

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BERLEBIHAN TERHADAP PERILAKU DAN PRESTASI BELAJAR SISWA SD

Hanum Istiqomah Azhar Fadhila¹, Nadya Pramesti Akyela^{2*}, Reza Nur Oktavia³,
Wildiana Rifqa Suriansyah⁴, Ahmad Suriansyah⁵, Wahdah Refia Rafianti⁶

^{1, 2, 3, 4, 5, 6}PGSD, FKIP, Universitas Lambung Mangkurat

¹2310125320028@mhs.ulm.ac.id, ^{2*}2310125220064@mhs.ulm.ac.id,

³2310125220072@mhs.ulm.ac.id, ⁴2310125320027@mhs.ulm.ac.id,

⁵a.suriansyah@ulm.ac.id, ⁶wahdah.rafianti@ulm.ac.id

*Corresponding author**

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has led to an increase in gadget use among elementary school students, which raises concerns regarding its impact on children's behavior and academic achievement. Excessive gadget use, particularly for non-educational purposes, is suspected to negatively affect students' concentration, social interaction, emotional stability, and learning outcomes. This study aims to comprehensively analyze the effects of excessive gadget use on the behavior and academic performance of elementary school students. The research employs a literature review method by examining various relevant scientific articles, books, and previous studies published in recent years. Data were analyzed using content analysis to identify patterns and findings related to gadget use intensity, behavioral changes, and learning achievement. The results indicate that excessive gadget use is closely associated with decreased learning concentration, reduced motivation, declining social interaction, emotional instability, and a tendency toward individualistic behavior. In addition, prolonged and uncontrolled gadget use contributes to sleep disturbances, which further impacts students' readiness and academic performance at school. However, several studies show that the negative impacts may be mitigated through parental supervision, appropriate time management, and the use of gadgets for educational purposes. In conclusion, excessive gadget use has significant negative effects on both behavior and academic performance of elementary school students, highlighting the importance of collaborative efforts between parents, teachers, and schools to regulate and guide children's gadget use more wisely.

Keywords: *Gadget use, student behavior, academic achievement*

ABSTRAK

Penggunaan gadget yang semakin meningkat di kalangan siswa sekolah dasar menimbulkan kekhawatiran terhadap perubahan perilaku dan penurunan prestasi belajar. Gadget yang semula dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran kini lebih sering digunakan untuk hiburan tanpa batasan waktu yang jelas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara komprehensif dampak penggunaan gadget berlebihan terhadap perilaku dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dengan mengkaji berbagai artikel ilmiah, jurnal, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan.

Teknik analisis data dilakukan melalui analisis isi untuk mengidentifikasi pola hubungan antara intensitas penggunaan gadget, perubahan perilaku sosial dan emosional, serta prestasi belajar siswa. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan berdampak pada menurunnya konsentrasi belajar, motivasi akademik, interaksi sosial, kestabilan emosi, serta munculnya perilaku individualistis dan kecenderungan ketergantungan. Selain itu, durasi penggunaan gadget yang tinggi juga berkaitan dengan gangguan pola tidur yang berimplikasi pada rendahnya kesiapan belajar di sekolah. Meskipun demikian, dampak negatif tersebut dapat diminimalisasi melalui pengawasan orang tua, pengaturan waktu penggunaan, serta pemanfaatan gadget untuk tujuan edukatif. Dengan demikian, pengelolaan penggunaan gadget yang bijak menjadi kunci untuk mendukung perkembangan perilaku dan prestasi belajar siswa sekolah dasar secara optimal.

Kata Kunci: Penggunaan gadget, Perilaku siswa, Prestasi belajar

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi serta komunikasi pada zaman globalisasi kini bergerak begitu cepat, mentransformasi struktur kehidupan masyarakat ke arah tahapan yang kian mutakhir dan berbasis digital. Eksistensi teknologi tersebut mengharuskan publik untuk menyesuaikan diri dengan pola hidup yang lebih pragmatis, tepat guna, dan hemat waktu di beragam bidang, tak terkecuali dalam ranah edukasi serta interaksi sosial. Realitas tersebut tak cuma berpengaruh bagi kaum dewasa, melainkan juga sudah merambah dunia anak-anak, yang mana mempunyai serta mengoperasikan ponsel pintar atau perangkat elektronik sudah dianggap sebagai sesuatu yang biasa. Selaras

dengan pendapat Prakosha et al. (2024), akselerasi perkembangan teknologi mencirikan era modern di mana perangkat gawai hadir guna menjawab keperluan hidup yang rumit, bahkan saat ini nyaris seluruh lapisan, mulai dari orang tua sampai anak kecil, sudah memegang perangkat sendiri. Selain itu, gawai tak cuma berperan sebagai sarana perhubungan saja, melainkan sudah berevolusi menjadi komponen krusial yang menyatu dalam rutinitas harian, termasuk pada aktivitas pembelajaran peserta didik (Julfan & Haifurrahmah, 2025).

Walaupun intensi permulaan penciptaan teknologi yakni guna mempermudah jangkauan terhadap wawasan serta pendidikan, kenyataan sesungguhnya memperlihatkan

terdapat perubahan perilaku pemakaian yang mencemaskan pada lingkungan peserta didik tingkat dasar. Sejumlah besar murid menyelewengkan kegunaan perangkat pintar, di mana alat itu justru lebih kerap dimanfaatkan sebagai media rekreasi yang membuat terlena dibandingkan untuk kebutuhan studi. Kondisi tersebut diperkuat lewat pendapat Julmiran & Ain (2024), yang mengutarakan bahwa bukti empiris memperlihatkan sekian banyak pelajar SD sudah salah dalam mengoperasikan aplikasi pada gawai mereka, yang lantas berimbas buruk terhadap pencapaian akademis. Situasi tersebut semakin diperburuk oleh lamanya waktu pemakaian yang kerap kali melampaui ambang batas normal. Mengacu pada data yang dikutip oleh Julmiran & Ain (2024) dari riset Nielsen, rata-rata pemakaian telepon pintar di Tanah Air dapat menyentuh angka 189 menit atau kisaran 3 jam setiap harinya, sedangkan sewajarnya pemakaian tidak semestinya lewat dari 120 menit supaya tidak memicu kecanduan. Gejala tersebut selaras dengan hasil observasi Prakosha et al. (2024) yang mendapati bahwasanya perangkat milik siswa lazimnya lebih sering

dimanfaatkan guna memainkan permainan, menyimak lagu, menyaksikan konten video, serta membuka jejaring sosial ketimbang untuk keperluan pendidikan. Imbasnya, perangkat yang semestinya berfungsi sebagai sarana pendukung studi malah kerap berubah menjadi pemicu gangguan atau pengalih perhatian yang pokok. Julfan & Haifurrahmah (2025) menekankan bahwasanya gampangya menjangkau aneka ragam rekreasi digital acap kali memunculkan distraksi yang berarti yang berpeluang menurunkan atensi serta taraf konsentrasi pelajar tatkala mengikuti aktivitas pendidikan resmi.

Persoalan tersebut kian genting guna diinvestigasi sebab fase anak-anak, utamanya pada umur sekolah dasar, merupakan tahapan vital yang amat sensitif pada dampak dari luar. Kebiasaan pemakaian perangkat yang keliru tak sekadar berdampak pada pencapaian akademik, melainkan turut mentransformasi sikap sosial serta watak si kecil. Prakosha et al. (2024) memaparkan bahwasanya usia kanak-kanak merupakan periode yang gampang terpengaruh, di mana mereka yang kecanduan perangkat

condong bertumbuh jadi sosok yang minim interaksi, mengurung diri dalam kenyamanannya sendiri, serta bertingkah masa bodoh ataupun egois pada situasi di sekelilingnya.

Di samping sisi tingkah laku, imbas pada capaian akademik turut menjadi fokus sentral yang memerlukan verifikasi data secara lebih mendalam. Terganggunya fokus yang disebabkan oleh peranti elektronik dipercaya mempunyai hubungan erat dengan merosotnya nilai pendidikan pelajar. Pandangan tersebut dipertegas lewat penelitian oleh Julfan & Haifurrahmah (2025) yang mendapati bahwasanya pemakaian gawai yang melampaui batas sanggup menggerus daya ingat sesaat dan atensi dalam menuntut ilmu, sekaligus mereduksi semangat murid. Malahan, ada data statistik yang meyakinkan terkait korelasi tersebut, seperti yang diungkap oleh Julmiran & Ain (2024), yang menyebutkan adanya keterkaitan erat hingga 72,10% antara lamanya waktu bermain gawai dengan pencapaian murid, di mana kian tinggi frekuensi pemakaian perangkat yang tanpa pengawasan, kian buruk pula nilai yang didapat. Maka dari itu, studi ini krusial untuk dilaksanakan guna

membedah secara menyeluruh perihal efek pemakaian gawai berlebih pada perilaku serta prestasi belajar, supaya bisa dijadikan dasar bagi orang tua maupun pendidik dalam menyuguhkan arahan yang tepat.

Penggunaan gadget tidak lagi hanya terbatas pada orang dewasa; perangkat ini sangat digemari dan telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak-anak, termasuk siswa usia sekolah dasar (SD). Data menunjukkan tingginya intensitas penggunaan gadget pada anak usia 6-12 tahun di Indonesia, dengan durasi pemakaian dilaporkan mencapai 3-5 jam per hari, atau rata-rata tiga jam setiap hari. Di satu sisi, gadget menawarkan berbagai dampak positif bagi perkembangan siswa. Gadget dapat mempermudah komunikasi, menjadi media hiburan, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, serta menambah wawasan dan mempermudah akses informasi untuk pembelajaran. Penggunaan yang bijak juga terbukti dapat melatih kreativitas, keterampilan digital, dan imajinasi anak.

Namun, penggunaan gadget yang tidak bijak dan berlebihan tanpa pengawasan dan batasan waktu yang memadai justru dikhawatirkan

membawa lebih banyak dampak negatif. Penelitian-penelitian terdahulu secara konsisten menyoroti dampak buruk penggunaan gadget berlebihan terhadap dua aspek krusial pada siswa SD, yaitu perilaku dan prestasi belajar. Dari sisi perilaku, dampak negatif yang paling sering dilaporkan adalah menurunnya aktivitas sosialisasi. Anak cenderung menjadi individualistis, antisosial, dan bersikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar. Selain itu, dampak perilaku lainnya mencakup perubahan gaya berbicara yang tidak sesuai usia, gangguan emosional seperti menjadi mudah marah, agresif, atau pembangkang, hingga mengalami kecanduan.

Sejalan dengan kemerosotan perilaku tersebut, prestasi belajar siswa juga ikut terdampak. Penggunaan gadget berlebih terbukti menyebabkan gangguan dan penurunan konsentrasi belajar. Siswa dilaporkan menjadi lambat dalam mengikuti pembelajaran, serta mengalami penurunan motivasi dan waktu belajar karena Berbagai penelitian terdahulu telah mengonfirmasi temuan ini. Rini et al. (2021) dan Anugrah et al. (2023) sama-sama menemukan dampak

negatif pada interaksi sosial dan konsentra lebih asyik bermain gadget. si belajar. Penelitian oleh Saputri & Setyawan (2022) yang berfokus pada karakter, menemukan bahwa dampak negatif (seperti anak menjadi pemarah dan pembangkang) lebih dominan daripada dampak positifnya.

Meskipun demikian, masih terdapat kesenjangan gap penelitian. Terdapat temuan yang kontradiktif dari Prasetyo et al. (2022) yang menyatakan bahwa meskipun penggunaan gadget tinggi dan memengaruhi emosi, perilaku sosial siswa (seperti sopan santun) secara umum masih tergolong "wajar". Temuan ini berlawanan dengan mayoritas studi lain yang secara jelas melaporkan adanya degradasi perilaku sosial. Selain itu, banyak penelitian cenderung berfokus hanya pada salah satu aspek, yakni dampak sosial/perilaku atau dampak pada prestasi belajar, namun belum banyak yang secara komprehensif menganalisis keterkaitan langsung antara keduanya.

Adanya kontradiksi temuan mengenai perilaku sosial serta kurangnya studi yang menghubungkan secara eksplisit bagaimana degradasi perilaku (seperti

kurang konsentrasi, malas bersosialisasi, dan gangguan emosi) berkorelasi langsung dengan prestasi belajar, menunjukkan urgensi untuk meneliti masalah ini lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kontribusi untuk mengisi kesenjangan tersebut. Artikel ini akan menganalisis secara komprehensif dampak penggunaan gadget berlebihan, tidak hanya pada perubahan perilaku (sosial dan emosional) tetapi juga bagaimana perubahan perilaku tersebut berkontribusi langsung terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar.

Fenomena meningkatnya penggunaan gadget di kalangan siswa sekolah dasar menimbulkan kekhawatiran terhadap perubahan perilaku dan penurunan prestasi belajar. Penggunaan gadget yang awalnya bertujuan membantu proses pembelajaran kini banyak beralih pada fungsi hiburan yang berlebihan. Hal ini sesuai dengan pendapat Andriyani et al. (2021) yang menyatakan bahwa gadget yang sudah menjadi konsumsi sehari-hari bisa menjadi senjata makan tuan bagi generasi anak-anak. Berdasarkan fenomena tersebut, perlu dikaji secara ilmiah bagaimana pengaruh gadget

terhadap perkembangan perilaku dan hasil belajar anak usia sekolah dasar.

Dalam konteks perilaku, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget tanpa pengawasan dapat menyebabkan perubahan karakter dan kebiasaan belajar. Seperti yang diungkapkan Manan & Aidah (2024), dampak penggunaan gadget terhadap pembelajaran siswa di antaranya beberapa siswa menjadi seseorang yang individualis, lalai terhadap kewajibannya seperti belajar, bahkan siswa sering membantah orang tua. Pernyataan tersebut menegaskan adanya hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan munculnya perilaku negatif pada anak, seperti menurunnya rasa tanggung jawab dan ketaatan terhadap aturan di rumah maupun di sekolah. Selain perilaku, fokus dan prestasi belajar juga menjadi aspek yang terpengaruh. Sebagaimana diungkapkan oleh Syamsalwa et al. (2025), paparan intensif terhadap dunia maya yang tidak nyata sering kali membuat anak mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian atau berkonsentrasi. Lebih lanjut, apabila orang tua memberikan kebebasan tanpa batasan dalam

penggunaan perangkat elektronik, hal ini berisiko menurunkan fokus belajar anak serta mengurangi intensitas interaksi sosial mereka, yang pada akhirnya dapat menghambat proses tumbuh kembang anak secara keseluruhan.

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan utama yang hendak dijawab dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan gadget berlebihan terhadap perilaku siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana dampak penggunaan gadget berlebihan terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar?
3. Faktor apa saja yang memperkuat atau memperlemah pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku dan prestasi belajar siswa sekolah dasar?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis secara mendalam dampak penggunaan gadget berlebihan terhadap perilaku dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Gadget yang awalnya dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran kini sering disalahgunakan menjadi media

hiburan yang berlebihan. Hal ini sejalan dengan pendapat Andriyani et al. (2021) yang menyatakan bahwa berkembangnya zaman, gadget yang sudah menjadi konsumsi sehari-hari bisa menjadi senjata makan tuan bagi generasi anak-anak. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak bijak dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan anak usia sekolah dasar.

Penelitian ini juga bertujuan untuk menjelaskan bagaimana penggunaan gadget dapat memengaruhi perilaku sosial dan emosional siswa. Menurut Manan & Aidah (2024), dampak penggunaan gadget terhadap pembelajaran siswa di antaranya beberapa siswa menjadi seseorang yang individualis, lalai terhadap kewajibannya seperti belajar, bahkan siswa sering membantah orang tua. Temuan tersebut memperkuat pandangan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat menurunkan kedisiplinan dan tanggung jawab siswa, baik dalam konteks keluarga maupun sekolah.

Penelitian ini juga difokuskan untuk mengkaji korelasi antara durasi penggunaan gawai dengan daya

konsentrasi serta pencapaian akademik peserta didik. Hal ini sejalan dengan temuan Syamsalwa et al. (2025) yang menegaskan bahwa paparan dunia maya yang tidak nyata sering kali membuat anak kesulitan memusatkan pikiran, di mana kebebasan akses elektronik yang berlebihan cenderung menurunkan fokus mereka dalam kegiatan belajar. Kondisi ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas interaksi anak dengan gawai, semakin rendah pula tingkat fokus belajar mereka, yang pada akhirnya berdampak langsung terhadap prestasi akademik. Oleh karena itu, studi ini bertujuan untuk memberikan gambaran komprehensif terkait dampak penggunaan gawai yang ekssesif terhadap perilaku dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Harapannya, temuan ini dapat menjadi landasan bagi pendidik, orang tua, dan pihak sekolah dalam merancang strategi pendampingan digital yang bijak, sehingga teknologi dapat dimanfaatkan secara konstruktif untuk mendukung pembelajaran dan tumbuh kembang anak secara optimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode tinjauan pustaka dengan mengkaji berbagai referensi seperti artikel ilmiah, buku, dan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik penggunaan gadget secara berlebihan di kalangan siswa sekolah dasar. Proses analisis data dilakukan dengan metode analisis isi untuk menemukan pola dan hasil terkait pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku (termasuk kedisiplinan, interaksi sosial, dan konsentrasi) serta hasil belajar. Beberapa hasil dari referensi yang berbeda kemudian digabungkan untuk mendapatkan kesimpulan yang menjawab pertanyaan penelitian mengenai pengaruh penggunaan gadget berlebihan terhadap perilaku dan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan kajian literatur dari berbagai jurnal akademik terkini, ditemukan bahwa intensitas penggunaan gadget berlebihan pada siswa SD sangat berdampak pada beberapa aspek kritis dalam proses belajar. Pertama, dalam hal konsentrasi belajar, penelitian oleh Febriani et al. (2025) menunjukkan

bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget yang bersifat non-edukatif, semakin rendah kemampuan fokus siswa. Khususnya, siswa yang memakai gadget lebih dari dua jam per hari memiliki tingkat konsentrasi jauh lebih rendah dibandingkan siswa yang hanya menggunakan kurang dari satu jam.

Kedua, dari segi minat belajar, hasil studi kuantitatif menurut Nikmawati et al. (2021) mengungkap bahwa gadget memiliki pengaruh signifikan pada minat belajar siswa sekolah dasar. Meskipun pengaruhnya terhadap prestasi akademik tidak signifikan. Kajian literatur lainnya juga menegaskan bahwa penggunaan gadget yang tidak terarah misalnya hanya untuk hiburan dapat menurunkan motivasi belajar, karena anak lebih memilih aktivitas rekreatif ketimbang membaca atau mengerjakan tugas sekolah.

Ketiga, terkait prestasi belajar, temuan menunjukkan keragaman efek. Beberapa penelitian literatur menyimpulkan bahwa nilai akademik siswa cenderung menurun seiring meningkatnya penggunaan gadget, karena waktu belajar terganggu dan atensi ke materi pelajaran melemah. Namun, menurut Nabila et al. (2025)

juga menunjukkan bahwa premis ini tidak selalu berlaku: terdapat faktor moderasi seperti tujuan penggunaan gadget (edukatif vs hiburan) dan dukungan lingkungan (misalnya pengawasan orang tua), yang bisa mengubah arah pengaruhnya.

Keempat, dalam aspek perilaku sosial dan karakter, penelitian menurut Anugrah et al. (2023) menemukan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengubah kepribadian siswa. Anak-anak dilaporkan menjadi kurang berinteraksi sosial, menunjukkan konsentrasi rendah dalam kegiatan belajar, dan kadang meniru perilaku yang dilihat di gadget, yang mengindikasikan dampak negatif terhadap perkembangan karakter. Selain itu, dari perspektif perkembangan psikologis, penelitian oleh Agasi et al. (2022) menyatakan bahwa selain dampak positif seperti bertambahnya wawasan, ada juga efek negatif seperti mudah marah dan potensi kecanduan gadget.

Penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar saat ini telah menjadi kebiasaan yang melampaui batas aman, di mana survei menunjukkan sekitar 60% siswa di Jakarta menghabiskan 3 hingga 4 jam setiap

hari untuk game dan media sosial. Sebagai generasi digital natives dengan penetrasi internet mencapai 79%, siswa menghadapi risiko distraksi tanpa literasi yang memadai (Nakmofa et al., 2025). Penelitian Fathah et al. (2022) di Kebumen menemukan modus penggunaan perangkat lebih dari 4 jam sehari, sementara Rahmatullah et al. (2024) mencatat kebiasaan menonton YouTube hingga larut malam yang memicu kantuk di kelas. Selain untuk hiburan, anak-anak aktif menggunakan WhatsApp, Instagram, dan Facebook (Andara et al., 2022). Durasi ini dikategorikan berlebihan menurut Simanjuntak (2023) yang merujuk pada rekomendasi WHO tahun 2020, yakni batas aman menonton TV bagi anak usia 5–17 tahun adalah tidak lebih dari 2 jam per hari.

Secara perilaku, intensitas gadget yang tinggi menyebabkan munculnya perilaku phubbing dan menurunnya kualitas hubungan sosial serta empati, sebagaimana dinyatakan oleh Khoerunnisa & Laeli (2024). Anak-anak cenderung mengalami ketergantungan emosional dan kesulitan regulasi emosi seperti iritabilitas atau tantrum

saat akses dibatasi (Juwariyah et al., 2023). Selain itu, paparan layar berlebihan berdampak buruk pada pola tidur yang kemudian berkorelasi dengan penurunan konsentrasi serta perubahan suasana hati anak di sekolah (Adelia et al., 2025). Penggunaan gadget yang tidak terkontrol ini secara keseluruhan berkontribusi besar terhadap isolasi diri dan gangguan kestabilan emosi siswa.

Dampak pada aspek akademik terlihat dari pergeseran pola konsentrasi siswa yang terbiasa dengan materi digital bertempo cepat sehingga sulit fokus pada pembelajaran tradisional (Ramadhani et al., 2025). Nugroho & Hadi (2025) melaporkan penurunan drastis tolok ukur perhatian peserta didik dari 82% menjadi hanya 46% akibat penggunaan TikTok. Kebiasaan menunda pekerjaan atau prokrastinasi juga meningkat karena 64% siswa menggunakan gawai lebih dari 5 jam sehari (Prodyanatasari et al., 2025). Akibatnya, mutu tugas merosot dan indikator ketepatan waktu turun menjadi 58% karena ketergantungan pada jawaban instan di internet yang menghambat kemampuan berpikir kritis (Nugroho & Hadi, 2025).

Hubungan antara durasi penggunaan gawai dan prestasi akademik menunjukkan bahwa penggunaan yang tidak dibatasi dapat memperlemah hasil belajar dan nilai ujian. Berdasarkan analisis regresi Nikmawati et al. (2021), meskipun pengaruh gadget terhadap nilai akhir secara statistik mungkin kecil, dampaknya terhadap penurunan motivasi belajar justru sangat kuat. Hal ini dipertegas oleh Prodyanatasari et al. (2025) bahwa gawai yang tidak terkelola memicu gangguan konsentrasi yang menurunkan hasil belajar. Oleh sebab itu, fokus utama bukan hanya melarang gadget, melainkan mengatur batas waktu penggunaannya agar motivasi belajar tetap terjaga.

Peran keluarga dan sekolah sangat krusial dalam melakukan mediasi serta pengawasan untuk meminimalkan dampak negatif tersebut. Penelitian Wijayawati (2025) menemukan bahwa orang tua yang berupaya menjadi teladan dan mengatur waktu penggunaan gadget dapat memperbaiki kualitas interaksi digital anak. Sebaliknya, pengawasan keluarga yang rendah berhubungan positif dengan meningkatnya kasus ketergantungan gadget (Salsabila,

2025). Di lingkungan sekolah, larangan ponsel selama jam belajar dapat membantu mengurangi gangguan, namun keberhasilannya sangat bergantung pada komunikasi dengan orang tua serta program literasi digital yang mendukung (Wijayawati, 2025).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan memberikan dampak signifikan terhadap perilaku dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Dampak yang paling dominan terlihat pada menurunnya konsentrasi belajar, motivasi akademik, interaksi sosial, serta kestabilan emosi anak. Penggunaan gadget tanpa pengawasan dan batasan waktu juga berkontribusi pada gangguan pola tidur dan kecenderungan perilaku individualistik, yang selanjutnya berpengaruh pada menurunnya kesiapan dan hasil belajar siswa. Meskipun demikian, penggunaan gadget tidak selalu berdampak negatif apabila diarahkan secara tepat, terutama jika dimanfaatkan untuk keperluan edukatif dengan

pengawasan yang memadai. Oleh karena itu, diperlukan sinergi antara orang tua, guru, dan pihak sekolah dalam menetapkan aturan penggunaan gadget, meningkatkan literasi digital, serta membiasakan pemanfaatan teknologi secara bijak. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan studi lapangan atau penelitian empiris guna memperkuat temuan ini, serta mengkaji strategi intervensi yang efektif dalam mengendalikan penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, S., P., Murniati, & Cahyaningrum, E. D. (2025). Hubungan Frekuensi Bermain Gadget dengan Pola Tidur Anak Usia Sekolah Dasar. <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP>
- Agasi, D., Oktarina, R., Murni, I., & Desyandri. (2022). Pengaruh Pemakaian Gadget pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan dengan Perkembangan Psikologinya.
- Andara, S., Aisy, Z. I. R., Sutini, T., & Arifin, M. H. (2022). Penggunaan Media Sosial Dikalangan Anak Sekolah Dasar. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony>
- Andriyani, Y., Husen Arifin, M., & Wahyuningsih, Y. (2021). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar di Era Globalisasi.
- Anugrah, R., Safrizal, & Komalasari, E. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kepribadian Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i1.693>
- Fathah, K., Chamdani, M., & Suhartono. (2022). The Effect of Screen Time on Learning Achievement to Fifth Grade Students of Public Elementary Schools in Kebumen Sub-District in Academic Year Of 2021/2022. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(3).
- Febriani, F., Muhdar, S., & Haifaturrahmah. (2025). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4).
- Julfan, I., & Haifurrahmah. (2025). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa The Impact of Gadget Use on Students' Learning Concentration. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7, 3310–3326. <https://doi.org/10.61227>

- Julmiran, A., & Ain, S. Q. (2024). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Prestasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *In Jurnal Kependidikan (Vol. 13, Issue 1)*.
<https://jurnaldidaktika.org>
- Juwariyah, S., Made Ayu Wulan Sari, N., & Amalia, P. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial dan Kecemasan (Nomophobia) pada Remaja Di RW 02 Dusun Keling. *Jurnal Manajemen Asuhan Keperawatan, 7(1)*, 27–33.
- Khoerunnisa, R., & Laeli, S. (2024). Pengaruh Gadget pada Anak Sekolah Dasar mengenai Perkembangan Psikologi terhadap Emosi dan Sosial (Vol. 3).
- Manan, & Aidah, W. O. N. (2024). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton, 10(1)*, 214–224.
<https://doi.org/10.35326/pencerah.v10i1.4907>
- Nakmofa, V. O., Rema, Y. G. D., Reta, E. V., Seja, P. S., Dogi, D. P., Mas'ud, F., & Dwiputra, R. (2025). Tantangan Pembelajaran PKN di SD Pada Era Digital dan Upaya Peningkatannya. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(4)*.
- Nikmawati, Bintoro, H. S., & Santoso. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha, 9(2)*, 254–259.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Nugroho, P., & Hadi, S., M. (2025). Dampak Media Sosial TikTok terhadap Sopan Santun dan Perilaku Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan, 4(1)*.
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1662>
- Prakosha, D., Fashiha, A. A., & Kusumastuti, S. D. (2024). Bahaya Penggunaan Gadget Berlebihan Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa, 2(1)*.
<https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmba/index>
- Prasetyo, O. T., Suradi, F. M., Damayanti, V., Guru, P., & Dasar, S. (2022). Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak: Studi Kasus Pada Siswa SDN 2 Tangkil Kabupaten Sukabumi. 8(2).
<http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/JPM>
- Prodyanatasari, A., Susilowati, P., Purnadianti, M., Prasetyani Putri, M., Untarto Swandono, H., & Dwi Jayanti, K. (2025).

- Edukasi Dampak Anak Sekolah Menengah Menggunakan Gadget Pada Pertama. Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JUPEMAS)*, 6(1). https://ejurnal.universitaskbh.ac.id/index.php/P3M_JUPEMAS/index
- Rahmatullah, I. F., Risma, Syarah, Meisya, P., & Hopeman, T. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Berlebihan Picu Kesulitan Membaca dan Mengantuk Saat Pembelajaran di Kelas pada Anak Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(2).
- Ramadhani, C. S., Firhandira Wahono, Whiba Aynun Perianti, & Tiok Wijanarko. (2025). Konsentrasi Belajar Anak SD di Tengah Maraknya Teknologi: Tantangan dan Solusi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 8. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1595>
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/education.v7i3.1379>
- Salsabila, A. (2025). Hubungan Pengawasan Keluarga Terhadap Screen Time dengan Kejadian Adiksi Gawai Pada
- Saputri, R. D. R. , & Setyawan, A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar. *Amal Insani*, 3(1), 24–31.
- Simanjuntak, S. R. (2023). Literatur Review: Pengaruh Screen Time Terhadap Masalah Perilaku Anak. *In Jurnal Keperawatan (Vol. 11, Issue 1)*.
- Syamsalwa, A. K., Andini, P., Najiah, S., Ningrum, S. P., Maimunah, & Suriansyah, A. (2025). Analisi Konseptual Penggunaan Gadget dan Implikasinya dalam Kesehatan Mental Anak Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4).
- Wijayawati, I. (2025). Skripsi Peran Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Desa Sadar Sriwijaya Kecamatan Bandar Sribhawono.