

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KARAKTER
RELIGIUS DAN SIKAP SOSIAL SISWA KELAS IV SD NEGERI 005
PALEMBANG**

Nyayu Hujjatur Rodhiyah¹, Hermansyah², Nuranisa³

¹PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang, ²Pendidikan Bahasa Inggris FKIP
Universitas PGRI Palembang, ³Pendidikan Geografi PGSD FKIP

Universitas PGRI Palembang

nyayurodhiyah.15@gmail.com

ABSTRACT

At SD Negeri 005 Palembang, the widespread use of gadgets among fourth-grade students is evident, mostly for entertainment, online games, and social media rather than learning. This study aims to describe the impact of gadget use on the religious character and social attitudes of fourth-grade students at SD Negeri 005 Palembang. A descriptive qualitative method was used, involving 54 students, 2 homeroom teachers, and 3 parents as informants, with data collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman model and validated through triangulation. The results show that excessive gadget use reduces students' focus during religious activities, delays worship practices, and lowers direct social interaction, cooperation, and group participation. Conversely, when used wisely under parental and teacher supervision, gadgets can support learning and expand students' knowledge. It is concluded that gadget use has both positive and negative impacts, and consistent supervision from parents and teachers is essential to prevent the erosion of students' religious character and social attitudes.

Keywords: *gadget, religious character, social attitude*

ABSTRAK

Di SD Negeri 005 Palembang, fenomena penggunaan gadget terlihat nyata pada siswa kelas IV, yang cenderung memanfaatkan gadget untuk hiburan, bermain gim daring, dan mengakses media sosial dibandingkan untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan gadget terhadap karakter religius dan sikap sosial siswa kelas IV SD Negeri 005 Palembang. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan melibatkan 54 siswa, 2 guru kelas, dan 3 orang tua sebagai informan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman serta diuji keabsahannya melalui triangulasi data dan sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan mengurangi

fokus siswa dalam kegiatan keagamaan, menyebabkan kecenderungan menunda ibadah, serta menurunkan interaksi sosial langsung, kerja sama, dan partisipasi kelompok. Sebaliknya, apabila digunakan secara bijak dan dalam pengawasan orang tua maupun guru, gadget dapat mendukung proses belajar dan menambah wawasan siswa. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak positif sekaligus negatif, sehingga pengawasan yang konsisten dari orang tua dan guru sangat diperlukan agar karakter religius dan sikap sosial siswa tidak tergerus.

Kata Kunci: gadget, karakter religius, sikap sosial

A. Pendahuluan

Perkembangan zaman yang semakin pesat, khususnya pada bidang teknologi informasi dan komunikasi di era 4.0, telah mengubah gaya hidup masyarakat, termasuk anak-anak usia sekolah dasar. Salah satu produk teknologi yang paling banyak digunakan adalah gadget, yaitu alat elektronik berukuran relatif kecil dan praktis yang kini dapat ditemukan di hampir semua kalangan usia (Tatminingsih, 2017). Masa kanak-kanak merupakan masa perkembangan yang pesat, baik secara fisik, emosi, maupun kecakapan sosial, sehingga apabila masa tumbuh kembang ini diserang kecanduan gadget maka perkembangan anak berpotensi terhambat (Pebriana, 2017). Gadget memiliki dampak positif berupa kemudahan akses informasi dan pembelajaran, tetapi juga berdampak negatif apabila digunakan secara berlebihan, seperti menimbulkan sikap

individualis dan mengabaikan lingkungan sekitar (Al-Ayouby, 2017; Kurniawati, 2020). Rahayu dan Sari (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan gadget yang intensif turut memengaruhi karakter anak sekolah dasar, sementara Livingstone dan Helsper (2008) menegaskan relevansi global dampak gadget terhadap karakter sosial anak. Penggunaan gadget yang terus-menerus membuat anak semakin bergantung dan lebih memilih bermain gadget daripada belajar atau berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya (Maola & Lestari, 2021).

Fenomena serupa turut ditemukan di SD Negeri 005 Palembang, khususnya pada siswa kelas IV. Siswa kelas IV cenderung menggunakan gadget untuk hiburan, bermain gim daring, dan membuka media sosial. Kondisi ini menimbulkan paradoks teknologi: di satu sisi gadget menawarkan akses informasi, tetapi di sisi lain mulai

menggeser praktik pembentukan karakter. Nilai religius seperti kedisiplinan beribadah mulai terdistraksi oleh kesenangan bermain gadget, sedangkan nilai sosial seperti kesantunan dan empati mulai tergerus oleh sikap individualisme. Studi terdahulu turut mendukung kekhawatiran ini; Syahputra (2021) menemukan bahwa penggunaan gadget yang intensif menurunkan empati dan mendorong perilaku individualistik, sementara Sari (2020) menemukan bahwa siswa yang intens menggunakan gadget cenderung memiliki nilai religius yang rendah.

Penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan kontribusi empiris dalam mengatasi tantangan pendidikan karakter di era digital, khususnya bagi siswa kelas IV SD Negeri 005 Palembang. Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap karakter religius dan sikap sosial siswa kelas IV di SD Negeri 005 Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan gadget terhadap karakter religius dan sikap sosial siswa, dan diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi guru, orang tua, dan

sekolah dalam mengarahkan penggunaan gadget secara bijak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu metode yang difokuskan untuk menjawab pertanyaan siapa, apa, dan bagaimana suatu peristiwa terjadi hingga ditemukan pola-pola yang muncul (Sugiyono, 2021). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 005 Palembang pada tanggal 3–6 Juni 2026 dengan subjek penelitian siswa kelas IV.A dan IV.B yang berjumlah 54 siswa, terdiri atas 26 siswa laki-laki dan 28 siswa perempuan, serta 2 guru kelas dan 3 orang tua siswa sebagai informan kunci. Penentuan subjek menggunakan teknik purposive sampling dengan pertimbangan bahwa siswa kelas IV merupakan objek langsung dari dampak penggunaan gadget yang diteliti (Sugiyono, 2021).

Data dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu observasi terhadap interaksi fisik dan gadget, kedisiplinan di kelas, sikap ibadah, dan kepedulian sosial siswa; wawancara terstruktur dengan guru, orang tua, dan siswa terkait durasi, tujuan penggunaan gadget, serta dampaknya pada aspek religius dan sosial; dan dokumentasi berupa profil

sekolah, catatan perkembangan siswa, serta foto kegiatan (Sugiyono, 2023). Keabsahan data diuji dengan teknik triangulasi data dan triangulasi sumber, yaitu membandingkan hasil dari ketiga teknik pengumpulan data serta dari informan yang berbeda untuk memastikan konsistensi temuan (Sugiyono, 2019).

Analisis data mengacu pada model Miles, Huberman, dan Saldana (2014) yang terdiri atas tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Ketiga tahap tersebut dilakukan secara berkelanjutan sejak awal pengumpulan data hingga diperoleh simpulan akhir mengenai dampak penggunaan gadget terhadap karakter religius dan sikap sosial siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil observasi pada siswa kelas IV.A dan IV.B menunjukkan bahwa pada aktivitas di luar kelas (istirahat), sebagian kecil siswa terfokus sendiri pada gadget yang dibawanya, sementara sebagian besar siswa lain tetap aktif berkumpul, bermain, dan mengobrol bersama teman. Pada aktivitas di dalam kelas, seluruh siswa menunjukkan kedisiplinan yang baik, tidak ada yang menyembunyikan atau memainkan gadget saat pembelajaran

berlangsung, dan siswa tetap fokus ketika guru memberikan nasihat keagamaan maupun nilai moral. Pada aspek kepedulian sosial, hampir seluruh siswa telah menunjukkan sikap empati dan tanggung jawab dalam kegiatan kelompok, meskipun ditemukan satu kasus siswa yang bersikap acuh saat temannya membutuhkan bantuan.

Tabel 1
Ringkasan Hasil Observasi Dampak
Penggunaan Gadget
Siswa Kelas IV SD Negeri 005
Palembang

Objek Observasi	Fokus Pengamatan	Temuan Utama
Aktivitas luar kelas	Interaksi fisik vs gadget	Sebagian kecil fokus pada gadget
Aktivitas dalam kelas	Kedisiplinan dan fokus	Seluruh siswa disiplin dan fokus
Sikap ibadah	Ketaatan beragama	Sebagian siswa kurang fokus
Kepedulian sosial	Empati dan kerja sama	Hampir seluruh siswa berempati

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2026

Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa sekolah telah menetapkan aturan larangan membawa gadget pribadi, dan pembelajaran menggunakan perangkat IPD (Inovasi

Pembelajaran Digital) yang disediakan sekolah selama kurang lebih 70 menit atau setara dua jam pelajaran. Siswa yang kedapatan membawa gadget secara diam-diam umumnya menerima penyitaan tanpa menunjukkan sikap marah atau gelisah. Namun, di luar sekolah, penggunaan gadget siswa cenderung lebih tinggi dan lebih banyak diarahkan pada hiburan seperti menonton video dan bermain gim dibandingkan untuk belajar.

Wawancara dengan orang tua menunjukkan variasi durasi penggunaan gadget, mulai dari sekitar 10 menit hingga 2 jam per hari, dengan aplikasi yang paling sering diakses adalah YouTube dan gim. Sebagian orang tua menyatakan bahwa ibadah siswa terkadang tertunda akibat penggunaan gadget, tetapi mayoritas menilai bahwa gadget belum memberikan dampak signifikan terhadap kesantunan maupun kualitas interaksi sosial siswa di rumah, sepanjang penggunaannya diawasi. Wawancara dengan siswa menguatkan temuan tersebut: siswa umumnya tetap merespons baik ketika diajak berbicara oleh teman, meski sebagian mengakui pernah menunda ibadah karena asyik menggunakan gadget.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak terhadap karakter religius berupa berkurangnya fokus dan kesungguhan siswa dalam kegiatan keagamaan serta kecenderungan menunda ibadah, dan terhadap sikap sosial berupa menurunnya interaksi langsung, kerja sama, dan partisipasi kelompok pada sebagian siswa. Meskipun demikian, siswa yang menggunakan gadget secara terkontrol tetap mampu menunjukkan karakter religius yang baik serta hubungan sosial yang positif, sehingga dampak tersebut sangat dipengaruhi oleh intensitas penggunaan dan pengawasan orang tua maupun guru.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Rizko dan Marno (2024) yang menyimpulkan bahwa penggunaan gadget berlebihan menurunkan interaksi sosial, kedisiplinan, dan konsentrasi belajar siswa, meskipun tetap memberi manfaat berupa tambahan pengetahuan dan kemudahan komunikasi. Anugrah, Safrizal, dan Komalasari (2023) juga menemukan bahwa penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar memengaruhi perkembangan kepribadian, seperti perubahan gaya

berbicara dan penurunan konsentrasi belajar. Hal ini diperkuat oleh Andriani, Fardani, dan Ermawati (2023) yang menemukan penurunan kepedulian dan fokus interaksi akibat penggunaan gadget yang beragam pada anak, serta Aslamiyah, Suberata, dan Darsono (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget tanpa pengawasan berdampak pada penurunan moral dan etika siswa. Dengan demikian, pengawasan dan pembatasan penggunaan gadget oleh orang tua dan guru menjadi kunci agar dampak positif gadget dapat dioptimalkan sekaligus meminimalkan dampak negatifnya terhadap karakter religius dan sikap sosial siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak terhadap karakter religius dan sikap sosial siswa kelas IV SD Negeri 005 Palembang, baik dampak positif maupun negatif. Dampak negatif yang ditemukan meliputi berkurangnya fokus siswa dalam kegiatan keagamaan, kecenderungan menunda ibadah, menurunnya interaksi sosial langsung, berkurangnya kepedulian terhadap

orang lain, serta rendahnya partisipasi dalam kegiatan kelompok. Sebaliknya, dampak positif terlihat dari kemudahan akses informasi, penambahan wawasan, dan dukungan terhadap proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah.

Secara keseluruhan, penggunaan gadget yang tidak terkontrol cenderung berdampak negatif terhadap perkembangan karakter religius dan sikap sosial siswa, sehingga diperlukan pengawasan dan pendampingan yang konsisten dari orang tua serta guru. Guru disarankan mengintegrasikan pendidikan karakter dalam pembelajaran sehari-hari dan memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran yang edukatif; siswa disarankan membatasi waktu penggunaan gadget agar tidak mengganggu ibadah dan interaksi sosial; dan sekolah disarankan memperkuat program pembinaan karakter religius dan sosial serta menjalin kerja sama yang lebih intensif dengan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Ayouby. (2017). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung). Skripsi. Universitas Lampung.

- Andriani, Fardani, & Ermawati. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Karakter Peduli Sosial Anak. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*.
- Anugrah, R., & Komalasari, E. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kepribadian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i1.693>
- Aslamiyah, D., & Suberata, I. W. (2024). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Moral dan Etika Peserta Didik di Sekolah Dasar Negeri. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(1), 223–232. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.491>
- Kurniawati. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>
- Livingstone, S., & Helsper, E. (2008). Parental Mediation and Children's Internet Use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 581–599.
- Maola, & Lestari. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 120–128. <https://doi.org/10.31316/jp.v5i1.1430>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 1(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.40>
- Rahayu, & Sari. (2022). Menumbuhkan Budaya Positif di Sekolah Dasar Melalui Sosialisasi Stop Bullying. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Rizko, U., & Marno, M. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas IV di MI Ihyaul Islam I. Al-Madrasah: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1641–1654. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.3800>
- Sari. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 98–105. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i2.15034>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Syahputra. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 6(2), 145–152.
- Tatminingsih, S. (2017). Dampak Penggunaan TIK Terhadap Perilaku Anak Usia Dini, Studi Kasus Pada Anak Usia 4–7 Tahun. Jurnal Pendidikan, 18(1).