

HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GADGET DENGAN SIKAP BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG DI SMK NEGERI 6 PADANG

(The Relationship Between Of Using A Learning Gadget With The Result From Student Learning Attitude In The Food Service Subject At Smk Negeri 6 Padang)

Lisya Febria, Reno Yelfi*²

^{1,2}Universitas Negeri Padang

Corresponding author, e-mail: reno_ikk@fpp.unp.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the emergence of positive and negative impacts in the use of gadget learning media, in addition to the positive impact, the use of gadget learning media has a negative impact, namely making students more individual rather than socializing, even though it is expected that by using this gadget students can gain more knowledge from each other. exchange information with friends to create a fun learning attitude This study aims to describe the of using gadget media, describing learning outcomes and analyzing whether there is a relationship between the impact of using a learning gadget with the result from student learning in the food service . This type of research is a quantitative correlational approach. The results of the study are from the average variable score, the impact of using gadget learning media obtains a respondent achievement level (TCR) of 3.66 in the high category. From the average variable score, the learning outcomes obtained the respondent's achievement level (TCR) of 4.11 in the high category. There is a positive and significant relationship between the variable impact of the use of gadget learning media and the results of learning food service at SMKN 6 Padang, where the level of relationship between the two variables is in a fairly high category.

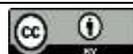
Keyword: Learning Gadget Media, Food Service

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh timbulnya dampak positif dan negatif dalam penggunaan media belajar gadget, selain dampak positif, penggunaan media pembelajaran gadget ini berdampak negatif yaitu membuat siswa lebih bersikap individual daripada bersosialisasi, padahal yang diharapkan dengan menggunakan gadget ini siswa lebih banyak mendapatkan pengetahuan bisa saling bertukar informasi dengan teman untuk menciptakan sikap belajar yang menyenangkan Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media gadget, mendeskripsikan sikap belajar dan menganalisis apakah terdapat hubungan penggunaan media gadget dengan sikap belajar siswa kelas XI kuliner pada mata pelajaran tata hidang. Metode penelitian ini adalah kuantitatif pendekatan korelasional. Hasil penelitian adalah dari rata-rata skor variabel, penggunaan media pembelajaran gadget memperoleh tingkat capaian responden (TCR) sebesar 3,66 dengan kategori tinggi. Dari rata-rata skor variabel, sikap belajar memperoleh tingkat capaian responden (TCR) sebesar 4,08 dengan kategori tinggi. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara variabel penggunaan media pembelajaran gadget dengan sikap belajar siswa mata pelajaran Tata Hidang di smkn 6 padang yang mana tingkat hubungan antara kedua variabel tersebut berada pada kategori cukup tinggi

Kata kunci: Media Pembelajaran Gadget, Tata Hidang

How to Cite: Lisya Febria¹, Reno Yelfi*². 2023. Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Gadget Dengan Sikap Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tata Hidang Di Smk Negeri 6 Padang. Jurnal Pendidikan Tata Boga dan Teknologi, Vol 4 (2): pp. 208-213, DOI: 10.24036/jptbt.v4i2.2298



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author

PENDAHULUAN

Salah satu dampak positif dari perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan seperti munculnya media belajar dari gadget. Media belajar dari gadget ini menimbulkan dampak positif dan negatif, salah satu dampak positifnya, siswa bisa mendapatkan materi dari gadget seperti handphone, sehingga siswa dalam belajar tidak hanya terpaku terhadap informasi yang diajarkan oleh guru, tetapi juga bisa mengakses materi pelajaran langsung dari gadget. (Hasriadi, 2021). Selain dampak positif, akan muncul pula dampak negatif dalam proses pendidikan, salah satunya yaitu karena seringnya mengakses materi dari gadget dikhawatirkan siswa tidak memanfaatkan perkembangan teknologi ini dengan optimal, tetapi mengakses hal-hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, seperti bermain game online dan pornografi di luar kendali guru, bahkan sampai kehilangan kontak dengan hubungan yang berkaitan dengan dunia nyata. Selain itu dengan berkembangnya gadget dalam proses pembelajaran akan membuat kurangnya literasi atau minat baca siswa terhadap buku (Jamun, 2018).

Berdasarkan pra penelitian yang telah dilakukan saat penulis menjalani PPLK (Praktek Pengalaman Lapangan Kerja). Penggunaan media belajar gadget ini memberi dampak positif dan negatif kepada siswa, dampak positifnya yaitu siswa banyak mendapatkan pengetahuan dari gadget, komunikasi menjadi lebih praktis antara siswa dan guru, imajinasi berkembang saat belajar cenderung lebih kreatif dan berinovasi, bisa menambah kecerdasan siswa bisa belajar melalui gadget dengan adanya rasa ingin tahu. Sedangkan dampak negatif yang terjadi dapat dilihat bahwa siswa lebih bersifat individual atau tertutup, lebih senang sendiri-sendiri dengan gadgetnya sehingga dapat menurunkan kemampuan bersosialisasi dalam satu sekolah, akibat terfokus dengan gadgetnya menyebabkan kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, dan dengan adanya gadget membuat turunnnya semangat siswa dalam membaca buku, berarti pembelajaran menggunakan media gadget belum sesuai dengan yang diharapkan. Sedangkan tujuan yang diharapkan dengan adanya media belajar gadget ini siswa dapat membandingkan antara materi yang didapatkan di buku dengan yang ada di gadget, sehingga lebih banyak mendapatkan pengetahuan.

Penggunaan media belajar gadget ini diharapkan dapat lebih meningkatkan sosialisasi antara siswa dan guru, antara siswa dan siswa, dan menjadikan pribadi yang terbuka, peduli dengan sesama didalam kelas sehinggakan menciptakan sikap belajar yang menyenangkan. Berdasarkan hasil pengamatan penulis tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul hubungan penggunaan media pembelajaran gadget dengan sikap belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 6 Padang.

BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif pendekatan korelasional. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMK Negeri 6 Padang pada kelas XI Kuliner Tata Hidang. pada bulan Desember 2022- Januari 2023. Sampel dari penelitian ini siswa kelas XI Kuliner SMK Negeri 6 Padang sebanyak 51 orang. Penelitian dilakukan secara langsung pada desember 2022. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa angket atau kusioner. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa uji instrumen, analisis deskriptif, uji prasyarat dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini diperoleh dari hasil pengisian instrumen penelitian berupa kusioner yang berisi pernyataan yang disebarkan kepada responden yakni siswa kelas XI Kuliner di SMK Negeri 6 Padang tahun ajaran 2020/2021 sebanyak 51 orang. Untuk variabel penggunaan media pembelajaran gadget (X) terdiri dari 29 pernyataan yang valid, dan untuk variabel sikap belajar siswa (Y) terdiri dari 9 pernyataan yang valid. Untuk lebih jelas hasil analisis deskriptif untuk setiap variabel penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Deskriptif Data Penelitian

	Statistics	
	Penggunaan media gadget	Sikap belajar siswa
N	Valid Missing	51 0
Mean		106.35
Median		107.00
Mode		108
Std. Deviation		10.613
Minimum		83
Maximum		132
Sum		5424

Dari tabel diatas diketahui bahwa variabel penggunaan media gadget diperoleh nilai mean (rata-rata) sebesar 106,35, median (nilai tengah) 107,00, mode (nilai yang sering muncul) 108, standar deviasi(simpangan baku) 10,613, minimum (nilai terendah) 83, dan maximum(nilai tertinggi) 132. Sedangkan untuk variabel sikap belajar siswa diperoleh nilai mean sebesar(rata-rata) 36,45, median (nilai tengah) 36,00, mode (nilai yang sering muncul) 35, standar deviasi (simpangan baku) 2,995, minimum(nilai terendah) 29dan nilai maximum (nilai tertinggi) adalah 42. Berikut adalah deskriptif data masing-masing variabel:

1. Deskriptif Data Variabel Penggunaan Media Belajar Gadget

Data dampak penggunaan media gadget (X) dikumpulkan melalui kusioner yang terdiri dari 29 butir pernyataan yang diisi oleh 51 orang responden. Berikut adalah hasil dari data yang diperoleh dari penelitian pada variabel dampak penggunaan media pembelajaran gadget :

Tabel 1. Dekriptif Data Variabel Dampak Penggunaan Media Gadget

Kategori Pilihan	Batas Interval	Persentase
Sangat tinggi	4,21 – 5	44,82%
Tinggi	3,41 – 4,2	17,24%
Sedang	2,61 – 3,4	20,68%
Rendah	1,81 – 2,6	17,24%
Sangat rendah	1 – 1,8	-
Total		100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa tingkat capaian responden (TCR) dari 51 orang responden untuk variabel dampak penggunaan media gadget (X) adalah sebanyak 44,82% memberikan respon dengan kategori sangat tinggi, 17,24% memberikan respon dengan kategori tinggi, 20,68% memberikan respon dengan kategori sedang dan 17,24% memberikan respon dengan kategori rendah. Dan dari rata-rata skor variabel diketahui bahwa tingkat capaian responden (TCR) dampak penggunaan media gadget adalah sebesar 3,66 dengan kategori tinggi.

2. Deskriptif Data Variabel Sikap Belajar Siswa

Data hasil belajar (Y) dikumpulkan melalui kusioner yang terdiri dari 9 butir pernyataan yang diisi oleh 51 orang responden. Berikut adalah hasil dari data yang diperoleh dari penelitian pada variabel hasil belajar siswa :

Tabel 3. Dekriptif Data Variabel hasil belajar

Kategori Pilihan	Batas Interval	Persentase
Sangat tinggi	4,21 – 5	22,22%
Tinggi	3,41 – 4,2	77,77%
Sedang	2,61 – 3,4	-
Rendah	1,81 – 2,6	-
Sangat rendah	1 – 1,8	-
Total		100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa tingkat capaian responden (TCR) dari 51 orang responden untuk variabel sikap belajar siswa (Y) adalah sebanyak 22,22% memberikan respon dengan kategori sangat tinggi dan 77,77% memberikan respon dengan kategori tinggi. Dan dari rata-rata skor variabel diketahui bahwa tingkat capaian responden (TCR) hasil belajar adalah sebesar 4,08 dengan kategori tinggi.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan guna melihat apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan syarat wajib yang harus dipenuhi (data wajib berdistribusi normal) untuk bisa dilanjutkan pada uji berikutnya. Berikut hasil uji normalitas yang diperoleh melalui spss 21:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		51
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.36304444
Most Extreme Differences	Absolute	.113
	Positive	.113
	Negative	-.052
Kolmogorov-Smirnov Z		.809
Asymp. Sig. (2-tailed)		.529

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan hasil output spss diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi diperoleh sebesar 0,529, yang mana nilai tersebut > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

4. Uji Korelasi

Uji korelasi dilakukan guna mengetahui tingkat keeratan hubungan antar variabel yang dinyatakan dengan koefisien korelasi (r). berikut hasil uji korelasi yang diperoleh melalui spss 21:

Tabel 5. Hasil Uji Korelasi

Correlations			
		dampak media gadget	hasil belajar
penggunaan media gadget	Pearson Correlation	1	.10
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	51	51
Sikap belajar siswa	Pearson Correlation	.510	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	51	51

Berdasarkan hasil output spss diatas, diketahui nilai signifikai korelasi penggunaan media pembelajaran gadget dengan sikap belajar siswa pada mata pelajaran tata hidang adalah 0,000 yang mana nilai tersebut < 0,05, sehingga disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran gadget berkorelasi dengan sikap belajar siwa pada mata pelajaran tata hidang di SMKN 6 kota padang. Sedangkan untuk tingkat hubungan yang dimiliki oleh kedua variabel adalah positif dengan kategori cukup tinggi. hal ini dibuktikan dengan nilai pearson correlation (r) yang diperoleh sebesar 0,510.

5. Uji T

Tabel 6. Hasil Uji T

Coefficients ^a			
Model		T	Sig.
1	(Constant)	7.567	.000
	X	.200	.842

Berdasarkan hasil uji t diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi diperoleh sebesar 0,000, yang mana nilai tersebut < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel penggunaan media pembelajaran gadget dengan variabel sikap belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran tata hidang di smkn 6 padang. Hal ini juga dibuktikan melalui nilai thitung

sebesar 7,567. Yang mana nilai tersebut lebih besar dari pada nilai t tabel yaitu sebesar 2,01063. Adapun cara menentukan ttabel adalah:

$$\begin{aligned} t &= (a/2) ; (n-k-1) \\ &= (0,05/2) ; (51-2-1) \\ &= 0,025 ; 48 \end{aligned}$$

Jadi untuk nilai ttabel bisa dilihat pada tabel nilai distribusi ttabel dengan derajat kebebasan (dk) 0,025 nomor 48 yaitu sebesar 2,01063. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ha diterima dan ho ditolak, yang mana dapat diartikan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran gadget dengan sikap belajar siswa pada mata pelajaran tata hidang.

6. Deskriptif Data Penelitian

Melalui hasil deskriptif data penelitian yang dikumpulkan melalui pengisian kusioner yang berisi pernyataan yang disebarkan kepada responden yakni siswa kelas XI Kuliner di SMK Negeri 6 Padang tahun ajaran 2020/2021 sebanyak 51 orang diketahui bahwa variabel dampak penggunaan media gadget diperoleh nilai mean (rata-rata) sebesar 106,35, median (nilai tengah) 107,00, mode (nilai yang sering muncul) 108, standar deviasi (simpangan baku) 10,613, minimum (nilai terendah) 83, dan maximum (nilai tertinggi) 132. Sedangkan untuk variabel hasil belajar diperoleh nilai mean sebesar (rata-rata) 61,71, median (nilai tengah) 61,00, mode (nilai yang sering muncul) 60, standar deviasi (simpangan baku) 4,365, minimum (nilai terendah) 51 dan nilai maximum (nilai tertinggi) adalah 71.

a. Deskriptif Data Variabel Penggunaan Media Pembelajaran Gadget

Berdasarkan data dampak penggunaan media gadget (X) yang dikumpulkan melalui kusioner yang terdiri dari 29 butir pernyataan yang diisi oleh 51 orang responden diketahui tingkat capaian responden (TCR) untuk variabel dampak penggunaan media gadget (X) adalah sebanyak 44,82% memberikan respon dengan kategori sangat tinggi, 17,24% memberikan respon dengan kategori tinggi, 20,68% memberikan respon dengan kategori sedang dan 17,24% memberikan respon dengan kategori rendah. Dan dari rata-rata skor variabel diketahui bahwa tingkat capaian responden (TCR) dampak penggunaan media gadget adalah sebesar 3,66 dengan kategori tinggi.

Diera yang serba digital ini, siswa dapat menggunakan media yang bisa menunjang proses pembelajaran yang sedang berlangsung yang dinilai efektif dan dapat memperluas wawasan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran gadget.

Media pembelajaran gadget adalah perantara atau alat yang digunakan guna berlangsungnya proses pembelajaran yang menggunakan teknologi berupa alat elektronik dengan keahlian tertentu seperti komputer atau laptop, PC tablet, dan smartphone atau telpon seluler (Dewi, 2017). Penggunaan gadget di kelas, seperti laptop, OHP, pointer laser, whiteboard interaktif, SmartBoards, perangkat elektronik digital lainnya mendorong dan memotivasi guru untuk membuat pelajaran interaktif (Rosiyanti, 2018).

Gadget banyak memiliki dampak positif dan negatif dalam berbagai bidang kehidupan, menurut Rosiyanti (2017), beberapa dampak positif gadget yaitu komunikasi menjadi lebih praktis, Imajinasi berkembang, mudah mencari informasi dan menambah kecerdasan. Sedangkan dampak negatif gadget menurut Rosiyanti (2017) yaitu menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan tertanggung akibat terlalu lama menatap layar gadget, gangguan tidur, suka menyendiri dan adikasi yaitu merasa seakan tidak biasa hidup tanpa gadget.

b. Deskriptif Data Variabel Sikap Belajar Siswa

Berdasarkan data hasil belajar siswa (Y) yang dikumpulkan melalui kusioner dengan 9 butir pernyataan yang diisi oleh 51 orang responden diketahui bahwa tingkat capaian responden (TCR) untuk variabel sikap belajar siswa (Y) adalah sebanyak 22,22% memberikan respon dengan kategori sangat tinggi dan 77,77% memberikan respon dengan kategori tinggi. Dan dari rata-rata skor variabel diketahui bahwa tingkat capaian responden (TCR) hasil belajar adalah sebesar 4,08 dengan kategori tinggi.

Sikap belajar merupakan dorongan dalam diri seseorang dalam kegiatan yang berhubungan dengan akademik dimana perilaku ini didapatkan dari pengalaman-pengalaman dalam hidupnya yang akan mengarah kepada perilaku yang baik maupun yang tidak baik dan senang maupun tidak senang. Sikap peserta didik terhadap mata pelajaran, misalnya Tata Hidang, harus lebih positif setelah peserta didik mengikuti pembelajaran Tata Hidang dibanding sebelum mengikuti pembelajaran. Perubahan ini merupakan salah satu indikator keberhasilan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sikap belajar adalah kecenderungan perilaku seseorang tat kala mempelajari hal-hal yang bersifat akademik. Sikap belajar adalah perasaan

senang atau tidak senang, perasaan setuju atau tidak setuju, perasaan suka atau tidak suka terhadap guru, tujuan, materi dan tugas-tugas serta lainnya (Sabri, 2002).

c. Hubungan Antara Penggunaan Media Pembelajaran Gadget Dengan Sikap Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Tata Hidang Di SMKN 6 Kota Padang

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikansi diperoleh sebesar 0,510, yang mana nilai tersebut $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal sehingga data penelitian bisa dilakukan untuk pengujian selanjutnya yaitu uji hipotesis berupa uji korelasi dan uji keberartian korelasi (uji t).

Setelah dilakukan uji korelasi dan uji t, hasil pada uji korelasi diperoleh nilai signifikai korelasi penggunaan media pembelajaran gadget dengan sikap belajar siswa pada mata pelajaran tata hidang adalah 0,000 yang mana nilai tersebut $< 0,05$, sehingga disimpulkan bahwa dampak penggunaan media pembelajaran gadget berkorelasi dengan sikap belajar siswa pada mata pelajaran tata hidang di SMKN 6 kota padang dengan tingkat hubungan yang dimiliki oleh kedua variabel adalah positif dengan kategori cukup tinggi. hal ini dibuktikan dengan nilai pearson correlation (r) yang diperoleh sebesar 0,510.

Sedangkan pada hasil uji t, diketahui bahwa nilai signifikansi diperoleh sebesar 0,000, yang mana nilai tersebut $< 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel penggunaan media pembelajaran gadget dengan variabel sikap belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran tata hidang di SMKN 6 padang. Hal ini juga dibuktikan melalui nilai thitung sebesar 7,567. Yang mana nilai tersebut lebih besar dari pada nilai t tabel yaitu sebesar 2,01063. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ha diterima dan ho ditolak, yang mana dapat diartikan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran gadget dengan sikap belajar siswa pada mata pelajaran tata hidang.

KESIMPULAN

Dari rata-rata skor variabel, penggunaan media pembelajaran gadget memperoleh tingkat capaian responden (TCR) sebesar 3,66 dengan kategori tinggi. Dari rata-rata skor variabel, hasil belajar memperoleh tingkat capaian responden (TCR) sebesar 4,08 dengan kategori tinggi. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara variabel penggunaan media pembelajaran gadget dengan sikap belajar siswa tata hidang di smkn 6 padang yang mana tingkat hubungan antara kedua variabel tersebut berada pada kategori cukup tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Ibu Dra. Reno Yelfi, M. Pd, selaku dosen pembimbing dan penasehat akademik yang telah membimbing dan membantu penulis dalam pembuatan jurnal ini.

DAFTAR REFERENSI

- Aghni, R. I. (2018). "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Aisyah Anggraeni dan Hendrizal Hendrizal, 2018. "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA." *Jurnal Pelita Bangsa Pelestari Pancasila* 13, no. 1 (2018): 64-76.
- Arikunto, S. 2010a. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Azzahra, F., & Uyun, Z. (2019). Hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Islam Diponegoro Surakarta (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Ferlyani, N. R., 2021. " Hubungan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Daring dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 6 Padang". Skripsi, Padang: Universitas Negeri Padang.
- Firmadani, F. (2020). "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0". *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Puspitasari, A. R. (2020). Hubungan Penggunaan Media Gadget Terhadap Hasil Belajar Biologi Konsep Keanekaragaman Hayati Kelas X IPA SMA PGRI Sungguminasa.
- Rahayu, Septiana, 2017. " Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IIS SMA Negeri 1 Sewon Tahun Ajaran 2016/2017". Skripsi: Universitas Yogyakarta.
- Rahmaniar, 2020. "Model Pembelajaran Muatan Lokal Berbasis Budaya Kulliner di Tingkat SMP Kota Parepare". Tesis, Makassar, Universitas Hasanudin.
- Riduwan. 2012. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rivai, N.S. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Riyana. (2009). "Media Pembelajaran , Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian". Bandung: CV. Wacana Prima.
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Rosiyanti & Muthmainnah. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 25.

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), 722-731.