

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR ANAK USIA SD

Rara Aulia Fitri¹, Anggun Pasesa Nst², Elfia sukma³, Inggria Kharisma⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

raraauliafitri28@gmail.com¹, anggunpasesa064@gmail.com²

elfiasukma@fip.unp.ac.id³, inggriakharisma@unp.ac.id⁴

ABSTRACT

Rapid technological advancements have given rise to a variety of modern electronic devices known as gadgets. Initially, these devices were primarily used by adults as communication tools and sources of information. However, over time, gadget use has expanded beyond adults to include children, including elementary school children (SD), aged 6 to 12. This phenomenon has a two-way impact. On the one hand, gadgets provide easy access to various information sources and can be used as interactive learning media. On the other hand, uncontrolled gadget use has the potential to reduce children's concentration, diminish their interest in learning, and even lead to a decline in academic achievement. Therefore, parental involvement in supervising and guiding children in their gadget use is crucial and cannot be ignored.

Keywords: gadgets, learning outcomes, learning interests, elementary school children, parental supervision

ABSTRAK

Kemajuan teknologi yang pesat telah menghadirkan berbagai perangkat elektronik modern yang dikenal dengan istilah *gadget*. Pada awalnya, perangkat ini sering dipakai dengan orang dewasa untuk alat berkomunikasi dan sumber informasi. Namun dengan berkembangnya zaman, penggunaan *gadget* kini tidak lagi terbatas pada kalangan dewasa saja, melainkan sudah merambah ke dunia anak-anak, termasuk anak yang berada pada jenjang sekolah dasar (SD), yakni mereka yang berusia antara 6 hingga 12 tahun. Fenomena ini menimbulkan dampak yang bersifat dua arah. Di satu sisi, *gadget* memberikan kemudahan akses terhadap berbagai sumber informasi dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang interaktif. Di sisi lain, pemakaian *gadget* secara berlebihan mengakibatkan menurunkan konsentrasi belajar, berkurangnya minat belajar, hingga berdampak pada merosotnya prestasi akademik. Hal ini, perhatian orang tua dalam mengarahkan dan membimbing anak menggunakan *gadget* menjadi bagian yang terpenting dan tidak dapat diabaikan.

Kata Kunci: *gadget*, hasil belajar, minat belajar, anak SD, pengawasan orang tua

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi ini tidak dapat dipungkiri

telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu produk teknologi yang

paling banyak digunakan saat ini berbentuk *gadget*. *Gadget* adalah salah satu elektronik yang terdapat fungsi serba guna, mulai dari alat komunikasi, hiburan, hingga media pembelajaran. Berbeda dengan masa lalu ketika *gadget* hanya dapat dinikmati oleh kelompok masyarakat dengan kemampuan ekonomi tertentu, kini *gadget* sudah menjadi barang yang sangat umum dan mudah dijumpai di berbagai kalangan, bahkan di tangan anak-anak usia sekolah dasar (Nikmawati, Bintoro & Santoso, 2021).

Berbagai fitur canggih yang ditawarkan oleh *gadget*, seperti layar sentuh yang intuitif, koneksi internet tanpa batas, serta ribuan aplikasi yang tersedia, membuat perangkat ini semakin diminati oleh semua kalangan usia, termasuk anak-anak yang bahkan belum bisa membaca sekalipun. Kemudahan dalam mengoperasikan *gadget* dapat mendorong penggunaannya di kalangan anak-anak. Data dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemakaian gadget dan sosial media pada anak mengalami peningkatan yang signifikan, yakni dari 38% saat tahun 2011 menjadi

72% saat tahun 2013 (Nurhalipah dkk., 2020).

Dalam konteks pendidikan, kehadiran gadget menjadi isu yang perlu dikaji secara serius dan komprehensif. Hal ini dikarenakan *gadget* bukan hanya sekedar alat bantu belajar, melainkan juga merupakan faktor eksternal yang langsung maupun tidak memberikan pengaruh perilaku belajar serta hasil belajar siswa, khususnya siswa sekolah dasar. Ketika penggunaan *gadget* tidak disertai dengan pengawasan yang memadai dari orang tua maupun pendidik, anak cenderung mengalihkan perhatiannya dari kegiatan belajar menuju konten hiburan seperti permainan online dan video yang tidak bernilai edukatif (Harahap & Ely, 2018).

Penelitian terdahulu mengindikasikan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan berhubungan erat dengan penurunan minat belajar dan hasil belajar siswa SD. Anak yang menghabiskan waktunya dua jam per hari menggunakan *gadget* untuk tujuan hiburan menunjukkan perubahan perilaku yang kurang mendukung aktivitas akademik, seperti mudah bosan di kelas, sulit berkonsentrasi,

dan mengalami penurunan motivasi belajar (Damayanti, Ahmad & Bara, 2020). Namun di sisi lain, apabila *gadget* dimanfaatkan secara bijak dan terarah, perangkat ini justru bisa jadi sarana yang baik untuk pembelajaran anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar dan minat belajar anak usia sekolah dasar, serta bagaimana seharusnya peran orang tua dan pendidik dalam mengarahkan penggunaan *gadget* agar memberikan manfaat yang optimal bagi perkembangan anak. Kajian ini bisa menjadi bahan dalam mempertimbangkan bagi orang tua dan guru, dan pemangku kepentingan pendidikan dalam menyikapi fenomena penggunaan *gadget* di kalangan anak usia SD.

B. Metode Penelitian

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini ialah studi literatur atau kajian pustaka. Yang di peroleh dari data serta berbagai referensi seperti jurnal, buku, dan artikel yang memiliki kaitan dengan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar anak

usia sekolah dasar. Pengumpulan data dengan cara membaca, mencatat, dan mengkaji berbagai referensi yang relevan. Perolehan data tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif agar mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa SD.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. *Gadget* dan Perkembangannya di Kalangan Anak Usia SD

Gadget secara umum dapat didefinisikan sebagai suatu alat maupun instrumen elektronik yang membuat teknologi mutakhir serta memiliki kegunaan yang lebih spesifik dibandingkan teknologi tercipta sebelumnya.

Contoh *gadget* yang paling umum digunakan antara lain *smartphone*, tablet, laptop, dan komputer. Dewasa ini, penggunaan *gadget* tidak lagi menjadi keistimewaan bagi kelompok usia tertentu.

Anak-anak usia sekolah dasar pun sudah akrab dengan berbagai perangkat tersebut. Bahkan tidak jarang ditemukan anak-anak yang lebih mahir dalam mengoperasikan *gadget* dibandingkan orang tua mereka

sendiri (Arwansyah & Wahyuni, 2020).

Tingginya minat anak-anak terhadap *gadget* tidak terlepas dari desain perangkat yang semakin ramah pengguna, khususnya fitur layar sentuh yang membuat operasionalnya sangat mudah dilakukan bahkan oleh anak-anak yang belum bisa membaca. Selain itu, berbagai konten yang tersedia di dalam *gadget* juga dirancang dengan tampilan yang menarik, berwarna-warni, dan dilengkapi animasi yang memikat perhatian anak.

Akibatnya, anak-anak mudah terpujuk dan membuang waktu yang cukup lama di depan layar *gadget* tanpa disadari oleh mereka sendiri maupun orang tua yang mengawasi (Watak, Tuwongihide & Suparlan, 2023).

2. Dampak Positif Penggunaan *Gadget* terhadap Pembelajaran Anak

Meskipun kerap mendapatkan sorotan negatif, penggunaan *gadget* sesungguhnya memiliki sejumlah

manfaat yang signifikan bagi perkembangan belajar anak apabila digunakan secara tepat dan terarah.

Gadget memungkinkan anak untuk mengakses berbagai sumber informasi dan materi pelajaran yang tidak terbatas hanya pada buku teks yang tersedia di sekolah. Melalui koneksi internet, anak dapat menjelajahi berbagai platform pendidikan, menonton video pembelajaran, mengakses ensiklopedia digital, serta berlatih soal-soal secara interaktif yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan mereka (Nizar & Hajaroh, 2019).

Selain itu, *gadget* juga dapat berfungsi sebagai media pengenalan konsep-konsep dasar bagi anak, seperti mempelajarinya huruf, angka, warna, bentuk, dan berbagai nama benda melalui aplikasi edukatif yang dikemas dengan cara yang menyenangkan.

Penyajian materi dalam format yang interaktif dan menarik terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan antusiasme anak dalam proses

belajar dibandingkan metode konvensional yang bersifat satu arah. Anak yang belajar melalui *gadget* umumnya menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi dan cenderung lebih termotivasi untuk terus mengeksplorasi pengetahuan baru (Nikmawati, Bintoro & Santoso, 2021).

Dari sisi komunikasi, *gadget* juga memudahkan anak untuk menghubungi teman atau guru di luar jam pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran berbasis proyek atau tugas kelompok, anak dapat berkoordinasi dan berdiskusi dengan lebih efisien melalui aplikasi pesan atau platform belajar online. Kemudahan komunikasi ini secara tidak langsung turut mendukung pengembangan kemampuan kolaborasi dan kerja sama tim pada anak sejak dini, yang merupakan salah satu kecakapan penting abad ke-21 (Arwansyah & Wahyuni, 2020).

3. Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan bagi Anak SD

Berbagai hasil yang didapatkan, pemakaian *gadget* yang tak terkontrol serta

berlebihan justru mengakibatkan berbagai hal negatif yang cukup serius bagi perkembangan anak, baik secara fisik, psikologis, maupun akademik. Salah satu dampak yang paling sering ditemui adalah menurunnya konsentrasi belajar anak.

Anak yang sudah terbiasa dengan stimulasi visual yang cepat dan terus berganti dari layar *gadget* cenderung kesulitan untuk mempertahankan perhatian dalam jangka waktu yang lama ketika menghadapi pelajaran yang bersifat lebih statis dan kurang merangsang, seperti membaca teks panjang atau mengerjakan soal matematika (Damayanti, Ahmad & Bara, 2020).

Dampak negatif lainnya yang tidak kalah mengkhawatirkan adalah munculnya ketergantungan atau kecanduan terhadap *gadget*, khususnya dalam hal permainan online. Anak yang sudah kecanduan *game* online cenderung mengabaikan kewajiban belajar, menunda-nunda mengerjakan tugas sekolah, bahkan rela

mengorbankan waktu tidurnya demi dapat terus bermain.

Hal ini tidak hanya berdampak pada menurunnya prestasi akademik, bisa pada kesehatan fisik anak yang membutuhkan istirahat yang cukup untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangannya (Azhar dkk., 2025).

Dari aspek perkembangan sosial-emosional, anak yang sering bermain *gadget* sering mengalami penurunan kemampuan bersosialisasi dengan teman sebaya secara langsung. Mereka menjadi lebih asyik dengan dunia *virtual* dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan sosial nyata di sekitarnya.

Akibatnya, kemampuan empati, kerja sama, dan komunikasi interpersonal anak dapat terhambat perkembangannya. Dalam jangka panjang, kondisi ini berpotensi menimbulkan masalah penyesuaian sosial yang lebih serius ketika anak memasuki fase remaja dan dewasa (Damayanti, Ahmad & Bara, 2020).

Penelitian yang dilakukan terhadap sepuluh anak kelas V yang memakai *gadget* lebih dua jam sehari menunjukkan adanya perubahan perilaku yang cukup signifikan. Anak-anak tersebut dilaporkan menjadi lebih mudah marah, sulit untuk diatur, suka meniru perilaku negatif dari konten yang dikonsumsi, serta mengalami penurunan kemampuan berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitarnya.

Kondisi ini mengindikasikan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan tidak hanya berdampak pada dimensi kognitif, tetapi juga pada perkembangan emosional dan moral anak (Watak, Tuwongihide & Suparlan, 2023).

4. Pengaruh Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa

Hasil belajar adalah tolak ukur dalam keberhasilan proses belajar yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa setelah melalui pengalaman belajar. Berbagai penelitian menunjukkan terdapat hubungan

yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Siswa yang menghabiskan waktu lebih banyak untuk menggunakan *gadget* dengan tujuan hiburan seperti bermain game atau menonton non-edukatif cenderung memiliki nilai akademik rendah penggunaan *gadget* oleh siswa secara lebih selektif dan terukur (Harahap & Ely, 2018).

Minat belajar berpengaruh dalam menentukan keberhasilan seorang siswa. Minat tinggi akan membuat siswa untuk aktif mencari pengetahuan, tekun mengerjakan tugas, dan gigih menghadapi kesulitan belajar. Sebaliknya, ketika minat belajar menurun, siswa akan cenderung bersikap pasif, mudah menyerah, dan kurang antusias terhadap kegiatan pembelajaran.

Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol terbukti berkontribusi pada penurunan minat belajar siswa, karena *gadget* menawarkan konten hiburan yang jauh lebih menarik dan merangsang dibandingkan aktivitas belajar konvensional (Nizar & Hajaroh, 2019)

Hasil penelitian Nurhalipah dkk. (2020) menegaskan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh nyata terhadap minat belajar anak-anak. Anak yang memakai *gadget* berlebihan, yakni tiga jam per hari, cenderung menunjukkan penurunan minat belajar yang signifikan.

Sebaliknya, anak yang mampu membatasi penggunaan *gadget* di bawah tiga jam per hari dan menggunakannya untuk kepentingan yang lebih produktif menunjukkan tingkat minat belajar yang lebih baik. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya pembatasan waktu penggunaan *gadget* sebagai salah satu strategi dalam menjaga motivasi dan minat belajar anak.

Lebih lanjut, Nikmawati, Bintoro & Santoso (2021) dalam penelitiannya menemukan bahwa dampak *gadget* terhadap hasil belajar siswa SD bersifat kondisional, artinya bergantung pada bagaimana perangkat tersebut digunakan. Ketika *gadget* diintegrasikan ke dalam aktivitas belajar secara terencana dan terarah, seperti menggunakan aplikasi belajar, mengakses video

tutorial, atau mencari referensi tambahan untuk tugas sekolah, *gadget* dapat menjadi katalisator yang mendorong peningkatan hasil belajar. Sebaliknya, ketika *gadget* digunakan tanpa tujuan dan tanpa pengawasan, dampak yang ditimbulkan justru kontraproduktif terhadap pencapaian akademik siswa.

5. Peran Orang Tua dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Anak

Orang tua memegang peranan yang sangat krusial dalam menentukan dampak yang ditimbulkan oleh *gadget* terhadap perkembangan anak. Pola asuh yang diterapkan orang tua dalam hubungannya dengan penggunaan *gadget* sangat menentukan apakah *gadget* akan menjadi alat yang bermanfaat atau justru menjadi penghambat bagi tumbuh kembang anak.

Orang tua yang menerapkan pola pengasuhan yang konsisten, komunikatif, dan memberikan keteladanan yang baik dalam penggunaan teknologi cenderung menghasilkan anak yang lebih bijak dan bertanggung

jawab dalam menggunakan *gadget* (Handayani, 2017).

Bentuk pengawasan yang efektif tidak harus bersifat represif atau melarang anak menggunakan *gadget* sama sekali. Pendekatan yang lebih dianjurkan adalah dengan menetapkan aturan yang jelas mengenai batasan waktu penggunaan *gadget*, jenis konten yang boleh diakses, serta konsekuensi yang akan diterima apabila aturan tersebut dilanggar

Pembatasan waktu penggunaan *gadget* idealnya dilakukan secara bertahap dan konsisten, dengan memprioritaskan waktu belajar, bermain di luar ruangan, dan berinteraksi sosial secara langsung sebelum anak diperbolehkan menggunakan *gadget* (Nurhalipah dkk., 2020). Selain membatasi waktu, orang tua juga perlu aktif mendampingi anak saat menggunakan *gadget*, terutama untuk anak-anak yang masih berada pada usia sekolah dasar.

Pendampingan aktif ini memungkinkan orang tua untuk memfilter konten yang dikonsumsi

anak, mengarahkan penggunaan *gadget* menuju aktivitas yang lebih produktif dan edukatif, serta membangun dialog yang terbuka dan konstruktif dengan anak mengenai konten yang mereka tonton atau mainkan. Dengan demikian, *gadget* dapat bertransformasi dari ancaman menjadi peluang yang mendukung perkembangan optimal anak (Harahap & Ely, 2018).

6. Strategi Optimalisasi Penggunaan *Gadget* sebagai Media Pembelajaran

Mengintegrasikan *gadget* ke dalam proses pembelajaran memerlukan strategi yang terencana dan sistematis mulai dari orang tua, guru, hingga pemangku kebijakan pendidikan. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah literasi digital, yaitu upaya membekali anak dengan kemampuan untuk menggunakan teknologi secara kritis, kreatif, dan bertanggung jawab. Melalui literasi digital, anak tidak hanya diajarkan cara mengoperasikan *gadget*, tetapi juga cara memilah informasi yang valid, menghindari konten negatif,

serta memanfaatkan *gadget* sebagai alat produktif untuk belajar dan berkreasi (Azizul dkk., 2020).

Di lingkungan sekolah, guru dapat berperan aktif dalam mengoptimalkan penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dengan merancang aktivitas belajar berbasis teknologi yang menarik dan bermakna bagi siswa. Penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, video animasi edukatif, kuis digital, dan *platform* pembelajaran online yang telah terkurasi dapat menjadi alternatif yang efektif untuk membuat proses belajar lebih variatif dan menyenangkan, sekaligus memanfaatkan kecenderungan anak yang gemar menggunakan *gadget* untuk tujuan yang lebih konstruktif (Angga, Sudarma & Suartama, 2020).

Kolaborasi antara sekolah dan orang tua yang menciptakan ekosistem penggunaan *gadget* yang sehat dan produktif bagi anak. Komunikasi yang rutin dan terbuka antara guru dan orang tua mengenai perkembangan belajar anak, penggunaan *gadget* di

rumah, serta kendala-kendala yang dihadapi dapat membantu kedua pihak untuk saling melengkapi dalam membimbing anak.

Program parenting yang secara khusus membahas tentang pengasuhan di era digital juga dapat menjadi wadah yang efektif untuk meningkatkan kesadaran dan kemampuan orang tua dalam mengelola penggunaan *gadget* anak secara bijak (Handayani, 2017).

D. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pembahasan yang telah dipaparkan, bahwa penggunaan *gadget* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar serta minat belajar anak usia sekolah dasar. Pengaruh tersebut bersifat dua arah, dapat positif maupun negatif, tergantung pada bagaimana *gadget* tersebut digunakan.

Ketika dimanfaatkan secara tepat dan terarah untuk kepentingan pembelajaran, *gadget* menjadi sarana meningkatkan motivasi, akses informasi, serta pemahaman anak terhadap materi pelajaran. Sebaliknya, ketika digunakan secara

berlebihan dan tanpa tujuan yang jelas, *gadget* justru berpotensi menurunkan konsentrasi belajar, minat belajar, dan pada akhirnya hasil belajar anak.

Pengawasan dan bimbingan dari orang tua sebagai faktor penentu kritis dengan menentukan dampak penggunaan *gadget* pada anak. Pembatasan waktu penggunaan, pendampingan aktif, pengarahan terhadap konten edukatif, serta teladan yang baik oleh orang tua dalam menggunakan teknologi merupakan langkah-langkah konkret yang perlu diimplementasikan secara konsisten. Kolaborasi antara orang tua, guru, dan pihak sekolah dalam menciptakan ekosistem penggunaan teknologi yang sehat dan produktif bagi anak menjadi kunci utama dalam memaksimalkan manfaat *gadget* sekaligus meminimalkan dampak negatifnya terhadap perkembangan belajar usia sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arwansyah, A., & Wahyuni, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan SMK Al-

- Wasliyah Pasar Senen Medan TA 2018/2019. *Jurnal Ekodik: Ekonomi Pendidikan*, 7(1), 31–44.
- Azhar Fadhila, H. I., Akvela, N. P., Oktavia, R. N., & Rifga, W. (2025). Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan terhadap Perilaku dan Prestasi Belajar Siswa SD. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 438–451.
- Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Materi Gerak. Vox Edokasi: *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(2).
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak di Sorowako. Martabat: *Jurnal Perempuan dan Anak*, 4(1), 1–22.
- Handayani, D. (2017). Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Konsep Diri Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1).
- 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).
- Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254–259.
- Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget terhadap Minat Belajar Siswa*. El Midad, 11(2), 169–192.
- Nurhalipah, R., Yustiana, M., Saeni, S., & Muslih, M. (2020). Pengaruh Gadget terhadap Minat Belajar pada Anak-Anak. Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF), 1(1), 172–177.
- Watak, C. L., Tuwongihide, Y., & Suparlan, M. S. R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MAPALUS*, 1(2), 43–49