



DAMPAK PENGGUNAAN GADGET SISWA KELAS IV TERHADAP PRESTASI BELAJAR DI SDN 148 KABUPATEN HALMAHERA SELATAN

Lestari S. Nurtaba

Institut Sains dan Kependidikan Kie Raha Maluku Utara

Email. lestarisnurtaba@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pola penggunaan gadget oleh siswa kelas IV, dampak positif dan negatif yang dirasakan dalam pembelajaran, serta peran sekolah dan orang tua dalam pendampingan penggunaan gadget di SDN 148 Kabupaten Halmahera Selatan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian lapangan. Sumber data utama adalah 25 siswa kelas IV, didukung informasi guru, kepala sekolah, dan orang tua. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket, dengan analisis berupa reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil menunjukkan 6 siswa (24%) menggunakan gadget kurang dari dua jam sehari, 11 siswa (44%) selama dua hingga empat jam, dan 8 siswa (32%) lebih dari empat jam. Tujuan penggunaannya didominasi bermain gim (40%), menonton video (28%), dan media sosial (20%), sedangkan belajar (12%). Penggunaan edukatif memberi peluang akses informasi dan pembelajaran mandiri, sementara pemakaian berlebihan dikaitkan dengan gangguan konsentrasi dan berkurangnya waktu belajar. Pengawasan sekolah dan orang tua berperan penting dalam mengarahkan penggunaan yang lebih seimbang. Temuan bersifat deskriptif dan tidak membuktikan hubungan sebab-akibat secara statistik.

Kata Kunci: gadget; prestasi belajar; siswa sekolah dasar; pengawasan orang tua; peran sekolah.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi telah membawa perubahan yang sangat pesat dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Transformasi digital mendorong lahirnya berbagai inovasi yang memudahkan manusia dalam mengakses informasi dan berkomunikasi tanpa batas ruang dan waktu (Habsy et al., 2024). Salah satu bentuk nyata dari perkembangan tersebut adalah penggunaan gadget atau telepon pintar (smartphone) yang kini telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, tidak hanya bagi orang dewasa, tetapi juga anak-anak usia sekolah dasar.



Di Indonesia, termasuk di Kabupaten Halmahera Selatan, kepemilikan dan penggunaan gadget di kalangan peserta didik sekolah dasar semakin meningkat. Gadget tidak lagi sekadar alat komunikasi, melainkan telah berkembang menjadi perangkat multifungsi yang menyediakan akses internet, media sosial, permainan daring, video edukatif, serta berbagai aplikasi pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak-anak pada usia sekolah dasar telah terpapar teknologi digital sejak dini (Habsy et al., 2024). Fenomena tersebut tentu membawa konsekuensi yang perlu dicermati secara serius, khususnya dalam kaitannya dengan proses pembelajaran di sekolah.

Siswa kelas IV sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret, di mana mereka mulai mampu berpikir logis terhadap hal-hal yang bersifat nyata, namun masih memerlukan bimbingan dan pengawasan yang intensif dari orang dewasa. Pada fase ini, pembentukan karakter, kebiasaan belajar, serta penguatan konsentrasi menjadi aspek yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan pendidikan. Kehadiran gadget dalam kehidupan siswa pada tahap perkembangan tersebut dapat memberikan dampak yang bersifat positif maupun negatif, tergantung pada pola penggunaan, intensitas, serta pengawasan dari orang tua dan pihak sekolah (Imanulhaq & Ichsan, 2022).

Dari sisi positif, penggunaan gadget dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran apabila dimanfaatkan secara tepat dan terarah. Gadget memungkinkan siswa untuk mengakses sumber belajar yang lebih luas, seperti video pembelajaran, buku digital, artikel edukatif, serta aplikasi interaktif yang dapat membantu memahami materi pelajaran. Penggunaan media visual dan audiovisual melalui gadget juga dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dan tidak mudah merasa bosan (Jamun et al., 2025). Selain itu, dalam situasi tertentu seperti pembelajaran berbasis daring atau pemberian tugas yang membutuhkan pencarian informasi tambahan, gadget dapat berfungsi sebagai sarana pendukung yang efektif.

Lebih lanjut, pemanfaatan gadget dalam pembelajaran dapat melatih kemandirian belajar siswa. Siswa dapat belajar mencari informasi secara mandiri, mengembangkan kemampuan literasi digital, serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam memilah informasi yang diperoleh dari internet. Apabila dikelola dengan baik melalui regulasi sekolah dan pendampingan guru, penggunaan gadget bahkan dapat menjadi inovasi dalam strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan perkembangan zaman (Rahmawati et al., 2022).



Namun demikian, di balik potensi positif tersebut, penggunaan gadget oleh siswa sekolah dasar juga menyimpan berbagai dampak negatif yang tidak dapat diabaikan. Salah satu dampak yang paling terlihat adalah menurunnya konsentrasi belajar akibat distraksi dari permainan daring, media sosial, maupun konten hiburan lainnya. Siswa dapat menjadi lebih tertarik pada aktivitas bermain gim dibandingkan mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini berpotensi menurunkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar serta memengaruhi capaian hasil belajar.

Selain itu, penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial secara langsung antara siswa dengan teman sebaya maupun guru. Anak-anak cenderung lebih fokus pada layar perangkat dibandingkan berkomunikasi secara tatap muka. Kondisi ini dapat berdampak pada perkembangan keterampilan sosial, seperti kemampuan bekerja sama, empati, serta komunikasi interpersonal. Dalam jangka panjang, kebiasaan tersebut dapat memengaruhi pembentukan karakter dan sikap sosial siswa (Nikken & Schols, 2015).

Dampak negatif lainnya yang perlu diperhatikan adalah potensi kecanduan penggunaan gadget. Anak yang terbiasa menggunakan gadget dalam waktu yang lama dapat mengalami ketergantungan, sehingga sulit mengatur waktu belajar dan istirahat secara seimbang. Selain berpengaruh terhadap aspek akademik, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat berdampak pada kesehatan fisik, seperti gangguan penglihatan, kurangnya aktivitas fisik, serta gangguan pola tidur (Supartini et al., 2021).

Di SDN 148 Kabupaten Halmahera Selatan, fenomena penggunaan gadget oleh siswa kelas IV menjadi isu yang relevan untuk diteliti. Sebagai lembaga pendidikan formal, sekolah memiliki tanggung jawab untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, efektif, dan mendukung perkembangan peserta didik secara optimal. Namun demikian, belum terdapat data yang komprehensif mengenai sejauh mana penggunaan gadget oleh siswa kelas IV di sekolah tersebut memengaruhi proses pembelajaran, baik dari aspek konsentrasi, motivasi belajar, interaksi sosial, maupun hasil belajar.

Selain faktor sekolah, lingkungan keluarga juga memiliki peran yang sangat penting dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak. Orang tua yang memberikan fasilitas handphone tanpa batasan waktu dan pengawasan yang memadai dapat secara tidak langsung memengaruhi pola belajar anak (Nofrianni & Subhanadri, 2025). Sebaliknya, kerja sama yang baik antara sekolah dan orang tua dalam mengatur penggunaan gadget dapat meminimalisir dampak negatif serta mengoptimalkan manfaatnya bagi proses pendidikan.



Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan gadget oleh siswa kelas IV memiliki implikasi yang kompleks terhadap prestasi belajar. Dampak positif dan negatif yang ditimbulkan perlu dikaji secara mendalam agar diperoleh gambaran yang objektif dan menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian mengenai “dampak penggunaan gadget siswa kelas 4 terhadap prestasi belajar di SDN 148 kabupaten Halmahera Selatan” menjadi penting untuk dilaksanakan. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmiah dalam memahami realitas penggunaan teknologi di lingkungan sekolah dasar, sekaligus menjadi dasar pertimbangan dalam merumuskan kebijakan dan strategi pengelolaan penggunaan gadget yang lebih efektif, edukatif, dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merumuskan kebijakan atau aturan terkait penggunaan gadget di lingkungan sekolah guna menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif.

Penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai dampak penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa, sehingga guru dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat serta melakukan pengawasan yang lebih efektif.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada orang tua mengenai pentingnya pengawasan dan pembatasan penggunaan gadget pada anak, agar penggunaannya lebih terarah dan mendukung kegiatan belajar.

Penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi bagi siswa mengenai pentingnya menggunakan gadget secara bijak dan bertanggung jawab, sehingga tidak mengganggu prestasi belajar maupun perkembangan diri.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan manfaat secara akademis, tetapi juga memiliki implikasi praktis dalam mendukung pengelolaan gadget teknologi yang lebih efektif di lingkungan pendidikan dasar.

METODE PENELITIAN

Dalam konteks penelitian ini, peneliti terjun langsung ke sekolah untuk mengamati penggunaan handphone oleh siswa serta dampaknya terhadap proses pembelajaran. Melalui penelitian lapangan, data yang diperoleh bersifat faktual dan sesuai dengan kondisi nyata di lingkungan sekolah. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga berdasarkan realitas empiris yang ditemukan di lapangan.

Pendekatan penelitian



Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam melalui pengumpulan data berupa kata-kata, pendapat, dan pengalaman subjek penelitian. Sifat deskriptif dalam penelitian ini berarti bahwa peneliti berusaha menggambarkan secara sistematis dan akurat mengenai pola penggunaan handphone, dampaknya terhadap pembelajaran, serta peran sekolah dan orang tua dalam pengawasannya. Data yang diperoleh tidak disajikan dalam bentuk angka atau statistik, melainkan dalam bentuk uraian naratif yang menggambarkan kondisi sebenarnya.

Pendekatan ini dipilih karena permasalahan yang diteliti berkaitan dengan perilaku, pengalaman, serta pandangan individu yang tidak dapat diukur secara kuantitatif. Alasan penggunaan metode kualitatif Penggunaan metode kualitatif dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan sebagai berikut:

Penelitian bertujuan untuk memahami fenomena penggunaan gadget secara mendalam, bukan untuk menguji hubungan antarvariabel secara statistik. Data yang dibutuhkan berupa pandangan, pengalaman, dan persepsi siswa, guru, serta orang tua. Melalui metode kualitatif, peneliti dapat memperoleh informasi yang lebih rinci dan komprehensif mengenai bagaimana penggunaan gadget terjadi, dampak yang muncul, serta bagaimana peran sekolah dan orang tua dalam melakukan pengawasan.

Dengan demikian, metode kualitatif deskriptif dianggap paling tepat untuk menjawab fokus penelitian dan menggambarkan fenomena yang diteliti secara mendalam dan menyeluruh. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 148 Kabupaten Halmahera Selatan. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena merupakan lembaga pendidikan dasar yang memiliki siswa dengan latar belakang sosial yang beragam serta telah mengenal penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari.

Pemilihan sekolah dasar sebagai lokasi penelitian disesuaikan dengan fokus penelitian, yaitu mengkaji penggunaan gadget pada siswa kelas IV serta dampaknya terhadap prestasi belajar. Alasan Pemilihan Lokasi Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan berikut:

Tersedianya fenomena penggunaan gadget di kalangan siswa yang relevan dengan fokus penelitian. Adanya izin dan dukungan dari pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian. Lokasi yang memungkinkan peneliti melakukan observasi dan wawancara secara langsung dengan siswa, guru, dan orang tua. Selain itu, sekolah tersebut dianggap representatif untuk menggambarkan kondisi nyata penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar di lingkungan Kabupaten Halmahera Selatan.



Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2026/2027. Proses penelitian meliputi tahap persiapan, pengumpulan data melalui observasi dan wawancara, hingga tahap analisis data dan penyusunan laporan penelitian. Waktu pelaksanaan disesuaikan dengan jadwal kegiatan belajar mengajar di sekolah agar tidak mengganggu proses pembelajaran. Penyesuaian waktu ini juga bertujuan agar data yang diperoleh benar-benar mencerminkan kondisi nyata dalam kegiatan belajar sehari-hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 148 Kabupaten Halmahera Selatan dengan subjek penelitian siswa kelas IV yang berjumlah 25 orang. Penelitian bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, angket (kuesioner), wawancara, serta dokumentasi nilai hasil belajar siswa.

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SDN 148 Kabupaten Halmahera Selatan dengan fokus pada siswa kelas IV sebagai subjek penelitian. Penelitian bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara bertahap yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, hingga pengumpulan data.

Pada tahap persiapan, peneliti terlebih dahulu melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru kelas IV untuk memperoleh izin penelitian serta menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan. Selain itu, peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi, angket penggunaan gadget, pedoman wawancara, serta dokumentasi nilai hasil belajar siswa.

Tahap pelaksanaan penelitian dimulai dengan kegiatan observasi di dalam kelas. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa sebagian siswa menunjukkan tingkat konsentrasi belajar yang berbeda-beda. Beberapa siswa terlihat aktif mengikuti pembelajaran, namun ada juga siswa yang kurang fokus dan cenderung membicarakan hal-hal terkait penggunaan gadget, seperti permainan online dan video yang mereka tonton.

Selanjutnya, peneliti membagikan angket kepada siswa untuk mengetahui intensitas dan tujuan penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Dari hasil angket diperoleh informasi bahwa hampir seluruh siswa telah memiliki atau menggunakan gadget pribadi. Penggunaan gadget sebagian besar dilakukan di rumah setelah pulang sekolah, dengan durasi yang bervariasi antara 1 hingga lebih



dari 4 jam per hari. Aktivitas yang paling sering dilakukan adalah bermain game, menonton video, dan menggunakan media sosial, sementara penggunaan untuk belajar masih tergolong rendah.

Selain angket, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa terdapat perubahan perilaku belajar siswa dalam beberapa waktu terakhir. Siswa cenderung lebih mudah terdistraksi, kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, dan mengalami penurunan minat belajar, terutama pada siswa yang sering menggunakan gadget secara berlebihan.

Penggunaan gadget oleh siswa kelas IV di SDN 148 Kabupaten Halmahera Selatan diperoleh melalui penyebaran angket kepada seluruh siswa yang menjadi subjek penelitian, yaitu sebanyak 25 siswa. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat intensitas penggunaan gadget, tujuan penggunaan, serta waktu penggunaan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil angket, diketahui bahwa seluruh siswa telah menggunakan gadget dengan intensitas yang berbeda-beda. Adapun data intensitas penggunaan gadget dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Intensitas Penggunaan Gadget Siswa

No	Kategori Penggunaan	Durasi Penggunaan	Jumlah Siswa	Persentase
1	Rendah	< 2 jam/hari	6 siswa	24%
2	Sedang	2–4 jam/hari	11 siswa	44%
3	Tinggi	> 4 jam/hari	8 siswa	32%
	Total		25 siswa	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori penggunaan gadget sedang, yaitu sebanyak 11 siswa (44%). Selanjutnya, 8 siswa (32%) berada pada kategori tinggi, dan 6 siswa (24%) berada pada kategori rendah.

Tujuan dan Waktu Penggunaan Gadget

Selain intensitas, data juga menunjukkan tujuan penggunaan gadget oleh siswa. Hasil angket menunjukkan bahwa penggunaan gadget lebih dominan untuk aktivitas hiburan dibandingkan dengan kegiatan belajar.



Tabel 2. Tujuan Penggunaan Gadget

No	Tujuan Penggunaan	Jumlah Siswa	Persentase
1	Bermain game	10 siswa	40%
2	Menonton video/YouTube	7 siswa	28%
3	Media sosial	5 siswa	20%
4	Belajar (edukasi)	3 siswa	12%
	Total	25 siswa	100%

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa sebagian besar siswa menggunakan gadget untuk bermain game (40%), diikuti menonton video (28%), media sosial (20%), dan hanya sebagian kecil yang menggunakan untuk belajar (12%).

Hasil penelitian juga menunjukkan waktu penggunaan gadget oleh siswa dalam sehari.

Tabel 3. Waktu Penggunaan Gadget

No	Waktu Penggunaan	Jumlah Siswa	Persentase
1	Setelah pulang sekolah	12 siswa	48%
2	Malam hari	9 siswa	36%
3	Sebelum berangkat sekolah	4 siswa	16%
	Total	25 siswa	100%

Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa menggunakan gadget setelah pulang sekolah (48%) dan pada malam hari (36%). Penggunaan pada malam hari berpotensi mengganggu waktu istirahat siswa.

Berdasarkan keseluruhan data yang diperoleh bahwa Seluruh siswa kelas IV di SDN 148 Kabupaten Halmahera Selatan telah menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Intensitas penggunaan gadget didominasi pada kategori sedang hingga tinggi.

Penggunaan gadget lebih banyak untuk kegiatan hiburan dibandingkan untuk belajar. Waktu penggunaan gadget sebagian besar dilakukan setelah pulang sekolah dan pada malam hari. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada siswa sudah cukup tinggi dan berpotensi mempengaruhi aktivitas belajar mereka, baik secara positif maupun negatif, tergantung pada cara dan tujuan penggunaannya.



Peran Sekolah dan Orang Tua

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi dan wawancara, diketahui bahwa peran sekolah dan orang tua sangat penting dalam mengarahkan serta mengawasi penggunaan gadget oleh siswa kelas IV agar memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar. Sekolah memiliki tanggung jawab dalam membimbing siswa agar dapat menggunakan gadget secara bijak dan produktif. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, diketahui bahwa pihak sekolah telah melakukan beberapa upaya, antara lain:

Pemberian arahan dalam pembelajaran Guru memberikan pemahaman kepada siswa mengenai penggunaan gadget yang tepat, khususnya dalam mendukung kegiatan belajar seperti mencari informasi pelajaran dan menonton video edukatif. Pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran Dalam beberapa kesempatan, guru memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran, misalnya dengan menampilkan video pembelajaran atau memberikan tugas yang mengharuskan siswa mencari informasi melalui internet dengan bimbingan guru.

Penerapan aturan penggunaan gadget di sekolah Sekolah membatasi penggunaan gadget selama jam pelajaran berlangsung, kecuali jika digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menjaga konsentrasi siswa selama proses belajar mengajar. Pembinaan karakter dan disiplin belajar Guru menanamkan nilai-nilai disiplin, tanggung jawab, dan pengendalian diri kepada siswa agar tidak menggunakan gadget secara berlebihan. Dari hasil observasi, terlihat bahwa siswa yang mendapatkan arahan langsung dari guru cenderung lebih mampu mengontrol penggunaan gadget, terutama dalam lingkungan sekolah.

Selain sekolah, orang tua memiliki peran yang sangat dominan dalam mengontrol penggunaan gadget karena sebagian besar penggunaan terjadi di rumah. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang tua siswa, diperoleh data bahwa peran yang dilakukan meliputi:

Pengawasan waktu penggunaan gadget Orang tua membatasi waktu penggunaan gadget, misalnya hanya memperbolehkan anak menggunakan gadget setelah menyelesaikan tugas sekolah. Pendampingan saat menggunakan gadget Sebagian orang tua mendampingi anak ketika menggunakan gadget, terutama saat mengakses internet, untuk memastikan bahwa konten yang diakses sesuai dengan usia dan kebutuhan belajar. Pemberian aturan dan sanksi Orang tua menetapkan aturan terkait penggunaan gadget, seperti larangan bermain gadget pada malam hari atau saat waktu belajar, serta memberikan sanksi jika aturan tersebut dilanggar.



Pengarahan pada penggunaan edukatif Orang tua mendorong anak untuk menggunakan gadget sebagai sarana belajar, seperti mengakses aplikasi pembelajaran atau video edukasi. Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa tidak semua orang tua melakukan pengawasan secara optimal. Beberapa orang tua memberikan kebebasan penuh kepada anak dalam menggunakan gadget, sehingga berdampak pada tingginya intensitas penggunaan untuk hiburan.

Dampak terhadap Kegiatan dan Prestasi Belajar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, penggunaan gadget oleh siswa kelas IV di SDN 148 Kabupaten Halmahera Selatan memberikan dampak yang beragam terhadap prestasi belajar. Dampak tersebut dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu dampak positif dan dampak negatif, yang sangat dipengaruhi oleh intensitas penggunaan serta tujuan penggunaannya.

Penggunaan gadget yang tepat dan terarah dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Beberapa dampak positif yang ditemukan dalam penelitian ini antara lain: Mempermudah akses informasi pembelajaran Gadget memungkinkan siswa untuk mencari berbagai informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran secara cepat melalui internet. Hal ini membantu siswa dalam memahami materi yang belum dipahami di sekolah. Meningkatkan minat dan motivasi belajar Penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti video edukasi dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Siswa cenderung lebih antusias ketika belajar menggunakan media visual dan audio.

Mendukung pembelajaran mandiri Siswa dapat belajar secara mandiri di rumah dengan memanfaatkan gadget, seperti mengakses aplikasi pembelajaran atau menonton tutorial yang relevan dengan materi pelajaran. Meningkatkan kemampuan teknologi (literasi digital) Penggunaan gadget sejak dini dapat membantu siswa mengenal teknologi dan meningkatkan keterampilan digital yang sangat dibutuhkan di era modern. Di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol justru memberikan dampak negatif terhadap prestasi belajar siswa. Adapun dampak negatif yang ditemukan dalam penelitian ini meliputi:

Menurunnya konsentrasi belajar Siswa yang terlalu sering menggunakan gadget, terutama untuk bermain game dan menonton video, cenderung sulit berkonsentrasi saat mengikuti pembelajaran di kelas. Berkurangnya waktu belajar Intensitas penggunaan gadget yang tinggi menyebabkan waktu belajar siswa berkurang karena lebih banyak digunakan untuk aktivitas hiburan. Menurunnya motivasi belajar Ketergantungan terhadap gadget dapat membuat siswa menjadi kurang tertarik pada



kegiatan belajar, terutama jika tidak ada pengawasan dari orang tua. Gangguan terhadap waktu istirahat Penggunaan gadget pada malam hari dapat mengurangi waktu tidur siswa, sehingga berdampak pada kondisi fisik dan kesiapan belajar di sekolah. Potensi kecanduan gadget Penggunaan gadget secara terus-menerus tanpa kontrol dapat menyebabkan ketergantungan yang berdampak pada perilaku dan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan data penelitian, siswa dengan intensitas penggunaan gadget yang tinggi lebih banyak berada pada kategori prestasi belajar rendah dibandingkan dengan siswa yang menggunakan gadget secara terbatas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget terhadap prestasi belajar tidak bersifat mutlak, melainkan bergantung pada cara penggunaan, durasi, serta pengawasan dari orang tua dan sekolah. Gadget dapat menjadi sarana yang mendukung pembelajaran apabila digunakan secara bijak, namun juga dapat menjadi penghambat jika digunakan secara berlebihan. Dengan demikian, diperlukan pengelolaan penggunaan gadget yang baik melalui kerja sama antara sekolah dan orang tua agar dampak positif dapat dimaksimalkan dan dampak negatif dapat diminimalkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan gadget untuk tujuan edukatif cenderung memiliki pemahaman materi yang lebih baik dan prestasi belajar yang lebih tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Dampak Penggunaan Gadget Siswa Kelas IV terhadap Prestasi Belajar di SDN 148 Kabupaten Halmahera Selatan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Penggunaan gadget oleh siswa kelas IV di SDN 148 Kabupaten Halmahera Selatan tergolong cukup tinggi, dengan mayoritas siswa menggunakan gadget dalam kategori sedang hingga tinggi. Penggunaan gadget lebih dominan untuk aktivitas hiburan seperti bermain game, menonton video, dan media sosial, dibandingkan untuk kegiatan pembelajaran. Prestasi belajar siswa menunjukkan variasi yang cukup beragam, dengan sebagian siswa berada pada kategori sedang, sementara sebagian lainnya berada pada kategori rendah dan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Penggunaan gadget memiliki dampak terhadap prestasi belajar siswa, baik secara positif maupun negatif.

Dampak positif terlihat pada siswa yang memanfaatkan gadget untuk kegiatan edukatif, seperti mencari informasi pelajaran dan menonton video pembelajaran, yang dapat meningkatkan pemahaman materi. Dampak negatif terjadi pada siswa yang menggunakan gadget secara berlebihan untuk hiburan, yang berdampak pada menurunnya konsentrasi, motivasi belajar, serta berkurangnya



waktu belajar. Peran sekolah dan orang tua sangat penting dalam mengarahkan dan mengawasi penggunaan gadget. Siswa yang mendapatkan bimbingan dan pengawasan yang baik cenderung memiliki penggunaan gadget yang lebih terkontrol serta prestasi belajar yang lebih baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget tidak selalu berdampak buruk, namun sangat bergantung pada intensitas, tujuan penggunaan, serta pengawasan dari lingkungan sekitar siswa.

Implikasi dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

Bagi Sekolah Sekolah diharapkan dapat meningkatkan peran dalam mengarahkan penggunaan gadget melalui integrasi teknologi dalam pembelajaran, serta menetapkan aturan yang jelas terkait penggunaan gadget di lingkungan sekolah. Bagi Guru Guru diharapkan dapat memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran yang menarik dan edukatif, sehingga siswa dapat menggunakan gadget secara positif untuk mendukung proses belajar. Bagi Orang Tua Orang tua diharapkan dapat meningkatkan pengawasan terhadap penggunaan gadget anak di rumah, membatasi waktu penggunaan, serta mengarahkan anak untuk memanfaatkan gadget sebagai sarana belajar. Bagi Siswa Siswa diharapkan dapat menggunakan gadget secara bijak, membagi waktu antara belajar dan bermain, serta memanfaatkan gadget untuk hal-hal yang mendukung prestasi belajar.

Bagi Peneliti Selanjutnya Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain, seperti pengaruh lingkungan keluarga atau metode pembelajaran, serta menggunakan sampel yang lebih luas agar hasil penelitian lebih komprehensif.

Keterbatasan

Karena pendekatan yang digunakan bersifat kualitatif deskriptif, hasil penelitian menunjukkan keterkaitan berdasarkan observasi, angket, dan wawancara, bukan estimasi pengaruh kausal yang teruji secara statistik. Penilaian prestasi belajar yang disajikan dalam uraian skripsi belum dilengkapi tabulasi angka individual yang memadai untuk pengujian hubungan kuantitatif.

DAFTAR PUSTAKA

Habsy, B. A., Pradana, G. P., & Lubis, S. N. (2024). Pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan. *Tsaqofah*, 5(1), 156–170. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i1.4307>



- Hsin, C.-T., Li, M.-C., & Tsai, C.-C. (2014). The influence of young children's use of technology on their learning: A review. *Educational Technology & Society*, 17(4), 85–99.
<https://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.17.4.85>
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7–12 tahun sebagai dasar kebutuhan media pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Jamun, Y. M., Ntelok, Z. R. E., & Jediut, M. (2025). Hubungan pemanfaatan smartphone sebagai sumber belajar dengan prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Academy of Education Journal*.
<https://doi.org/10.47200/aoej.v15i2.2755>
- Nikken, P., & Schols, M. (2015). How and why parents guide the media use of young children. *Journal of Child and Family Studies*, 24(11), 3423–3435. <https://doi.org/10.1007/s10826-015-0144-4>
- Nofrianni, E., & Subhanadri, S. (2025). Edukasi digital parenting: Dampak gadget dan pengawasan anak usia sekolah dasar. *Master Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 33–38.
<https://doi.org/10.63461/padimaya.v12.154>
- Rahmawati, S., Andika, E. S., & Budiarto, M. K. (2022). Peluang pemanfaatan aplikasi dan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran di era digital. *Educatio*, 17(1), 1–11. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i1.4729>
- Supartini, Y., Martiana, P. D., & Sulastri, T. (2021). Dampak kecanduan smartphone terhadap kualitas tidur siswa SMP. *JKEP*, 6(1), 69–85. <https://doi.org/10.32668/jkep.v6i1.463>
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-based study. *Preventive Medicine Reports*, 12, 271–283.
<https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2018.10.003>
- Domoff, S. E., Radesky, J. S., Harrison, K., Riley, H., Lumeng, J. C., & Miller, A. L. (2019). A naturalistic study of child and family screen media and mobile device use. *Journal of Child and Family Studies*, 28, 401–410. <https://doi.org/10.1007/s10826-018-1275-1>



IQRA: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora, Vol 5, No 1 (2026)
eISSN: 2828-0555