

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD RAUDLOTUT THOLIBIN METRO UTARA

Elfa Murdiana Sari¹, Hanif Amrulloh², Nur Laili³

^{1, 2, 3} Universitas Ma'arif Lampung, Metro, Indonesia

¹ elfamurdianasari@gmail.com

² amrulloh.h@umala.ac.id

³ nurlailimz89@gmail.com

Abstract

The increasing use of gadgets among elementary school students has both positive and negative impacts on learning. This study aims to examine the effect of gadget use on the academic achievement of fourth-grade students at SD Raudlotut Tholibin Metro Utara. This research employed a quantitative approach with a survey method, involving all 26 students as the sample using saturated sampling. Data were collected through questionnaires, observations, interviews, and documentation, and analyzed using simple linear regression with SPSS version 21. The results showed that gadget use has a significant effect on students' academic achievement, with a significance value of $0.002 < 0.05$. The coefficient of determination (R^2) was 0,335, indicating that gadget use contributed 33.5% to students' achievement. These findings conclude that excessive gadget use negatively affects students' academic performance, thus requiring proper supervision and wise utilization in learning activities.

Keywords: *Gadget Use, Academic Achievement, Elementary Education, Learning Outcomes, Fourth Grade.*

Abstrak

Penggunaan gadget di kalangan siswa sekolah dasar mengalami peningkatan yang signifikan dan dapat berdampak positif maupun negatif terhadap pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa kelas IV di SD Raudlotut Tholibin Metro Utara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei, dengan seluruh populasi sebanyak 26 siswa dijadikan sampel melalui teknik sampling jenuh. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS versi 21. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar dengan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,335 menunjukkan kontribusi sebesar 33,5%. Disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan berdampak negatif terhadap prestasi belajar siswa, sehingga diperlukan pengawasan dan pemanfaatan yang bijak dalam pembelajaran.

Kata kunci: Penggunaan Gadget, Prestasi Belajar, Pendidikan Dasar, Hasil Belajar, Kelas IV.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran memberikan peluang yang luas untuk meningkatkan

akses terhadap informasi, efektivitas pembelajaran, serta kualitas pendidikan secara keseluruhan. Perkembangan teknologi informasi memungkinkan peserta didik mengakses sumber belajar secara lebih luas, fleksibel, dan tidak terbatas ruang serta waktu, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan minat belajar siswa (Jaenullah, J., Laili, N., Gunawan, R., & Alwi 2025)

Salah satu produk teknologi yang paling populer dan banyak digunakan saat ini adalah *gadget*. *Gadget* merupakan perangkat elektronik berukuran kecil dengan fungsi khusus, seperti *smartphone*, *tablet*, dan *laptop*, yang mampu mendukung berbagai aktivitas, mulai dari komunikasi, hiburan, hingga pembelajaran (Nikmawati *et al.*, 2021). Saat ini, penggunaan *gadget* tidak hanya terbatas pada kalangan dewasa, tetapi juga telah meluas ke anak-anak usia sekolah dasar. Banyak orang tua yang memberikan *gadget* kepada anak sebagai sarana hiburan sekaligus media pembelajaran.

Di satu sisi, keberadaan *gadget* dapat memberikan manfaat positif, seperti mempermudah akses informasi dan mendukung kegiatan belajar mandiri. Namun, di sisi lain, penggunaan *gadget* tanpa pengawasan yang memadai cenderung mengarahkan anak pada aktivitas yang kurang produktif, seperti bermain game secara berlebihan dan mengakses media sosial, yang pada akhirnya dapat mengganggu konsentrasi serta waktu belajar siswa (Nurhalipah *et al.*, 2020). Dalam era digital, peran orang tua menjadi sangat penting dalam membimbing anak menggunakan teknologi secara bijak, karena penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak (Bagaskara *et al.*, 2024).

Prestasi belajar merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pendidikan. Prestasi belajar mencerminkan hasil yang dicapai siswa setelah melalui proses pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pencapaian prestasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa (internal) seperti minat, motivasi, dan kemampuan intelektual, maupun faktor dari luar (eksternal) seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (Pane & Nailatsani, 2022). Dalam hal ini, orang tua memiliki peran yang krusial dalam membentuk perilaku dan perkembangan anak, termasuk dalam mengontrol penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari (Bagaskara *et al.*, 2024).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang beragam terkait penggunaan *gadget* dalam pembelajaran. Kurniawati (2020) menyatakan bahwa pemanfaatan *gadget* secara optimal dalam kegiatan belajar dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Sebaliknya, penelitian yang dilakukan oleh Nikmawati *et al.* (2021) dan Sari (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan justru berdampak negatif, seperti menurunnya tingkat konsentrasi dan prestasi belajar siswa. Perbedaan temuan tersebut

menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dua sisi, yaitu sebagai sarana pendukung pembelajaran sekaligus sebagai potensi penghambat jika tidak digunakan secara bijak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV di SD Raudlotut Tholibin Metro Utara, diketahui bahwa masih terdapat sejumlah siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu sebesar 70. Kondisi ini diduga berkaitan dengan tingginya intensitas penggunaan *gadget* yang lebih banyak dimanfaatkan untuk hiburan dibandingkan untuk kegiatan belajar. Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa sekitar 65% dari total 26 siswa kelas IV telah memiliki *smartphone* pribadi. Sebagian besar siswa menggunakan *gadget* tersebut untuk bermain game dan mengakses media sosial seperti TikTok, Facebook, dan Instagram, yang berdampak pada menurunnya motivasi serta semangat belajar. Selain memengaruhi prestasi belajar, penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi sosial, gangguan kesehatan mata, menurunnya kualitas tidur, serta munculnya ketergantungan terhadap teknologi. Kondisi tersebut dapat berdampak pada konsentrasi belajar dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas akademik. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* perlu mendapat pengawasan dari orang tua dan guru agar tidak mengganggu perkembangan belajar siswa (Pratiwi t.t.)

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan kajian lebih lanjut untuk mengetahui sejauh mana penggunaan gadget memengaruhi prestasi belajar siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa kelas IV di SD Raudlotut Tholibin Metro Utara.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Pendekatan kuantitatif berlandaskan pada filsafat *positivisme* yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan tujuan menguji hipotesis melalui analisis data statistik. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen penelitian yang terstruktur sehingga menghasilkan data yang objektif dan terukur (Sugiyono, 2023).

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Raudlotut Tholibin Metro Utara yang berjumlah 26 siswa. Karena jumlah populasi kurang dari 100 orang, seluruh populasi dijadikan sampel dengan teknik *sampling jenuh* (Arikunto, 2019). Penelitian ini melibatkan variabel penggunaan *gadget* sebagai variabel bebas (X) dan prestasi belajar sebagai variabel terikat (Y). Data dikumpulkan melalui angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi nilai siswa. Instrumen angket telah diuji validitas menggunakan rumus *Pearson Product Moment* dan

reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*.

Instrumen yang digunakan adalah angket penggunaan gadget yang telah diuji validitas menggunakan rumus Pearson Product Moment dan reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh item instrumen dinyatakan valid dan reliabel dengan nilai *Alpha Cronbach* lebih besar dari 0,60, sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Analisis data dilakukan melalui analisis statistik deskriptif dan inferensial. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis menggunakan regresi linear sederhana, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji linearitas.

Uji normalitas dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk*. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,681 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk analisis lebih lanjut.

Selanjutnya, uji linearitas digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan dependen. Setelah seluruh uji prasyarat terpenuhi, analisis dilanjutkan dengan uji regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa. Seluruh proses analisis data dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 21.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Deskriptif

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, dilakukan analisis deskriptif untuk mengetahui gambaran penggunaan *gadget* siswa. Kedua, dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas untuk memastikan data memenuhi asumsi regresi. Ketiga, dilakukan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa. Seluruh analisis dilakukan menggunakan SPSS versi 21.

Berdasarkan hasil penyebaran angket kepada 26 responden, diketahui bahwa tingkat penggunaan gadget siswa kelas IV termasuk dalam kategori tinggi. Sebanyak 61,5% siswa menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam per hari di luar jam sekolah. Tujuan utama penggunaan *gadget* adalah untuk bermain game (53,8%) dan mengakses media sosial (34,6%), sedangkan hanya 11,6% yang memanfaatkannya untuk kegiatan belajar.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Penggunaan Gadget

Durasi Penggunaan per Hari	Frekuensi	Persentase
< 1 jam	4	15,4%
1 – 2 jam	6	23,1%
> 2 jam	16	61,5%

Total	26	100%
--------------	-----------	-------------

Uji Prasyarat Analisis

Tabel 2. Hasil Uji Prasyarat

Jenis Uji	Nilai Sig.	Kriteria	Keterangan
Normalitas	0,681	$> 0,05$	Normal
Linearitas	0,597	$> 0,05$	Linear

Berdasarkan tabel 2, nilai signifikansi uji normalitas sebesar $0,681 > 0,05$ menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Sementara itu, uji linearitas memperoleh nilai $0,597 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa hubungan antara variabel penggunaan gadget dan prestasi belajar bersifat linear. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan analisis regresi.

Uji Hipotesis

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Variabel	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
(Constant)	45,468	5,188	—	8,765	0,000
Penggunaan Gadget	-0,545	0,157	-0,578	-3,474	0,002

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana diperoleh persamaan $Y = 45,468 - 0,545X$. Nilai koefisien regresi yang bernilai negatif menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki hubungan yang berlawanan arah dengan prestasi belajar siswa. Artinya, semakin tinggi penggunaan gadget, maka prestasi belajar siswa cenderung mengalami penurunan. Nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$ menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa.

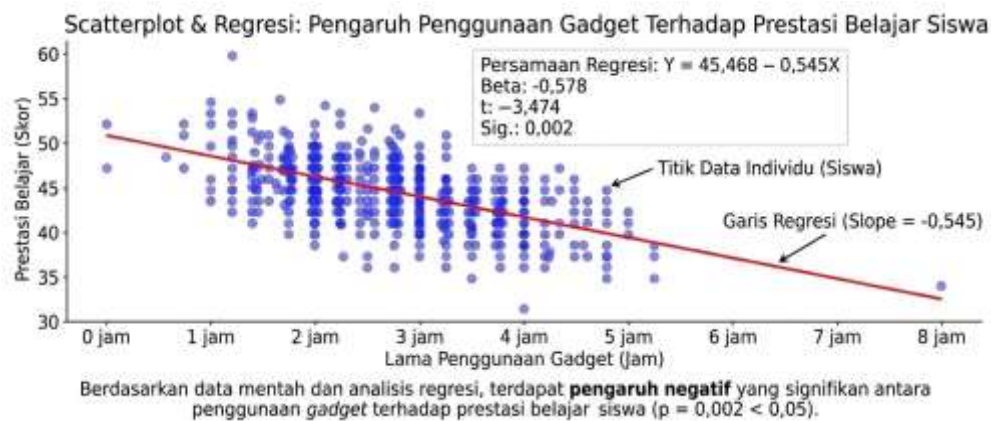
Koefisien Determinasi dan Uji Model

Tabel 4. Hasil Uji Koefisien Determinasi dan Uji F

R	R Square	Adjusted R Square	F	Sig.
0,578	0,335	0,307	12,068	0,002

Berdasarkan tabel 4, nilai R Square sebesar 0,335 menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan kontribusi sebesar 33,5% terhadap prestasi belajar siswa, sedangkan sisanya

sebesar 66,5% dipengaruhi oleh faktor lain. Nilai signifikansi uji F sebesar $0,002 < 0,05$ menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan layak.



Gambar 1. Grafik Scatterplot Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar

Berdasarkan seluruh hasil analisis yang telah dipaparkan, pengujian hipotesis penelitian menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, kesimpulan akhir penelitian ini adalah terdapat pengaruh negatif dan signifikan antara penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa kelas IV Raudlotut Tholibin. Artinya semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, maka semakin menurun prestasi belajar siswa, dan pengaruh ini bersifat signifikan secara statistik.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh negatif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SD Raudlotut Tholibin Metro Utara. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji regresi linear sederhana yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Koefisien regresi yang bernilai negatif (-0,545) mengindikasikan bahwa setiap peningkatan penggunaan gadget akan diikuti oleh penurunan prestasi belajar siswa.

Selain itu, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,335 menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan kontribusi sebesar 33,5% terhadap prestasi belajar siswa. Artinya, meskipun penggunaan gadget memiliki pengaruh yang cukup kuat, masih terdapat 66,5% faktor lain yang memengaruhi prestasi belajar, seperti motivasi belajar, lingkungan keluarga, metode pembelajaran, serta faktor psikologis siswa.

Temuan ini memperkuat hasil analisis deskriptif yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan gadget lebih dari 2 jam per hari dan lebih banyak dimanfaatkan

untuk kegiatan hiburan, seperti bermain game dan mengakses media sosial, dibandingkan untuk kegiatan pembelajaran. Kondisi ini berimplikasi pada berkurangnya waktu belajar, menurunnya konsentrasi saat proses pembelajaran berlangsung, serta rendahnya keterlibatan siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.

Temuan penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori behavioristik yang menyatakan bahwa perilaku individu terbentuk melalui kebiasaan yang dilakukan secara berulang. Penggunaan *gadget* yang lebih banyak diarahkan pada aktivitas hiburan, seperti bermain game dan mengakses media sosial, dapat membentuk kebiasaan yang mengurangi waktu belajar siswa. Akibatnya, siswa menjadi kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran dan mengalami penurunan prestasi akademik.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori perhatian (*attention theory*) yang menjelaskan bahwa paparan media digital secara berlebihan dapat menyebabkan terpecahnya fokus belajar. Ketika siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk aktivitas hiburan melalui *gadget*, kemampuan mereka dalam memusatkan perhatian terhadap materi pelajaran menjadi berkurang.

Temuan penelitian ini mendukung hasil penelitian Nikmawati et al. (2021), Istiqomah et al. (2024), dan Sari (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menurunkan konsentrasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa yang memiliki intensitas penggunaan *gadget* tinggi cenderung lebih mudah mengantuk di kelas, kurang aktif dalam pembelajaran, dan sering mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas akademik.

Namun demikian, *gadget* tidak sepenuhnya memberikan dampak negatif. Apabila digunakan secara bijak dan terarah, *gadget* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, misalnya untuk mengakses materi pembelajaran digital, video edukasi, maupun aplikasi pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sangat penting dalam memberikan pengawasan serta membimbing siswa dalam menggunakan *gadget* secara tepat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dua sisi, yaitu sebagai alat pendukung pembelajaran sekaligus sebagai potensi penghambat jika digunakan secara berlebihan. Oleh karena itu, diperlukan pengendalian penggunaan *gadget* melalui pengawasan yang intensif, pembatasan waktu penggunaan, serta pemanfaatan *gadget* secara produktif dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh negatif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SD Raudlotut Tholibin Metro Utara. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji regresi linear sederhana yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$, sehingga hipotesis penelitian diterima. Persamaan regresi yang diperoleh yaitu $Y = 45,468 - 0,545X$ menunjukkan bahwa setiap peningkatan penggunaan gadget akan diikuti dengan penurunan prestasi belajar siswa.

Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,335 menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan kontribusi sebesar 33,5% terhadap prestasi belajar siswa, sedangkan sisanya sebesar 66,5% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Dengan demikian, penggunaan gadget yang berlebihan terbukti berdampak terhadap menurunnya prestasi belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Rineka Cipta.
- Astuti, D. (2019). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 123–130.
- Istiqomah, N., Rahmawati, D., & Hidayat, A. (2024). Dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 45–53.
- Jaenullah, J., Laili, N., Gunawan, R., & Alwi, H. A. (2025). Mobile learning berbasis Android sebagai media pembelajaran PAI di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 5(1), 1–8.
- Kurniawati, I. (2020). Pemanfaatan gadget dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 89–96.
- Nikmawati, R., Sari, D. P., & Rahman, A. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 15–22.
- Nurhalipah, S., Hidayat, T., & Sulastri, S. (2020). Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 5(2), 101–108.
- Pane, A., & Nailatsani, F. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 55–62.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 5(3), 45–52.

- Sari, E. M. (2025). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 12(1), 1–10.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Bagaskara, M. D. T., Mustofa, T. A., Hidayat, T., Vambudi, V. N., Amrullah, H., & Rahmawan, N. (2024). Sosialisasi peran orang tua dalam pendidikan anak di era digital. *Khairukum: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 57–68.
- Jaenullah, J., Laili, N., Gunawan, R., & Alwi, H. A. 2025. “Mobile learning berbasis Android sebagai media pembelajaran PAI di era revolusi industri 4.0.” *Jurnal Teknologi Pembelajaran* 5(1):1–8.
- Pratiwi, Andina Rosyada. t.t. “Peran Dgital Parenting dalam Mengendalikan Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar.” 2026 6, No. 1, April 2026.