



---

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR**  
**ANAK SEKOLAH DASAR**

**Siti Nurafiah<sup>1</sup>, Siti Rokmanah<sup>2</sup>, Syachruraji<sup>3</sup>**  
**<sup>1,2,3</sup> PGSD, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa**  
**Corresponding Email: [2227220052@untirta.ac.id](mailto:2227220052@untirta.ac.id)**

Received: July 5, 2023   Revised: July 12, 2023   Accepted: July 28, 2023

**ABSTRAK**

Perkembangan zaman dan teknologi mempengaruhi berbagai aspek bidang. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat berpengaruh dalam kehidupan adalah penggunaan gadget. Hampir semua aktivitas dipengaruhi oleh penggunaan gadget. Penggunaan gadget sudah menjadi hal yang lumrah dalam kehidupan sehari-hari dari orang dewasa bahkan anak-anak. Salah satu pengaruh penggunaan gadget yaitu berpengaruh pada bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan gadget memiliki peranan penting. Baik dalam proses pembelajaran, akses materi pembelajaran, ataupun pengelolaan sistem administrasi sekolah. Namun, dalam proses pembelajaran penting untuk memahami secara mendalam bagaimana gadget dapat mempengaruhi hasil belajar anak sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak positif dan dampak negatif penggunaan gadget terhadap hasil belajar anak usia sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan dengan merujuk pada buku dan jurnal terkait. Peranan orang tua dan guru dalam pengawasan dan bimbingan penggunaan gadget pada anak sangatlah penting guna menghasilkan pembelajaran yang optimal.

**Kata Kunci:** Dampak, Penggunaan Gadget, Hasil Belajar

**ABSTRACT**

*The development of the times and technology influences various aspects of the field. One of the technological developmentst that has a big influence on life is the use of gadgets. Almost all activities are influenced by the use of gadgets. The use of gadgets has become commonplace in the daily lives adults and even children. One of the influences of using gadgets is that they affect t he field of education. In the world of education, gadgets have an important role. Both in the learning process, accessing learning materials, or managing the school administration system. However, in the learning process it is important to understand in depth how gadgets can influence*

*the learning aoutcomes of elementary school children. The aim of this research is to analyze the positive and negative impacts of using gadgets on the learning outcomes of elementary school children. The research method used is a literature study with references to related books and journals. The role of parents and teachers in supervising and guiding childrens use of gadgets is very important to produce optimal learning.*

***Keywords:*** *Impact, Use Of Gadgets, Learning Outcomes*

## **PENDAHULUAN**

Kemajuan zaman dan kecanggihan di bidang teknologi mempengaruhi berbagai aspek bidang kehidupan salah satunya bidang pendidikan. Teknologi yang sangat populer di kalangan masyarakat saat ini adalah gadget. Gadget seperti smartphone, tablet, dan komputer telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak saat ini semakin terpapar dengan perkembangan teknologi, termasuk penggunaan gadget. Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Widiawati dan Sugiman, 2014). Dalam pendidikan gadget memberikan akses mudah ke berbagai aplikasi, permainan, dan sumber informasi yang mendukung pembelajaran. Namun, penggunaan gadget ini tidak terlepas dari dampaknya terhadap hasil belajar anak sekolah dasar. Kehadiran gadget ini membawa pro dan kontra dalam konteks pendidikan, serta memunculkan pertanyaan mengenai sejauh mana gadget dapat mempengaruhi hasil belajar anak sekolah dasar. Penggunaan gadget dalam konteks pendidikan memberikan banyak manfaat positif. Namun di sisi lain, penggunaan gadget dalam pendidikan juga memiliki dampak negatif yang perlu diperhatikan.

Menurut Thursan Hakim, belajar adalah proses perubahan dalam manusia dan bentuk perubahan itu diperlihatkan dalam peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik secara pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan yang terjadi pada diri peserta didik juga akan menimbulkan peningkatan yang lebih baik. Dalam konteksnya, hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Slameto (2010: 54) dipengaruhi oleh

faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu, misalnya seorang anak yang ingin belajar dengan giat, anak tersebut belajar atas keinginan sendiri tanpa adanya paksaan dari orang tua atau pihak yang lain. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar seperti lingkungan, orang tua, teman dan lainnya. Di luar faktor tersebut terdapat faktor lain yang berpengaruh terhadap hasil belajar anak yang memiliki keterkaitan dengan faktor internal dan faktor eksternal. Faktor tersebut yaitu penggunaan gadget.

Dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar anak sekolah dasar adalah perhatian penting bagi orang tua dan guru. Orang tua memiliki peran yang besar dalam mengatur dan membatasi penggunaan gadget bagi anak-anak mereka. Ketika gadget digunakan dengan bijak, gadget dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan memperluas pengetahuan anak. Menurut Prianto dan Marantika Mujib (2013) menyatakan bahwa menggunakan gadget dapat memberikan dampak positif yaitu digunakan sebagai media belajar siswa sehingga mendapatkan hasil yang belajar yang dicapai. Namun, jika penggunaannya tidak diatur dengan baik, gadget dapat menjadi pengganggu dalam pembelajaran dan perkembangan anak.

Selain itu, peran guru juga sangat penting dalam mengintegrasikan gadget dalam proses pembelajaran. Guru harus memastikan bahwa penggunaan gadget memiliki tujuan pendidikan yang jelas dan relevan dengan materi pelajaran. Penggunaan gadget juga harus dibarengi dengan pendekatan pengajaran yang beragam, sehingga anak-anak tidak hanya bergantung pada gadget sebagai satu-satunya sumber pembelajaran.

Dalam konteks ini, penelitian mengenai dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar anak sekolah dasar menjadi relevan dan memiliki kontribusi yang penting dalam pemahaman kita tentang penggunaan gadget dalam konteks pendidikan. Dengan pemahaman yang mendalam mengenai masalah ini, kita dapat mengambil tindakan dengan bijak dalam mengatur dan membatasi penggunaan gadget anak-anak dalam rangka mendukung hasil belajar yang optimal.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (kajian literatur) untuk mengumpulkan informasi dan data terkait dengan dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar anak sekolah dasar. Informasi diperoleh melalui pengumpulan data yang digali melalui penelusuran buku dan jurnal yang relevan dengan topik ini. Referensi dari buku dan jurnal tersebut memberikan landasan teoritis dan hasil empiris untuk analisis dalam penelitian ini.

## **HASIL PEMBAHASAN**

Dampak penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar memberikan dampak positif dan dampak negatif terhadap hasil belajar. Berikut dampak positif dan dampak negatif penggunaan gadget terhadap hasil belajar anak pada tingkat sekolah dasar:

### **1. Mempengaruhi motivasi belajar**

Dalam hal motivasi belajar, penggunaan gadget terbukti memberikan dorongan positif bagi anak-anak sekolah dasar. Fitur-fitur menarik dan interaktif pada gadget, seperti permainan edukatif dan konten visual dapat memotivasi anak-anak untuk belajar. siswa akan bersemangat belajar ketika dirinya merasa senang dan tertarik, akan termotivasi untuk terus belajar (Harahap & Elly, 2018, Hudaya, 2018). Anak dapat mengalami kegembiraan dan tantangan dalam pembelajaran melalui aplikasi edukatif yang disediakan oleh gadget. Contohnya, ada banyak aplikasi yang dirancang khusus untuk membantu anak-anak belajar membaca, menulis, menghitung dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan menggunakan fitur-fitur ini, anak dapat memiliki pengalaman belajar yang lebih interaktif dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Namun, penggunaan gadget juga memiliki dampak negatif pada motivasi belajar anak. Anak yang ketergantungan lebih pada gadget cenderung kehilangan minat dalam belajar secara konvensional. Anak lebih suka menggunakan gadget untuk bermain game atau menonton video

daripada membaca buku atau menulis dengan tangan. Anak mengalami kesulitan dalam memotivasi diri untuk belajar secara mandiri. Hal ini yang menjadikan bahwa penggunaan gadget justru menjadikan siswa malas belajar dan nilai ujian yang dipeolehnya semakin menurun (Damayanti et al. 2020; Nurhalipah et al., 2020).

## 2. Mempengaruhi tingkatan konsentarsi belajar

Konsentrasi juga merupakan aspek penting dari hasil belajar yang harus diperhatikan dalam penggunaan gadget. Dalam beberapa kasus, gadget dapat mengganggu konsentrasi belajar anak. Anak cenderung teralihkan oleh notifikasi, permainan, atau media sosial yang ada pada gadget. Hal ini menyebabkan anak kehilangan fokus dan dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam memperoleh pemahaman tentang materi yang dipelajari. Anak juga mengalami kesulitan terhadap mempertahankan konsentrasi dalam jangka waktu yang lama. Namun, penggunaan gadget juga dapat meningkatkan konsentrasi anak dalam belajar jika gadget dimanfaatkan secara tepat. Beberapa aplikasi dan platfrom pembelajaran online dilengkapi dengan fitur yang membantu anak untuk tetap terfokus pada pembelajaran. Misalnya, ada aplikasi yang dapat memblokir akses ke media sosial dan notifikasi selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, ada tampilan visual dan interaksi yang langsung pada gadget juga membantu anak tetap terlibat dalam pembelajaran. Dengan bantuan fitur ini, gadget dapat menjadi alat yang cukup efektif untuk meningkatkan konsentrasi dalam belajar.

## 3. Mempengaruhi pola interaksi sosial anak

Penggunaan gadget berdampak pada perkembangan sosial dan emosional dengan ditandai tidak dapat mengontrol diri (Nugroho, 2018; Gani, 2018; Uduli, 2013; Parry, 2016; Lani 2017). Salah satunya berpengaruh pada interaksi sosial anak. Meskipun gadget dapat memfasilitasi komunikasi jarak jauh dengan bantuan aplikasi pesan dan panggilan video, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial pada anak. Anak yang teralu sering

bermain gadget cenderung mengurangi interaksi dengan teman sebaya dan kehilangan kesempatan untuk belajar tentang komunikasi verbal dan non-verbal. Interaksi dengan guru juga berkurang, padahal hal ini merupakan faktor penting dalam pembelajaran yang efektif. Di sisi lain, gadget juga memfasilitasi interaksi sosial anak-anak dalam beberapa situasi. Misalnya, dalam situasi pandemi pada tahun 2020-2022 yang lalu, penggunaan gadget dapat menjadi alat penting untuk mempertahankan interaksi dan keterlibatan sosial anak meskipun dalam lingkungan pembelajaran jarak jauh. Sejumlah aplikasi edukatif yang memiliki fitur kolaboratif memungkinkan anak-anak bekerja sama dalam tugas-tugas kelompok. Hal ini dapat meningkatkan keterampilan kerja sama dan kemampuan komunikasi anak-anak. Selain itu juga platform pembelajaran online dapat memungkinkan anak terhubung dengan guru dan teman sekelas walaupun secara virtual.

Dampak penggunaan gadget pada hasil belajar anak sekolah dasar dapat pada umumnya dapat bervariasi antar individual. Beberapa anak mungkin lebih rentan terhadap gangguan dari penggunaan gadget daripada yang lain. Faktor lain seperti usia, kepribadian, latar belakang, dan pengalaman lain dapat mempengaruhi sejauh mana dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar. Oleh sebab itu, penting bagi orang tua dan guru untuk memahami kebutuhan dan karakteristik masing-masing anak dan menyesuaikan penggunaan gadget secara individual. Dalam penggunaan gadget, anak seharusnya didampingi oleh orang dewasa. Karena anak terkadang salah dalam menggunakan teknologi tersebut (Mustabshiroh, 2013). Penting juga bagi orang tua dan guru untuk mengatur dan membatasi penggunaan gadget untuk memaksimalkan potensi belajar anak secara optimal. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara mengawasi, memantau, dan mengendalikan anak menggunakan gadget secara bijak (Nirwana, 2018; m Sundus, 2018; Harbi, 2015). Pembatasan waktu, aturan yang jelas, dan penggunaan gadget yang terpenuhi dengan pembelajaran yang beragam dapat mengatasi dampak negatif dan memperoleh manfaat yang lebih besar dari penggunaan gadget dalam bidang pendidikan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pembahasan, penggunaan gadget pada anak sekolah dasar memiliki dampak yang kompleks terhadap hasil belajar. Penggunaan gadget dapat meningkatkan motivasi belajar dan memfasilitasi akses informasi. Namun, perlu juga diingat bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif. Salah satunya berdampak terhadap konsentrasi dan interaksi sosial yang terhambat. Dalam hal ini, orang tua dan guru memiliki peran yang penting dalam memastikan penggunaan gadget oleh anak-anak tetap dalam batas yang wajar. Menciptakan lingkungan belajar yang seimbang di luar penggunaan gadget juga mendukung pembelajaran yang optimal.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Al addawiyah Nur Farecha. 2021. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa di Desa Serang RT 01 RW 05 Kecamatan Klangeran Kabupaten Cirebon.
- Djamaluddin Ahyar, Wardana. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran*. CV. Kaafah Learning Center: Sulawesi Selatan.
- Harahap Septia Rizky, Elly Rosma, Safiah Intan. 2018. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh.
- Hudaya, A. 2018. Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik .
- Mubashiroh. 2013. *Gadget , Penggunaan Dan Dampak Pada Anak-Anak*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Nikmawati, Bintoro Surya Henry, Santoso. 2021. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Kudus : Universitas Muria Kudus.

- Nurhalipah R, Yustiana M, Saeni, Muslih M. 2020. Pengaruh Gdget Terhadap Minat Belajar Pada Anak-Anak. Sukabumi : Universitas Nusa Putra Sukabumi.
- Rihlah Jauharotur, Shari Destita, Anggraeni Rizki Ayu. 2021. Dampak Penggunaan Gadget Di Masa Pandemi Covid 19 Terhadap Perkembangan Bahasa Dan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. Surabaya : Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya.
- Rozali Ferdiana Maya. 2017. Hubungan Inte sitas Pemanfaatan Gagdet Dengan Prestasi Belajar Siswa Ke las V Sekolah Dasar. SDN Tulusrejo 2.
- Slameto . 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: RinekaCipta.
- Widiawati I, Sugiman H, Edy. 2014. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. Jakarta : Universitas Budi Luhur.
- Yannuansa Nanndo, dkk. 2020. *Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak*. LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang: Jawa Timur.