

## Hubungan Intensitas Waktu Bermain Gadget dengan Pencapaian Pembelajaran pada Peserta Didik Sekolah Dasar

Nadia Zahara <sup>1\*</sup>, Zahwa Permata Islami <sup>2</sup>, Adrias Adrias <sup>3</sup>, Fadila Suciana <sup>4</sup>

<sup>1-4</sup> Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email : [nadiazahara79@gmail.com](mailto:nadiazahara79@gmail.com) <sup>1\*</sup>, [zahwapermata7@gmail.com](mailto:zahwapermata7@gmail.com) <sup>2</sup>, [adrias@fip.unp.ac.id](mailto:adrias@fip.unp.ac.id) <sup>3</sup>,  
[fadilasuciana@fip.unp.ac.id](mailto:fadilasuciana@fip.unp.ac.id) <sup>4</sup>

**Abstract,** *With the rapid development of technology, gadgets have become an important part of everyday life, even for children who are still in elementary school. Excessive use of electronic devices, especially when playing, can affect students' learning habits and academic achievement. The purpose of this study was to determine the learning achievement results of elementary school students who are filled with the intensity of playing gadgets. This research method uses a descriptive qualitative approach, where data is obtained through a series of in-depth interviews conducted with teachers and parents of students. This study involved one of the elementary schools in Jorong Kampung Baru, West Pasaman Regency, with research subjects including parents, teachers and grade III students. The results showed that students who played too much electronic devices tended to experience decreased focus in learning, lack of participation and lower academic achievement compared to students who had better control over their electronic devices. In addition, it was found that parents and teachers should supervise children when using devices so as not to interfere with their academic achievement.*

**Keywords:** *Gadget usage; Learning outcomes; Students*

**Abstrak,** Dengan perkembangan teknologi yang cepat, gadget telah menjadi bagian terpenting dalam kehidupan sehari-hari, bahkan bagi anak-anak yang masih bersekolah dasar. Penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan, terutama saat bermain, dapat memengaruhi kebiasaan belajar dan pencapaian akademik siswa. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana hasil pencapaian pembelajaran peserta didik sekolah dasar yang dipenuhi dengan intensitas bermain gadget. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dimana data diperoleh melalui serangkaian wawancara mendalam yang dilakukan dengan guru dan orang tua siswa. Penelitian ini melibatkan salah satu sekolah dasar yang berada di Jorong Kampung Baru, Kabupaten Pasaman Barat, dengan subjek penelitian meliputi orang tua, guru dan siswa kelas III. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlalu banyak bermain perangkat elektronik cenderung mengalami penurunan fokus dalam belajar, kurangnya partisipasi dan prestasi akademik yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang memiliki kontrol yang lebih baik atas perangkat elektronik mereka. Selain itu, ditemukan bahwa orang tua dan guru harus mengawasi anak-anak saat menggunakan perangkat agar tidak mengganggu prestasi akademik mereka.

**Kata kunci:** Pencapaian hasil belajar; Penggunaan gadget; Peserta didik

### 1. PENDAHULUAN

Kemajuan yang terjadi di bidang teknologi dan informasi menunjukkan perkembangan yang sangat pesat dalam kedua bidang tersebut (Firdaus & Supriyadi, 2023). Indonesia adalah salah satu negara yang mendukung kemajuan teknologi dan media informasi. Dalam era globalisasi saat ini, gadget menjadi sangat populer (Dewi, 2019; Patricia, 2020). Dengan adanya perangkat elektronik, batasan ruang dan waktu dalam komunikasi seseorang menjadi tidak relevan lagi. Menurut (Hudayana, 2018; Nizar & Hajaroh (2019). Gadget-gadget ini sekarang digunakan oleh anak-anak usia sekolah dasar bukan hanya oleh orang menengah ke

atas (Pankaj S. Parsania, 2015; Suhana, 2018). Penggunaan perangkat atau alat elektronik yang dapat terhubung ke internet, semakin lama mengalami peningkatan yang pesat.

Teknologi modern semakin maju (Azizul et al., 2020; Lestari, 2018). Perkembangan teknologi di zaman sekarang telah membawa dampak besar di berbagai bidang kehidupan, seperti komunikasi, pekerjaan dan pembelajaran. Gadget merupakan bagian yang sangat signifikan dan berdampak dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Berbagai jenis perangkat elektronik yang semakin berkembang pesat dan mengambil alih fungsi tertentu disebut dengan "gadget" (Arwansyah & Wahyuni, 2020; Hudaya 2018). Penggunaan perangkat elektronik seperti laptop dan smartphone sudah meluas ke kalangan anak-anak, termasuk siswa sekolah dasar. Intensitas penggunaan gadget pada anak-anak semakin meningkat seiring dengan kemudahan akses terhadap internet dan berbagai aplikasi digital. Anak-anak menggunakan perangkat elektronik untuk berbagai keperluan termasuk hiburan (bermain game dan menonton video) dan pendukung pendidikan (melalui platform online).

Pada dasarnya, penggunaan teknologi perangkat saat ini dapat berdampak baik atau buruk pada anak-anak. Dampak positifnya mencakup pengembangan pola pikir anak, yang dapat membantu mereka mengembangkan strategi dan analisis dalam permainan, meningkatkan kemampuan otak kanan mereka saat mereka dibawah pengawasan orang tua dan mengatur kecepatan bermain mereka. (Damayanti et al., 2020; Nurhalipah et al., 2020). Meskipun gadget dapat membantu siswa, penggunaan yang berlebihan juga dapat membahayakannya, terutama terhadap perkembangan sosial, kesehatan, serta prestasi akademik anak. Ada beberapa solusi yang dapat diambil untuk mengurangi atau menghilangkan dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap anak usia sekolah dasar. Contohnya, tidak memberikan gadget kepada anak SD, tidak terlalu memanjakan anak dan menunjukkan contoh yang baik. (Bintoro, 2021)

Perubahan yang terjadi pada tubuh manusia dikenal sebagai belajar. Peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku menunjukkan perubahan ini. Ini termasuk kepada peningkatan watak, etika, pengetahuan, penafsiran, kecakapan, dan kemampuan kognitif (Harahap & Ely, 2018; Sumiatun, 2013). Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada pengetahuan, sikap dan keterampilan pada diri siswa yang diperolehnya setelah mereka melakukan proses pembelajaran. Ini juga hasil dari interaksi antara tindakan belajar dan tindakan mengajar, yang menghasilkan pengembangan dan peningkatan. (Nurdin et al., 2019; Yuanta, 2019) Siswa akan mendapatkan pencapaian pembelajaran yang baik jika mereka bersungguh-sungguh dalam belajar. Kegiatan belajar tidak hanya didapat di sekolah saja, akan tetapi bisa juga didapatkan dirumah dan di lingkungan sekitar. Kegiatan belajar harus didasarkan pada minat dan keinginan

siswa untuk belajar. (Hudaya, 2018) Anak-anak yang sungguh-sungguh dalam belajar akan berusaha sekuat tenaganya untuk mencapai tujuan mereka. Kesungguhan ini sering kali tumbuh dari minat yang mendalam terhadap materi yang mereka pelajari. Minat dapat diartikan sebagai komponen yang dapat memotivasi hasil belajar. (Angga et al., 2020)

Penelitian mengenai intensitas penggunaan gadget menunjukkan bahwa waktu yang dihabiskan anak-anak dengan perangkat elektronik memiliki pengaruh langsung terhadap kemampuan kognitif, tingkat konsentrasi, serta interaksi sosial mereka. Saat ini, salah satu penyebab menurunnya semangat belajar siswa sekolah dasar adalah penggunaan gadget. (Sd, 2024) Namun dengan pengawasan yang cukup dan larangan yang diberikan mampu menghindarkan anak-anak dari penggunaan nya. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua dan guru untuk memantau dan mengatur bagaimana cara anak-anak menggunakan gadget agar dapat digunakan dengan baik tanpa menghasilkan hasil yang merugikan.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus, untuk memahami intensitas penggunaan gadget terhadap peserta didik SD. Menurut Sugiyono (2019), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme, yang digunakan untuk melakukan penelitian pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti merupakan alat utama pada metode penelitian ini. Proses pengambilan sampel dilakukan secara purposive dan snowball, triangulasi digunakan untuk mengumpulkan data, dan hasil penelitiannya lebih menekankan signifikansi daripada generalisasi.

Subjek penelitiannya adalah siswa kelas III sekolah dasar di SDN 03 Ranah Batahan, yang dipilih secara purposif berdasarkan frekuensi penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Metode pengumpulan melibatkan wawancara mendalam dengan orang tua dan guru siswa. Selain itu, penelitian ini juga mempertimbangkan faktor-faktor yang memengaruhi intensitas penggunaan gadget, seperti peran orang tua dalam mengawasi penggunaan teknologi, dan kebijakan sekolah terkait larangan penggunaan perangkat digital di lingkungan sekolah, serta dampak sosial dan akademik yang ditimbulkan.

Penelitian ini bertujuan memberikan wawasan mendalam mengenai bagaimana intensitas penggunaan gadget memengaruhi perkembangan anak-anak usia sekolah dasar dan memberikan rekomendasi tentang cara orang tua dan pendidik dalam mengendalikan penggunaan gadget secara lebih bijak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan bagi guru dan orang tua untuk menggunakan gadget dengan lebih bijak, untuk meningkatkan perkembangan anak dan mengurangi efek negatif. Gelombang elektromagnetik yang

dipancarkan oleh gadget memiliki potensi untuk menimbulkan masalah terhadap penglihatan siswa. Serta orang tua juga dapat memilih aplikasi yang ada diperangkat elektronik tersebut untuk mencegah informasi negatif. (Siswa & Sekolah, 2018)

### **3. HASIL**

Penelitian yang dilakukan kepada siswa di kelas III SDN 03 Ranah Batahan menunjukkan hasil yang cukup baik tentang hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan pencapaian pembelajaran mereka. Hal ini diungkapkan oleh ibu Narjasmi S.Pd selaku wali kelasnya, yang menyatakan bahwa siswanya tidak diperbolehkan membawa gadget atau perangkat elektronik lainnya ke sekolah. Sehingga dengan adanya larangan ini, siswa dikelas itu cukup aktif dan fokus ketika pembelajaran sedang berlangsung. Konsentrasi mereka berfokus kepada ibu ketika sedang menjelaskan materi didalam kelas, namun ada juga beberapa siswa laki-laki yang kurang memperhatikan guru nya mereka sibuk bercerita dan bermain dengan teman sebangku, hal ini bukan menjadi faktor dari dampak penggunaan gadget tetapi dari faktor usia mereka yang masih lebih suka bermain dan bercanda didalam kelas, ini biasa terjadi untuk anak usia kelas III Sekolah Dasar. Sehingga dapat diperkuat bahwa intensitas penggunaan gadget di kelas III SDN 03 Ranah Batahan masih terpantau aman dan tidak terlalu mempengaruhi hasil pembelajaran peserta didik SD. Hasil penelitian ini mendukung argumen penelitian sebelumnya yang tidak menemukan hubungan penting antara penggunaan gadget dengan minat belajar siswa, dan hasil pembelajaran siswa pada tugas-tugas sekolah. Perbedaan hasil ini menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget terhadap pencapaian pembelajaran dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk larangan penggunaan gadget disekolah, dan pengawasan dari orang tua atau guru.

Hasil penelitian ini mengkonfirmasi bahwa penggunaan perangkat elektronik dalam pembelajaran memiliki dampak ganda. Di satu sisi, perangkat dapat meningkatkan akses terhadap informasi dan membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi jika digunakan tanpa kontrol yang baik, perangkat juga dapat menurunkan konsentrasi siswa saat belajar. Namun dengan cara pengawasan yang lebih baik gadget tidak akan berdampak pada hasil pencapaian pembelajaran peserta didik di Sekolah Dasar.

Pada penelitian ini, sekolah memiliki kebijakan bahwa siswa tidak diperbolehkan membawa gadget atau perangkat elektronik lainnya ke sekolah sehingga hal ini mampu mengurangi kecanduan siswa terhadap penggunaan gadget. Namun ketika siswa pulang dari sekolah orang tua siswa memiliki pengawasan yang berbeda-beda terhadap anak mereka. Sehingga hal ini yang memungkinkan terdapat hasil penelitian yang berbeda-beda pula.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru dan orang tua perlu membimbing siswa-siswa nya dalam memanfaatkan gadget secara baik dan bijak agar dapat memberikan dampak positif yang maksimal terhadap pencapaian pembelajaran peserta didik Sekolah Dasar.

#### **4. KESIMPULAN**

Penelitian ini bertujuan memberikan wawasan mendalam mengenai bagaimana intensitas penggunaan gadget berdampak terhadap perkembangan anak usia sekolah dasar, dan memberikan rekomendasi bagi orang tua serta pendidik dalam mengelola penggunaan gadget secara lebih bijaksana. Hasil penelitian ini mengkonfirmasi bahwa penggunaan perangkat elektronik dalam pembelajaran memiliki dampak ganda. Di satu sisi, perangkat dapat meningkatkan akses terhadap informasi dan membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi jika digunakan tanpa kontrol yang baik, perangkat juga dapat menurunkan konsentrasi siswa saat belajar. Namun dengan cara pengawasan yang lebih baik gadget tidak akan mempengaruhi hasil pencapaian pembelajaran peserta didik Sekolah Dasar. Penelitian ini mengakui adanya batasan terkait variabel-variabel yang tidak terkontrol, seperti latar belakang, sosial ekonomi individu, motivasi individu, jenis konten yang dapat diakses, kualitas interaksi dengan orang tua dan guru, serta lingkungan belajar di rumah, yang berpotensi mempengaruhi hasil penelitian dan harus dipertimbangkan saat menginterpretasikan temuan. Penelitian ini juga dilakukan pada suatu kelompok tertentu yang mungkin tidak berlaku secara universal, dan berbeda dari penelitian lainnya. Oleh sebab itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menyakinkan dan memperluas hasil penelitian ini. Selain itu, penting untuk mengembangkan pendekatan yang efektif untuk mengatur penggunaan perangkat elektronik oleh siswa Sekolah Dasar dengan tekanan penggunaan yang seimbang, terarah, dan di bawah pengawasan yang tepat.

#### **REFERENSI**

- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan untuk Membentuk Karakter dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>.
- Arwansyah, A., & Wahyuni, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan SMK Al-Wasliyah Pasar Senenmedan TA 2018/2019. *Jurnal Ekodik: Ekonomi Pendidikan*, 7(1), 31–44. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/ekodik/article/view/16446>.

- Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Mater Gerak. *Vox Edokasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>.
- Bintoro, H. S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. 9(2), 254–259.
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak di Sorowako. *Martabat J. Peremp. Dan Anak*, 4(1), 1–22. <http://178.128.61.209/index.php/martabat/article/view/2948>.
- Dewi, E. (2019). Potret Pendidikan di Era Globalisasi Teknosentrisme dan Proses Dehumanisasi. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 93–116. <https://doi.org/10.32533/03105.2019>.
- Firdaus, M. R., & Supriyadi, D. (2023). *Jurnal Gunahumas*. 6(1), hlm. 1-12.
- Harahap, R. S., & Ely, R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1). <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/view/8649>.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2). <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nuridin, E., Ma'aruf, A., Amir, Z., Risnawati, R., Noviarni, N., & Azmi, M. P. (2019). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMK. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 87–98. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.18421>.
- Sd, D. D. I. (2024). *Jurnal Inovasi Global PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK*. 2(7), 767–777.
- Siswa, B., & Sekolah, K. V. (2018). *HUBUNGAN INTENSITAS PEMANFAATAN GADGET DENGAN PRESTASI*. 5(January). <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.722-731>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Pankaj S. Parsania, N. M. C. & K. C. K. (2015). Information and Communication Technology & Its Impact in Improving the Teaching and Learning of English Language. *International Journal of Computer Science Engineering and Information Technology Research (IJCSEITR)*, 5(3), 1–6. <http://www.tjprc.org/view-archives.php?year=2015&id=14&jtype=2&page=2>