



SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED

Volume 12 No. 3 Desember 2022

The journal contains the result of education research, learning research, and service of the public at primary school, elementary school, senior high school and the university

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school>



PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III DI SEKOLAH DASAR MEDAN

Darinda Sofia Tanjung¹, Ribka Kariani Sembiring², Dina Finiel Habeahan³
Universitas Katolik Santo Thomas^{1,2,3}

Surel : darinda_tanjung@ust.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study is to ascertain how the use of technology affects the learning outcomes of Class III students at St. Petrus Private Elementary School Medan. This study's participants were all third-graders at Medan's St. Petrus Private Elementary School, which had three classes with 100 students each. Class IIIC was chosen as a sample of 30 students for this study, and the method of sample collection that was used was simple random sampling. A survey-type quantitative approach is utilized in this study. to use the product moment correlation t test to test the hypothesis. According to the findings, the use of gadgets received an average score of 80.17 in the high category, while learning outcomes received an average score of 74 in the lower category. This is supported by the results of the hypothesis t test. If the value of $t_{count} > t_{table}$ is $6.809 > 1.697$, then H_a is accepted, indicating that third-grade students at St. Petrus Private Elementary School in Medan benefit significantly from the use of technology.

Keywords: Gadgets, Learning Outcomes, Indonesian.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh pemanfaatan teknologi terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Swasta St. Petrus Medan. Partisipan penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Swasta St. Petrus Medan yang memiliki tiga kelas dengan masing-masing 100 siswa. Kelas IIIC dipilih sebagai sampel sebanyak 30 siswa untuk penelitian ini, dan metode pengambilan sampel yang digunakan adalah simple random sampling. Pendekatan kuantitatif tipe survei digunakan dalam penelitian ini. menggunakan uji t korelasi product moment untuk menguji hipotesis. Berdasarkan hasil temuan, penggunaan gadget mendapat skor rata-rata 80,17 pada kategori tinggi, sedangkan hasil belajar mendapat skor rata-rata 74 pada kategori rendah. Hal ini didukung oleh hasil uji hipotesis t . Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,809 > 1,697$, maka H_a diterima yang menunjukkan bahwa siswa kelas III SD Swasta St. Petrus Medan sangat diuntungkan dengan pemanfaatan teknologi.

Kata Kunci: Gadget, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia.

Copyright (c) 2022 Darinda Sofia Tanjung¹, Ribka Kariani Sembiring², Dina Finiel Habeahan³

✉ Corresponding author :

Email : darinda_tanjung@ust.ac.id

HP : 082276136582

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 12 July 2022, Accepted 13 Dec 2022, Published 14 Desember 2022

<https://doi.org/10.24114/sejpsgd.v12i3.36176>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi kehidupan yang harus dibangun dengan baik sejak usia dini. Secara umum, pendidikan adalah proses pembelajaran bagi individu atau siswa untuk memperoleh pengetahuan dan mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya. Proses belajar, mengajar, dan melatih merupakan pendidikan. Kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, dan keterampilan seseorang bermanfaat baik bagi dirinya maupun bagi masyarakat luas apabila dikembangkan melalui pendidikan. Setiap orang yang menempuh pendidikan diharapkan menjadi kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab.

Sebagaimana tertuang dalam PP No. Pasal 57 Tahun 2021 tentang sistem pendidikan nasional, tujuan pendidikan nasional adalah agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, keterampilan yang diperlukan, dan akhlak mulia yang dibutuhkan oleh masyarakat serta bangsa dan negara. Menurut Undang-Undang Nomor 57 Tahun 2021 tujuan pendidikan adalah untuk membentuk pribadi-pribadi yang berjiwa Pancasila sejati sesuai dengan tujuan yang digariskan dalam Pembukaan dan Undang-Undang Dasar 1945.

Ada banyak perubahan yang terjadi dalam sistem pendidikan saat ini, terutama dalam hal penerapannya. Sistem penyelenggaraan pendidikan saat ini tidak lagi berlangsung secara tatap muka melainkan secara virtual. Hal ini disebabkan oleh pandemi yang berlangsung cukup lama. Sementara itu, sistem pembelajaran virtual atau online didukung oleh perkembangan teknologi yang sangat pesat. Akibatnya, perangkat saat ini digunakan sebagai media

pembelajaran E-Learning, khususnya pendidikan jarak jauh sebagai pendidikan formal di mana kelompok belajar dipisahkan dan sistem komunikasi interaktif menghubungkan siswa dan guru.

Pemisahan kelompok belajar dan tim pengajar inilah yang membuat pendidikan jarak jauh menonjol. Akibatnya, media berbasis teknologi sangat penting untuk pembelajaran yang akan disampaikan. *Whatsaap*, *Zoom*, dan *Google Meet* hanyalah beberapa aplikasi yang digunakan dalam pendidikan jarak jauh untuk menyampaikan informasi kepada siswa.

Penggunaan gadget oleh siswa membantu mereka belajar lebih baik karena sejumlah alasan. Pengalaman dan pengamatan peneliti menunjukkan bahwa siswa akan mencapai hasil belajar yang lebih tinggi jika menggunakan teknologi sebagai sumber belajar dan pengetahuan. Namun, ada sejumlah faktor tambahan yang berkontribusi terhadap penggunaan gadget oleh siswa dan dapat memengaruhi hasil belajar mereka. Siswa akan kurang termotivasi untuk belajar dan memiliki hasil belajar yang rendah jika perangkat digunakan secara berlebihan dan tidak tepat, sehingga membuat mereka sulit berkonsentrasi dalam belajar, sulit menyerap pelajaran, dan membuat mereka mengantuk saat belajar.

Di sisi lain, hasil belajar siswa akan menurun jika lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online atau gadget. Selain itu, siswa akan mengalami perubahan perilaku dan gangguan kesehatan mata akibat radiasi gadget. Perilaku agresif siswa dan terganggunya interaksi sosial satu sama lain dapat disebabkan oleh ketersediaan perangkat elektronik. Menurut pengalaman peneliti, motivasi belajar siswa sekolah dasar akan terpengaruh secara negatif ketika mereka

terlalu banyak bermain game online, sedangkan ketika anak-anak bermain game secara tidak langsung, motivasi belajar mereka menjadi rendah. Ini karena saya menghabiskan lebih banyak waktu dan tenaga untuk bermain game online daripada belajar.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian Doloksaribu et al. (2019) menunjukkan bahwa siswa akan memiliki hasil belajar yang lebih rendah jika mereka menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan perangkat elektronik dari yang seharusnya. Sementara itu, penelitian Yuliani dan Rahmadhani (2021) mengungkapkan bahwa siswa yang menggunakan teknologi hanya satu hingga satu setengah jam per hari akan berprestasi lebih baik di sekolah. Siswa lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka mencapai tingkat hasil belajar yang lebih tinggi.

Berdasarkan persepsi analisis selama posisi sementara I, posisi entry level II dan selama penjual jalan di St. Petrus melacak bahwa hasil ulangan harian untuk siswa kelas 3 di Sekolah Dasar St. Peter's Confidential di Indonesia berada di dasar klasifikasi tepat atau tidaknya KKM. Peneliti mendapatkan informasi dari guru kelas III yang mengatakan bahwa sebagian besar orang tua siswa telah menggunakan gadget untuk membantu mereka. Namun, masih kurangnya pemantauan penggunaan gadget. Tidak ada pedoman khusus mengenai berapa lama penggunaan gadget dari orang tua sendiri. Dapat ditarik kesimpulan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa SD Swasta Santo Petrus kelas III bahasa Indonesia adalah penggunaan alat yang kurang terkontrol dan kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak mengenai penggunaan perangkat.

Perubahan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa sebagai akibat

dari kegiatan pembelajaran disebut sebagai hasil belajar. Klaim Susanto (dalam Karwono, 2017: 138) Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan seorang siswa dalam mempelajari suatu mata pelajaran di sekolah, yang diukur dari nilai mereka pada tes untuk mengenali mata pelajaran tertentu.

Purwanto menegaskan (2017:54) Perubahan tingkah laku yang terjadi akibat mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan dikenal dengan istilah hasil belajar. Perilaku psikologis, termasuk domain kognitif, afektif, dan psikomotor, ada pada manusia dan dapat diajarkan dan diubah. Perubahan tingkah laku pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor merupakan hasil belajar yang bertujuan untuk mengubah tingkah laku pada ranah tersebut.

Sedangkan menurut Bloom (dalam Hamdani, 2018: 137) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, aktif, dan psikomotorik. Sejalan dengan itu Lindgreen menyebutkan bahwa hasil belajar meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap. Senada dengan hal tersebut Tanjung, (2016:74) menyebutkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek kemanusiaan saja. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dijelaskan dari bentuk tingkah laku selama proses belajar berlangsung.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah pergeseran tingkat kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa setelah selesainya proses pembelajaran tertulis dan lisan. Berikut adalah contoh faktor yang bersifat internal pada diri anak:

1. Kecerdasan (intelijen). Kecerdasan adalah kapasitas untuk belajar dan kapasitas untuk menyesuaikan diri dengan situasi baru. Menurut Kartono (dalam Hamdani, 2010: 139) pengetahuan merupakan sudut

- pandangan yang penting dan sangat menentukan berhasil atau tidaknya penyelidikan seseorang.
2. Faktor yang bersifat fisik atau fisiologis. Kondisi fisik seseorang secara keseluruhan memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajarnya.
 3. Sikap. Kecenderungan untuk bereaksi terhadap sesuatu adalah sikap. Pengetahuan, kebiasaan, dan keyakinan dapat berdampak pada sikap individu. Siswa harus memiliki sikap positif-penerimaan terhadap guru atau orang lain. Ia akan termotivasi belajar dengan sikap positif ini, sedangkan ia tidak akan termotivasi belajar dengan sikap negatif.
 4. Minat. Menurut psikolog, minat adalah kecenderungan untuk memperhatikan dan mengingat informasi secara konsisten. Klaim Winkel (Hamdani, 2018:141) Minat adalah kecenderungan yang terus menerus pada subjek untuk merasa antusias dan tertarik pada bidang atau hal tertentu.
 5. Bakat. Kemampuan potensial seseorang untuk sukses di masa depan disebut bakat. Definisi tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan Purwanto (dalam Hamdani, 2018: 141) bahwa bakat dan sikap adalah hal yang sama, dan keterampilan itu berkaitan dengan kemampuan tertentu.
 6. Motivasi. Motivasi mencakup segala sesuatu yang memotivasi seseorang untuk mengambil tindakan. Motivasi dapat membuat atau menghancurkan apakah seseorang mencapai tujuannya atau tidak. Hasil belajar juga dipengaruhi oleh kekuatan dan kelemahan motivasi belajar.
 7. Faktor. Faktor yang berasal dari luar diri seseorang dikenal dengan istilah faktor eksternal. Ada dua jenis faktor eksternal: lingkungan sosial dan lingkungan non-sosial. Klaim Slameto (dalam Hamdani,

2018: 143) Faktor eksternal berikut dapat mempengaruhi hasil belajar:

- a. Keadaan lingkungan keluarga, yaitu lingkungan yang paling intim di mana seseorang dilahirkan dan dibesarkan dalam masyarakat. Slameto berpendapat bahwa keluarga adalah lembaga pendidikan utama. Hasil belajar secara signifikan dipengaruhi oleh rasa aman keluarga. Karena rasa aman merupakan kekuatan yang meningkatkan motivasi belajar, maka memotivasi seseorang untuk giat belajar.
- b. Keadaan sekolah Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama, dan keberhasilannya dalam menentukan keberhasilan belajar siswa sangat menentukan. Siswa dapat termotivasi untuk belajar lebih keras jika lingkungan sekolah mereka positif.
- c. Lingkungan masyarakat Kartono berpendapat (dalam Hamdani, 2018) bahwa lingkungan masyarakat dapat menghambat belajar anak, khususnya anak usia dini. Anak seusianya akan termotivasi untuk rajin belajar jika melihat teman sebayanya melakukannya. Karena seorang anak akan selalu beradaptasi dengan rutinitas lingkungannya dalam pergaulan sehari-hari, bisa dikatakan bahwa lingkungan membentuk kepribadian seorang anak.
- d. Selain itu, sebagaimana dikemukakan oleh Djamarah (dalam Tanjung, 2016: 74) Faktor-faktor berikut berdampak pada hasil belajar siswa:
 - 1) Lingkungan, khususnya lingkungan alam dan sosial budaya. Lingkungan tempat siswa

tinggal dan bekerja adalah lingkungan alam. Anak lebih cenderung hidup bersama dalam lingkungan sosial budaya.

- 2) Kurikulum, program, guru, dan fasilitas merupakan faktor instrumental. Komponen penting dari pendidikan adalah kurikulum, yang merupakan rencana pembelajaran. Program berfungsi sebagai referensi pembelajaran; dengan menyusun program, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar dan efektif. Kehadiran seorang guru sangat menentukan proses belajar mengajar, dan guru merupakan komponen penting dalam pendidikan. Kemudian sarana dan prasarana juga sangat berperan dalam menunjang pendidikan dan sangat menunjang kegiatan pembelajaran. Dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor internal (dari dalam siswa) dan faktor eksternal (dari luar siswa) berdasarkan penjelasan beberapa pendapat yang dikemukakan para ahli di atas. Menurut pernyataan sebelumnya, gadget dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari keseharian nilai siswa kelas III di SD St. Oleh karena itu, kepala sekolah dan tenaga pendidik bekerja sama untuk bertahan dan membantu siswa yang hasil belajarnya rendah.

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III C Sd Swasta St Petrus Medan

No	KKM	Reins Nilai	Jumlah Siswa	Persen	Keterangan
1	70	65-69	19	$(19/30) \times 100\% = 64\%$	Tidak Tuntas
2	70	70-80	5	$(5/30) \times 100\% = 16\%$	Tuntas
3	70	81-90	6	$(6/30) \times 100\% = 20\%$	Tuntas
4	70	91-100	-	-	-
Jumlah			30 Siswa	100%	

Sumber: Data dari wali kelas III SD Swasta St Petrus Medan

Berdasarkan tabel Nilai Ulangan Harian Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III C Sd Swasta St Petrus Medan di atas, siswa kelas III SD Swasta St Petrus Medan memperoleh nilai tahun ajaran 2020–2021 yang menunjukkan bahwa dari 30 siswa, 11 siswa (37% memenuhi KKM) dan 19 siswa (63 % di antaranya tidak) tidak. bahasa Indonesia saja. Dapat dikatakan bahwa anak kelas III SD Swasta St. Petrus di Indonesia masih memiliki hasil belajar yang kurang baik.

Adapun Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh pemanfaatan teknologi terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Swasta St. Petrus Medan.

METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang mirip dengan survei dengan mengunjungi sekolah secara langsung untuk mengumpulkan data yang diperlukan guna menunjukkan dampak penggunaan teknologi terhadap hasil belajar siswa. Sampel yang digunakan sebanyak 30 siswa kelas IIIC. Kuesioner diberikan kepada siswa yang dipilih sebagai sampel untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

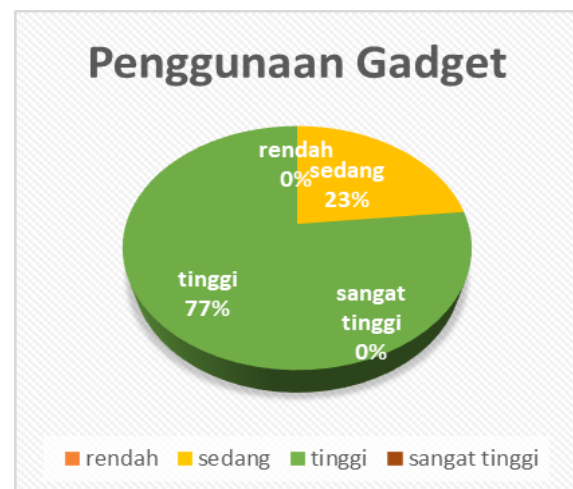
Data penelitian diberikan kepada siswa kelas III SD Swasta St. Petrus Medan. Data terdiri dari satu variabel bebas yaitu penggunaan gadget (variabel X), dan satu variabel terikat yaitu hasil belajar siswa (variabel Y). Angket dengan model skala Likert dan empat (empat) pilihan jawaban digunakan untuk mengumpulkan data penggunaan gadget siswa (X). Tiga puluh siswa menerima kuesioner. Untuk mempermudah pengolahan data, data dari kuesioner ditabulasikan. Sedangkan menggunakan nilai ulangan harian untuk hasil belajar semester gasal tahun pelajaran 2021/2022.

Validitas dan dependabilitas kuesioner dievaluasi sebelum mengumpulkan data pada sampel penelitian. Kuesioner gadget siswa memiliki 40 item pernyataan. Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, 24 butir pernyataan dinyatakan valid dan reliabel. Kuesioner kemudian digunakan untuk mendapatkan data tentang sampel, dan hasilnya ditampilkan sebagai tabulasi data sehingga dapat digunakan dalam analisis dan pengujian hipotesis. Metode statistik deskriptif, yang lebih fokus pada penggambaran data, digunakan dalam penyajian data. Deskripsi masing-masing variabel-variabel independen dan variabel dependen disertakan dalam data yang dikumpulkan di lapangan. Diagram dan tabel distribusi frekuensi juga disediakan. Lihat uraian berikut untuk informasi tambahan. Tabel di bawah ini menggambarkan distribusi frekuensi data mengenai variabel gadget siswa:

Tabel. 2 Frekuensi Kategori Penggunaan *gadget* Siswa

Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
98,5-120	-	-	Sangat Tinggi
76-7,5	23	74%	Tinggi
53,5-75	7	23%	sedang
30-52,5	-	-	Kurang

Tabel frekuensi untuk kategori gadget siswa menunjukkan bahwa 0% siswa menggunakan gadget, 74% menggunakan gadget pada level tinggi, dan 23% menggunakan gadget pada level sedang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas III SD Swasta St. Petrus menggunakan teknologi dengan tingkat yang tinggi, baik dalam hal bullying verbal maupun fisik. Lihat diagram di bawah untuk informasi tambahan.



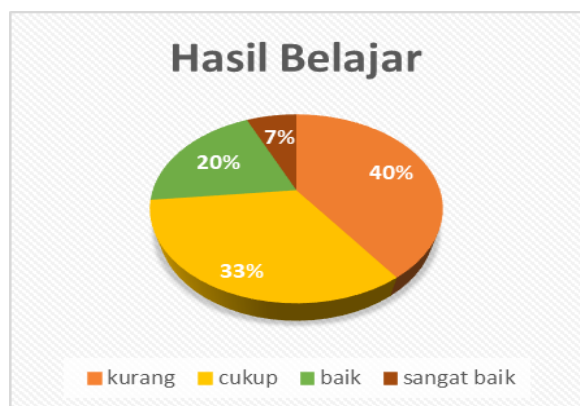
Gambar. 1 Diagram Penggunaan *Gadget* Siswa

Berdasarkan gambar diagram penggunaan *gadget* siswa di atas, dapat ber alasan bahwa penggunaan gawai pada siswa kelas 3 SD Swasta St. Petrus berada pada kategori tinggi yaitu 77%. Tabel di bawah ini menggambarkan distribusi frekuensi variabel yang berhubungan dengan hasil belajar siswa:

Tabel. 3 Frekuensi Kategori Hasil Belajar

No	Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori	Keterangan
1	60-69	12	40%	Tidak tuntas	Kurang
2	70-79	10	30%	Tuntas	cukup
3	80-89	6	20%	Tuntas	Baik
4	90-100	2	7%	Tuntas	Sangat Baik

Berdasarkan tabel frekuensi untuk kategori hasil belajar di atas, hanya 18 siswa yang tuntas atau 60 persen, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 12 siswa atau 40 persen dengan rata-rata 74. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia cukup memadai. Lihat diagram di bawah ini untuk informasi tambahan:



Gambar. 2 Diagram Hasil Belajar Siswa

Menurut gambar diagram hasil belajar siswa, 33 % siswa SD Swasta St. Petrus Medan memiliki hasil belajar yang cukup.

Hasil analisis menunjukkan bahwa 77% siswa masuk dalam kategori penggunaan gadget tinggi, sedangkan 23% masuk dalam kategori sedang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa siswa di SD Swasta St. Petrus terus menggunakan teknologi secara luas. Hasilnya, data angket yang dikumpulkan oleh peneliti mengenai pemanfaatan teknologi oleh siswa kelas III SD Swasta St. Petrus Medan memiliki nilai rata-rata 80,17

dan berada pada kategori tinggi.

Studi tersebut mengungkapkan bahwa hanya 18 siswa yang menyelesaikan tugas kuliahnya, atau 60 persen, dan 12 siswa memiliki hasil belajar yang tidak tuntas, atau 40 persen. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa SD Swasta St. Petrus Medan kelas III Bahasa Indonesia adalah cukup. Hal ini mengindikasikan bahwa hasil belajar mahasiswa mata pelajaran Bahasa Indonesia Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022 banyak yang tidak tuntas (di bawah nilai KKM). Dengan demikian, studi dokumentasi menghasilkan hasil belajar siswa kelas III SD Swasta St. Petrus Medan dengan nilai rata-rata 74 termasuk dalam kategori hasil belajar sedang.

Menurut temuan penelitian ini, gadget berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $6,809 > 1,697$, menunjukkan hal ini. Jadi dengan cara ini Ha diakui, artinya ada dampak kritis antara penggunaan alat dan hasil belajar. Dari hasil penelitian ini sangat mungkin beralasan bahwa alat mempengaruhi hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Menurut hasil penelitian yang dilakukan di SD Swasta St. Petrus Medan, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan teknologi. Nilai signifikan yang ditentukan dari hasil perhitungan uji normalitas adalah $0,164 - 0,05$. Dilihat dari uji hubungan, nilai yang sangat besar diperoleh untuk pengaruh faktor bebas dengan variabel dependen $0,519 > 0,361$. Hasil pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 6,809 lebih besar dari t_{tabel} 1,697, hal ini menunjukkan bahwa regresi antara variabel bebas (X) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Y). Dengan demikian, “Ada pengaruh yang signifikan

antara penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Swasta St. Petrus Medan” diterima dan Ho ditolak.

Penggunaan gadget berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji korelasi yang menunjukkan nilai $-0,519$, menempatkannya dalam kategori hubungan kuat. Ada korelasi negatif antara penggunaan gadget dan hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar lebih rendah ketika jumlah pengguna gadget lebih banyak, dan lebih tinggi ketika jumlah pengguna gadget lebih sedikit.

DAFTAR RUJUKAN

- Banjarnahor, N., Sipayung, R., & Tanjung, D. S. 2020. *Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 173418 Pollung*. *School Education Journal PGSD FIP Unimed*, 10(4), hal. 306–313, doi: <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v10i4.20861>.
- Firmansyah, N. F. 2019. *Peran gadget dalam membentuk pola interaksi sosial Mahasiswa jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*. Malang: Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Gede Yenny Apriani, D. 2021. *Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Dan V di SD N 3 Candikuning*. *Jurnal Medika Usada*, 4(1), hal. 7–11, doi: <https://doi.org/10.54107/medikausada.v4i1.88>
- Hamdani, M. A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Karwono, M. P. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar (Pertama)*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Mailani, E. 2015. *Penerapan Pembelajaran Yang Menyenangkan*. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 1(1), 8–11.
- Mailani, E. 2018. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pecahan Melalui Permainan Monopoli Pecahan*. *Jurnal Handayani*, 4(1), 1–14.
- Mailani, E., Simanihuruk, A., & Manurung, I. F. U. 2019. *Pengembangan Media Berbasis Interactive Audio Interaction (IAI) Bagi Mahasiswa PGSD Unimed*. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 9(4), 290–299.
- Manurung, I. F. U., Mailani, E., & Simanuhuruk, A. 2020. *Penerapan Model Pembelajaran Argument-Driven Inquiry Berbantuan Virtual Laboratory untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Mahasiswa PGSD*. *Js (Jurnal Sekolah)*, 4(September), 26–32.
- Naibaho, D. E., Sipayung, R., & Tanjung, D. S. 2020. *Hubungan Disiplin Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Di SD Negeri 24 Tanjung Bunga*. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(4), hal. 342–351, doi: <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v10i4.20860>.
- Nainggolan, M., Tanjung, D. S., & Simarmata, E. J. 2021. *Pengaruh Model Pembelajaran S AVI terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2617–2625.
- Pardosi, B., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. 2020. *Pengaruh Model SAVI terhadap Hasil Belajar pada Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia di Kelas V SD Negeri 173593 Parsoburan*. *ESJ (Elementary School Journal)*, 10(3), 175–184.
- Purba, J. M., Sinaga, R., & Tanjung, D. S. 2020. *Pengaruh Model Pembelajaran*

- Tipe Kooperatif Tipe Scramble terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV. ESJ (Elementary School Journal), 10(4), 216–224.*
- 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. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.722-731>*
- Sigalingging, R., Tanjung, D. S., & Gaol, R. L. 2021. *Pengaruh Model Quantum Teaching terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V di Sekolah Dasar. Elementary School Journal PGSD FIP Unimed, 11(3), 263–268.*
- Sihombing, S., Sipayung, R., & Tanjung, D. S. 2020. *Pengaruh Perhatian Orangtua Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV Sd Negeri 097350 Parbutaran Simalungun. School Education Journal Pgsd Fip Unimed, 10(4), 314–322, doi: <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v10i4.20936>.*
- Sinaga, R., & Tanjung, D. S. 2019. *Efektifitas Penggunaan Interactive Educational Multimedia Learning Berbasis Teori Kognitif terhadap Dyslexic Student di Sekolah Dasar. Jurnal Guru Kita, 3(4), 338–341.*
- Sinurat, R., Tanjung, D. S., Anzelina, D., & Abi, A. R. 2021. *Analisis Cara Belajar Siswa Berprestasi Kelas IV di SDN 097376 Sippan. Jurnal Ilmiah Pendidikan Sekolah Dasar, 14(1), 28–37.*
- Siregar, Z. D., Sinaga, R., & Marianus, S. M. 2022. *Pengaruh Bullying terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Kelas V SD Negeri 173416 Pollung. School Education Journal PGSD Fip Unimed, 12(2), 159–167, doi: <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v12i2.35635>.*
- Tanjung, D. S. 2016. *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) di Kelas V SDN 200111 Padangsidimpian. Jurnal Juril AMIK MBP, 4(1), 68–79.*
- Wahyuningsih, A., Widiawati, H., & Zulva, N. 2021. *Upaya Bimbingan Belajar Orang Tua Siswa pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(6), 5640–56470. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1697>*
- Wahyuningsih, A., Widiawati, H., & Zulva, N. 2021. *Upaya Bimbingan Belajar Orang Tua Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(6), 5640–56470.*