

HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DENGAN SIKAP SOSIAL SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI 01 KOTO NAN IV TARUSAN SUMATERA BARAT

Qorry Yolly Sahrani¹, M. Tamrin²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Bung Hatta

²Program Studi Pendidikan Profesi Guru, FKIP Universitas Bung Hatta

Email: [1qorryyollysahrani@gmail.com](mailto:qorryyollysahrani@gmail.com), [2m.tamrin@bunghatta.ac.id](mailto:m.tamrin@bunghatta.ac.id)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingginya penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar yang berpotensi memengaruhi perkembangan sikap sosial mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan sikap sosial siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV SD Negeri 01 Koto Nan IV. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling sehingga seluruh siswa kelas IV dijadikan sebagai sampel penelitian. Data penelitian dikumpulkan menggunakan angket intensitas penggunaan gadget dan angket sikap sosial siswa. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji korelasi untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan sikap sosial siswa dalam pembelajaran IPAS. Semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, maka kecenderungan sikap sosial siswa dalam berinteraksi secara langsung dapat mengalami penurunan. Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu diarahkan dan diawasi secara bijak agar tidak menghambat perkembangan sikap sosial siswa selama proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Intensitas Penggunaan Gadget, Sikap Sosial, Pembelajaran IPAS*

ABSTRACT

This study was motivated by the high level of gadget use among elementary school students which has the potential to affect the development of their social attitudes. The purpose of this

research was to determine the relationship between the intensity of gadget use and students' social attitudes in Science and Social Studies (IPAS) learning in Grade IV at SD Negeri 01 Koto Nan IV. The type of research used was quantitative research with a correlational approach. The population of this study consisted of all fourth-grade students at SD Negeri 01 Koto Nan IV. The sampling technique used was total sampling, so all fourth-grade students were used as research samples. The research data were collected using a questionnaire on the intensity of gadget use and a questionnaire on students' social attitudes. Data analysis was carried out using a correlation test to determine the relationship between the two variables.

The results showed that there is a relationship between the intensity of gadget use and students' social attitudes in IPAS learning. The higher the intensity of gadget use, the greater the tendency for students' social attitudes in direct interaction to decrease. Therefore, the use of gadgets needs to be directed and supervised wisely so that it does not hinder the development of students' social attitudes during the learning process.

Keywords: Keywords: Gadget Use Intensity, Social Attitudes, IPAS Learning.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di era digital membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Salah satu wujud perkembangan tersebut adalah semakin luasnya penggunaan gadget seperti smartphone dan tablet yang kini telah digunakan oleh peserta didik sejak usia sekolah dasar. Teknologi diciptakan untuk mempermudah aktivitas manusia agar menjadi lebih efektif dan efisien (Sandi, 2023).

Dalam konteks pendidikan, gadget tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan sumber informasi. Melalui gadget, peserta didik dapat mengakses e-book, video pembelajaran, serta berbagai aplikasi edukatif yang mendukung proses belajar, termasuk dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pemanfaatan gadget yang tepat dapat membantu meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Khoerunnisa, 2024).

Gadget telah menjadi infrastruktur pendukung proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Berbagai studi menunjukkan bahwa penggunaan perangkat genggam seperti smartphone, tablet, dan laptop dapat meningkatkan akses informasi, motivasi belajar, serta kemampuan kognitif maupun keterampilan abad ke-21 jika digunakan secara terkendali, terarah, dan disertai pengawasan yang tepat oleh guru dan orang tua (Rokhim, 2021; Widiastuti, 2023; Utami et al., 2022; Asmawati, 2021).

Namun, potensi dampak negatif seperti gangguan kesehatan, penurunan perhatian, ketergantungan, dan gangguan interaksi sosial juga sering dilaporkan, sehingga kesinambungan antara manfaat dan risiko memerlukan kerangka pengawasan, kebijakan sekolah, dan pedoman keluarga yang jelas (Rokhim, 2021; Iftitah & Anawaty, 2021; Setiawan et al., 2024; Mayestika & Hasmira, 2021; Hidayatuladkia et al., 2021). Sintesis ini mengintegrasikan temuan-temuan utama dari literatur terkait fungsi gadget dalam konteks pendidikan, mengkaji peran aktor kunci (guru, siswa, orang tua), serta menawarkan implikasi praktis untuk praktik pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka.

Data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024 menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini di Indonesia tergolong tinggi, bahkan sebagian anak telah memiliki gadget pribadi. Kondisi ini menjadi perhatian karena penggunaan gadget yang berlebihan dapat memengaruhi perilaku sosial anak, seperti menurunnya kemampuan berinteraksi, empati, kerja sama, dan kepedulian terhadap lingkungan sosial (Prayuda, 2020).

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar tidak hanya bertujuan mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga menekankan pembentukan sikap sosial positif, seperti kerja sama, toleransi, empati, tanggung jawab, dan kemampuan berkomunikasi. Sikap-sikap tersebut umumnya dikembangkan melalui interaksi langsung antarsiswa melalui diskusi kelompok, kerja sama dalam tugas, serta kegiatan kolaboratif lainnya.

Hasil wawancara tersebut diperkuat dengan yang dilakukan dengan wali kelas IV SD Negeri 01 Koto Nan IV Tarusan Propinsi Sumatera Barat pada bulan Desember 2025. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV, Ibu Ayu Widia Agustin, S.Pd., diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa telah memiliki gadget pribadi dan menggunakannya hampir setiap hari di luar jam sekolah. Penggunaan gadget oleh siswa umumnya belum sepenuhnya berada di bawah pengawasan orang tua. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa diketahui bahwa gadget lebih sering digunakan untuk bermain gim daring, menonton YouTube, serta mengakses media sosial dibandingkan untuk kegiatan belajar. Kondisi ini berdampak pada sikap sosial siswa di kelas, seperti kurangnya keaktifan dalam diskusi kelompok, menurunnya kerja sama antarsiswa, serta kecenderungan siswa lebih fokus pada gadget dibandingkan

berinteraksi secara langsung dengan teman selama proses pembelajaran IPAS berlangsung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Menurut Sugiyono (2023:110), penelitian kuantitatif korelasional merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih. Dalam penelitian ini, variabel yang diteliti adalah intensitas penggunaan gadget sebagai variabel bebas dan sikap sosial siswa sebagai variabel terikat.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 01 Koto Nan IV Tarusan Propinsi Sumatera Barat pada Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD tempat penelitian dilaksanakan. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan total sampling. Menurut Sugiyono (2023:133), total sampling adalah metode pengambilan sampel yang dilakukan dengan melibatkan seluruh anggota populasi sebagai sampel.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan sikap sosial siswa dalam pembelajaran IPAS. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket intensitas penggunaan gadget dan angket sikap sosial siswa yang disusun menggunakan skala Likert. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu uji normalitas, uji linearitas, serta uji hipotesis menggunakan uji korelasi dengan bantuan aplikasi SPSS untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan sikap sosial siswa dalam pembelajaran IPAS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2026 di SD Negeri 01 Koto Nan IV Tarusan Propinsi Sumatera Barat pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pada bagian ini peneliti memaparkan hasil analisis data yang diperoleh setelah seluruh rangkaian kegiatan penelitian selesai dilaksanakan. Data penelitian

berasal dari angket intensitas penggunaan gadget siswa baik ketika berada di lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan di sekolah serta angket sikap sosial siswa saat dalam pembelajaran IPAS.

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 28 siswa kelas IV SD yang seluruhnya dijadikan sebagai responden penelitian. Setiap responden diminta untuk mengisi dua instrumen penelitian, yaitu angket intensitas penggunaan gadget sebagai variabel X dan angket sikap sosial siswa sebagai variabel Y dalam konteks pembelajaran IPAS. Data penelitian diperoleh melalui hasil pengisian angket oleh siswa kelas IV pada tahun ajaran 2025/2026. Berdasarkan hasil pengumpulan data tersebut, diperoleh data responden yaitu seluruh siswa kelas IV. Data tersebut yang selanjutnya diolah dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 31. Mempedomani penelitian sebelumnya mengenai penggunaan gadget dan dampaknya pada literasi, minat belajar, maupun aspek sosial menunjukkan relevansi desain korelasional untuk mengeksplorasi hubungan antara variabel penggunaan teknologi dengan aspek sosial siswa (Aprilia & Thaib, 2024)

Berdasarkan hasil pengolahan data angket, diperoleh gambaran mengenai kondisi intensitas penggunaan gadget dan sikap sosial siswa yang ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Indikator Angket

Validator	Rata-Rata Penilaian	Keterangan
Validator Konten	3,90	Sangat Valid
Validator Bahasa	3,80	Sangat Valid

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa hasil uji validitas oleh validator konten memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,90, sedangkan hasil uji validitas oleh validator bahasa memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,80. Kedua nilai tersebut berada di atas batas kriteria yang telah ditetapkan, yaitu lebih dari 3,00, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pengumpulan data.

Selanjutnya data dari variabel Intensitas Penggunaan Gadget (X) dan Sikap Sosial Siswa (Y) dianalisis terlebih dahulu dengan melakukan uji normalitas.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Variabel Intensitas Penggunaan Gadget dan Sikap Sosial

Variabel	Nilai Signifikansi	Keterangan
Intensitas penggunaan Gadget (X)	0,200	$0,200 > 0,05$ (Normal)
Sikap Sosial(Y)	0,217	$0,217 > 0,05$ (Normal)

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 31, terlihat bahwa nilai signifikansi pada variabel Intensitas Penggunaan Gadget sebesar $0,200 > 0,05$, sedangkan pada variabel Sikap Sosial sebesar $0,217 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pada kedua variabel berdistribusi normal, karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Setelah uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, langkah berikutnya adalah melakukan uji linearitas untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel intensitas penggunaan gadget dan sikap sosial bersifat linear.

Tabel 3. Hasil Uji Linearitas Variabel Intensitas Penggunaan Gadget dan Sikap Sosial

Sumber	Nilai Signifikansi	Keterangan
Linearity	$< 0,001$	$< 0,05$ (Hubungan Linear)
Deviation from Linearity	0,653	$> 0,05$ (Tidak terdapat penyimpangan)

Hasil uji linearitas yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 31, diperoleh nilai signifikansi pada bagian Linearity sebesar $< 0,001$. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel Intensitas Penggunaan Gadget dan Sikap Sosia.

Setelah melakukan uji Deviation from Linearity diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,653 yang lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat penyimpangan dari hubungan linear. Dengan demikian, hubungan antara kedua variabel memenuhi asumsi linearitas sehingga analisis selanjutnya dapat dilakukan Uji Koefisien Korelasi Pearson Product Moment

Tabel 4. Hasil Uji Koefisien Korelasi Pearson Product Moment

Variabel	Koefisien Korelasi (r)	Nilai Signifikansi	Keterangan
Intensitas Penggunaan Gadget (X) dan Sikap Sosial (Y)	0,976	<0,001	Hubungan Sangat Kuat

Berdasarkan hasil uji korelasi menggunakan Pearson Product Moment, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,976 dengan nilai signifikansi < 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan sikap sosial siswa. Dengan demikian, Nilai Adjusted R Square sebesar 0,952 menunjukkan bahwa setelah disesuaikan dengan jumlah sampel dan variabel penelitian, kontribusi pengaruh variabel Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Sikap Sosial tetap berada pada kategori sangat tinggi. analisis selanjutnya dapat dilakukan Uji Regresi Linear Sederhana.

Tabel 5. Hasil Uji Koefisien Determinasi

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error
0,976	0,953	0,952	2,812

Berdasarkan hasil analisis pada tabel Model Summary, diperoleh nilai R Square sebesar 0,953 atau 95,3%. Hal ini menunjukkan bahwa 95,3% variasi sikap sosial siswa dipengaruhi oleh intensitas penggunaan gadget, sedangkan 4,7% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Nilai Adjusted R Square sebesar 0,952 menunjukkan bahwa setelah disesuaikan dengan jumlah sampel dan variabel penelitian, kontribusi pengaruh variabel Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Sikap Sosial tetap berada pada kategori sangat tinggi.

Tabel 6. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Variabel	B	t	Sig
Constant	2,528	1,578	0,127
Intensitas Penggunaan	0,918	23,007	< 0,001

Gadget			
--------	--	--	--

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana pada tabel Coefficients, diketahui bahwa variabel Intensitas Penggunaan Gadget memiliki nilai koefisien regresi sebesar 0,918 dengan nilai signifikansi $< 0,001$. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan gadget berpengaruh secara signifikan terhadap sikap sosial siswa. Nilai koefisien regresi sebesar 0,918 menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1 satuan intensitas penggunaan gadget akan meningkatkan skor sikap sosial sebesar 0,918 satuan.

Pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan akademik siswa, tetapi juga untuk mengembangkan sikap sosial dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi sikap sosial siswa adalah intensitas penggunaan gadget. Gadget saat ini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan siswa, baik untuk kebutuhan belajar maupun hiburan. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mempengaruhi interaksi sosial siswa, terutama dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Dalam proses pembelajaran, sikap sosial seperti kerja sama, saling menghargai, tanggung jawab, dan komunikasi antar siswa merupakan aspek penting yang perlu dikembangkan. Namun, tingginya intensitas penggunaan gadget dapat mengurangi kesempatan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya maupun guru. Akibatnya, siswa cenderung lebih fokus pada aktivitas individu melalui gadget dibandingkan dengan berinteraksi secara sosial dalam lingkungan belajar.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, diperoleh bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan sikap sosial siswa dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 01 Koto Nan IV. Hasil uji korelasi menggunakan Pearson Product Moment menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,976 dengan nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara intensitas penggunaan gadget dengan sikap sosial siswa.

Selain itu, hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa variabel Intensitas Penggunaan Gadget memiliki koefisien regresi sebesar 0,918 dengan nilai signifikansi $< 0,001$. Hal ini menegaskan bahwa intensitas penggunaan gadget

berpengaruh signifikan terhadap sikap sosial siswa. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,953 atau 95,3% menunjukkan bahwa variasi sikap sosial siswa sebagian besar dapat dijelaskan oleh intensitas penggunaan gadget, sedangkan 4,7% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian, seperti pengawasan orang tua, interaksi dengan teman sebaya, serta strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Rusnedy (2021:8) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat menurunkan kemampuan fokus, konsentrasi, serta keterlibatan sosial siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, teori yang dikemukakan oleh Suroso (2023:110) menjelaskan bahwa siswa yang memiliki intensitas penggunaan gadget tinggi berisiko mengalami kualitas sikap sosial yang kurang optimal dibandingkan dengan siswa yang memiliki intensitas penggunaan gadget lebih rendah.

Penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian Riinawati (2021) yang menyatakan bahwa sikap sosial memiliki peran penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, di mana siswa yang memiliki sikap sosial yang baik cenderung lebih mudah bekerja sama, menghargai perbedaan pendapat, serta menunjukkan kepedulian terhadap teman dalam kegiatan belajar.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi berkaitan dengan kualitas sikap sosial siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif dari guru dan orang tua dalam mengawasi serta mengarahkan penggunaan gadget agar tidak mengganggu interaksi sosial dan proses belajar siswa. Selain itu, penerapan strategi pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan berbasis pengembangan karakter juga penting untuk membantu siswa tetap fokus, memiliki motivasi belajar yang baik, serta mampu mengembangkan sikap sosial yang positif di lingkungan sekolah.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri 01 Koto Nan IV Tarusan Propinsi Sumatera Barat, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan sikap sosial siswa dalam pembelajaran IPAS. Hasil uji korelasi Pearson Product Moment menunjukkan nilai

koefisien korelasi sebesar 0,976 dengan nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan sikap sosial siswa berada pada kategori sangat kuat.

Selain itu, hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa variabel intensitas penggunaan gadget memiliki koefisien regresi sebesar 0,918 dengan nilai signifikansi $< 0,001$, yang berarti bahwa intensitas penggunaan gadget berpengaruh secara signifikan terhadap sikap sosial siswa. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,953 atau 95,3% menunjukkan bahwa sebagian besar variasi sikap sosial siswa dapat dijelaskan oleh intensitas penggunaan gadget, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, maka semakin besar pengaruhnya terhadap sikap sosial siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 01 Koto Nan IV Tarusan Propinsi Sumatera Barat.

REFERENSI

- Alfurqan, A., Tamrin, M., Hidayat, A. T., & Syaputri, W. (2025). *Harmony and divergence: Unraveling the influence of Surau in Minangkabau religious landscape*. *Cogent Arts & Humanities*, 12 (1). <https://doi.org/10.1080/23311983.2025.2510057>
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z. (2021). *Implementation of Problem Solving Methods in The Learning of Slamie Religious Education (PAI) Students of Class VI Elementary School*. *Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, Hal.53-59
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z., & Zuhdiyah, Z. (2019). *The problematics of Islamic religious education teacher in using of instructional media at SD Negeri 06 Pancung Soal Pesisir Selatan*. *Al-Ta Lim Journal*, Volume 26, Number 1, February, 2019, Page 56-64
- Alfurqan, A., Trinova, Z., Tamrin, M., & Khairat, A (2020). *Membangun Sebuah Pengajaran Filosofi Personal: Konsep dari Pengembangan dan Pendidikan Dasar*. *Jurnal Tarbiyah al-Awlad*, Volume 10, Nomor 2, 2020, Page 213-222
- Alfurqan, A., Zein, Z., & Salam, A. (2019). *Implementasi Khazanah Surau Terhadap Pendidikan Islam Modern*. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(2), 127-141.
- Asmawati, L. (2021). *Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82-96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>
- Aprilia, E. F., & Thaib, G. (2024). *Dampak screen time berlebih terhadap perkembangan bahasa anak usia dini*. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 6(1), 15-32.
- Azkiya, H., & Tamrin, M. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe Card Sort Dan*

- Motivasi Belajar Dalam Mata Kuliah Keterampilan Berbahasa Indonesia Ke-SD-an Mahasiswa Prodi PGSD. Jurnal Puitika, 13 (2), 162.*
<https://doi.org/10.25077/puitika.13.2.162--173.2017>
- Azkiya, H, dan M. Tamrin. 2018. *Upaya Mengoptimalkan Pendidikan Berbasis Karakter Siswa TPQ/TQA Masjid Darul Mukhlisin Padang.* Jurnal gervasi, Volume 2 Nomor 1, Juni 2018. Halaman 47-56
- Azkiya, H, Tamrin, M., Yuza, A. & Madona, Ade Sri. (2022). *Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam.* Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah, 7 (2), 409-427. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851)
- Hidayatuladkia, S., Kanzunudin, M., & Ardianti, S. (2021). *Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun.* Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 5 (3), 363. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Khoerunnisa. (2024). *Pemanfaatan gadget sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.* Jurnal Pendidikan Dasar, 8(2), 120-128.
- Kartika, M., & Alfurqan, A. (2022). *Problematika Peserta Didik dalam Membaca Al-Qur'an di SMP Negeri 1 Lembah Melintang.* Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(2), 9378-9385.
- Mayestika, P. and Hasmira, M. (2021). *Artikel Penelitian.* Jurnal Perspektif, 4(4), 519. <https://doi.org/10.24036/perspektif.v4i4.466>
- Prayuda. (2020). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar.* Jurnal Pendidikan Anak, 6(1), 45-52.
- Ramadhani, A. S., & Alfurqan, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe STAD terhadap Hasil Belajar PAI di SDN 16 Kota Padang.* Manazhim, 4(1), 133-144.
- Rinawati. (2021). *Peran sikap sosial dalam meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran siswa sekolah dasar.* Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 5(2), 67-74.
- Rokhim, M. (2021). *Peranan Media Gagdet dalam Implementasi Kebijakan Pembelajaran PAI di Masa Pandemi Covid-19.* Ar-Risalah Media Keislaman Pendidikan dan Hukum Islam, 19(1), 087. <https://doi.org/10.29062/arrisalah.v19i1.464>
- Rusneddy. (2021). *Dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi dan interaksi sosial siswa.* Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 4(1), 1-10.
- Sandi. (2023). *Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan.* Jurnal Teknologi Pendidikan, 7(1), 15-23.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Suroso. (2023). *Psikologi Sosial dalam Pendidikan.* Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sari, W. W., Alfurqan, A., & Arsiyah, A. (2021). *Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Sekolahalam Minangkabau di Kota Padang.* Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam, 11(2), 215-225.
- Sarina, D., Hidayat, A., Zen, A. R., Gusvita, A., Safni, P., Yanda, T. A., & Alfurqan, A. (2021). *Persepsi Wali Santri Terhadap Pendidikan Seks pada Anak di TPQ Baitul Amal Kota Padang.* Az-Zahra: Journal of Gender and Family Studies, 2(1), 12-25.

- Shobri, F., & Alfurqan, A. (2023). *Peran Guru Pendidikan Agama Islam pada Program Sekolah Penggerak di SD Negeri 03 Kandis*. *Journal on Education*, 5(3), 7938-7945.
- Tamrin, M., Amrina, Z., Arifin., E. (2014). *Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran di SD 29 Ganting Utara Kecamatan Padang Timur Kota Padang*. *Jurnal Cerdas Proklamator*, Volume 2, Nomor 2, Desember, 2014, Halaman 114-132
- Tamrin, M., Azkiya, H., & Sari, S. (2017). *Problems faced by the teacher in maximizing the use of learning media in Padang*. *Al-Ta Lim Journal*, Volume 24, Number 1, February, 2017, Page 60-66
- Tamrin, M., Nurman, R. (2021). *Development of IPS Learning Module with Contextual Teaching and Approach Learning for Class IV SD Students*. *Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, M. Tamrin, Hal.45-52
- Utami, N., Sabila, S., Alifah, N., Dini, A., & Tua, O. (2022). *Untitled*. *Jurnal Manajemen Mutu Pendidikan*, 10 (2). <https://doi.org/10.23960/jmmp.v10.i2.2022.04>
- Widiastuti, I. (2023). *Pemanfaatan Gadget dalam Mendukung Proses Pembelajaran Sosiologi*. *Dinamika Sosial Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2 (3), 290-300. <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v2i3.3442>
- Yuniendel, R. K., Trinova, Z., Wiyanti, V., & Tamrin, M. (2022). *Analisis strategi lightening the learning climate pada pembelajaran pendidikan agama islam*. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(11), 1497-1504.
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). *Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang*. *Manazhim*, 4(2), 491-504.