangundap., Walewangko. (2019). Pengaruh Pengguna *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Mapanget Kota Manado. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*. 3(2).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Syardiansyah. (2016). Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi Kasus mahasiswa Tingkat 1 EKM A Semester II). *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, Vol. 5 No 1.
- Wardana, T. A., Andarwati, M. (2021). Analisis Penggunaan Media Belajar *Smartphone* Terhadap Hasil Belajar Melalui Motivasi Peserta Didik SDN Kalisongo 3 Kabupaten Malang. *Jurnal Sistem Nasional Sistem Informasi*, Vol 5(1), 2947 – 2961.
- Wulandari, Jumairoh Indah. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Kebiasaan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Dabin VI Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Zaeni Abu. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 195-207.
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43.