

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
SISWA SDN 13 MUARADUA**

Messy Olvika Sandi¹, Yasir Arafat², Eni Heldayani³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang
messyolvikasandi@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using gadgets on social studies learning outcomes of grade five students of SDN 13 Muardua. The research was carried out in the even semester of 2022/2023. The study used the Experimental method with True Experimental Design techniques in the form of a Pretest-Posttest Control Group Design. The sample in the study was class V-A as a control totaling 29 students, and class V-B as an experimental class totaling 31 students. The research instrument used is a written test in the form of multiple-choice questions as many as 10 questions on the material Location of Geography and Indonesian Astronomy of Natural Appearance (Landscape). Based on the data from the results of the research that has been carried out, it can be proven from the results of the final test (posttest) in the experimental class given treatment using gadgets obtained an average value of 59.03 and the control class obtained an average value of 49.31. In addition, through hypothesis testing with the T-test (Independent Sample T-Test), the results obtained that the calculated value of $t_{\text{table}} > t_{\text{hitung}}$ is $2.776 > 1.672$ which means H_a is accepted and H_o is rejected. So it can be concluded that there is influence of the use of gadgets on the social studies learning outcomes of SD Negeri 13 Muaradua.

Keywords: *Gadget Use, Social Studies Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 13 Muardua. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun 2022/2023. Penelitian menggunakan metode Eksperimen dengan teknik *True Eksperimental Design* yang berbentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel pada penelitian adalah kelas V-B sebagai Eksperimen yang berjumlah 31 siswa, dan kelas V-A sebagai kelas Kontrol yang berjumlah 29 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah test tertulis berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 soal materi Letak Geografis dan Astronomi Indonesia ketampakan Alam (Bentang Alam). Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dibuktikan dari hasil tes akhir (*posttest*) dikelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan *gadget* memperoleh nilai rata rata 59,03 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata rata 49,31. Selain itu melalui pengujian hipotesis dengan uji T (*Independent Sample T-Test*) hasil yang diperoleh bahwa nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu $2,776 > 1,672$ yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar IPS SD Negeri 13 Muaradua.

Kata Kunci: *Penggunaan Gadget, Hasil Belajar IPS*

A. Pendahuluan

Perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi (IPTEK) berkembang pesat semenjak era ke 21. Perkembangan IPTEK sangat signifikan terutama pada bidang teknologi (Anggraeni & Hendrizal, 2018, p. 67) Teknologi diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan memberikan nilai yang baik (Fitri & Nur Haliza, 2021). Sementara itu (Marpaung, 2018, p. 56) (2018, menyatakan bahwa teknologi merupakan sesuatu yang bermanfaat untuk memudahkan segala prespektif aktivitas manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi diidentifikasi dengan keluaranya beraneka macam fitur-fitur dari teknologi yang terbaru. Perkembangan ini menghasilkan acuan hidup manusia bertambah luar biasa disebabkan perkembangan teknologi mempengaruhi manusia dalam berinteraksi (Milana Abdillah, 2019).

Gadget adalah benda elektronika yang berfungsi untuk berkomunikasi satu sama lain (Amri & dkk, 2020, p. 15) *Gadget* mempunyai banyak jenis aplikasi yang mutakhir misalnya *games*, video, internet, dan

sebagainya (Rahman & Kencana, 2020, p. 82) Jenis aplikasi video pada *gadget* bisa menjadi hiburan dan mengurangi stress. *Gadget* merupakan terobosan teknologi terbaru dengan fungsi yang lebih baik, dapat memenuhi tujuan dan lebih praktis serta berguna pada saat bersamaan (Dayani, 2023). Pada saat ini hampir semua orang memiliki *gadget* mulai dari rakyat kelas atas sampai rakyat kelas bawah hal ini dikarenakan *gadget* sekarang menjadi *lifestly* (gaya hidup) selain untuk komunikasi *gadget* bisa memperluas jaringan pertemanan, meningkatkan ilmu pengetahuan, pendidikan, dan ekonomi (Anggraeni & Hendrizal, 2018, p. 65).

Pada zaman sekarang *gadget* seperti menjadi hal yang biasa bagi anak-anak usia sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan yang melaksanakan pendidikan selama 6 tahun untuk anak-anak rentang usia 6 tahun sampai dengan 12 tahun (Zulvira & dkk, 2021, p. 47) Sekolah dasar pada hakikatnya bertujuan untuk melaksanakan pendidikan termasuk didalamnya proses pembelajaran pada anak yang telah berusia 6 tahun maka mereka dinyatakan telah layak

untuk mengikuti pendidikan dasar yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dasar dalam menciptakan kepribadian sebagai warga negara yang baik (Triana & dkk, 2022, p. 47) *Gadget* mempunyai pengaruh terhadap aktivitas manusia, termasuk anak-anak. Pada saat mereka disekolah anak-anak dapat mencari informasi tentang materi pelajaran dalam waktu yang relatif cepat (Sunita & Mayasari, 2018, p. 511). Pada hakikatnya banyak sekali dampak positif yang didapatkan seperti dipermudahkannya pekerjaan dengan aplikasi perangkat lunak yang canggih (Fitriahadi & dkk, 2021, p. 4) Tapi jika di lihat dari segi psikologis masa anak-anak adalah masa keemasan, dimana anak-anak memiliki rasa keingintahuan yang luas dan anak-anak akan belajar mencari tahu apa yang belum ditemukannya (Pebriana, 2019, p. 4). Apabila periode anak telah kecanduan menggunakan *gadget* secara berlebih maka dampak negatif *gadget* tidak bisa di pungkiri perkembangan anak akan terlambat (Rahman & Kencana, 2020, p. 90). Hal inilah yang menyebabkan adanya larangan penggunaan *gadget* di sekolah menjadi langkah yang tepat untuk

mengurai siswa dalam menggunakan *gadget*. Sementara itu tentunya didalam sekolah akan ada yang namanya hambatan atau sesuatu yang akan membuat proses belajar dan mengajar menjadi tidak kondusif. Didalam Pendidikan dasar terdapat berbagai mata pelajaran diantaranya ialah Bahasa Indonesia, IPA, Matematika, SBdP, PJOK, Agama dan IPS. Salah satu mata pelajaran yang wajib diadakan disekolah dasar adalah IPS. Pendidikan IPS merupakan “dasar untuk mengembangkan tujuan kurikulum yang berupaya membentuk warga negara yang baik dalam suatu masyarakat yang demokratis ditengah–tengah negara dan masyarakat dunia, serta membentuk intelektual dan membina kesadaran, baik secara pribadi maupun sebagai anggota dalam memecahkan masalah sosial” (Setiawan & dkk, p. 8) Kriteria warga negara yang baik yang dimaksud disini adalah warga negara yang memiliki kemampuan sikap dan keterampilan yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari–hari dan warga yang bangga sabagai warga negara Indonesia (Widiastuti, 2020, p. 11) Mewujudkan fungsi dan tujuan pembelajaran IPS bukanlah pekerjaan yang mudah. Kegiatan ini

merupakan suatu proses Panjang yang berkelanjutan dari berbagai dimensi yang terpola dalam suatu sistem yang terpadu dan perlu mendapat perhatian yang intensif.

Dengan adanya *gadget* yang diberikan orang tua kepada anak-anak maka mereka dapat dengan mudah untuk mencari materi-materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar yang bagus disekolah, dan juga anak tidak gaptek (Chusna, 2017, p. 318). Selain dampak positif ternyata *gadget* juga menimbulkan dampak negatif yang tidak kalah besar dari dampak positif. Ada siswa yang menggunakan *gadget* untuk menambah nilai pelajaran, namun di sisi lain ada juga yang membuat siswa menjadi malas dan membuang waktu mereka hanya dengan bermain *gadget*, hal ini menyebabkan kurangnya konsentrasi siswa dalam menerima materi pelajaran karena sibuk bermain dengan *gadget* yang akhirnya menyebabkan hasil belajar siswa menurun (Nikmawati & dkk, 2021)

Hasil belajar merupakan suatu pencapaian yang didapatkan oleh peserta didik dari mengerjakan sesuatu baik dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik. Sesuai

dengan simpulan (Tampobolon, Sumarni, & Utomo, 2021). Pola belajar merupakan salah satu hal yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Dalam pendidikan sering diketahui bahwa murid mempunyai pola belajar yang berbeda antara satu sama lainnya. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari dua sisi, yakni sebelum menggunakan *gadget* dan sesudah menggunakan *gadget*). Memperkuat masalah makan peneliti melakukan observasi hasil belajar siswa semester genap tahun ajaran 2021/2022 kelas V SD Negeri 13 Muaradua yang berjumlah 60 orang siswa. Siswa di kelas V SD Negeri 13 Muaradua ini sudah mengenal dan menggunakan *gadget*. Siswa kelas V SD Negeri 13 Muaradua lebih sering menggunakan *gadget* untuk mengoperasikan aplikasi permainan, dan menonton video YouTube. Sebanyak 35 orang siswa mengemukakan bahwa *gadget* yang mereka gunakan adalah milik orang tua, terdapat 7 orang siswa mengemukakan sudah memiliki *gadget* milik pribadi. Sedangkan 16 orang siswa belum memiliki *gadget*. Mereka juga mengemukakan bahwa pemakaian *gadget* lebih menyenangkan dibandingkan bermain dengan teman sebaya. Hal lain juga diungkapkan oleh guru kelas V terkait

rendahnya hasil belajar siswa yang telah mengenal *gadget* sangat meningkat banyaknya siswa yang malas dalam mengerjakan tugas karena asik bermain *gadget* dan terdapat 13 siswa yang tidak tuntas sesuai dengan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Apabila hal ini berlangsung secara terus-menerus di khawatirkan akan mengganggu suatu proses prestasi anak nantinya. Dimana seharusnya anak-anak dapat meningkatkan prestasi yang baik tapi yang terjadi malah sebaliknya

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 13 Muaradua dengan Akreditasi sekolah B. Berlokasi di Desa Pelangki Jln.Riya Kudu Dusun III Kecamatan Muaradua Kabupaten Oku Selatan. Kegiatan ini akan dilakukan pada bulan Mei 2023, Pada penelitian ini penelitian menggunakan metode penelitian Eksperimen. Metode eksperimen (Sugiyono, 2019, p. 126) merupakan salah satu metode kuantitatif, digunakan terutama ketika penelitian ingin melakukan percobaan untuk mengetahui pengaruh suatu variabel terikat dalam kondisi terkendali.

Penelitian ini menggunakan teknik *True-Eksperimental* yang

berbentuk *Pretest-Posttest Control group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok Eksperimen dan kelompok control. Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok Eksperimen tidak berada secara signifikan.

Populasi pada penelitian ini ialah seluruh siswa kelas V SD Negeri 13 Muaradua Tahun Ajaran 2022/2023. Berdasarkan data yang diperoleh oleh kelas V SD Negeri 13 Muaradua terdiri dari 2 (dua), yaitu V.A beranggotakan 29 siswa dan V.B beranggotakan 23 siswa.

Adapun teknik sampel yang digunakan yaitu *Non-Probability* dengan menggunakan metode *Purposive Sampling*. Kriteria pemilihan sampel berdasarkan pada jumlah seluruh siswa kelas V yang mendapatkan nilai rendah dalam mata pelajaran IPS. Sampel yang diambil pada penelitian ini adalah siswa kelas V.A Sebanyak 29 orang sebagai kelas kontrol, dan kelas V.B sebanyak 29 orang sebagai kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data menggunakan Tes dan Dokumentasi, Metode tes yang akan dipakai untuk siswa kelas V adalah melakukan

prosttest dalam bentuk tertulis jenis soal yang digunakan adalah pilihan ganda 20 soal denan empat pilihan jawaban untuk setiap soal hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sekolah dasar. Tehnik analisis data uji Normalitas, uji reabilitas, dan uji hipotesis uji-t.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh atau tidak dari penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa IPS kelas V SD Negeri 13 Muaradua. Untuk mengetahui peningkatan tersebut maka tahap yang dilakukan pertama yaitu melakukan tes awal (*pretest*) pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tanpa diberi perlakuan.

pada pelajaran IPS.

Selanjutnya menggunakan *gadget* pada kelas eksperimen yaitu kelas V.B yang berjumlah 31 siswa dari hasil yang didapat dilapangan dengan menggunakan *gadget* lebih memahami materi yang diberikan peneliti, sehingga siswa bisa lebih mudah dalam memahami materi letak geografis dan peta dalam pembelajaran IPS karena dengan menggunakan *gadget* siswa dapat mencari dan melihat gambar materi geografis dan peta. Sedangkan pada kelas kontrol yaitu pada kelas V.A yang berjumlah 29 siswa menggunakan pembelajaran model konvensional, dengan menggunakan model pembelajaran konvensional ini siswa merasa masih kesulitan dalam memahami materi geografis dan peta

Tabel 4.9 Deskripsi Penilaian Siswa Kelas V

Keterangan	N	Descriptive Statistics			
		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kontrol	29	10	60	40.00	14.639
Posttest Kontrol	29	20	70	49.31	14.622
Pretest Eksperimen	31	20	70	44.84	13.873
Posttest Eksperimen	31	40	80	59.03	12.478

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah sampel pada kelas kontrol berjumlah 29 siswa, nilai tes awal (*pretest*) siswa memperoleh nilai terendah 10, nilai tertinggi 60 dan nilai rata-rata 40. Pada tes akhir (*posttest*) kelas kontrol memperoleh nilai

terendah yaitu 20, nilai tertinggi sebesar 70 dan nilai-rata-rata sebesar 49,31. Sedangkan jumlah sampel pada kelas eksperimen berjumlah 31 siswa, pada tes awal (*pretest*) memperoleh nilai terendahnya 20, nilai tertingginya 70, nilai rata-rata

44,84 dan pada tes akhir (*posttest*) siswa memperoleh nilai terendah sebesar 40, nilai tertinggi sebesar 80 dan rata-rata nilai 59,03. Nilai *posttest* kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah menggunakan

gadget pada saat belajar sedangkan. Dengan demikian kelompok eksperimen lebih berhasil dalam peningkatan hasil belajar dari pada kelompok kontrol.

Tabel 4.10 Uji Normalitas

No	Keterangan	Sig	Kesimpulan
1	Pretest Kontrol	0,200	Normal
2	Posttest Kontrol	0,111	Normal
3	Pretest Eksperimen	0,118	Normal
4	Posttest Eksperimen	0,119	Normal

Dilihat dari tabel diatas ditunjukkan bahwa signifikan *pretest* kelas kontrol $0,200 > 0,05$ maka dapat di simpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal, nilai signifikan *posttest* kelas kontrol sebesar $0,111 > 0,05$, sedangkan signifikan pada *pretest* kelas eksperimen $0,118 > 0,05$ dan

nilai signifikan *posttest* kelas eksperimen sebesar $0,119 > 0,05$ maka disimpulkan bahwa semua data tersebut berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan signifikan kedua kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Tabel 4.11 Uji Homogenitas

	F	Sig	Keterangan
Hasil	1,778	0,381	Homogen

Berdasarkan pada tabel diatas menunjukkan bahwa hasil pengujian homogenitas diperoleh bahwa nilai signifikan $0,381 > 0,05$. Taraf signifikan yang digunakan adalah 0,05 dengan pengujian jika nilai signifikan >

0,05, maka disimpulkan bahwa data tersebut ialah sama (homogen) artinya hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

Tabel 4.12 Hasil Uji Hipotesis t-test Equality of Means

T	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper
2.776	0,007	9,722	3,502	16,732	2,712

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis, maka diperoleh bahwa nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,007. Karena nilai signifikan (probabilitas) lebih kecil dari 0,05 maka H_0 di tolak. Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel di peroleh nilai thitung sebesar 2,776 sedangkan di ttabel dengan df 58 dengan taraf signifikas 0,05 maka $t_{table} = 1,672$ Jadi dinyatakan $t_{hitung} > t_{tabel}$ $2,776 > 1,672$ dengan derajat kebebasan 58 (df 58). Dinyatakan dapat disimpulkan signifikan dimana H_0 di tolak sedangkan H_a diterima. Dengan demikian bahwa “ada pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar IPS SD Negeri 13 Muaradua”. Sunita & Mayasari (2018) menyatakan bahwa dampak positif *gadget* ialah mempermudah komunikasi/berintraksi dengan orang lain, dapat melatih kretivitas anak dan membantu membantu siswa mencari materi pelajaran yang diberikan guru di sekolah. Meningkatkan keterampilan mengetik, mengurai stres dengan melihat video atau gambar yang ada di fitur *gadget*,

meningkatkan kemampuan matematis, memberikan ide dan informasi baru, mempermudah komunikasi jarak jauh, meningkatkan keterampilan berbahasa asing melalui fitur yang tersedia pada *gadget* (Fitriahadi & Daryani, 2021, p, 4). Adapun kelebihan dan kekurangan pada penggunaan *gadget* yaitu kelebihan dari penggunaan *gadget* 1) dapat meningkatkan ketajaman penglihatan, 2) mendukung aspek akademis artinya anak-anak yang sedang menduduki bangku sekolah dapat dengan mudah mencari informasi mengenai materi materi pelajaran di sekolah dengan mudah dan waktu yang relatif singkat, 3) meningkatkan keterampilan mengetik, 4) mengurai stres dengan melihat video atau gambar yang ada di fitur *gadget*, 5) meningkatkan kemampuan matematis, memberikan ide dan informasi baru, 6) mempermudah komunikasi jarak jauh, 7) meningkatkan keterampilan berbahasa asing melalui fitur yang tersedia pada *gadget* (Fitriahadi &

Daryani, 2021, p, 4). Sedangkan kekurangan dalam penggunaan *gadget* pada anak yaitu dapat menyebabkan presentasi akademik berkurang. Hal ini bisa terjadi jika anak terlalu sering menggunakan *gadget* akan cenderung malas untuk belajar mereka hanya asik bermain *gadget* (Rahman, Kencana, Faizah, 2020, p, 90).

Jadi dapat disimpulkan berdasarkan penjelasan data diatas telah menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya yaitu terbukti kebenarannya bahwa adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas V SDN 13 Muaradua.

D. Kesimpulan

Rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 13 Muaradua dikarenakan siswa masih kesulitan pada materi yang memerlukan alur yang rinci serta konsep-konsep yang bersifat abstrak seperti pada materi letak geografis dan astronomi Indonesia dan ketampakan alam (Bentang Alam) Oleh sebab itu di dalam penelitian ini peneliti menggunakan *gadget* untuk meningkatkan hasil belajar siswa IPS siswa. *Gadget* adalah telepon seluler yang dapat di bawa kemana mana

dan dapat memberikan informasi yang ada di dunia. Adapun hasil penelitian dari rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 44,84 dan setelah diberi perlakuan menggunakan *gadget* nilai rata-rata hasil *posttest* meningkat menjadi 59,03. Selain itu melalui pengujian hipotesis uji t (*Independent Sample T-Test*) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai t_{hitung} dan t_{tabel} yaitu (2,776 1,672), hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dalam penelitian ini ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar IPS siswa SDN 13 Muaradua.

DAFTAR PUSTAKA

- Widiastuti, A. (2020). Konsep Dasar Dan Manajemen Laboratorium Ips. Yogyakarta: Uny Press.
- Amri, M. U., & Dkk. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar Pada Situasi Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 13-23.
- Anggraeni, A., & Hendrizal, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial

- Para Siswa Sma. Pelita Bangsa Pelestari Pancasila, 13(1), 64-76.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian. Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Dayani, M. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja Smp Negeri 4 Takengon.
- Fitriahadi, & Dkk. (2021). Penggunaan Gadget Sebagai Dampak Gangguan Pemusatan Perhatian.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Kopasta Journal Of The Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Nikmawati, & Dkk. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar, 9 (2), 254-259. *Jurnal Edutech Undiksha*.
- Rahman, M. H., & Kencana. (2020). Pengembangan Nilai Moral Dan Agama Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua, Guru, Mahasiswa, Dan Praktisi Paud. Edu Publisher.
- Setiawan, & Dkk. (N.D.). Pembelajaran Ips Terpadu. Yayasan Kita Menulis. 2022.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan). Bandung: Alfabeta.
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, 3(3), 510-514.
- Tampobolon, R. A., Sumarni, W., & Utomo, U. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3125-3133.
- Triana, & Dkk. (2022). Durasi Penggunaan Gadget Terhadap

Personal Sosial Pada Anak
Usia Prasekolah: Literatur
Review. Borneo Nursing
Journal (Bnj), 4(1), 31-47.

Zulvira, R., & Dkk. (2021).
Karakteristik Siswa Kelas
Rendah Sekolah Dasar. Jurnal
Pendidikan Tambusai, 5(1),
1846-1851.