

PENGELOLAAN PEER TEACHING BERBANTUKAN GADGET DALAM MENURUNKAN STRES BELAJAR SISWA DI MASA PANDEMI

Zakiyah BZ

Universitas Nurul Jadid, Paiton, Probolinggo, Jawa Timur, Indonesia

Article History:

Received: May, 2020

Accepted: July 2020

Published: August 2020

Keywords:

Peer Teaching, Gadget,
Stres Belajar

*Correspondence

Address:

bzzakiyah@gmail.com

Abstract :

This study aims to find out the effectiveness of peer teaching methods through Gadget in lowering student stress levels during pandemics. The subjects of this study were 40 students who had learning stress problems. Of the 40 study subjects divided into two groups, namely, 20 experimental groups and 20 control groups. The measuring instrument used in this study is a questionnaire data with student learning stress indicators in the form of 32 statement items to determine the level of learning stress experienced by students. The questionnaire is used as a pre test and post test. Data analysis techniques used are independent techniques of sample t-test using SPSS 16 program. Based on the results of research and discussion about learning stress in students, after being treated with peer teaching method through gadgets showed that the results of the 3rd output (Paired Samples Test) on learning stress variables, obtained Sig value. (2-tailed) = 0.01 in the experiment group and 0.0400 in the control group smaller than 0.05 ($0.000 < 0.05$). So it can be concluded that H_a was accepted and H_0 rejected.

Abstrak :

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengelolaan metode peer teaching Berbantuan Gadget dalam menurunkan tingkat stres siswa di masa pandemi. Subyek penelitian ini adalah 40 siswa yang memiliki masalah stres belajar. Dari 40 subyek penelitian dibagi menjadi dua kelompok yakni, 20 kelompok eksperimen dan 20 kelompok kontrol. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah data angket dengan indikator stress belajar siswa berupa 32 item pernyataan untuk menentukan tingkat stres belajar yang dialami siswa. Angket tersebut digunakan sebagai tes awal (Pre test) dan tes akhir (Post test). Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik independen sample t-test dengan menggunakan program SPSS 16. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang stres belajar pada siswa, setelah diberi perlakuan dengan metode peer teaching melalui gadget menunjukkan bahwa hasil output ke-3 (Paired Samples Test) pada Variabel stress belajar, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,01 pada kelompok eksperimen dan 0,0400 pada kelompok kontrol yang lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

PENDAHULUAN

Masa-masa sekolah menengah adalah pengalaman yang sangat berharga bagi anak remaja. Sekolah dipandang dapat menentukan kualitas kehidupan di masa depan (Dakir & Anwar, 2019). Sehingga, sekolah mempunyai arti yang sangat penting bagi kehidupan dan perkembangan mereka. Akan tetapi, sekolah pada saat yang sama juga menjadi sumber masalah karena mereka dihadapkan pada beberapa tuntutan yang datang dari sekolah, adanya pandemi yang melanda berbagai negara khususnya Indonesia memiliki dampak yang sangat signifikan dalam dunia pendidikan serta merubah sitem pelaksanaan proses belajar mengajar (Syah, 2020).

Sekolah harus melaksanakan proses belajar mengajar dengan sistem online, hal ini menjadi permasalahan yang sangat komlek pada diri siswa, orangtua dan guru. Di Indonesia banyak keluarga yang kurang familier melakukan sekolah di rumah. Bersekolah di rumah bagi keluarga Indonesia adalah kejutan besar khususnya bagi produktivitas orang tua yang biasanya sibuk dengan pekerjaannya di luar rumah. Demikian juga dengan problem psikologis anak-anak peserta didik yang terbiasa belajar bertatap muka langsung dengan guru-guru mereka. Proses ini berjalan pada skala yang belum pernah terukur dan teruji sebab belum pernah terjadi sebelumnya (Rosali, 2020).

Di sisi lain, Siswa Sekolah Menengah Atas merupakan tahapan meningkatnya kapasitas intelektual. Capaian persentase taraf kematangan dan kesempurnaan IQ (Intelligence quotient) seseorang mencapai 92% sejak usia 13 tahun. Artinya, tingkat kematangan intelektual pada usia remaja terjadi perubahan signifikan yang ditandai dengan adanya eksplorasi kematangan intelektual. Tahapan eksplorasi kematangan intelektual bisa dikembangkan melalui sekolah, di samping keluarga adalah sumber stres yang utama bagi anak. Hal ini nampak logis, sebab anak lebih banyak menghabiskan waktunya di sekolah. Terlebih lagi sekolah yang menerapkan sistem full day school. Peristiwa-peristiwa di sekolah tidak jarang menimbulkan rasa stress dalam diri siswa (Desmita, 2012).

Beberapa penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa ada fenomena stres yang berkaitan dengan beberapa peristiwa kehidupan di sekolah. Sekolah yang menerapkan program peningkatan mutu pendidikan melalui penerapan kurikulum yang diperkaya intensitas belajar yang tinggi, tugas-tugas sekolah yang lebih padat dan keharusan menjadi pusat keunggulan, telah menimbulkan stress di kalangan siswa. Dimasa pandemi yang mana proses belajar mengajar harus dilaksanakan dengan jarak jauh (*school from home*) adalah fenomena yang membuat beberapa komponen pendidikan harus berubah. Penilaian hasil belajar siswa mayoritas berbasis penugasan (Alwi1 & Sugiono, 2019).

Berbicara entensitas tugas yang diberikan oleh guru dimasa pandeni ini adalah menjadi masalah tersendiri bagi siswa, oleh karena itu membutuhkan media agar mempermudah bagi guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Masa pandemi yang belum bisa dipastikan kapan berakhir membuat para guru berinisiatif dan inovatif dalam mengembangkan media

pembelajaran yang digunakan. salah satunya adalah dengan memanfaatkan gadget, sebagai bentuk dari digitalisasi pendidikan.

Penelitian yang dilakukan Oleh Risky Septia harapan menjelaskan bahwa faktor eksternal merupakan faktor dorongan dari luar yang meliputi lingkungan, teman, orang tua dan lain sebagainya. Faktor eksternal ini merupakan faktor penunjang dari faktor internal dalam mengukur tingkat keberhasilan belajar siswa. Kedua faktor tersebut selalu berjalan beriringan. Di luar dari faktor tersebut terdapat lagi faktor lain yang menjadi pengaruh dalam hasil belajar peserta didik yang masih memiliki keterkaitan dengan faktor eksternal dan faktor internal. Faktor tersebut adalah penggunaan gadget. Pada masa milenial yang tengah berlangsung saat ini, teknologi sangat pengaruh penting terhadap hasil belajar siswa. Tak heran jika penggunaan gadget sangat berperan penting adalah . Gadget merupakan seperangkat alat elektronik yang berkembang pesat pada era globalisasi dan memiliki fungsi khusus seperti smartphone, kamera, dan laptop (Sukarno & Hardinto, 2018).

Siswa adalah salah satu komponen proses pembelajaran yang sangat erat kaitannya dengan, media dan gaya belajar yang di pakai oleh masing-masing individu dalam menentukan keberhasilan belajar yang berlangsung dalam sebuah lembaga pendidikan (Dakir, 2019). Terdapat beberapa kendala yang ditemukan untuk mencapai efektifitas dan efisiensi metode yang cocok dengan gaya belajar siswa (Syafi'i et al., 2018).

Terdapat metode yang bisa dipakai untuk mencapai efektifitas dan efisiensi dalam menurunkan stres siswa dimasa pandemi. Metode belajar yang dimaksud adalah metode peer teaching menggunakan media Gadget. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran adalah enggan bertanya pada saat ada materi yang disampaikan oleh guru padahal materi tersebut tidak dimengerti. Penyebabnya bisa variatif salah satunya karena siswa tersebut malu ataupun canggung untuk bertanya pada gurunya tentang kesulitan dalam proses pembelajaran. Masalah tersebut dapat diatasi dengan menerapkan metode yang memungkinkan siswa dapat menyampaikan masalah yang dialaminya tanpa rasa malu maupun canggung, yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran peer teaching. Metode peer teaching memungkinkan guru meminta bantuan kepada anak yang lebih pintar untuk menerangkan materi kepada temannya. Biasanya seorang siswa lebih mudah menerima keterangan yang diberikan oleh kawan sebangku atau kawan yang lain karena tidak merasa malu untuk bertanya. Seorang guru dalam hal ini dapat meminta bantuan kepada salah satu siswa untuk menjadi tutor yang menerangkan kepada kawan-kawannya. Pelaksanaan ini disebut Peer Teaching karena mereka memiliki usia yang sebaya atau hampir sebaya. (Muslim & Andrizal, 2018)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen (*quasi experimental design*). Selama melakukan eksperimen, siswa merupakan objek penelitian yang tetap mengikuti pelajaran dalam kelas online. Selain itu, pemilihan objek penelitian juga tidak dilakukan secara acak. Desain penelitian

yang digunakan dalam penelitian ini adalah (*nonequivalent control group design*). Desain ini menempatkan subjek penelitian ke dalam dua kelompok yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak. Instrumen yang baik biasanya dilakukan uji coba sebelum digunakan. Uji coba instrumen ini diikuti 40 orang siswa. Instrumen penelitian yang diuji coba berupa angket berbentuk pernyataan yang berjumlah 30 item. Uji coba instrumen tersebut meliputi uji validitas, uji reliabilitas. Tujuan uji coba di atas adalah untuk melihat item pernyataan mana saja yang dapat digunakan maupun dihilangkan. Uji coba validitas dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} . yaitu sebanyak 30 pernyataan sudah mewakili semua indikator yang ada.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peer teaching adalah sebuah metode pembelajaran yang sedang menjadi tren sekarang. Peer teaching memang menjadi metode yang menjadikan siswa tidak bosan, sementara guru juga tidak suntuk. Peer teaching dalam bahasa Indonesia lebih dikenal dengan istilah tutor sebaya. Tutor sebaya adalah sebuah prosedur siswa mengajar siswa lainnya. Tipe pertama adalah pengajar dan pembelajar dari usia yang sama. Tipe kedua adalah pengajar yang lebih tua usianya dari pembelajar. Tipe yang lain kadang dimunculkan pertukaran usia pengajar". Tutor sebaya merupakan salah satu strategi pembelajaran untuk membantu memenuhi kebutuhan kebutuhan yang siswa ingin dalam proses belajarnya (Febianti, 2014).

Metode pembelajaran peer teaching adalah pembelajaran yang terpusat pada siswa, dalam hal ini siswa belajar dari siswa lain yang memiliki status umur, kematangan/harga diri yang tidak jauh berbeda dari dirinya sendiri. Sehingga anak tidak merasa begitu terpaksa untuk menerima ide-ide dan sikap dari "gurunya" yang tidak lain adalah teman sebayanya itu sendiri. Bantuan belajar oleh teman sebaya dapat menghilangkan kecanggungan. Penjelasan teman sebaya lebih mudah dipahami, selain itu dengan teman sebaya tidak ada rasa enggan, rendah diri, malu, dan sebagainya, sehingga diharapkan siswa yang kurang paham tidak segan-segan untuk mengungkapkan kesulitan-kesulitan yang dihadapinya (Megawati, 2019).

Metode peer teaching tidak hanya berguna bagi siswa yang enggan bertanya atau kurang aktif, tapi juga untuk siswa yang dijadikan tutor bagi temannya. Salah satu tanda bahwa seseorang telah menguasai suatu materi adalah dia bisa mengajarkannya kembali pada orang lain. Beberapa pakar meyakini bahwa suatu subyek dapat dikatakan benar-benar dikuasai hanya jika pembelajar mampu mengajarkannya kepada orang lain. Mengajar teman (peer teaching) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari sesuatu dengan sebaik-baiknya dan pada saat yang bersamaan menjadi sumber belajar bagi satu sama lain. Siswa dikatakan menguasai atau memahami pelajaran apabila siswa tersebut mampu mengajarkannya kepada orang lain. Metode pembelajaran peer teaching siswa diberikan kesempatan untuk mempelajari pelajaran dan disaat bersamaan dapat menjadi sumber belajar bagi temannya. Oleh karena itu, suasana belajar akan lebih hidup dan siswa akan lebih aktif karena siswa menjadi saling berinteraksi. (Hayati & Sitompul, 2017).

Gadget (smartphone) adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia, perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iPhone dan BlackBerry, serta notebook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet) (Rahmandani et al., 2018).

Penggunaan gadget atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana Sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Gadget sudah sangat menyatu dengan kehidupan sosial masyarakat seakan orang tidak bisa lepas dari gadget. Sekitar 80 persen dari masyarakat perkotaan di Indonesia memiliki perangkat ponsel khususnya smartphone atau ponsel pintar. (Sukarno & Hardinto, 2018)

Semakin beragamnya jenis gadget yang diproduksi oleh berbagai perusahaan besar dengan suguhan aplikasi-aplikasi yang canggih dalam menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobi, hingga hiburan yang disajikan secara online maupun offline kini sukses menarik banyak perhatian masyarakat.

Fungsi gadget sangat banyak sekali ada yang sering digunakan ada juga yang hanya sekedar saja dalam menggunakan yang paling sering digunakan diantaranya adalah; menelpon, mengirim SMS, mengakses internet, mengabadikan suatu momen dengan menggunakan fitur camera/vidio. (Rahmandani et al., 2018)

Gadget juga memiliki macam-macam Aplikasi. Sebuah fitur yang terdapat pada setiap telepon genggam, yang mempermudah pengguna untuk menggunakannya serta dapat difungsikan sesuai dengan kebutuhan. Apabila dijadikan media pembelajaran maka akan mendatangkan manfaat yang besar di dunia pendidikan. Adapun beberapa aplikasi di maksud adalah: 1). Aplikasi Jejaring Sosial, yang meliputi; Facebook, Twitter, Instagram, Whatsapp, Telegram, Snabchat dll, 2). Aplikasi Browsing, yang meliputi; Google, Yahoo, Opera Mini, Browser dll, 3). Aplikasi Game Online/ Offline

Konsep school stres atau stres belajar belakangan ini mulai diminati oleh sejumlah peneliti psikologi dan pendidikan untuk memahami kondisi stres yang dialami di sekolah. Kemudian para peneliti mengembangkan konsep yang menggambarkan kondisi stres yang dialami oleh siswa akibat tuntutan sekolahnya, yaitu stres belajar. Stres sekolah sebagai ketegangan emosional yang muncul dari peristiwa-peristiwa kehidupan di sekolah dan perasaan terancamnya keselamatan atau harga diri siswa, sehingga memunculkan reaksi-reaksi fisik, psikologis dan tingkah laku yang berdampak pada penyesuaian psikologis dan prestasi akademis. (Ade, 2019)

Stres akademik yang dialami siswa merupakan hasil persepsi yang subjektif terhadap adanya ketidak sesuaian antara tuntutan lingkungan dengan sumber daya aktual yang dimiliki siswa. Berdasarkan berbagai definisi diatas,

maka dapat disimpulkan bahwa stres akademik adalah suatu kondisi atau keadaan dimana terjadi ketidaksesuaian antara tuntutan lingkungan dengan sumber daya aktual yang dimiliki siswa sehingga mereka semakin terbebani oleh berbagai tuntutan dan tekanan. Stres yang dialami oleh siswa merupakan kondisi yang disebabkan ketika perbedaan seseorang atau lingkungan yang berhubungan dengan individu, yaitu antara situasi yang diinginkan dengan keadaan biologis, psikologis atau sistem sosial individu tersebut. Perubahan kurikulum yang berkesinambungan dan kondisi lingkungan dan sosial yang baru seperti, iklim pembelajaran baru, guru baru, hubungan baru dengan teman sebaya dan sebagainya, merupakan salah satu penyebab yang dapat menyebabkan stres akademik pada siswa, hal ini dikarenakan siswa diminta untuk menyesuaikan dirinya terhadap perubahan lingkungan sosial yang baru tersebut. (Barseli et al., 2018)

Efektivitas Metode Peer Teaching Menggunakan Gadget

Setelah penyajian data, dilakukan analisis dengan teknik uji t (Paired Samples t-test) sehingga menghasilkan output sebagai berikut:

Tabel 1. Output Pre Test - Post Test Variable stress belajar kelompok eksperimen

Group Statistic

	Code	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	1	52.3000	20	3.34192	0.74728
	2	48.7500	20	5.56185	1.24367

Tabel deskriptif statistik di atas menjelaskan pada kolom gabungan merupakan kode 1 untuk kelas eksperimen dan kode 2 untuk kelas kontrol. Besarnya N atau jumlah masing-masing anggota pada kelompok eksperimen dan kontrol adalah 20. Mean atau jumlah nilai rata-rata stres belajar pada kelas eksperimen sebelum di beri perlakuan = 52.3000 sedangkan setelah di beri perlakuan dengan metode role playing dan jigsaw = 48.7500. Artinya nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik dari dua kelas di atas setelah diterapkannya metode peer teaching mengalami perbedaan atau penurunan tingkat stres yang dialami siswa, sehingga jelas, bahwa metode Peer teaching efektif dalam menurunkan tingkat stres siswa.

Tabel 2. Output Pre Test - Post Test Variabel stres belajar kelompok kontrol

Paired Samples Statistics

	Test	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre	52.0500	20	10.86508	2.42951
	Post	48.8000	20	7.71601	1.72535

Tabel deskriptif statistik di atas menjelaskan pada kolom gabungan merupakan pre-test untuk kelas kontrol dan post test untuk kelas kontrol. Besarnya N atau jumlah masing-masing anggota pada kelompok eksperimen dan kontrol adalah 20. Mean atau jumlah nilai rata-rata stres belajar pada kelas kontrol sebelum diberi perlakuan = 52.0500 sedangkan setelah di beri perlakuan

dengan metode peer teaching = 48.8000. Artinya nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik dari kelas di atas setelah diterapkannya metode peer teaching mengalami perberbedaan atau penurunan tingkat srtes yang dialami siswa, sehingga jelas, bahwa metode peer teaching efektif dalam menurunkan tingkat stres siswa melalui aplikasi gadget di masa pandemi.

Data stres belajar sebagai parameter penelitian diambil dari dua kelompok sampel, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing diambil sampel 20 siswa. Data skor pre test didapatkan dari hasil tes siswa pada kelompok eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan atau proses pembelajaran dengan cara membagikan angket pernyataan yang berjumlah 30 item. Rata-rata skor awal kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Skor rata-rata siswa pada kelompok eksperimen yaitu sebesar 16,92 lebih tinggi apabila dibandingkan dengan skor rata-rata kelompok kontrol yaitu sebesar 16,46.

Data skor post test didapatkan dari hasil test siswa dari kelompok kontrol dan eksperimen sesudah dilakukan perlakuan atau proses pembelajaran sehingga nantinya dapat diketahui seberapa besar penurunan stres belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan skor yang didapatkan siswa. Soal post test ini menggunakan soal yang digunakan pada soal pre test, hanya urutan soalnya saja yang dibedakan. Rata-rata kemampuan siswa dalam mengerjakan soal pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Rata-rata skor yang didapatkan kelas eksperimen adalah sebesar 21,85, sedangkan kelas kontrol sebesar 24,85.

KESIMPULAN

Dari hasil beberapa data yang diperoleh dalam proses penelitian ini memperoleh kesimpulan bahwa metode peer teaching melauai gaded dalam menurunkan tingkat stres siswa efektif dalam menurunkan srtes siswa di masa pandemi. Dibuktikan dengan hasil output ke-2 (Paired Samples Test) pada Variabel stress belajar nilai Sig. (2-tailed) = 0,022 pada kelompok ekperimen = 0,0400 pada kelompok ekperimen yang lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Sehingga dapat dikatakan H_a diterima dan H_o ditolak.. Berdasarkan hasil nilai post-test dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,981 dan 0,981 yang lebih besar dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode peer teaching efektif dalam menurunkan stress belajar siswa di masa pandemi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, A. H. & Z. (2019). Students Academic Stress and Implications in Counseling. "Students Academic Stress and Implications in Counseling." Jurnal Neo Konseling 1.3 (2019)., 1(3), 1-7. <https://doi.org/10.24036/00130kons2019>
- Alwi, M., & Sugiono, E. (2019). Manajemen Oikonomia Studi Eksploratif Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online Di Sekolah Dasar. 15(2), 98-112. <http://journal.unas.ac.id/oikonomia/article/view/748/620>

- Barseli, M., Ahmad, R., & Ifdil, I. (2018). Hubungan stres akademik siswa dengan hasil belajar. *Jurnal EDUCATION: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 40. <https://doi.org/10.29210/120182136>
- Dakir. (2019). *Manajemen Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasinya di Sekolah dan Madrasah*. Yogyakarta: K-Media.
- Dakir, & Anwar, H. (2019). Nilai-Nilai Pendidikan Pesantren Sebagai Core Value; Dalam Menjaga Moderasi Islam Di Indonesia. *Jurnal Islam Nusantara*, 3(2), 495-517.
- Desmita. (2012). Psikologi perkembangan peserta didik.
- Febianti, Y. N. (2014). Peer Teaching (Tutor Sebaya) Sebagai Metode Pembelajaran Untuk Melatih Siswa Mengajar. *Edunomic Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 2(2), 80-87. <http://www.fkip-unswagati.ac.id/ejournal/index.php/edunomic/article/view/63/61>
- Hayati, I., & Sitompul, D. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Peer Teaching Terhadap Peningkatan Program Studi Perbankan Syariah. *Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syariah ISSN :2527-6344*, 2(2), 1-19.
- Megawati, E. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Peer Teaching dalam Pengajaran Tenses pada Mahasiswa EFL. In *Deiksis* (Vol. 11, Issue 01, p. 39). <https://doi.org/10.30998/deiksis.v11i01.3076>
- Muslim, M., & Andrizal, A. (2018). Penerapan Metode Peer Group Teaching Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 36-45. <https://doi.org/10.18860/jpai.v5i1.5861>
- Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M. M. (2018). Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>
- Rosali, E. S. (2020). Aktivitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid - 19 Di. *Geography Science Education Journal (GEOSEE)*, 1(1), 21-30. https://www.researchgate.net/publication/340917125_Kendala_Pelaksanaan_Pembelajaran_Jarak_Jauh_PJJ_dalam_Masa_Pandemi/stats
- Sukarno, Z. A., & Hardinto, P. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget, Minat Belajar Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Iis Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sman 1 Kepanjen. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 9-19. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpe/article/view/3034>
- 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. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.114>
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>