

ANALISIS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP DISIPLIN BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR

Suciyati Khoirunnisa¹, Maulida Aulia Rahman², Siti Nurkamilah³

^{1,2,3}Institut Pendidikan Indonesia

suciyatikhoirunnisa277@gmail.com, maulida@institutpendidikan.ac.id,

sitinurkamilah@institutpendidikan.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of gadgets on students' learning discipline in elementary schools, identify the positive and negative impacts of gadget use, and examine efforts to improve students' learning discipline in the era of rapid technological development. This research employs a qualitative method with a literature study approach. Data were collected from various sources such as books, scientific journals, and research articles relevant to the topic. The data collection technique used content analysis, while the data analysis was conducted by reviewing, comparing, and categorizing information based on related themes. The results show that gadget use has a significant influence on students' learning discipline. The positive impacts include easier access to information, increased learning motivation, and more interactive learning processes. However, excessive use of gadgets can lead to negative impacts such as decreased concentration, procrastination, and low learning discipline among students. Therefore, efforts such as supervision, time limitation, and digital literacy education are needed to optimize the use of gadgets in learning. In conclusion, wise and controlled use of gadgets can support the improvement of students' learning discipline in elementary schools.

Keywords: Gadget, learning discipline, elementary school students, educational technology, digital literacy

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan gadget terhadap disiplin belajar siswa di Sekolah Dasar, mengidentifikasi dampak positif dan negatif penggunaan gadget, serta mengkaji upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan disiplin belajar siswa di tengah perkembangan teknologi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur. Data diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, jurnal ilmiah, dan artikel penelitian yang relevan dengan topik penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui analisis isi (*content analysis*), sedangkan analisis data dilakukan dengan cara mengkaji, membandingkan, dan mengelompokkan informasi berdasarkan tema yang berkaitan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap disiplin belajar siswa. Dampak positif penggunaan gadget antara lain mempermudah akses informasi, meningkatkan

motivasi belajar, serta mendukung pembelajaran yang interaktif. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif seperti menurunnya konsentrasi, kebiasaan menunda tugas, serta rendahnya kedisiplinan belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya seperti pengawasan penggunaan gadget, pembatasan waktu penggunaan, serta edukasi literasi digital untuk mengoptimalkan manfaat gadget dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan gadget yang bijak dapat mendukung peningkatan disiplin belajar siswa di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Gadget, disiplin belajar, siswa sekolah dasar, teknologi pendidikan, literasi digital

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi pada era modern saat ini berlangsung sangat pesat dan semakin canggih. Kemajuan tersebut membawa masyarakat memasuki era globalisasi yang ditandai dengan kehidupan yang serba praktis, efektif, dan efisien. Kondisi ini menuntut manusia untuk mampu beradaptasi dengan berbagai perubahan, terutama dalam memenuhi kebutuhan hidup yang semakin kompleks. Oleh karena itu, berbagai inovasi teknologi diciptakan untuk mempermudah aktivitas manusia serta meringankan beban pekerjaan sehari-hari. Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah hadirnya Revolusi Industri 4.0 yang menekankan pada otomatisasi dan integrasi antara teknologi digital dengan aktivitas manusia melalui sistem siber-fisik.

Revolusi Industri 4.0 ditandai dengan penggabungan teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Perubahan ini memberikan dampak signifikan terhadap berbagai sektor kehidupan, di mana banyak pekerjaan yang sebelumnya dilakukan secara manual kini telah digantikan oleh teknologi. Sebagai contoh, aktivitas berbelanja yang dahulu dilakukan secara langsung kini dapat dilakukan secara daring melalui perangkat digital seperti *smartphone*.

Teknologi sendiri memiliki berbagai jenis, seperti teknologi komunikasi, informasi, dan industri. Salah satu bentuk teknologi yang paling berkembang pesat adalah teknologi informasi dan komunikasi, yang melahirkan berbagai perangkat modern seperti komputer, laptop, dan telepon pintar (*smartphone*).

Perangkat-perangkat ini kemudian dikenal dengan istilah gadget.

Gadget merupakan perangkat elektronik berukuran relatif kecil yang memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya (Chusna, 2017). Gadget seperti smartphone, tablet, dan komputer tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana memperoleh informasi, hiburan, serta media pembelajaran. Dengan desain yang praktis dan mudah dibawa, gadget menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat modern.

Penggunaan gadget saat ini tidak terbatas pada kalangan tertentu saja, melainkan telah merambah semua usia, termasuk anak-anak usia sekolah dasar. Anak-anak bahkan menjadi salah satu target utama pasar gadget. Dalam kehidupan sehari-hari, orang dewasa memanfaatkan gadget untuk berbagai keperluan seperti pekerjaan, komunikasi, dan bisnis. Sementara itu, anak-anak lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video, serta hiburan lainnya, meskipun sebagian juga memanfaatkannya untuk belajar.

Penggunaan gadget memiliki dua sisi dampak, yaitu positif dan

negatif. Dampak positifnya antara lain dapat membantu anak dalam memperoleh informasi dengan mudah, meningkatkan kreativitas, serta mendukung proses pembelajaran melalui berbagai aplikasi edukatif. Selain itu, gadget juga dapat mempermudah komunikasi dan memperluas wawasan anak. Namun di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif, seperti gangguan kesehatan mata, berkurangnya interaksi sosial, serta munculnya perilaku kecanduan.

Kecanduan gadget pada anak menjadi salah satu permasalahan yang cukup serius. Hal ini disebabkan oleh adanya rangsangan dari layar gadget yang dapat memicu pelepasan hormon dopamin dalam otak, sehingga menimbulkan rasa ketergantungan (Karlina, 2021). Akibatnya, anak cenderung lebih fokus pada gadget dibandingkan dengan aktivitas lain yang lebih penting, seperti belajar, beribadah, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Perubahan pola bermain anak juga menjadi salah satu dampak dari perkembangan teknologi. Jika pada masa lalu anak-anak lebih banyak

bermain permainan tradisional yang melibatkan interaksi sosial dan aktivitas fisik, maka saat ini anak-anak lebih cenderung bermain game digital melalui gadget. Lingkungan sosial juga turut memengaruhi penggunaan gadget pada anak. Anak yang berada dalam lingkungan yang mayoritas menggunakan gadget akan cenderung mengikuti kebiasaan tersebut (Anggraini, 2019).

Fenomena tersebut juga terjadi pada siswa Sekolah Dasar, di mana penggunaan gadget yang berlebihan dapat memengaruhi kedisiplinan belajar mereka. Berdasarkan hasil pengamatan di lingkungan masyarakat, masih banyak siswa yang menghabiskan waktu luangnya untuk bermain gadget dibandingkan melakukan aktivitas belajar. Hal ini menyebabkan anak sering lalai terhadap tugas dan tanggung jawabnya sebagai pelajar, seperti mengerjakan pekerjaan rumah, mengatur waktu belajar, bahkan melaksanakan kewajiban sehari-hari.

Dengan demikian, penggunaan gadget memiliki keterkaitan yang erat dengan tingkat disiplin belajar siswa. Jika tidak dikontrol dengan baik, penggunaan gadget dapat menurunkan kedisiplinan belajar,

seperti kurangnya manajemen waktu, menunda tugas, serta rendahnya konsentrasi saat belajar. Oleh karena itu, penting untuk dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai analisis penggunaan gadget terhadap disiplin belajar siswa di Sekolah Dasar, guna mengetahui sejauh mana pengaruh gadget serta upaya yang dapat dilakukan untuk meminimalisir dampak negatifnya.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh terhadap proses belajar siswa, baik dari segi motivasi, hasil belajar, maupun perilaku belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Mariani *et al.* (2023) menunjukkan bahwa penggunaan gadget dan disiplin belajar secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan gadget terhadap disiplin belajar siswa di Sekolah Dasar, serta mengidentifikasi dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget dalam proses belajar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengkaji upaya-upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan

disiplin belajar siswa di tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi literatur atau kajian pustaka. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dan deskriptif mengenai penggunaan gadget serta pengaruhnya terhadap disiplin belajar siswa di Sekolah Dasar. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya menelaah berbagai konsep, teori, serta hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan teknologi digital dan perilaku belajar siswa dalam konteks pendidikan dasar (Sugiyono, 2020).

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai literatur yang relevan, seperti buku, jurnal ilmiah, artikel penelitian, serta dokumen lain yang berkaitan dengan penggunaan gadget dan disiplin belajar siswa. Penelitian kualitatif yang digunakan bersifat deskriptif, yaitu bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis konsep, gagasan, serta fenomena yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan gadget

terhadap kedisiplinan belajar peserta didik (Creswell, 2018).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui analisis isi terhadap berbagai sumber literatur yang dipilih secara sistematis dan kritis. Dalam prosesnya, peneliti menetapkan kriteria tertentu terhadap sumber referensi yang digunakan agar relevan dan memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi. Selanjutnya, peneliti melakukan kajian mendalam terhadap teori-teori serta temuan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan gadget serta dampaknya terhadap perilaku dan disiplin belajar siswa (Zed, 2014).

Proses analisis data dilakukan dengan cara mengkaji, membandingkan, serta mengelompokkan berbagai informasi dari literatur berdasarkan tema yang berkaitan dengan penggunaan gadget dan disiplin belajar siswa. Hasil dari proses tersebut kemudian disintesis dan diinterpretasikan untuk memberikan gambaran mengenai bagaimana penggunaan gadget dapat memengaruhi tingkat kedisiplinan belajar siswa di Sekolah Dasar.

Penelitian ini bersifat bibliografis karena tidak melibatkan responden secara langsung di lapangan. Data

dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) dan disajikan dalam bentuk interpretasi naratif sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif. Referensi yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari sumber primer maupun sekunder yang telah diverifikasi keandalannya, meliputi buku, jurnal ilmiah, serta artikel ilmiah yang relevan dengan kajian penggunaan gadget dan disiplin belajar siswa (Moleong, 2017).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penggunaan gadget pada siswa Sekolah Dasar saat ini sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, baik untuk keperluan belajar maupun hiburan. Dalam konteks disiplin belajar, penggunaan gadget memiliki pengaruh yang cukup signifikan, terutama dalam aspek pengelolaan waktu, kepatuhan terhadap tugas, dan konsistensi belajar. Disiplin belajar sendiri merupakan sikap yang mencerminkan ketaatan siswa terhadap aturan belajar, seperti ketepatan waktu, tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, serta kemampuan mengendalikan diri selama proses belajar.

Hasil kajian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi cenderung berkorelasi dengan menurunnya disiplin belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh adanya distraksi dari berbagai fitur hiburan seperti game, media sosial, dan video streaming yang lebih menarik dibandingkan aktivitas belajar. Siswa menjadi lebih mudah menunda pekerjaan (*prokrastinasi*), kurang fokus, serta tidak memiliki jadwal belajar yang teratur. Penelitian oleh Saputra *et al.* (2021) menyatakan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menurunkan kedisiplinan belajar karena siswa cenderung mengabaikan tanggung jawab akademiknya.

Selain itu, penggunaan gadget juga memengaruhi pola kebiasaan belajar siswa. Siswa yang terbiasa menggunakan gadget dalam waktu lama cenderung memiliki ketergantungan terhadap perangkat tersebut, sehingga sulit untuk berkonsentrasi tanpa kehadiran gadget. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak hanya berdampak pada aspek teknis belajar, tetapi juga pada pembentukan karakter disiplin siswa secara keseluruhan.

Identifikasi Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget memiliki dua sisi dampak, yaitu positif dan negatif, yang keduanya sangat bergantung pada cara penggunaan serta tingkat pengawasan yang diberikan.

a. Dampak Positif

Gadget dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif apabila dimanfaatkan secara optimal. Dengan adanya internet, siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar seperti video pembelajaran, e-book, dan aplikasi edukatif. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran serta menumbuhkan minat belajar. Selain itu, gadget juga dapat melatih kemandirian belajar karena siswa dapat mencari informasi secara mandiri tanpa bergantung sepenuhnya pada guru.

Penelitian oleh Lestari & Handayani (2022) menunjukkan bahwa penggunaan gadget sebagai media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperluas wawasan mereka. Dengan demikian, gadget dapat menjadi alat pendukung pembelajaran

yang inovatif apabila digunakan secara tepat.

b. Dampak Negatif

Di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, terutama terhadap disiplin belajar. Siswa cenderung menghabiskan waktu untuk aktivitas yang kurang produktif, seperti bermain game atau menonton video, sehingga mengabaikan kewajiban belajar. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menyebabkan gangguan konsentrasi, menurunnya interaksi sosial, serta munculnya perilaku kecanduan.

Penelitian oleh Wahyuni *et al.* (2023) menyatakan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat menurunkan fokus belajar dan meningkatkan perilaku adiktif pada siswa. Hal ini secara langsung berdampak pada rendahnya kedisiplinan belajar, seperti sering menunda tugas dan tidak mematuhi jadwal belajar.

Upaya Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa di Tengah Perkembangan Teknologi

Dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat, diperlukan berbagai

upaya untuk meningkatkan disiplin belajar siswa agar penggunaan gadget dapat memberikan manfaat yang optimal.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan pengawasan dan pembatasan penggunaan gadget oleh orang tua dan guru. Pengawasan ini bertujuan untuk memastikan bahwa gadget digunakan untuk kegiatan yang produktif, terutama dalam mendukung proses belajar. Selain itu, orang tua juga perlu menetapkan aturan penggunaan gadget, seperti batasan waktu penggunaan dan prioritas kegiatan belajar.

Upaya lainnya adalah dengan memberikan edukasi literasi digital kepada siswa. Literasi digital penting untuk membantu siswa memahami bagaimana menggunakan teknologi secara bijak, bertanggung jawab, dan sesuai dengan kebutuhan belajar. Dengan pemahaman yang baik, siswa diharapkan mampu mengontrol diri dalam menggunakan gadget.

Selanjutnya, guru dapat memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran yang terarah, sehingga siswa tidak hanya menggunakan gadget untuk hiburan, tetapi juga sebagai sarana belajar. Integrasi

teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus menjaga kedisiplinan mereka.

Penelitian oleh Fadillah & Ramdani (2024) menunjukkan bahwa kolaborasi antara guru dan orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget dapat meningkatkan disiplin belajar siswa secara signifikan. Oleh karena itu, peran semua pihak sangat penting dalam mengarahkan penggunaan gadget agar berdampak positif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap disiplin belajar siswa Sekolah Dasar. Pengaruh tersebut terlihat dari perubahan perilaku belajar siswa, terutama dalam hal pengelolaan waktu, kepatuhan terhadap tugas, dan konsentrasi belajar. Penggunaan gadget yang berlebihan cenderung menyebabkan menurunnya disiplin belajar, seperti kebiasaan menunda tugas, kurang fokus, serta tidak teraturnya waktu belajar.

Di sisi lain, penggunaan gadget juga memberikan dampak positif

apabila dimanfaatkan secara tepat, seperti membantu siswa dalam mengakses informasi, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif. Oleh karena itu, dampak penggunaan gadget sangat bergantung pada cara penggunaan serta tingkat pengawasan yang diberikan.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan disiplin belajar siswa di tengah perkembangan teknologi antara lain melalui pengawasan dan pembatasan penggunaan gadget oleh orang tua dan guru, pemberian edukasi literasi digital, serta pemanfaatan gadget sebagai media pembelajaran yang terarah. Dengan adanya kerja sama antara guru, orang tua, dan siswa, penggunaan gadget diharapkan dapat memberikan manfaat yang optimal bagi peningkatan disiplin belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.

Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Jurnal :

Afat, M., & Novandalina, R. (2024). Pengaruh penggunaan gadget terhadap produktivitas belajar peserta didik. *Jurnal Cendekia*, 8(1), 45–53.

Anggraini, D. (2019). Pengaruh lingkungan terhadap perkembangan sosial anak. Jakarta: Bumi Aksara.

Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 17(2), 315–330.

Fadillah, A., & Ramdani, D. (2024). Peran orang tua dan guru dalam mengontrol penggunaan gadget terhadap disiplin belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 1–10.

Karlina, N. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap

- perkembangan anak usia sekolah. Bandung: Alfabeta.
- Lestari, D., & Handayani, S. (2022). Pemanfaatan media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 6(2), 85–92.
- Mariani, N., Haeruddin, H., & Asyiril, A. (2023). Pengaruh pemanfaatan gadget dan kedisiplinan belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 120–130.
- Sandi, A., Arafat, Y., & Heldayani, E. (2022). Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Didaktik*, 6(1), 55–62.
- Saputra, R., Nugraha, A., & Firmansyah, D. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap disiplin belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(3), 120–128.
- Wahyuni, S., Pratama, R., & Hidayat, T. (2023). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(1), 45–53.
- Widiyanti, N., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2023). Kedisiplinan belajar siswa ditinjau dari kontrol penggunaan gadget oleh orang tua. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 88–96.