

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PROSES KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN NGADIREJAN

Debi Hermawan¹, Ayatullah Muhamadin Al Fath², Sugiyono³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: debihermawan11@gmail.com¹, ayatullah200289@gmail.com², sugiyonopacitan@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Bagaimana penggunaan gadget dalam proses belajar mengajar kelas V SDN Ngadirejan, (2) Bagaimana evaluasi hasil belajar siswa dengan menggunakan gadget di kelas V SDN Ngadirejan, (3) Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar di kelas V SDN Ngadirejan. Hasil penelitian ini adalah: (1) Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran dan sumber belajar yang berfungsi untuk menunjang proses pembelajaran, (2) Evaluasi hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan media gadget termasuk dalam kategori penilaian baik, siswa sudah mampu menggunakan gadget untuk melakukan kegiatan pembelajaran sesuai instruksi, gadget sudah dimanfaatkan secara efektif untuk mencari informasi dan referensi terkait pembelajaran, (3) Dampak dari penggunaan gadget sebagai media pembelajaran dapat menambah pengetahuan siswa, membangun dan melatih kreativitas siswa, mempermudah komunikasi, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah pencarian referensi dan sumber belajar lain.

Kata Kunci: Gadget, belajar mengajar, hasil belajar

Abstract: This study aims to find out: (1) how to use gadgets in the teaching and learning process of class V SDN Ngadirejan, (2) how to evaluate student learning outcomes using gadgets in class V SDN Ngadirejan, (3) what is the impact of using gadgets on learning outcomes in class V SDN Ngadirejan Elementary School. The results of this study are (1) the use of gadgets as learning media and learning resources has a function to support the learning process, (2) the Evaluation of student learning outcomes after learning using gadgets as media is included in the excellent assessment category, students can use gadgets to carry out activities learning according to instructions, gadgets have been used effectively to find information and references related to learning, (3) The impact of using gadgets as learning media can increase student knowledge, build and train student creativity, facilitate communication, expand friendship networks, facilitate finding references and sources learn another.

Keywords: Gadgets, teaching, and learning, learning outcomes

PENDAHULUAN

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan setiap individu sepanjang proses pendidikan untuk mencapai perubahan perilaku berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pembelajaran merupakan kegiatan proses dan merupakan unsur yang sangat mendasar dalam melaksanakan jenis dan jenjang pendidikan. Belajar bukan sekedar akumulasi pengetahuan, tetapi merupakan proses mental yang berlangsung dalam diri seseorang (Sanjaya, 2016).

Selanjutnya (Rochana, 2020) menjelaskan belajar yang dilakukan siswa harus memberikan pengalaman dalam rangka memperoleh perubahan pengetahuan atau memperoleh pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, memperoleh pengalaman, memperoleh informasi, atau mencari informasi tentang perubahan pada diri siswa. Pembelajaran akan menyenangkan ketika siswa diberikan kebebasan dalam proses belajar (Lengam et al., 2023). Dalam era globalisasi ini, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mengakibatkan terjadinya berbagai perubahan dan perkembangan termasuk dalam dunia pendidikan (Muhammadin et al., 2015). Salah satu contoh perubahan dan perkembangan dalam dunia pendidikan adalah penggunaan gadget untuk proses belajar. Namun, penggunaan gadget juga perlu diperhatikan agar bermanfaat dalam proses pembelajaran.

Gadget adalah istilah yang mengacu pada berbagai macam alat teknis yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus. Contoh gadget adalah smartphone, komputer, laptop dan tablet (Manumpil, 2015). Gadget memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya, terutama anak-anak usia sekolah dasar. Dampak positif penggunaan gadget untuk anak adalah dapat menambah wawasan yang relevan dengan informasi. Ada permainan edukatif yang merangsang kekuatan otak, dan juga dapat memperluas pengetahuan anak Anda sebagai media pembelajaran. Hanya dengan perangkat kecil, dunia dalam genggaman manusia, karena dengan gadget manusia dapat berkeliling dunia, mencari informasi, dan bahkan berinteraksi dengan orang lain di seluruh dunia (Pamungkas & Al Fath, 2023). Dampak negatif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar, yaitu: (a) anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik; (b) Lupa dengan lingkungan sekitarnya; dan (c) Kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya. Penggunaan gadget juga dapat berdampak buruk pada sisi keluarga maupun lingkungan sekitar, anak dapat mengalami perubahan perilaku menjadi sensitif dan mudah emosional (Kusuma et al., 2022).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti saat kegiatan PPL di SDN Ngadirejan pada bulan oktober 2022, SDN Ngadirejan belum menggunakan gadget sebagai penunjang proses kegiatan belajar mengajar. Selama ini, SDN Ngadirejan masih menggunakan buku atau LKS sebagai sumber belajar utama. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan secara mendalam bagaimana penggunaan gadget dalam proses kegiatan belajar mengajar di SDN Ngadirejan memengaruhi hasil belajar siswa kelas

V. Penggunaan gadget sebagai penunjang proses kegiatan belajar mengajar dapat digunakan untuk mencari referensi, mencari materi, dan mengerjakan tugas. Bahkan banyak media pembelajaran yang menarik yang dapat diakses melalui gadget, seperti aplikasi youtube dimana terdapat banyak sekali video pembelajaran yang menarik. Selain itu siswa juga dapat mencari sumber materi dari google, karena google memiliki banyak referensi yang dapat digunakan oleh siswa, serta aplikasi lain yang dapat membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan gadget juga dapat berdampak terhadap prestasi siswa. Prestasi belajar merupakan hasil yang telah diperoleh siswa setelah melalui proses belajar mengajar, yang berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan dan keterampilan. Gadget dapat digunakan sebagai media belajar, melalui internet siswa dapat mencari sumber belajar sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya. Melalui gadget siswa dapat mengembangkan imajinasi dan melatih kecerdasannya. Dengan melihat gambar, tulisan dan angka akan menumbuhkan daya kreatifitas, kecerdasan, kemampuan membaca, kemampuan berhitung, dan rasa ingin tahu untuk menyelesaikan masalah. Namun terlalu sering menggunakan gadget juga memiliki dampak yang kurang baik, salah satunya adalah siswa menjadi ketergantungan dimana siswa belajar lebih mengandalkan gadget. Seperti yang telah dipaparkan di atas, SDN Ngadirejan belum menggunakan gadget sebagai penunjang proses kegiatan belajar mengajar. Peneliti melakukan penelitian ini untuk mengetahui dampak penggunaan gadget sebagai penunjang proses kegiatan belajar mengajar dalam proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti mengambil judul *“Dampak Penggunaan Gadget Pada Proses Kegiatan Belajar Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Ngadirejan”*.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan tipe penelitian studi kasus. Sukmadinata (2010: 60) menyebutkan bahwa metode penelitian deskriptif kualitatif yaitu peneliti yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktifitas social, sikap, kepercayaan dan persepsi pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan strategi pemeriksaan yang tidak menggunakan sistem investigasi terukur atau sekali lagi beberapa metode kuantifikasi

lainnya. Pemahaman ini mempertentangkan penelitian kualitatif dengan penelitian kuantitatif, untuk menjadi spesifik melalui ini berdiri terpisah bahwa setiap upaya evaluasi tidak perlu digunakan dalam penelitian kualitatif. Langkah awal yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini yaitu mencari data dilapangan dengan proses dan menganalisis data kualitatif. Data yang dicari dalam penelitian ini meliputi proses pembelajaran terkait penggunaan gadget pada siswa kelas V SD Negeri Ngadirejan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Ngadirejan yang terletak di Rt. 01/ Rw. 05, Dusun Krajan, Desa Ngadirejan, Kecamatan Pringkuku, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur. SD Negeri Ngadirejan dijadikan tempat penelitian dengan pertimbangan bahwa peneliti menemukan masalah, yaitu terkait tentang penggunaan gadget dalam proses pembelajaran, belum pernah dilakukan penelitian yang serupa di SD Negeri Ngadirejan dan karena sudah adanya hubungan baik antara peneliti dengan pihak sekolah. Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Subjek penelitian adalah pihak-pihak yang dijadikan sampel dalam sebuah penelitian. Subjek dari penelitian ini hendak digali informasinya sesuai dengan tujuan penelitian, meliputi peserta didik kelas V dan guru kelas SDN Ngadirejan tahun ajaran 2022/2023. Objek penelitian adalah suatu permasalahan yang akan dikaji pada penelitian. Objek penelitian ini adalah proses pembelajaran terkait penggunaan gadget pada siswa kelas V SD Negeri Ngadirejan tahun pelajaran 2022/2023.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teknik observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi dijelaskan sebagai berikut:

a. Teknik Observasi

Teknik Observasi adalah cara efektif untuk mengetahui kegiatan orang lain dalam konteks tertentu, pola rutinitas dan pola interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi partisipasi karena peneliti ikut serta dalam kegiatan observasi. Observasi pada penelitian ini mengamati tentang hasil belajar siswa kelas V dengan menggunakan gadget pada kegiatan belajar mengajar.

b. Teknik tes

Teknik Tes ini berupa soal yang tertera pada buku lembar kerja siswa. Jadi siswa mengerjakan soal pada lks setelah memperoleh materi dengan penggunaan media gadget.

Teknik ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam metode pembelajaran menggunakan gadget. Teknik ini juga ditujukan sebagai penguat atau pendukung hasil dari teknik observasi dan wawancara kepada subjek penelitian.

c. Teknik Wawancara

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur. Kelebihan dari teknik wawancara ini adalah: 1) pembicaraan dalam wawancara bisa lebih spontan; 2) mengalirnya informasi lebih kecil terhalangi; 3) peluang menjajaki berbagai aspek permasalahan tidak terbatas lebih besar.

d. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat subjek atau orang lain tentang subjek. Dokumentasi dapat dilakukan dengan dua aspek, pertama aspek literatur dimana berupa bahan-bahan yang diterbitkan, kedua yaitu dokumenter merupakan informasi yang disimpan atau didokumentasikan sebagai bahan dokumenter (Albi & Johan, 2018:153).

Pada penelitian kualitatif, umumnya menggunakan prosedur yang umum dan langkah-langkah khusus dalam analisis data. Creswell (2013) mengajak penulis kualitatif untuk melihat analisis data kualitatif sebagai suatu proses penerapan langkah-langkah dari yang spesifik hingga umum dengan berbagai level analisis yang berbeda. Lebih lanjut Creswell (2013: 276-284) menjabarkan langkah-langkah teknik analisis data sebagai berikut:

1. Mengolah dan mempersiapkan data untuk dianalisis.

Langkah ini melibatkan transkripsi wawancara, men-*scaring* materi, mengetik data lapangan, atau memilah-milah dan menyusun data tersebut ke dalam jenis-jenis yang berbeda tergantung pada sumber informasi.

2. Membaca keseluruhan data

Langkah pertama adalah membangun informasi yang diperoleh dan merefleksikan maknanya secara keseluruhan

3. Menganalisis lebih detail dengan meng-*coding* data

Coding merupakan proses mengolah materi/informasi menjadi segmen-segmen tulisan sebelum memakainya (Creswell.2013:276).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1) Penggunaan Media Gadget

Pembelajaran tematik materi IPA di kelas V ini terkait tema 5 subtema 2 pembelajaran 1 yang didalamnya berisi mengenai Hubungan Antar makhluk Hidup dalam Ekosistem. Selain guru memberikan penjelasan materi yang ada di buku paket tematik, siswa juga diajak untuk melakukan kegiatan pengamatan untuk mengamati penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya melalui media gadget. Siswa mempersiapkan beberapa alat dan bahan yang akan dibutuhkan dalam kegiatan tersebut, yaitu gambar hewan yang telah dicari didalam gadget masing-masing, kertas, alat warna, serta variasi yang akan digunakan untuk memperindah gambar.

Langkah-langkah pembelajaran pada siswa Sekolah Dasar menggunakan media gadget yaitu sebagai berikut:

- a) Menyiapkan media gadget yang akan digunakan untuk memberikan materi kepada siswa sekolah Dasar.
- b) Siswa di perkenalkan dengan strategi pembelajaran yang dipakai dan diperkenalkan dengan media gadget, kemudian siswa diminta untuk mencari gambar dengan mesin google, kemudian mencermati gambar tersebut dengan cara mereka sendiri namun tetap dalam pengawasan guru.
- c) Dalam proses pembelajaran siswa mencoba berbagai strategi untuk menyelesaikan masalah sesuai dengan pengamatanya.
- d) Setelah mencapai kesepakatan tentang srategi dalam mengerjakan LKS diarahkan untuk menarik kesimpulan dari pelajaran tersebut. Hal ini dapat menjadi tolak ukur kesuksesan penyampaian materi pembelajaran dengan media gadget.

2) Evaluasi Hasil Belajar Menggunakan Media Gadget

Mengevaluasi hasil belajar siswa saat melakukan pembelajaran melalui media gadget memerlukan pendekatan yang cermat dan komprehensif. Penggunaan gadget dalam pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif jika dikelola dengan baik.

Pada penelitian ini, peneliti meminta siswa untuk melakukan pembelajaran

menggunakan media gadget. Siswa diminta untuk mencari sebuah gambar hewan di internet melalui gadget. Selain itu, siswa juga diminta untuk mencari informasi mengenai penggolongan hewan tersebut berdasarkan jenis makanannya.

Peneliti memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa baik dan efektif penggunaan gadget terhadap tes yang diberikan. Peneliti mengharapkan siswa mampu mencari informasi tersebut menggunakan gadget dengan baik.

3) Dampak Penggunaan Gadget

Dampak penggunaan gadget pada proses kegiatan belajar mengajar terhadap hasil belajar siswa kelas v sdn ngadirejan, dapat diperoleh dampak yang baik atau dampak positif. Dampak baik atau dampak positif tersebut antara lain menambah pengetahuan anak, membangun dan melatih kreativitas anak, mempermudah berkomunikasi, maupun memperluas jaringan persahabatan. Penggunaan gadget sewajarnya telah membantu anak-anak dalam kesehariannya terutama dalam mencari data maupun informasi untuk mengerjakan tugas sekolah maupun sebagai sarana hiburan dari fitur-fitur yang disediakan dalam gadget. Selain itu dampak positif yang ditimbulkan bagi anak kelas V sekolah dasar antara lain, seperti melatih kreatifitas, belajar berbagi, dan media sosialisasi. Dampak yang telah disebutkan tersebut merupakan dampak secara keseluruhan, pola pikir yang berkembang pesat dapat membuat anak menjadi tambah kreatif.

PEMBAHASAN

1) Penggunaan Media Gadget

Penggunaan media gadget yaitu dengan menyiapkan media gadget, siswa dikenalkan strategi pembelajaran yang akan dilakukan, menyelesaikan masalah sesuai dengan pengamatannya, setelah mencapai kesepakatan siswa diarahkan untuk menarik kesimpulan.

Penelitian ini menggunakan RPP, Tema 5 “Ekosistem” Subtema 2 Pembelajaran 1, pada mata pelajaran IPA. Komponen RPP meliputi, identitas sekolah, kelas/semester, identitas tema dan subtema, pembelajaran ke, dan alokasi waktu. Komponen lain mencakup tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, dan penilaian. RPP dibuat oleh guru setiap mengajar sebagai acuan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri Ngadirejan mengenai perencanaan penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan media gadget pada

pembelajaran diperoleh hasil yaitu gadget digunakan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar yang berfungsi untuk menunjang proses pembelajaran.

2) Evaluasi Hasil Belajar Menggunakan Media Gadget

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas V SDN Ngadirejan, diketahui bahwa siswa mampu menggunakan gadget dengan baik. Siswa mampu mencari gambar hewan, dan juga mampu menggolongkan hewan tersebut berdasarkan jenis makanannya dengan baik. Siswa juga merasa terbantu dan merasa lebih mudah melakukan pembelajaran ini saat menggunakan gadget. Sayangnya, ketika diminta untuk mencari gambar hewan sebanyak-banyaknya, siswa masih cenderung mencari satu atau dua gambar saja. Ini menandakan bahwa kreativitas siswa dalam menggunakan gadget masih kurang. Siswa masih kurang maksimal dalam menggunakan gadget untuk melakukan pembelajaran.

Kekurangan ini tidak begitu berpengaruh pada hasil belajar siswa, karena pada dasarnya siswa sudah mampu mencapai tujuan pembelajaran, yaitu mampu memanfaatkan gadget untuk mencari informasi terkait dengan tes yang diberikan. Namun, alangkah lebih baik lagi jika siswa mampu memanfaatkan gadget untuk pembelajaran dengan semaksimal mungkin. Seharusnya, ketika diminta untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya siswa dapat mencari informasi lebih banyak mengenai gambar hewan dan penggolongan berdasarkan jenis makanannya, bukan hanya satu atau dua gambar saja.

Pada penelitian ini, hasil tes seluruh siswa termasuk dalam kategori penilaian baik (dengan rentang nilai 2,01 - 3,00). Pada kategori penilaian baik ini, siswa sudah mampu menggunakan gadget untuk melakukan pembelajaran sesuai dengan instruksi yang diberikan peneliti. Dalam tes ini, ketika siswa menggunakan gadget, siswa akan memiliki lebih banyak akses untuk mendapatkan referensi dan gambaran mengenai gambar hewan dan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Jika siswa tidak menggunakan gadget, maka siswa akan memiliki referensi yang lebih terbatas.

3) Dampak Penggunaan Gadget

Perlu kita ketahui bahwa, sebetulnya segala jenis bentuk dampak penggunaan gadget terhadap anak itu tergantung pada pengawasan orang tua, bahwa gadget memiliki dampak besar bagi diri anak terlebih dalam proses belajar mengajar. Berdampak positif jika orang tua selalu mengawasi penggunaan gadget pada anak serta mengajarkannya dalam hal positif.

Dampak positif diantaranya meningkatkan kemampuan bahasa, mengikuti perkembangan teknologi, menghilangkan rasa jenuh belajar, dan internet pendukung akademis. Selain orang tua, di sekolah diperlukan peran guru sebagai pendidik yang dapat memberikan arahan dan bimbingan pada anak berupa ilmu maupun motivasi. Pada dasarnya guru memang mengemban peran yang banyak bagi peserta didiknya, guru harus dapat memahami karakteristik pada peserta didiknya.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilaksanakan pada penelitian serta mengacu pada rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan gadget dapat menjadi alat bantu siswa pada proses kegiatan belajar mengajar siswa kelas V SD Negeri Ngadirejan tahun pelajaran 2022/2023. Hal tersebut dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran yaitu berdiskusi dengan teman sebangkunya. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri Ngadirejan mengenai perencanaan penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan media gadget pada pembelajaran ternyata diperoleh hasil yaitu gadget digunakan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar yang berfungsi untuk menunjang proses pembelajaran.
2. Evaluasi hasil belajar menunjukkan bahwa siswa dapat mencapai tujuan dari tes dengan baik. Namun, sayangnya siswa kurang memaksimalkan penggunaan gadget itu sendiri. Seharusnya siswa dapat lebih kreatif dan maksimal dalam mengakses informasi yang ada di media gadget. Dalam tes ini, ketika siswa menggunakan gadget, siswa akan memiliki lebih banyak akses untuk mendapatkan referensi dan gambaran mengenai gambar hewan dan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Jika siswa tidak menggunakan gadget, maka siswa akan memiliki referensi yang lebih terbatas.
3. Dampak penggunaan gadget pada proses kegiatan belajar mengajar siswa kelas V dapat memberikan hasil yang positif yaitu siswa lebih bersemangat, menambah pengetahuan, membangun dan melatih kreativitas, mempermudah berkomunikasi, maupun memperluas jaringan persahabatan, meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, dan menjadi saling bertukar ilmu dengan guru sehingga pembelajaran menjadi dua arah. Adapun dampak negatif dari penggunaan gadget untuk kegiatan belajar diantaranya anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik, lupa dengan

lingkungan sekitarnya, dan kurangnya waktu bermain dengan teman-teman. Dampak yang telah disebutkan tersebut merupakan dampak secara keseluruhan, pola pikir yang berkembang pesat dapat membuat anak menjadi tambah kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A. & Johan Setiawan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Priscillia M. W. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Missouri Mathematic Project Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA AMA Negeri 2 Salatiga*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Uniersitas Kristen Wacana: Salatiga.
- Iven R. 2020. *Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Era 2.0*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah: Ponorogo.
- Sartini. 2014. *Pengaruh Penerapan Media Kancing Genetika Berbasis Inquiri Materi Perwarisan Sifat Pada Makhluk Hidup Terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa di Kelas IX Semester 1 MTs Darul Ulum Palangkaraya*. Skripsi. Prodi Tadris Biologi Jurusan Tarbiyah. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Palangkaraya: Palangkaraya.
- Kusuma, R. W., Muhammadin, A., Fath, A., & Burhanuddin, A. (2022). *DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SD NEGERI 1 JATIGUNUNG*. 2, 121–127.
- Lengam, R., Muhammadin, A., Fath, A., & Sari, S. R. (2023). *Thematic Teaching Materials in Local Cultural Perspective Maluku Aru Islands*. 170–174.
- Muhammadin, A., Fath, A., Prodi, D., Guru, P., & Dasar, S. (2015). *Pengaruh Motivasi, Lingkungan dan Disiplin Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 19 Banda Aceh*. VI.
- Pamungkas, S., & Al Fath, A. M. (2023). *Journal of General Education Science Linguistic Distortion of Hate Speech in the Age of Abundance College of Teaching and Education, STKIP PGRI*. *General Education Science*, 1, 126–130.
- Sari, S. R., & Al Fath, A. M. (2023). *Application of Demonstration Methods to Improve Learning Outcomes of Class X IPS Students of SMA Negeri 62 Central Maluku*. *General Education Science*, 1(2), 131–137.
- AlFath, Ayatullah Muhammadin, et al. "The Impact of Educational Practices in Learning Comics and Video Media on Social Science Subjects as Alternatives in a Pandemic Period." *Educational Administration: Theory and Practice*, vol. 27, no. 3, 27 Dec. 2021,

pp. 1125–1132, <https://doi.org/10.17762/kuey.v27i3.257>. Accessed 23 Apr. 2022.

Nuhman Mahfud, M., Wulansari, A., Akuntansi, P., Muhammadiyah Surakarta, U., Jendral Ahmad yani, J., & Tengah, J. (2018). PENGGUNAAN GADGET UNTUK MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. In *Seminar Nasional Pendidikan*.

Fitriansyah Staf Pengajar Akademi Komunikasi Bina Sarana Informatika Jl Kayu Jati, F., Rawamangun, P., & Timur, J. (2016). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN (GADGET) UNTUK MEMOTIVASI BELAJAR SISWA SD*.

Putra, C. A. (2017). *Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran*.

