

Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Hasil Belajar Matematika

Lia Meilawati*, Hardi Pranowo, Desy Bangkit Arihati
Pendidikan Matematika, STKIP Kusuma Negara
*liameilawati259@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui terdapat atau tidak terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan hasil belajar matematika ditinjau dari kemampuan penalaran matematis siswa. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif melalui teknik korelasional, dengan sampel sebanyak 30 siswa kelas XIA yang diperoleh melalui teknik *cluster random sampling*. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket dan tes hasil belajar. Analisis data yang digunakan, yaitu analisis deskriptif yang terdiri dari nilai terendah, tertinggi, mean, median, modus, varians, dan simpangan baku. Sementara analisis inferensial mencakup analisis regresi, analisis varians sederhana, dan koefisien korelasi. Serta uji prasyaratnya adalah uji normalitas dan uji linearitas. Sehingga hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar matematika, dengan persamaan regresi $\hat{Y}=11,84+0,87X$. Nilai koefisien korelasi $r_{xy}=0,976$ yang berarti bahwa korelasi tersebut sangat kuat karena nilainya terletak pada interval 0,80–1,000. Berdasarkan penghitungan koefisien determinasi menunjukkan kontribusinya sebesar 95,3% sehingga disimpulkan terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar matematika.

Kata kunci: *gadget*, hasil belajar matematika, induksi matematika.

Diseminarkan pada sesi paralel: 09 Oktober 2021

PENDAHULUAN

Berdasarkan data rata-rata hasil nilai ulangan harian semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 pada materi induksi matematika terdapat 18 siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan nilai KKM sebesar 75. Hal tersebut menunjukkan bahwa beberapa siswa yang belum menguasai materi dan masih mengalami kesulitan dalam memahami materi sehingga hasil belajar pada materi ini belum maksimal. Hasil belajar yang bervariasi dipengaruhi oleh beberapa faktor yang digolongkan menjadi dua, yaitu faktor eksternal dan faktor internal (Suratman, Afyaman & Rakhmasari, 2019). Faktor eksternal adalah faktor yang diperoleh dari luar sisi siswa, yaitu faktor lingkungan sosial (guru, administrasi, teman sekelas, dan orangtua) dan faktor lingkungan non sosial (gedung sekolah dan letaknya, tempat tinggal dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar) (Syafi'i, Marfiyanto & Rodiyah, 2018). Sedangkan faktor internal adalah faktor yang diperoleh dari dalam sisi siswa, yaitu faktor psikologis (kecerdasan, sikap, bakat, minat, dan motivasi) dan faktor fisiologis (kondisi tubuh) (Purwandari & Wahyuningtyas, 2017). Sedangkan faktor yang sedang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia saat ini adalah faktor eksternal, yakni masa darurat penyebaran virus (Cahyani, Listiana & Larasati, 2020).

Berdasarkan surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa pandemi COVID-19, pendidikan di Indonesia dilaksanakan dengan pembelajaran jarak jauh secara dalam jaringan atau daring (*online*). Pelaksanaan

pembelajaran jarak jauh secara dalam jaringan atau daring (*online*) merupakan salah satu cara untuk memutus mata rantai penyebaran virus dan supaya pendidikan di Indonesia tetap berjalan karena pendidikan merupakan salah satu sektor terpenting dalam upaya meningkatkan kualitas hidup, tanpa adanya pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan terbelakang.

Keputusan pemerintah untuk meliburkan para siswa, memindahkan proses belajar mengajar di sekolah menjadi di rumah memiliki beberapa kendala. Salah satu kendala terbesar pembelajaran dalam jaringan atau daring (*online*) adalah mengajar mata pelajaran matematika. Problematika saat ini adalah masih banyak siswa yang menganggap matematika pelajaran yang sulit karena matematika dianggap memiliki karakteristik yang bersifat abstrak, logis, sistematis, dan penuh dengan lambang serta rumus yang membingungkan (Mustakim, 2020). Mengingat pentingnya peranan matematika maka pembelajaran matematika perlu mendapatkan perhatian yang serius. Kesulitan yang ada dalam mata pelajaran matematika saat ini menuntut guru mata pelajaran matematika untuk mengembangkan media pembelajaran yang digunakan saat dalam masa darurat penyebaran virus (Lestari, 2021; Sakiah & Effendi, 2021).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Apriyani, 2017). Media pembelajaran yang digunakan saat melaksanakan pembelajaran jarak jauh secara dalam jaringan atau daring (*online*) adalah media yang mudah terkoneksi dengan internet, yaitu *gadget* (Atsani, 2020). *Gadget* adalah teknologi yang diciptakan oleh manusia untuk mempermudah komunikasi dan juga dapat digunakan untuk hal lainnya seperti bermain *game*, mencari informasi, bersosialisasi, dan penyimpanan digital (Abdillah dkk., 2020). *Gadget* yang lebih fleksibel dan mengefisienkan waktu dapat membantu siswa menemukan istilah-istilah atau pernyataan dengan cepat tanpa harus membuka lembar per lembar seperti buku (Sari, Samrin & Karim, 2020). Kehadiran *gadget* sebagai media pendukung proses belajar mengajar menjadi sangat dibutuhkan untuk penerapan sistem tersebut dan proses pembelajaran antara guru dan siswa juga akan lebih interaktif (Sulaiman, 2020). Namun, pada kenyataannya penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh siswa juga tidak sepenuhnya digunakan untuk membaca informasi yang terkait dengan pelajaran (Padmadewi dkk., 2018). Siswa lebih memanfaatkan *gadget* untuk bersosial media daripada membuka bacaan-bacaan yang terkait tentang materi pembelajaran di sekolah sehingga timbulah gangguan dalam pembelajaran. Gangguan dalam pembelajaran yang dialami ialah *gadget* membuat siswa menjadi malas bergerak dan beraktifitas serta sulit membangun keterampilan dan kemampuan sosialnya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan di atas, penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul: “Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Induksi Matematika di Kelas XI SMK Bina Husada Mandiri, Kota Bekasi.”

Penggunaan *Gadget*

Saat ini manusia sedang memasuki era globalisasi, era dimana globalisasi merupakan pintu gerbang berkembangnya ilmu teknologi. *Gadget* adalah salah satu

alat elektronik yang tercipta khusus di era globalisasi dengan tujuan membantu segala sesuatu menjadi lebih mudah dan praktis serta dapat terhubung dengan internet. Kata gadget sudah tidak asing lagi dikalangan masyarakat perkotaan maupun pedesaan. Gadget mampu membawa perubahan yang begitu besar dalam kehidupan masyarakat diberbagai bidang, salah satunya pendidikan karena dapat membantu proses pembelajaran. Dengan begitu dalam masa darurat penyebaran virus saat sekolah tidak diperbolehkan mengadakan kegiatan pembelajaran tatap muka, guru tetap dapat mengajar dan berinteraksi dengan siswa serta siswa dapat mencari ilmu pengetahuan tanpa batas karena informasi dapat diakses dimanapun dan kapanpun melalui gadget. Beberapa macam gadget yang sering digunakan siswa dan guru, yakni *smartphone*, *laptop*, *tablet pc*, dan *video game* (Yuliani dkk., 2020).

Secara umum gadget adalah perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Pendapat lain mengatakan bahwa gadget merupakan benda elektronik yang didesain sedemikian rupa sehingga menjadikannya sebagai suatu inovasi terbaru atau dapat juga dikatakan sebagai suatu penemuan yang benar-benar menakjubkan pada masanya. Dengan kata lain, teknologi adalah bahasa secara umumnya, sedangkan gadget adalah bahasa secara spesifiknya.

Awal mula kemunculan gadget sebenarnya tidak terlalu dapat dijelaskan secara menyeluruh mengingat kata gadget ini tidak menyimbolkan suatu benda atau barang, melainkan suatu klasifikasi dari beberapa jenis komponen seperti *handphone*. Seiring dengan perkembangannya, gadget mengalami perluasan arti sehingga gadget tidak hanya diartikan sebagai bentuk fisik (elektronik), tetapi sudah berkembang artinya dalam bentuk visual (*software*). Tetapi arti gadget masih sama, yaitu sebuah fitur untuk mempermudah aktivitas manusia. Fitur umum pada gadget adalah internet, kamera, video call, telepon, e-mail, sms, bluetooth, wi-fi, game, dan mp3 (Simarmata dkk., 2021). Sehingga garis besar pengertian gadget adalah perangkat teknologi yang memiliki fungsi tertentu dan selalu mengalami perkembangan.

Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil yang dicapai siswa setelah mengalami proses adaptasi dengan lingkungannya (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018; Noviana & Huda, 2018), maupun pengalamannya (belajar) dengan menggunakan bahasa simbol (Rosiyanti & Wijayanti, 2015), sehingga mengajarkan siswa untuk menggunakan nalarnya agar dapat berpikir logis (Usdiyana dkk., 2009). Peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari yang menyangkut materi matematika. Perubahan itu meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku dalam ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik yang diukur melalui tes.

Hasil belajar matematika adalah kemampuan yang dimiliki siswa terhadap pelajaran matematika yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman dan latihan-latihan selama proses belajar mengajar yang menggambarkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran matematika yang dapat dilihat dari nilai matematika dan kemampuannya dalam memecahkan masalah-masalah matematika.

Materi Induksi Matematika

Pembuktian suatu teorema umum atau rumus dalam matematika dapat menggunakan cara deduksi dan induksi. Pembuktian dengan cara deduksi adalah pembuktian dari hal yang umum ke hal yang khusus. Sebaliknya, pembuktian dengan cara induksi adalah pembuktian dari hal yang khusus ke hal yang umum. Pembuktian dengan cara induksi dalam matematika dikenal dengan induksi matematika.

Langkah-langkah dalam pembuktian dengan induksi matematika adalah sebagai berikut: (1) buktikan bahwa teorema atau rumus adalah benar untuk $n = 1$; (2) misalkan teorema atau rumus benar untuk $n=k$. Kemudian, buktikan bahwa teorema atau rumus juga benar untuk $n=k+1$. Akibat dari 1 dan 2, teorema atau rumus berlaku untuk $n=2, 3, 4, \dots$. Jadi, rumus atau teorema benar untuk semua n bilangan bulat positif.

METODE PENELITIAN

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif sedangkan pendekatannya menggunakan penelitian korelasi. Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat, yaitu *gadget*. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan: frekuensi penggunaan *gadget*, memanfaatkan fungsi dan aplikasi dalam *gadget*, dan berlebihan dalam menggunakan *gadget* yang akhirnya menimbulkan dampak negatif.

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas, yaitu hasil belajar matematika. Hasil belajar matematika adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa mengenai materi induksi matematika meliputi 3 aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, dan analisis.

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mendapatkan data. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes. Metode pengumpulan data angket dilakukan dengan cara memberikan daftar pernyataan pada responden dengan pilihan jawaban SS (Sangat Setuju) dengan skor 4, S (Setuju) dengan skor 3, R (Ragu) dengan skor 2, dan TS (Tidak Setuju) dengan skor 1. Angket diisi berdasarkan pengalaman yang dialami siswa saat menggunakan *gadget* dalam proses pembelajaran matematika. Dalam penelitian ini untuk menguji validitas butir item angket menggunakan rumus korelasi *pearson product moment* dan uji realibilitas *alpha cronbach*.

Selanjutnya untuk metode pengumpulan data tes dilakukan dengan cara memberikan daftar pertanyaan pilihan ganda pada responden dengan pilihan jawaban a, b, c, dan e. Jika siswa menjawab benar diberi skor 1 sedangkan jika menjawab salah diberi skor 0. Untuk menguji validitas butir item tes menggunakan rumus korelasi *point biserial*, uji realibilitas *Kuder Richardson-20*, uji taraf kesukaran soal, dan uji daya pembeda.

Analisis data merupakan suatu cara yang dilakukan dalam penelitian untuk membuktikan hipotesis yang diajukan selanjutnya untuk mengambil kesimpulan dari hasil yang diperoleh melalui analisis data tersebut. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam analisis data, yaitu teknik analisis data deskriptif, uji prasyarat analisis, dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif, uji prasyarat analisis, dan uji hipotesis. Berikut disajikan hasil penelitian.

Deskriptif Data Penggunaan *Gadget*

Secara keseluruhan, skor penggunaan *gadget* berjumlah 2340, dengan skor tertinggi 96 dan terendah 55. Diperoleh nilai rata-rata (mean) 78,067, median 79, modus 79,7, varians 117,43, dan simpangan bakunya 10,84.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Data

Interval	x_i	f_i	Batas Nyata
55 – 61	58	3	54,5 – 61,5
62 – 68	65	3	61,5 – 68,5
69 – 75	72	5	68,5 – 75,5
76 – 82	79	8	75,5 – 82,5
83 – 89	86	6	82,5 – 89,5
90 – 96	93	5	89,5 – 96,5

Uji validitas dengan menggunakan metode korelasi *pearson product moment*, bermula 30 pernyataan terdapat 3 butir pernyataan yang tidak valid sehingga tersisa 27 pernyataan untuk penskoran. Penghitungan reliabilitas menggunakan metode *alpha cronbach* senilai 0,890 termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Deskriptif Data Hasil Belajar Matematika

Secara keseluruhan skor hasil belajar matematika berjumlah 2391 dengan skor tertinggi 96 dan terendah 61. Diperoleh nilai rata-rata (mean) 79,3, nilai tengah (median) 80, data yang sering muncul (modus) 80.9, varians 88,097, dan simpangan bakunya 9,386.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data

Interval	x_i	f_i	Batas Nyata
61 – 66	63,5	4	60,5 – 66,5
67 – 72	69,5	3	66,5 – 72,5
73 – 78	75,5	6	72,5 – 78,5
79 – 84	81,5	8	78,5 – 84,5
85 – 90	87,5	5	84,5 – 90,5
91 – 96	93,5	4	90,5 – 96,5

Uji validitas dengan menggunakan metode korelasi *point biserial*, bermula 30 pertanyaan terdapat 7 butir pertanyaan yang tidak valid sehingga tersisa 23 pertanyaan untuk penskoran. Penghitungan reliabilitas menggunakan metode *Kuder Richardson-20* senilai 0,847 termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Uji Normalitas

Tabel 3 merupakan gambaran hasil akhir dari perhitungan untuk uji normalitas. Untuk uji data penggunaan *gadget* diperoleh nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,104 < 0,161$) maka H_0 diterima berarti data penggunaan *gadget* berdistribusi normal. Selanjutnya

pengujian data hasil belajar matematika diperoleh nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,073 < 0,161$) maka H_0 diterima berarti data hasil belajar matematika berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Liliefors*

Variabel	<i>n</i>	α	L_{hitung}	L_{tabel}	Keputusan
Penggunaan Gadget	30	0,05	0,1039	0,161	Normal
Hasil Belajar Matematika	30	0,05	0,0731	0,161	Normal

Uji Linearitas Regresi

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Hasil uji linearitas menunjukkan bahwa semua variabel dalam penelitian ini memiliki hubungan yang linear.

Analisis regresi yang digunakan adalah analisis regresi linear sederhana, didasarkan pada hubungan fungsional antara variabel penggunaan *gadget* dengan variabel hasil belajar matematika pada materi induksi matematika. Rumus taksirannya adalah $\hat{Y} = a + bX$.

Berdasarkan hasil analisis uji linearitas regresi diperoleh bahwa nilai $f_{hitung} < f_{tabel}$ ($0,26 < 2,49$) maka H_0 diterima berarti data penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar matematika model regresi linear.

Uji Keberartian Regresi

Uji keberartian regresi dilakukan untuk mengetahui berarti atau tidaknya persamaan regresi menggunakan *analysis of variance* (ANOVA). Untuk pengujian kelinearan regresi diperoleh nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$ ($627,22 > 4,20$), berarti bahwa model regresi berarti atau signifikan, seperti pada Tabel 4.

Tabel 4. ANOVA untuk Regresi Linear

Sumber Variasi	<i>dk</i>	<i>JK</i>	<i>JKT</i>	F_{hitung}
Total	30	193223		
Koefisien (α)	1	190562,7		
Regresi ($b \alpha$) sisa	1	2546,5	2546,5	627,22
	28	113,8	4,06	
Tuna Cocok Galat	9-2=7	8,97	1,28	
	30-9=21	104,83	4,99	0,26

Uji Hipotesis

Untuk mengetahui tingkat korelasi antara penggunaan *gadget* dan hasil belajar matematika pada materi induksi matematika menggunakan rumus korelasi *pearson product moment*. Untuk pengujian korelasi *pearson product moment* diperoleh nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,976 > 0,361$) maka H_0 ditolak berarti terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar matematika pada materi induksi matematika. Selanjutnya mengkonversi nilai r menjadi t_{hitung} menggunakan rumus uji parsial (uji- t), diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($23,80 > 2,048$). Berarti bahwa terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan hasil belajar matematika pada materi induksi matematika.

Langkah selanjutnya besar kontribusi penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar matematika dapat ditentukan dengan cara mengkuadratkan koefisien korelasi, diperoleh nilai 95,3%.

SIMPULAN

Tingkat penggunaan *gadget* pada siswa adalah mayoritas dalam kategori tinggi. Hal ini terlihat dari hasil analisis deskriptif data penggunaan *gadget* diperoleh persentase penggunaan *gadget* menurut persepsi siswa, yaitu sebanyak 90%. Mean atau skor rata-rata sebesar 78,067 terletak pada interval 76-82 dalam kategori tinggi. Sedangkan tingkat hasil belajar siswa adalah mayoritas dalam kategori baik. Hal ini terlihat dari analisis deskriptif data hasil belajar matematika diperoleh persentase hasil belajar, yaitu: sebanyak 76,67%. Mean atau skor rata-rata sebesar 79,3 terletak pada interval 79 - 84 dalam kategori baik.

Hasil perhitungan analisis statistika korelasi *pearson product moment* diperoleh nilai $r_{hitung}=0,976$ dan nilai ini dimasukkan ke dalam rumus uji t. Sehingga diperoleh nilai $t_{hitung}>t_{tabel}$ ($23,80>2,048$) maka H_0 ditolak berarti terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar matematika siswa SMK Bina Husada Mandiri, Kota Bekasi.

REFERENSI

- Abdillah, L. A., Alwi, M. H., Simarmata, J., Bisyri, M., Nasrullah, N., Asmeati, A., ... & Bachtiar, E. (2020). *Aplikasi Teknologi Informasi: Konsep dan Penerapan*. Yayasan Kita Menulis.
- Apriyani, D. D. (2017). Pengaruh penggunaan media proyeksi terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2).
- Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82-93.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123-140.
- Lestari, S. (2021). Pembelajaran daring pada mata pelajaran matematika sekolah dasar. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 5(1), 141-155.
- Mustakim, M. (2020). Efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi covid-19 pada mata pelajaran matematika. *Al asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1-12.
- Noviana, E., & Huda, M. N. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas IV SD Negeri 79 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 204-210.
- Padmadewi, N. N., Artini, L. P., Nitiasih, P. K., & Swandana, I. W. (2018). Memberdayakan keterlibatan orang tua dalam pembelajaran literasi di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 7(1), 64-76.
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen model pembelajaran teams games tournament (tgt) berbantuan media keranjang biji-bijian terhadap hasil belajar materi perkalian dan pembagian siswa kelas ii sdn saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163-170.
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 25-36.

- Rosiyanti, H., & Wijayanti, E. (2015). Implementasi Model Pembelajaran Treffinger Terhadap Hasil Belajar Matematika dan Sikap Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 1(2), 37-44.
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 39-48.
- Sari, L., Samrin, S., & Karim, K. (2020). Problematika Rendahnya Minat Baca di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Sulawesi Tenggara. *Dirasah: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 1-5.
- Simarmata, J., Siregar, D., Hendraputra, S., Romindo, R., Samosir, K., Yuswardi, Y., ... & Ardiana, D. P. Y. (2021). *Teknologi Informasi dan Multimedia*. Yayasan Kita Menulis.
- Sulaiman, J. M. (2020). Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19. *Indonesian Educational Administration and Leadership Journal*, 2(2), 94-106.
- Suratman, A., Afyaman, D., & Rakhmasari, R. (2019). Pembelajaran berbasis TIK terhadap hasil belajar matematika dan motivasi belajar matematika siswa. *Jurnal Analisa*, 5(1), 41-50.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi tentang prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115-123.
- Usdiyana, D., Purniati, T., Yulianti, K., & Harningsih, E. (2009). Meningkatkan kemampuan berpikir logis siswa SMP melalui pembelajaran matematika realistik. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 13(1), 1-14.
- Yuliani, M., Simarmata, J., Susanti, S. S., Mahawati, E., Sudra, R. I., Dwiyanto, H., ... & Yuniwati, I. (2020). *Pembelajaran daring untuk pendidikan: Teori dan penerapan*. Yayasan Kita Menulis.