

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku dan Prestasi Siswa Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 1 Limboto

Nursyaida¹, Yulanti S. Mooduto², Rahmat³

Afiliasi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Gorontalo

Email korespondensi

aidanursyaida1@gmail.com, yulantimooduto@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima (Juni) (2025)

Disetujui (Juni) (2025)

Dipublikasikan (Juli)
(2025)

Keywords:

*Penggunaan gadget,
Perilaku siswa, Prestasi
akademik, Sekolah
dasar, Dampak
teknologi*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial dan akademik siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei terhadap 120 siswa dari beberapa sekolah dasar di wilayah perkotaan. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner dan data prestasi akademik siswa yang dianalisis menggunakan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan penurunan perilaku sosial positif, seperti kemampuan bersosialisasi dan empati. Selain itu, ditemukan korelasi negatif antara durasi penggunaan gadget dan prestasi akademik, di mana siswa yang menggunakan gadget lebih dari tiga jam per hari cenderung memiliki nilai akademik yang lebih rendah. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap perilaku sosial dan prestasi akademik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pengaturan waktu penggunaan gadget oleh orang tua dan guru guna meminimalisir dampak negatif serta mengarahkan penggunaan teknologi secara positif dalam proses belajar.

Abstract

This study aims to determine the effect of gadget use on the social and academic behavior of elementary school students. The study used a quantitative approach with a survey method of 120 students from several elementary schools in urban areas. The instruments used were questionnaires and student academic achievement data analyzed using simple linear regression. The results showed that there was a significant relationship between the intensity of gadget use and a decrease in positive social behavior, such as social skills and empathy. In addition, a negative correlation was found between the duration of gadget use and academic achievement, where students who used gadgets for more than three hours per day tended to have lower academic grades. The conclusion of this study is that excessive gadget use can have a negative impact on the social behavior and academic achievement of elementary school students. Therefore, supervision and regulation of gadget use time by parents and teachers are needed to minimize negative impacts and direct the use of technology positively in the learning process.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam beberapa dekade terakhir telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Salah satu produk utama dari perkembangan ini adalah gadget, seperti smartphone, tablet, dan perangkat digital lainnya, yang kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Penggunaan gadget tidak hanya terbatas pada kalangan dewasa, tetapi juga melibatkan anak-anak, termasuk di usia sekolah dasar. Anak-anak saat ini tumbuh dalam lingkungan yang sarat dengan teknologi, di mana gadget digunakan tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk komunikasi dan sebagai sarana pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa teknologi digital telah merambah ke dalam dunia pendidikan anak-anak sejak usia dini.

Namun, meskipun gadget memberikan berbagai kemudahan dan manfaat, penggunaan yang tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif yang cukup signifikan, terutama bagi perkembangan perilaku dan prestasi akademik siswa sekolah dasar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi kemampuan bersosialisasi pada anak-anak dan bahkan meningkatkan kecenderungan perilaku agresif. Fenomena ini menjadi perhatian penting, mengingat pada usia sekolah dasar anak-anak berada dalam fase kritis pembentukan karakter dan keterampilan sosial yang sangat mempengaruhi perkembangan mereka di masa depan. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana penggunaan gadget memengaruhi perkembangan perilaku siswa.

Selain dampak terhadap perilaku, penggunaan gadget yang berlebihan juga dikaitkan dengan penurunan fokus belajar anak. Banyak studi yang mengungkapkan bahwa interaksi yang terlalu intens dengan perangkat digital dapat mengalihkan perhatian anak dari kegiatan belajar yang sesungguhnya. Akibatnya, hasil akademik anak cenderung menurun, dan mereka menjadi kurang optimal dalam merespons tugas-tugas pembelajaran. Penurunan kualitas pendidikan yang dihasilkan oleh penggunaan gadget ini menjadi tantangan bagi pendidik dan orang tua dalam mendampingi proses belajar anak. Oleh karena itu, pengaturan penggunaan gadget dalam konteks pendidikan anak usia sekolah dasar perlu mendapat perhatian lebih.

Di sisi lain, meskipun dampak negatif tersebut sudah banyak dibahas, penelitian yang mendalam mengenai hubungan antara penggunaan gadget dengan perilaku serta prestasi akademik siswa sekolah dasar masih terbatas. Penelitian yang ada lebih banyak berfokus pada penggunaan gadget dalam konteks yang lebih luas, tanpa memberikan perhatian khusus pada pengaruhnya terhadap kelompok usia tertentu, seperti anak-anak sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menganalisis secara khusus bagaimana penggunaan gadget memengaruhi perilaku dan prestasi akademik siswa sekolah dasar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup dua hal penting. Pertama, bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku siswa sekolah dasar? Kedua, bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi akademik siswa sekolah dasar? Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak positif maupun negatif dari penggunaan gadget di kalangan siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan literatur mengenai teknologi dan perkembangan anak, tetapi juga memberikan manfaat praktis bagi guru, orang tua, dan pembuat kebijakan dalam mengelola penggunaan gadget di lingkungan pendidikan serta merancang strategi pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksplanatori untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku dan prestasi siswa SD Muhammadiyah 1. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV hingga VI, yang dianggap telah aktif menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Sampel penelitian diambil secara stratified random sampling agar representatif dari setiap tingkat kelas, dengan total sekitar 90 siswa. Data dikumpulkan melalui kuesioner, observasi guru, dan dokumentasi nilai akademik siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket tertutup berbasis skala Likert untuk mengukur intensitas penggunaan gadget dan perilaku siswa, lembar observasi yang diisi oleh guru wali kelas untuk menilai perilaku sehari-hari siswa di

sekolah, serta dokumentasi nilai rapor untuk menggambarkan prestasi akademik siswa. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan gadget yang mencakup durasi dan tujuan penggunaannya, sementara variabel dependen adalah perilaku siswa dan prestasi belajar. Seluruh data yang terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat kecenderungan umum dan statistik inferensial untuk menguji hubungan dan pengaruh antar variabel.

Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, rata-rata, dan grafik, sedangkan analisis inferensial menggunakan uji korelasi Pearson dan regresi linier sederhana. Uji ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh signifikan antara penggunaan gadget terhadap perilaku serta prestasi belajar siswa. Hasil dari uji t digunakan untuk mengetahui signifikansi hubungan yang ditemukan. Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran ilmiah mengenai dampak gadget terhadap siswa sekolah dasar, serta menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan orang tua dalam mengarahkan penggunaan teknologi secara bijak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga metode utama. Pertama, kuesioner digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur intensitas penggunaan gadget serta persepsi siswa mengenai perilaku mereka. Kuesioner ini dirancang dengan menggunakan skala Likert, yang mencakup pertanyaan mengenai durasi penggunaan gadget, jenis aplikasi yang sering digunakan, serta dampaknya terhadap sikap dan perilaku siswa. Kuesioner dibagikan kepada siswa secara langsung, dan dijelaskan oleh peneliti untuk memastikan pemahaman mereka.

Hasil Penelitian

Berikut adalah hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku dan prestasi akademik siswa SD Muhammadiyah 1 Limboto. Data diperoleh melalui kuesioner yang dibagikan kepada siswa, observasi perilaku oleh guru, serta dokumentasi nilai akademik dari sekolah.

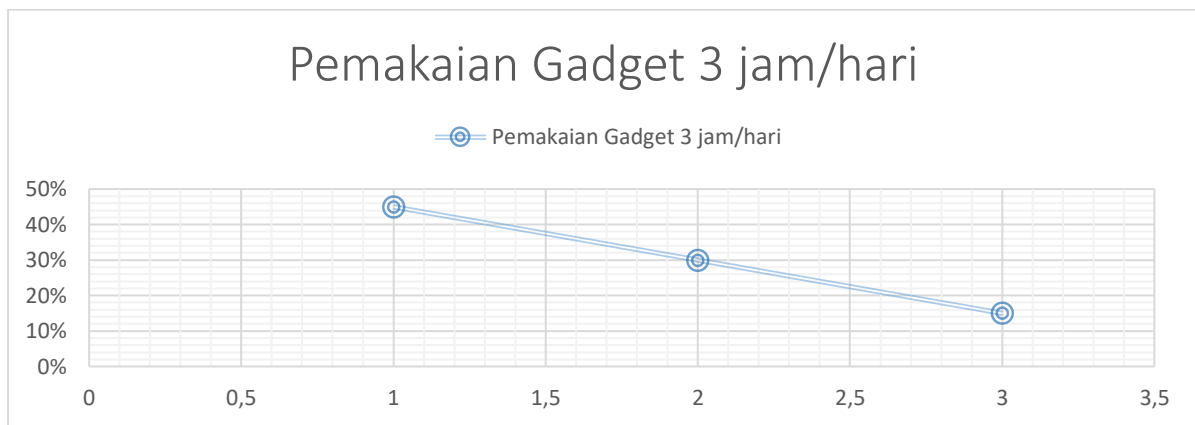
Hasil

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Limboto dengan melibatkan siswa kelas IV, V, dan VI. Data dikumpulkan melalui kuesioner, dokumentasi nilai akademik, dan observasi langsung.

Tabel. 1 Persentase Pemakaian Gadget
Pemakain Gadget 3jam/hari (68%)

Bermain Game	45 %
Nonton Video	30%
Akses Media Sosial	15 %

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa mayoritas siswa (68%) menggunakan gadget lebih dari tiga jam per hari. Aktivitas utama yang dilakukan dengan gadget meliputi bermain game (45%), menonton video (30%), dan mengakses media sosial (15%).



Gambar 1. Persentase Pemakaian Gadget

Dari segi prestasi akademik, hasil dokumentasi menunjukkan bahwa siswa dengan penggunaan gadget tinggi (lebih dari tiga jam per hari) memiliki rata-rata nilai akademik sebesar 72. Sebaliknya, siswa yang menggunakan gadget kurang dari satu jam per hari memiliki rata-rata nilai sebesar 82. Ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan prestasi akademik siswa.

Tabel 2. Nilai rerata berdasarkan lama pemakaian gadget

Siswa dengan pemakain gadget 3 jam/hari	NA = 72
Siwa dengan pemakaian gadget kurang dari 1 jam	NA = 82

Selain itu, observasi perilaku siswa mengungkapkan bahwa siswa yang sering menggunakan gadget cenderung menunjukkan perilaku individualis, kurang berinteraksi dengan teman, dan memiliki konsentrasi yang rendah selama kegiatan belajar mengajar.

Sementara itu, siswa dengan penggunaan gadget yang lebih rendah lebih aktif dalam interaksi sosial dan fokus pada pelajaran.

Lebih lanjut, analisis statistik inferensial menggunakan uji regresi sederhana menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara durasi penggunaan gadget dan prestasi akademik siswa. Artinya, semakin lama siswa menggunakan gadget dalam sehari, semakin rendah rata-rata nilai akademik yang diperoleh.

Tabel 3. Hasil Output Regresi

Komponen	Nilai
R (Koefisien Korelasi)	0.621
R ² (Koefisien Determinasi)	0.386
F hitung	42.78
Sig. (p-value)	0.000
Koefisien regresi (b)	-4.5
t hitung	-6.54
Sig. t	0.000

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara singkat bersama beberapa guru, yang mengungkapkan bahwa siswa dengan intensitas penggunaan gadget tinggi sering kali mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, kurang antusias saat belajar di kelas, dan cenderung menunjukkan kelelahan mental.

Selain prestasi akademik, aspek perilaku juga menunjukkan pola yang konsisten dengan intensitas penggunaan gadget. Hasil pengamatan guru menunjukkan bahwa siswa yang menghabiskan banyak waktu dengan gadget lebih sering menarik diri dari aktivitas sosial di sekolah, kurang menunjukkan empati terhadap teman sekelas, serta cenderung lebih impulsif dalam bertindak. Sebaliknya, siswa dengan penggunaan gadget yang rendah tampak lebih mampu mengatur emosi, berkomunikasi secara efektif, dan menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap tugas-tugas sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga berpengaruh terhadap perkembangan sosial dan emosional siswa.

Temuan ini menjadi indikator penting bagi pihak sekolah, orang tua, dan pembuat kebijakan pendidikan untuk menyusun strategi pembelajaran dan pengasuhan yang

adaptif terhadap perkembangan teknologi. Intervensi berupa pembatasan waktu penggunaan gadget, penguatan pendidikan karakter, serta pengenalan teknologi berbasis edukasi dapat menjadi solusi dalam mengarahkan penggunaan gadget yang sehat. Selain itu, kolaborasi antara guru dan orang tua sangat penting dalam memantau aktivitas anak di rumah dan di sekolah, guna memastikan bahwa penggunaan gadget tidak menghambat proses belajar dan perkembangan perilaku anak.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya korelasi negatif antara intensitas penggunaan gadget dan prestasi akademik siswa. Semakin sering siswa menggunakan gadget, terutama untuk aktivitas non-akademik seperti bermain game dan mengakses media sosial, semakin rendah nilai akademik yang mereka capai. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putra dan Febrianto (2023), yang menemukan bahwa penggunaan gadget lebih dari dua jam per hari dapat menurunkan fokus belajar pada siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian dari Ashifa et al. (2022) juga menunjukkan bahwa aktivitas bermain game berlebihan dapat memicu penurunan kemampuan kognitif, sehingga berdampak pada prestasi akademik. Dari sudut pandang teori perkembangan sosial menurut Santrock (2021), penggunaan gadget yang berlebihan dapat menghambat perkembangan sosial anak. Hal ini disebabkan oleh berkurangnya interaksi langsung dengan teman sebaya, yang merupakan faktor penting dalam pembentukan keterampilan sosial pada usia sekolah dasar. Secara kritis, penggunaan gadget dalam konteks pendidikan sebaiknya dioptimalkan untuk menunjang proses belajar. Misalnya, memanfaatkan aplikasi edukatif atau media pembelajaran interaktif. Namun, pengawasan orang tua dan guru tetap diperlukan agar siswa tidak terjebak dalam aktivitas non-akademik yang berlebihan.

Penelitian lain dari Nurafiah et al. (2023) juga mendukung temuan ini, menyatakan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol menyebabkan menurunnya minat belajar dan meningkatnya perilaku pasif dalam kelas. Hal ini terjadi karena siswa lebih terfokus pada hiburan digital daripada pada tugas sekolah. Namun, tidak semua penggunaan gadget berdampak negatif. Apabila digunakan dengan bijak dan dibatasi waktunya, gadget dapat menjadi media pembelajaran yang efektif. Misalnya, menggunakan aplikasi kuis interaktif atau video edukasi yang mampu meningkatkan pemahaman materi.

Secara kritis, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal sampel yang hanya mencakup satu sekolah. Oleh karena itu, hasilnya tidak dapat digeneralisasi untuk seluruh siswa sekolah dasar. Selain itu, faktor-faktor lain seperti latar belakang keluarga dan kondisi psikologis juga perlu dipertimbangkan dalam penelitian lanjutan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Limboto, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku sosial dan prestasi akademik siswa. Penggunaan gadget dengan intensitas tinggi, terutama lebih dari tiga jam per hari, terbukti berdampak negatif pada perkembangan sosial siswa. Siswa dengan intensitas penggunaan gadget yang tinggi cenderung menunjukkan perilaku sosial yang kurang baik, seperti individualis, kurang berinteraksi dengan teman, dan memiliki konsentrasi yang rendah saat belajar.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara penggunaan gadget dan prestasi akademik siswa. Siswa yang sering menggunakan gadget memiliki nilai akademik rata-rata yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang jarang menggunakan gadget. Aktivitas non-akademik, seperti bermain game dan menonton video, menjadi faktor utama yang menyebabkan gangguan konsentrasi dan penurunan minat belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol berdampak negatif pada perkembangan sosial dan prestasi akademik siswa SD Muhammadiyah 1 Limboto. Pengawasan dan bimbingan dari guru serta orang tua sangat diperlukan untuk memastikan penggunaan gadget yang lebih bijak dan bermanfaat bagi siswa.

Daftar Pustaka

- Anderson, M., & Jiang, J. (2018). Teens, Social Media & Technology 2018. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2018/05/31/teens-social-media-technology-2018/>
- Astuti, R. P., & Wahyuningsih, D. (2023). Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(1), 54–61. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.50761>
- Aulia, R., & Rahman, H. (2023). Dampak Penggunaan Gadget yang Tidak Terkontrol terhadap Motivasi Belajar dan Nilai Akademik Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(3), 101-109.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbary, M., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., & Putri, R. S. (2021). Studi pemanfaatan gadget dalam proses pembelajaran anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 55–66.
- Ashifa, R., Yulianti, Y., & Wahyuningsih, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 503-510.
- Cox RH. *Sport Psychology Concepts and Applications*. New York: McGraw-Hill, 564; 2012.
- Setyawati, T. (2020). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(1), 34–42.
- Gentile, D. A., Coyne, S., & Walsh, D. A. (2011). Media violence, physical aggression, and relational aggression in school-age children: A short-term longitudinal study. *Aggressive Behavior*, 37(2), 193–206. <https://doi.org/10.1002/ab.20380>
- Handayani, S., & Mulyani, R. (2022). Korelasi penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(3), 88–95.
- Handayani, R., & Mulyani, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Fokus Belajar dan Hasil Akademik Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(3), 112–120.
- Purwanto, A., et al. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–56.
- Handayani, E., & Saputri, W. (2023). Analisis dampak intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(2), 89–97. <https://doi.org/10.36709/jpa.v12i2.28945>
- Hidayati, N., & Nuryadi, A. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 35–42. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v6i1.2740>
- Hosokawa, R., & Katsura, T. (2018). Association between mobile technology use and child adjustment in early elementary school age. *PLOS ONE*, 13(7), e0199959. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0199959>
- Kurniawan, B., & Fadilah, N. (2023). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Kemampuan Bersosialisasi Anak Usia Sekolah. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 11(1),

- 56-63. Setyawati, D. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan terhadap Kemampuan Bersosialisasi Anak. *Jurnal Psikologi Anak*, 8(2), 78-85.
- Kurniawati, Y., & Hidayatullah, M. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan perilaku siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 81-89.
- Lestari, F., & Purnamasari, N. (2024). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat konsentrasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 33-42. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v9i1.4072>
- Putri, A., & Suryani, T. (2023). Manfaat dan Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33-40.
- Santrock, J. W. (2021). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2022). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, H., & Maulida, L. (2019). Hubungan penggunaan gadget dengan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 24(2), 112-119. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v24i2.1305>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Putra, D., & Febrianto, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Lebih dari Dua Jam per Hari terhadap Fokus Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 67-74.
- Putri, R. A., & Prasetyo, D. (2020). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 213-222.
- Unicef. (2019). *Growing up online: Children's rights in the digital age*. United Nations Children's Fund. <https://www.unicef.org/reports/growing-up-online>
- Wahyuni, L. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(2), 89-95.
- Wartella, E., Rideout, V., Lauricella, A., & Connell, S. (2014). Revisiting a decade of research on the impact of media on children and adolescents. *Common Sense Media*.