



PENGUNAAN GADGET DALAM PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VI DI SD NEGERI PILANG 1 KOTA PROBOLINGGO

Dinastiya Iriani Azzahro¹, Alfiya Agustin², Aisyah Nayla Faza³, Chirotul Nur Holifa⁴, Tasleem Ismaail⁵, Devy Habibi Muhammad⁶

^{1,2,3,4,5} Institut Ahmad Dahlan Probolinggo

Corresponding Author : dinastiyaairiani@gmail.com

Abstract : This study aims to describe the use of gadgets and its relationship with the academic achievement of sixth-grade students at SD Negeri Pilang 1, Probolinggo City. The study employed a qualitative approach using a case study design. Data were collected through observations, interviews, and documentation involving teachers and sixth-grade students. Data analysis was conducted through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing, while data validity was ensured through source triangulation and technique triangulation. The results showed that gadget use has both positive and negative effects on students' learning processes. The wise use of gadgets can help students obtain information and support the completion of school assignments. However, excessive gadget use can reduce study time, decrease concentration, and limit students' social interaction. The study also revealed that the roles of teachers and parents are crucial in providing guidance and supervision to ensure that gadget use provides optimal benefits for students' academic development.

Keywords : *Gadgets, academic achievement, elementary school students, qualitative research, case study*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan gadget serta kaitannya dengan prestasi belajar siswa kelas VI di SD Negeri Pilang 1 Kota Probolinggo. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru serta siswa kelas VI. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan dua sisi pengaruh terhadap proses belajar siswa. Penggunaan gadget secara bijaksana mampu membantu siswa memperoleh informasi dan menunjang penyelesaian tugas sekolah. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan menyebabkan berkurangnya waktu belajar, menurunnya konsentrasi, serta berkurangnya interaksi sosial siswa. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa peran guru dan orang tua sangat penting dalam memberikan pendampingan serta pengawasan agar penggunaan gadget memberikan manfaat yang optimal bagi perkembangan akademik siswa.

Kata Kunci: gadget, prestasi belajar, siswa sekolah dasar, penelitian kualitatif, studi kasus

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan (Aulia et al., 1925). Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang paling banyak dimanfaatkan adalah penggunaan gadget. Pada awalnya gadget hanya digunakan sebagai alat komunikasi, namun seiring berkembangnya teknologi, perangkat tersebut juga dimanfaatkan sebagai media pembelajaran,

sarana memperoleh informasi, hingga hiburan (Dafit, 2022). Kemudahan akses informasi melalui gadget memberikan peluang bagi peserta didik untuk memperoleh sumber belajar secara lebih luas dan cepat.

Di sisi lain, penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar juga menimbulkan berbagai tantangan. Intensitas penggunaan gadget yang tinggi sering kali menyebabkan siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain gim, mengakses media sosial, maupun menonton video dibandingkan belajar (Majid et al., 2026). Kondisi tersebut berpotensi menurunkan konsentrasi belajar, mengurangi interaksi sosial, serta memengaruhi prestasi belajar siswa apabila tidak disertai dengan pengawasan yang baik dari orang tua maupun guru.

Beberapa penelitian terdahulu (Prestasi et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat memberikan pengaruh positif maupun negatif terhadap perkembangan akademik peserta didik. Gadget dapat meningkatkan kemudahan dalam memperoleh informasi dan menunjang proses pembelajaran, tetapi penggunaan yang berlebihan justru berdampak pada menurunnya motivasi belajar dan kedisiplinan siswa (Ivanka & Ysh, 2025). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian lebih banyak membahas hubungan penggunaan gadget dengan hasil belajar secara umum, sedangkan penelitian yang mengkaji fenomena penggunaan gadget melalui pendekatan kualitatif pada konteks sekolah tertentu masih terbatas, khususnya di SD Negeri Pilang 1 Kota Probolinggo (Anggraini, 2022).

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan penggunaan gadget serta kaitannya dengan prestasi belajar siswa kelas VI di SD Negeri Pilang 1 Kota Probolinggo. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar serta menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan orang tua dalam melakukan pendampingan penggunaan gadget secara lebih bijaksana.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai penggunaan gadget serta kaitannya dengan prestasi belajar siswa kelas VI di SD Negeri Pilang 1 Kota Probolinggo. Melalui pendekatan studi kasus, peneliti dapat menggambarkan fenomena penggunaan gadget berdasarkan kondisi nyata yang terjadi di lingkungan sekolah sehingga diperoleh informasi yang komprehensif mengenai perilaku penggunaan gadget dan pengaruhnya terhadap aktivitas belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Pilang 1 Kota Probolinggo yang berlokasi di Jalan Soekarno Hatta Nomor 56, Kelurahan Pilang, Kecamatan Kademangan, Kota Probolinggo, Jawa Timur. Informan penelitian terdiri atas guru kelas VI dan beberapa siswa kelas VI yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan keterlibatan mereka dalam fenomena yang diteliti. Data penelitian terdiri atas data primer yang diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara secara langsung, sedangkan data sekunder diperoleh dari berbagai dokumen pendukung seperti profil sekolah,

dokumentasi kegiatan, serta literatur yang berkaitan dengan penggunaan gadget dan prestasi belajar siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara nonpartisipan dengan mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran maupun penggunaan gadget di lingkungan sekolah (Ibrahim et al., 2026). Wawancara dilakukan secara mendalam kepada guru kelas VI dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai intensitas penggunaan gadget, tujuan penggunaan, dampaknya terhadap prestasi belajar, serta upaya yang dilakukan guru dan orang tua dalam melakukan pendampingan. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa profil sekolah, foto kegiatan penelitian, dan dokumen lain yang relevan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik sehingga data yang diperoleh memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Researchers Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri Pilang 1 Kota Probolinggo, diperoleh gambaran bahwa penggunaan gadget telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari siswa kelas VI. Gadget tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan, tetapi juga digunakan untuk mengakses materi pembelajaran, mencari informasi melalui internet, serta membantu penyelesaian tugas sekolah (Nurrohimah et al., 2025). Meskipun demikian, intensitas penggunaan gadget pada setiap siswa berbeda-beda sehingga memberikan dampak yang beragam terhadap proses belajar.

Table1. Ringkasan Hasil Observasi dan Wawancara

No	Aspek yang Diamati	Temuan Penelitian
1	Tujuan penggunaan gadget	Digunakan untuk belajar, mencari informasi, bermain gim, dan mengakses media sosial.
2	Intensitas penggunaan	Sebagian besar siswa menggunakan gadget lebih dari dua jam setiap hari di luar kegiatan belajar.
3	Dampak positif	Mempermudah memperoleh informasi, membantu penyelesaian tugas, dan meningkatkan literasi digital.
4	Dampak negatif	Mengurangi konsentrasi belajar, waktu belajar, serta interaksi sosial dengan keluarga dan teman.

5	Peran guru dan orang tua	Memberikan pengawasan, pembatasan waktu penggunaan gadget, serta pendampingan dalam pemanfaatan teknologi.
---	--------------------------	--

Berdasarkan Tabel 1, penggunaan gadget memberikan manfaat apabila dimanfaatkan secara tepat sebagai media pembelajaran. Beberapa siswa mengaku menggunakan gadget untuk mencari materi pelajaran, menonton video edukatif, serta mengakses informasi yang mendukung proses pembelajaran di sekolah. Kemudahan tersebut membantu siswa memperoleh sumber belajar yang lebih beragam dibandingkan hanya mengandalkan buku pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa gadget memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan akses terhadap informasi apabila digunakan secara bijaksana.

Namun demikian, hasil observasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih sering menggunakan gadget untuk bermain gim dan mengakses media sosial dibandingkan untuk kegiatan belajar. Kondisi tersebut menyebabkan berkurangnya waktu belajar, menurunnya konsentrasi saat mengikuti pembelajaran, serta berkurangnya interaksi sosial dengan teman sebaya maupun anggota keluarga. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VI, penggunaan gadget yang tidak terkontrol sering kali memengaruhi kedisiplinan siswa dalam mengerjakan tugas dan mengikuti kegiatan belajar di sekolah (Muslimah et al., 2025).

Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan gadget memberikan pengaruh yang bersifat ganda terhadap perkembangan akademik peserta didik. Gadget dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif apabila dimanfaatkan secara proporsional, namun penggunaan yang berlebihan tanpa pengawasan berpotensi menurunkan motivasi belajar serta prestasi akademik siswa. Oleh karena itu, peran guru dan orang tua menjadi faktor yang sangat penting dalam memberikan pendampingan, menetapkan batasan waktu penggunaan, serta mengarahkan siswa agar mampu memanfaatkan teknologi secara positif (Julfan & Haifaturrahmah, 2025).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget pada siswa kelas VI SD Negeri Pilang 1 Kota Probolinggo memiliki keterkaitan dengan prestasi belajar siswa. Gadget memberikan manfaat apabila digunakan sebagai media pembelajaran, seperti memudahkan siswa memperoleh informasi, mengakses materi pelajaran, dan menyelesaikan tugas sekolah. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan tanpa pengawasan cenderung mengurangi waktu belajar, menurunkan konsentrasi, serta membatasi interaksi sosial siswa sehingga berpotensi memengaruhi prestasi belajar.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa peran guru dan orang tua sangat penting dalam mengarahkan penggunaan gadget agar dimanfaatkan secara bijaksana. Pendampingan, pengawasan, serta pembatasan waktu penggunaan gadget menjadi upaya yang dapat dilakukan untuk memaksimalkan manfaat teknologi sekaligus meminimalkan dampak negatifnya terhadap perkembangan akademik siswa. Oleh karena itu, sinergi antara sekolah dan keluarga diperlukan agar penggunaan gadget dapat mendukung proses pembelajaran serta perkembangan peserta didik secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, S. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(3), 5287-5294.
- Aulia, A., Okta, R., Erlina, P., & Pahrudin, A. (1925). *Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan Sekolah Dasar*. 11(2).
- Dafit, F. (2022). *The Influence of Gadgets on Interests and Learning Outcomes of Second-Grade Elementary School Students*. 5(2), 292-299.
- Ibrahim, A. M., Indriani, D., Shofiyah, E., Nurfauziah, F. M., & Mahalli, K. (2026). STRATEGI PENGELOLAAN PENGGUNAAN GADGET DI KELAS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI ERA DIGITAL (STUDI PADA SISWA SMK YASTI CISAAT KABUPATEN SUKABUMI). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 239-252.
- Ivanka, M., & Ysh, A. Y. S. (2025). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET SECARA BERLEBIHAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 1 KANDANGAN. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 377-386.
- Julfan, I., & Haifaturrahmah, H. (2025). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 3310-3326.
- Majid, M., Putri, T. Z., & Indrawati, D. (2026). *No Title*. 11.
- Muslimah, M., Fauzi, S. N., & Kurniawan, F. A. (2025). Pemanfaatan Gadget dalam Mereduksi Perilaku Sosial terhadap Pola Komunikasi Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 3(2), 103-116.
- Nurrohimah, K., Sekaringtyas, T., & Wahyudiana, E. (2025). Studi literatur terkait pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 240-252.
- Prestasi, T., Siswa, B., Atas, K., & Dasar, S. (2025). 3 1, 2, 3. 10(September), 220-234.