



Pengaruh Penggunaan Media *Mobile Learning* Terhadap Hasil Belajar dan Kedisiplinan Peserta Didik Sekolah Dasar

Nani Rosanti¹, Mu'amar², Didik Tri Setiyoko³

¹²³PGSD Universitas Muhadi Setiabudi

Abstract

Received: 13 Agustus 2022
Revised: 16 Agustus 2022
Accepted: 23 Agustus 2022

In the 21st century, better education is needed in order to advance the quality and competitive young generation. Technology is one of the supporting elements of learning in the 21st century, so it can be used to improve the quality of education. One of them is using smartphones in learning. Mobile learning is one example. This study aims to determine the effect of mobile learning media on social science learning outcomes and the discipline of elementary school students. The method used in this research is by experiment. The data collection technique used saturated sampling. The total sample is 2 classes with each class consisting of 23 students. Class IVA as the experimental class and class IV B as the control class. The experimental class is a class using mobile learning media. The control class is a class using conventional media, namely books. The subject matter used in the research is social science material about the cultural diversity of my people. After learning the students were given a test for learning outcomes in the form of 10 multiple choice questions and 20 items of disciplinary questions to the experimental and control classes. This study was analyzed using t test. The results obtained are aspects of learning outcomes, from the results of the t-test obtained a significance (2-tailed) $0.000 < 0.05$ because $0.000 < 0.05$ H_0 is rejected and H_a is accepted which will be further described as below. So that the mobile learning media has an influence on the learning outcomes of social science cognitive aspects of fourth grade students. The discipline aspect of the t test results obtained a significance (2-tailed) of $0.001 < 0.05$ because $0.001 < 0.05$ H_0 was rejected and H_a was accepted. So that the mobile learning media has an influence on the discipline of students. The conclusion of this study is that the application of mobile learning media in social science learning about the cultural diversity of my nation has a positive influence on learning outcomes and discipline of fourth grade students at SD Negeri Cipelem 01.

Keywords: Mobile Learning Media, Learning Outcomes, Discipline

(*) Corresponding Author: nani@gmail.com

How to Cite: Rosanti, N., Mu'amar, M., & Setiyoko, D. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Mobile Learning Terhadap Hasil Belajar dan Kedisiplinan Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 298-306. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7076566>

PENDAHULUAN

Pendidikan yaitu upaya manusia untuk mengembangkan potensi rohani dan jasmani yang dibawa sejak lahir berdasarkan nilai sosial serta budaya. Menurut pemaparan di atas, maka pendidikan yaitu upaya sadar dan sistematis untuk membagikan tuntunan atau dukungan bagi pengembangan kemampuan fisik serta mental yang diberikan orang dewasa kepada anak untuk memenuhi kedewasaan dan tujuan sehingga disimpulkan bahwa anak dapat menyelesaikan tantangan hidup secara mandiri.

Pendidikan adalah salah satu kepentingan manusia karena dengan pendidikan manusia mendapatkan pengetahuan tentang keterampilan serta nilai. Suatu bangsa akan menuju ke arah yang lebih baik dengan adanya pendidikan



yang bisa memajukan kualitas sumber daya manusianya. Metode pembelajaran juga mempengaruhi tercapainya suatu tujuan pendidikan. Metode yang kini banyak digunakan adalah metode *hybrid learning* atau *blended learning* yaitu metode yang saling melengkapi dengan tujuan memaksimalkan hasil dari pembelajaran tersebut, yaitu metode tradisional dan metode *online*. Pada abad 21, pendidikan yang lebih baik diperlukan agar dapat memajukan generasi muda yang berkualitas dan dapat bersaing.

Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Pemanfaatan teknologi secara tepat dan bijak sebagai objek kajian dan alat bantu untuk menghasilkan solusi efisien dan optimal dari persoalan yang dihadapi masyarakat dengan menerapkan rekayasa dan prinsip keilmuan Informatika. Hal ini dikarenakan mata pelajaran Informatika mengintegrasikan kemampuan berpikir komputasional, keterampilan menerapkan pengetahuan Informatika (2022; 215).

Berkaitan dengan hal tersebut, penelitian ini membagikan cara inovatif dan praktis pemanfaatan media pembelajaran dari segi inovasi, teknologi dan komunikasi (Urip dan Riwanto, 2020).

Media pembelajaran ini dibuat dalam bentuk media *android*. *Android* bertujuan untuk memudahkan pendidik dalam mewujudkan media pembelajaran yang optimal dan inovatif bagi peserta didiknya. Belajar dengan media pembelajaran menggunakan *android* mengasyikkan dan memikat peserta didik (Shalikhah, 2016). Salah satu pembaruan dengan *android* adalah membuat aplikasi *mobile learning* yang menggunakan perangkat mobile yang aplikasinya digunakan untuk pembelajaran. Aplikasi pembelajaran mendukung proses pembelajaran kapan serta dimana saja yang luwes serta praktis. Tablet, PC dan ponsel adalah perangkat yang umum digunakan. Media pembelajaran *mobile learning* memotivasi siswa untuk belajar daripada dengan media pembelajaran tradisional. Banyak *software* atau *website* sudah tersedia untuk mewujudkan media pembelajaran berupa aplikasi sederhana dan memikat. Contohnya *Smart Apps Creator*. Pembuatan aplikasi *Smart Apps Creator* sangat gampang karena tidak memerlukan pengetahuan pemrograman komputer khusus untuk membuatnya. Jaringan dan laptop atau komputer, adalah hal yang perlu disiapkan untuk membuat aplikasi. *Smart Apps Creator* menyajikan *template* untuk membuat aplikasi hingga pendidik dapat dengan mudah memasukkan pelajaran yang akan dijelaskan, baik berupa video, gambar atau teks.

Konsep pembelajaran dengan aplikasi *android* bertujuan agar media pembelajaran disajikan berbentuk aplikasi *android* lebih menarik bagi peserta didik untuk memenuhi tuntutan kemajuan teknologi. Tujuannya agar mempermudah penyampaian pendidik dalam memberikan pelajaran, memecahkan ketergantungan pendidik, sikap aktif peserta didik, dan ketergantungan ruang (Maknuni, 2020).

Berdasarkan pengamatan pada tanggal 31 Maret 2022, 65 adalah penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD Negeri Cipelem 01. Sebanyak 59% peserta didik memperoleh rata-rata nilai 55-65, yang tentu saja dibawah KKM dan sebanyak 41% peserta didik mendapatkan nilai 70-80 serta belum memenuhi meskipun sudah memenuhi KKM. Alasannya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD Negeri Cipelem 01 dianggap tidak inovatif bagi

peserta didik. Peserta didik mengaku pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial hanya bersifat hafalan, yakni memaparkan teori tanpa ada praktiknya.

Membosankan, tidak menarik, dan sulit merupakan hal yang dipikirkan peserta didik mengenai Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga banyak yang tidak menyukai pelajaran tersebut. Kurangnya buku ajar dan tidak menggunakan media pembelajaran memperparah pendidik dalam mengajar yang terlalu monoton dan teoritis.

Pendidik mengakui bahwa sekolah tidak pernah menggunakan media yang dilengkapi teknologi. Ini disebabkan karena ketergantungan waktu yang dimiliki pendidik untuk mendesain media pembelajaran. Sumantri memaparkan bahwa disiplin belajar ialah ketaatan peserta didik yang secara sadar melaksanakan komitmen belajarnya sehingga tercapai perubahan dengan sendirinya, baik berupa pengetahuan, perilaku, maupun sikap yang baik. Disiplin belajar sangat krusial dalam proses belajar karena bertujuan untuk mencegah peserta didik melakukan hal yang bisa menggelisahkan proses belajar. Disiplin mewujudkan peserta didik taat dan patuh kepada pendidik dan ketertiban dalam belajar yang berjalan di kelas, karena disiplin memungkinkan mereka untuk melatih, membentuk kebiasaan melakukan perbuatan baik, dan mengendalikan semua perilaku yang benar (Handayani and Subakti, 2020).

METODOLOGI PENELITIAN

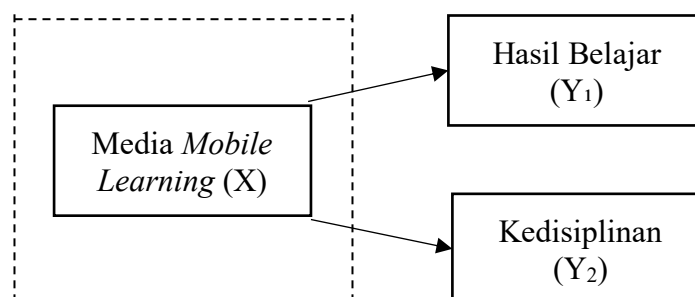
Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Cipelem 01, yang terletak di Desa Cipelem, Kecamatan Bulakamba, Kabupaten Brebes, Provinsi Jawa Tengah selama 4 bulan. Teknik sampling yang dimanfaatkan dalam penelitian ini yaitu *sampling jenuh*. *Sampling jenuh* dimanfaatkan melalui cara, memilih anggota sampel dari semua anggota populasi yang dimanfaatkan sebagai sampel. Sampel ini digunakan apabila jumlah populasi relatif kecil yaitu kurang dari 30 (Sugiyono, 2017).

Sampel dalam penelitian ini yakni semua peserta didik kelas IV SD Negeri Cipelem 01 yang berjumlah 46 siswa yang rinciannya dijabarkan dalam Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Daftar Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Peserta didik	Sampel(%)	Jumlah Sampel
1.	IVA	23	100%	23
2.	IVB	23	100%	23
Jumlah		46	Jumlah	46

Penelitian yang dikaji yaitu tentang pengaruh penggunaan media *mobile learning* (X_1) terhadap hasil belajar (Y_1) dan kedisiplinan (Y_2). Jenis penelitian ini yakni penelitian kuantitatif eksperimen dikarenakan memiliki tujuan untuk mencari tahu apakah ada atau tidak pengaruh variabel media *mobile learning* terhadap hasil belajar dan kedisiplinan.



Gambar 1. Paradigma Penelitian

Keterangan Gambar 1.

X : Variabel bebas

Y₁, Y₂ : Variabel terikat

→ : Pengaruh

Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes, angket, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk pengumpulan data hasil belajar kognitif. Salah satu teknik untuk menilai pada ranah kognitif yaitu penilaian tes tertulis (Sholikhah et al., 2022). Angket digunakan pengumpulan data kedisiplinan. Observasi digunakan sebagai alat untuk pengumpulan data penelitian sebagai penguat hasil penelitian. Dokumentasi digunakan untuk pengumpulan data berupa file dan foto yang dibutuhkan dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk memperoleh hasil penelitian maka dilakukan uji hasil analisis data. Uji hasil analisis data tersebut dilakukan setelah sebelumnya melakukan uji instrumen terlebih dahulu. Uji hasil analisis data pada kajian ini yakni menggunakan uji pra-syarat analisis dan uji hipotesis yang semuanya dengan bantuan *software* aplikasi yakni *software SPSS 16* sebagai berikut.

Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis yang pertama yaitu uji normalitas data. Pengujian yang dilakukan untuk mengetahui data mempunyai distribusi normal maupun tidak normal disebut dengan uji normalitas data. Pengujian ini dilakukan sebagai cara untuk mengukur data yang kita peroleh apakah distribusinya normal apakah tidak normal. Data mempunyai distribusi normal apabila nilai signifikasinya lebih dari 0,05, namun apabila nilainya kurang dari 0,05 berarti distribusinya tidak normal. Hasil uji normalitas data pada variabel X, Y₁, dan Y₂ yaitu pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eks		.309	23	.060	.757	23	.060
Kontrol		.175	23	.065	.946	23	.246
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kedisiplinan	Eks	.239	23	.021	.801	23	.011
	Kontrol	.242	23	.017	.888	23	.014

Berdasarkan tabel 2 diperoleh hasil nilai sig. $> 0,05$. artinya data tersebut berdistribusi dengan normal.

Uji prasyarat analisis yang kedua yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah data dari kedua kelas mempunyai varian yang sama (homogen), variabel media *mobile learning* (X) dengan variabel hasil belajar (Y_1) dan variabel media *mobile learning* (X) dengan variabel kedisiplinan (Y_2) bersifat homogen atau tidak.. Apabila kedua variabel mempunyai nilai sig $> 0,05$ maka dikatakan keduanya homogen atau mempunyai varian yang sama. Berikut ini homogenitas antara variabel media *mobile learning* (X) dengan variabel hasil belajar (Y) pada Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Homogenitas Media Mobile Learning (X) dengan Hasil Belajar (Y_1)

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
Hasil Belajar			
<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
5.354	1	44	.025

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar $0,025 > 0,05$. Dengan begitu antara variabel media *mobile learning* (X) dengan variabel hasil belajar (Y_1) mempunyai varian yang sama.

Homogenitas antara variabel media *mobile learning* (X) dengan variabel kedisiplinan (Y_2) yaitu pada Tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Homogenitas Media Mobile Learning (X) dengan Kedisiplinan (Y_2)

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
Kedisiplinan			
<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
4.076	1	44	.051

Berdasarkan Tabel 4 dapat dilihat bahwa nilai signifikan sebesar $0,051 > 0,05$. Dengan begitu antara variabel media *mobile learning* (X) dengan variabel kedisiplinan (Y_2) mempunyai varian yang sama.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilaksanakan setelah data dinyatakan normal dan homogen. Uji ini digunakan untuk mengetahui kesimpulan penelitian dan menjawab hipotesis penelitian.

Langkah pertama dalam pengujian hipotesis yaitu uji-t yang digunakan untuk mengetahui pengaruh antara variabel (X) terhadap variabel (Y_1). Kriteria dalam uji-t ini yakni jika nilai signifikansi $< 0,05$ artinya mempunyai pengaruh. Namun apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka, pengaruhnya tidak ada. Hasil uji hipotesis pengaruh variabel X terhadap Y_1 pada Tabel 5 Sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	5.354	.025	7.864	44	.000
Equal variances not assumed			7.864	32.086	.000

Berdasarkan tabel 5 diketahui nilai signifikansi variabel hasil belajar (Y_1) adalah 0,000. $0,000 < 0,05$ maka variabel media *mobile learning* (X) berpengaruh terhadap hasil belajar (Y_1) secara signifikan.

Uji hipotesis pengaruh variabel X terhadap Y_2 yakni pada Tabel 6 sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis Kedisiplinan

Independent Samples Test					
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Kedisiplinan Equal variances assumed	4.076	.050	2.330	44	.001
Equal variances not assumed			2.330	41.394	.001

Berdasarkan Tabel 6 dilihat nilai signifikansi pengaruh media *mobile learning* (X) terhadap kedisiplinan (Y_2) yaitu 0,001. Nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ maka variabel media *mobile learning* (X) berpengaruh terhadap kedisiplinan (Y_2) secara signifikan.

Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini yakni mengetahui adakah pengaruh antara media *mobile learning* terhadap hasil belajar, dan pengaruh antara media *mobile learning* terhadap kedisiplinan.

Pengaruh media *mobile learning* terhadap hasil belajar

Pada pengujian hipotesis pertama, berdasarkan hasil perhitungan melalui uji-t diketahui nilai signifikansi variabel hasil belajar adalah sebesar 0,000. $0,000 <$

0,05 maka disimpulkan bahwa media *mobile learning* berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Destia Kusyaeri (2017) dalam artikel skripsinya yang berjudul “Pengaruh *Mobile Learning* Berbasis *Android* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Dinamika. Menunjukkan hasil uji t pada $\alpha = 0,05$ didapatkan nilai probabilitas 0,000 kesimpulan yang diperoleh H_0 ditolak.

Pengaruh media *mobile learning* terhadap kedisiplinan

Pengujian hipotesis kedua dengan uji-t selanjutnya diketahui nilai signifikansi variabel kedisiplinan adalah 0,001. Nilai $0,001 < 0,05$ maka kesimpulannya media *mobile learning* mempunyai pengaruh terhadap kedisiplinan. Ini sejalan dengan teori Barker A (Musahrain et al, 2017:129), “menggunakan telepon genggam saat belajar dapat menumbuhkan semangat dan minat peserta didik pada pelajaran dengan memungkinkan mereka untuk berpartisipasi didalam pembelajaran”.

Kesimpulannya yakni, media *mobile learning* (X) berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar (Y_1) dan kedisiplinan (Y_2) di SD Negeri Cipelem 01.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan berkenaan dengan variabel media *mobile learning* serta pengaruhnya terhadap hasil belajar dan kedisiplinan di SD Negeri Cipelem 01, Kecamatan Bulakamba, Kabupaten Brebes maka kesimpulannya sebagai berikut.

1. Ada pengaruh variabel media *mobile learning* (X) terhadap hasil belajar (Y_1), dengan pembuktian dari hasil uji-t yang nilai signifikasinya $0,000 < 0,05$.
2. Ada pengaruh variabel media *mobile learning* (X) terhadap kedisiplinan (Y_2), dengan pembuktian dari hasil uji-t yang nilai signifikasinya $0,001 < 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, A. A. and Nana (2020) ‘Peran Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah’, *Peran Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Indonesian Journal of Education Research and Review*, 3(1), pp. 47–56. Available at: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJERR/article/view/24245/pdf>.
- Arsyad, A. (2017) *Media Pembelajaran*. Revisi Cet. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aulia, M. M. et al. (2021) ‘Penanaman Nilai Multikultural dengan Metode Hybrid Learning pada Masa Pandemi Covid-19 Cultivating Multicultural Values with the Hybrid Learning Method during the Covid-19 Pandemic’, *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 1(02), pp. 71–79.
- Budyastomo, A. W. (2020) ‘Gim edukasional untuk pengenalan tata surya’, *Teknologi*, 10(2), pp. 55–66. doi: 10.26594/teknologi.v10i2.1955.
- Efendi, J. (2019) ‘Multimedia interaktif pembelajaran shalat fardhu untuk Madrasah Ibtidaiyah berbasis android’, *Jurnal Ilmiah Core IT*, (x), pp. 293–298.
- Faqih, M. (2021) ‘Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi’, *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), pp. 27–34. doi: 10.26618/konfiks.v7i2.4556.

- Fikra Zahraini (2018) *Pengaruh Kedisiplinan Belajar Terhadap Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV MI DDI 1 Palopo*. Universitas Muhammadiyah Makassar. Available at: <http://content.ebscohost.com/ContentServer.asp?EbscoContent=dGJyMNLe80Sep7Q4y9f3OLCmr1Gep7JSsKy4Sa6WxWXS&ContentCustomer=dGJyM PGptk%2B3rLJNuePfgeyx43zx1%2B6B&T=P&P=AN&S=R&D=buh&K=134748798%0Ahttp://amg.um.dk/~media/amg/Documents/Policies and Strategies/S>.
- H. P.S. Muttaqin, Sariyasa and N.K. Suarni (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas Vi Sd', *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), pp. 1–15. doi: 10.23887/jurnal_tp.v11i1.613.
- Handayani, E. S. and Subakti, H. (2020) 'Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5(1), pp. 151–164. doi: 10.31004/basicedu.v5i1.633.
- I Gd. Dedy Diana Putra, I Made Gede Nesa Saputra, K. A. W. (2021) 'Paradigma Pendidikan ABAD 21 di Masa Pandemi COVID-19 (Tantangan dan Solusi)', *Pusat Penjamin Mutu*, 2(2), p. 20.
- Izaz Ulwan Amin (2017) *Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Siswa Kelas V di SD Pertiwi Kecamatan Rappocini Kota Makassar*.
- Jalil (2017) 'Perilaku siswa pengguna handphone', *Shautut Tarbiyah*, (November), p. 20.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. (2021) 'Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristet', in *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta, p. 1076.
- Khasanah, K., Muhlas, M. and Marwani, L. (2020) 'Development of E-Learning Smart Apps Creator (Sac) Learning Media for Selling Employees on Paid Tv', *Akademika*, 9(02), pp. 129–143. doi: 10.34005/akademika.v9i02.819.
- Kutoarjo, R. A. K. K. (2015) *Pengaruh Kedisiplinan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar SE-Daerah Binaan R.A. Kartini Kecamatan Kutoarjo Kabupaten Purworejo*. Universitas Negeri Semarang.
- Maknuni, J. (2020) 'Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19 (The Influence of Smartphone Learning Media on Student Learning in The Era Pandemi Covid-19)', *Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, 02(02), pp. 94–106. Available at: <https://online-journal.unja.ac.id/IDEAL/article/view/10465>.
- Purnomo, S., Kuswandi, D. and Praherdhiono, H. (2021) 'Pengaruh Model SAVI Berbantuan Software Pengendali Client terhadap Tingkat Kedisiplinan dan Hasil Belajar Matematika', *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(2), pp. 243–253. doi: 10.17977/um039v6i12021p243.
- Putra, I. W. E. S. (2017) 'Pengembangan Konten E-Learning Berorientasi Pembelajaran Kooperatif Pelajaran Ipa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Ubud', *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 8(2), pp. 142–151.

- Rahmalah, P. Z. *et al.* (2019) 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini', *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump*, 0(0), pp. 302–310. Available at: <https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/52/52%0Ahttps://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/52>.
- Ramadhani, D. G., Mulyani, B. and Utomo, B. (2016) 'Pengaruh Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android dan LKS dalam Model Pembelajaran Student Team Achivement Division (STAD) Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau Dari Kemampuan Memori pada materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI SMA Negeri 2 Purwokerto T', *Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(4), pp. 16–25.
- Shalikhah, N. D. (2016) 'Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif', *Cakrawala*, XI(1), pp. 101–115. Available at: google scholer.
- Sugiyono (2017) *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Cetakan Ke. Bandung: ALFABETA.
- Suharsini Arikunto (2013) *Prosedur Penelitian SUATU PENDEKATAN PRAKTIK*. Cet. 15. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sunarsih, S. S. (2016) *Pengaruh peran guru dan kedisiplinan siswa terhadap prestasi belajar siswa kelas V SD sekolah binaan 1 Kecamatan Brebes Kabupaten Brebes*. Universitas Negeri Semarang. Available at: <http://lib.unnes.ac.id/28246/1/1401412562.pdf>.
- Urip, U. and Riwanto, M. A. (2020) 'Transformasi Sekolah Dasar Abad 21 New Digital Literacy untuk Membangun Karakter Siswa Di Era Global', *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak ...*, 4(1), p. 1. Available at: <http://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/view/308>.