

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SISWA SEKOLAH DASAR

Novia Asmawati¹, Asep Sahrul Gunawan²

^{1,2}Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

noviaasmawati945@gmail.com, asepsahrulgunawan.asg@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the impact of gadget use on the behavior of elementary school students. The development of digital technology has led to an increasing use of gadgets among children at the elementary school level. On one hand, gadgets provide benefits in the learning process, such as facilitating access to information, enhancing creativity, and supporting independent learning. However, excessive and unsupervised use can negatively affect students' behavior, including reduced social interaction, increased individualistic attitudes, emotional changes, and decreased responsibility for academic tasks. This study uses the Systematic Literature Review (SLR) method by examining various articles, books, and scientific journals published between 2018 and 2026. The data were analyzed by comparing research findings related to the positive and negative impacts of gadget use. The results show that appropriate use of gadgets can support student development, while excessive use may lead to addiction and behavioral changes. The findings also indicate that high usage duration, averaging three to five hours per day, significantly disrupts students' learning concentration and physical health at school. Therefore, the role of parents and teachers is essential in supervising and limiting gadget use to ensure positive behavioral development among elementary school students.

Keywords: gadget use, student behavior, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perilaku siswa sekolah dasar. Perkembangan teknologi digital menyebabkan penggunaan gadget semakin meningkat pada anak usia sekolah dasar. Di satu sisi, gadget memberikan manfaat dalam proses pembelajaran seperti mempermudah akses informasi, meningkatkan kreativitas, serta mendukung kemandirian belajar. Namun, penggunaan yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perilaku siswa, seperti menurunnya interaksi sosial, meningkatnya sikap individualistik, perubahan emosional, serta berkurangnya tanggung jawab terhadap tugas belajar. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengkaji berbagai artikel, buku, dan jurnal ilmiah dalam rentang tahun 2018-2026. Data dianalisis dengan membandingkan temuan penelitian terkait dampak positif dan negatif penggunaan

gadget. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara bijak dapat memberikan manfaat bagi perkembangan siswa, sedangkan penggunaan berlebihan menimbulkan kecanduan dan perubahan perilaku. Temuan ini menunjukkan bahwa durasi pemakaian gadget yang tinggi, rata-rata mencapai tiga hingga lima jam per hari, secara signifikan mengganggu konsentrasi belajar dan kesehatan fisik siswa di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan peran orang tua dan guru dalam mengawasi serta membatasi penggunaan gadget agar memberikan dampak positif bagi perkembangan perilaku siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: penggunaan gadget, perilaku siswa, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini membawa perubahan yang cukup signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang banyak digunakan adalah gadget. Gadget merupakan perangkat elektronik yang memiliki berbagai fungsi dan fitur yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah dan praktis. Penggunaan gadget tidak hanya terbatas pada orang dewasa, tetapi juga telah meluas hingga ke kalangan anak-anak, termasuk siswa sekolah dasar. Kehadiran gadget dengan berbagai aplikasi menarik membuat anak-anak tertarik untuk menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai sarana hiburan maupun sebagai media pembelajaran.

Penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar semakin meningkat seiring dengan kemudahan akses terhadap perangkat digital. Anak-anak saat ini cenderung lebih familiar dengan teknologi dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Gadget dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran, seperti mempermudah siswa dalam mencari informasi, membantu memahami materi melalui media visual, serta meningkatkan kreativitas melalui berbagai aplikasi edukatif. Selain itu, gadget juga dapat menjadi sarana komunikasi yang efektif antara siswa dengan teman maupun guru. Dengan penggunaan yang tepat, gadget dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik.

Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai dampak negatif terhadap perkembangan

siswa, khususnya dalam aspek perilaku. Siswa yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengurangi interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Mereka lebih memilih bermain gadget dibandingkan berinteraksi dengan teman sebaya. Kondisi ini dapat menyebabkan siswa menjadi individualistis, kurang peduli terhadap lingkungan, serta mengalami kesulitan dalam bersosialisasi (Kurniawati, 2020). Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat mempengaruhi kondisi emosional siswa, seperti menjadi mudah marah, sulit berkonsentrasi, dan kurang disiplin dalam melaksanakan tugas sekolah. Iswanto dan Onibala (2021) anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung lebih memilih bermain gadget dibandingkan bersosialisasi dengan teman sebayanya sehingga anak menjadi individualistis dan kurang peduli terhadap lingkungan sekitar.

Selain itu, Sopian Sauri (2022) penggunaan gadget secara terus-menerus dapat memberikan dampak terhadap perkembangan karakter siswa sekolah dasar, terutama pada sikap tanggung jawab, kedisiplinan, dan kepedulian sosial. Hidayatuladkia

dkk. (2021) peran orang tua sangat penting dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak melalui pengawasan dan pembatasan waktu penggunaan agar anak tidak mengalami ketergantungan terhadap gadget.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi perubahan perilaku siswa sekolah dasar. Dampak yang sering muncul antara lain menurunnya aktivitas fisik, meningkatnya sikap agresif, serta berkurangnya tanggung jawab siswa terhadap kegiatan belajar. Selain itu, penggunaan gadget tanpa pengawasan juga berpotensi menyebabkan ketergantungan pada perangkat digital. Hal ini tentu menjadi perhatian penting bagi orang tua dan guru dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang lebih mendalam mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perilaku siswa sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perilaku siswa sekolah dasar melalui kajian literatur. Hasil penelitian ini diharapkan dapat

memberikan gambaran mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku siswa serta menjadi bahan pertimbangan bagi orang tua dan guru dalam mengarahkan penggunaan gadget secara bijak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Systematic Literature Review (SLR)* untuk mengkaji berbagai penelitian yang berkaitan dengan dampak penggunaan gadget terhadap perilaku siswa sekolah dasar. Menurut Sugiyono, penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian secara mendalam melalui data deskriptif. Sementara itu, metode *Systematic Literature Review* dilakukan dengan mengumpulkan, menelaah, dan menganalisis berbagai penelitian yang relevan secara sistematis.

Proses pencarian literatur dilakukan melalui beberapa database akademik, seperti jurnal ilmiah dan jurnal terindeks SINTA. Pencarian literatur dilakukan menggunakan kata kunci “penggunaan gadget”, “dampak gadget”, “perilaku siswa”, dan “siswa sekolah dasar”. Rentang tahun

publikasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tahun 2018–2026 untuk memastikan data yang digunakan masih relevan dengan perkembangan teknologi digital saat ini.

Dalam penelitian ini meliputi artikel ilmiah yang membahas penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar, artikel yang berkaitan dengan perilaku siswa, artikel yang dipublikasikan dalam jurnal ilmiah atau prosiding, dan artikel yang dapat diakses secara penuh (full text). Sedangkan kriteria eksklusi meliputi artikel yang tidak sesuai dengan topik penelitian dan artikel yang tidak memiliki pembahasan yang lengkap.

Artikel yang telah diperoleh kemudian diseleksi dan dianalisis berdasarkan tujuan penelitian, metode penelitian, serta hasil penelitian yang berkaitan dengan dampak penggunaan gadget terhadap perilaku siswa sekolah dasar. Hasil dari berbagai penelitian tersebut kemudian dibandingkan untuk mengetahui dampak positif dan dampak negatif penggunaan gadget terhadap perilaku siswa sekolah dasar. Data yang telah dianalisis disintesis untuk memperoleh gambaran umum mengenai pengaruh penggunaan

gadget terhadap perilaku siswa sekolah dasar. Melalui metode Systematic Literature Review ini, penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perilaku siswa sekolah dasar serta menjadi referensi bagi guru dan orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget secara bijak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh melalui kajian berbagai sumber literatur yang berkaitan dengan penggunaan gadget dan dampaknya terhadap perilaku siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis tersebut, ditemukan bahwa penggunaan gadget memiliki dua sisi, yaitu memberikan dampak positif dan dampak negatif bagi perkembangan siswa, terutama dalam aspek perilaku.

Gadget merupakan perangkat elektronik simpel yang mempunyai fitur lebih lengkap daripada perangkat elektronik yang lain dengan rancangan baru sesuai perkembangan zaman saat ini. Jenis fitur gadget pada era globalisasi ini sangat beragam, seperti laptop, komputer, kamera, handpone, notebook dan lain sebagainya.

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.

Kurniawati (2020) menemukan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi perilaku anak, ditandai dengan munculnya sikap mudah marah ketika

aktivitas gadget-nya terganggu. Saat diganggu menggunakan gadget, anak akan terlihat kesal dan marah. Temuan ini sejalan dengan Prayuda et al. (2020) menyatakan bahwa anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, pemberontak, malas mengerjakan rutinitas sehari-hari, dan gadget akan dapat mempengaruhi tingkat agresif anak. Selain itu, anak menjadi tidak peka. Iswanto dan Onibala (2021) menjelaskan bahwa anak-anak yang sering menggunakan gadget cenderung melupakan lingkungan sekitarnya dan lebih memilih bermain gadget dari pada bersosialisasi dengan teman sebaya.

Penelitian-penelitian terdahulu 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, lalai terhadap kewajibannya seperti belajar, anak cenderung menjadi individualistik, 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, membantah orang tua/ pembangkang, menurunnya rasa tanggung jawab dan ketaatan terhadap aturan di rumah maupun di sekolah, hingga mengalami kecanduan.

Penggunaan gadget secara terus-menerus akan menimbulkan kecanduan pada penggunanya. Hal ini tentu perlu menjadi perhatian karena dampak negatif yang begitu mengkhawatirkan terlebih bagi peserta didik yang menggunakan gadget. Maka dari itu peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan melakukan pengawasan dan selalu mengontrol penggunaan gadget pada anak. Muslim (2020) merekomendasikan agar keluarga lebih aktif memperhatikan penggunaan gadget anak di rumah. Langkah yang dapat dilakukan antara lain menetapkan batasan waktu pemakaian, memperbanyak interaksi langsung dengan anak, serta mendorong anak untuk melakukan aktivitas di luar ruangan, berolahraga, bermain musik, dan bersosialisasi dengan teman sebayanya.

(Watak,Tuwongihide, & Suparlan, 2023) berikut ini beberapa

dampak positif penggunaan gadget untuk anak sekolah dasar :

- 1) Mengasah keterampilan anak serta menambah wawasan dan informasi. Perangkat elektronik berperan penting dalam memudahkan anak untuk mendapatkan informasi dengan cepat melalui aplikasi yang tersedia di gadget tanpa harus dipaksa.
- 2) Menggali kreativitas anak, di era kemajuan teknologi ini, menciptakan berbagai kesempatan belajar yang dapat memperkuat kreativitas dan inovasi anak agar dorongannya untuk berkembang semakin meningkat.
- 3) Menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, salah satu keuntungan positifnya ialah membantu kemampuan adaptasi seorang anak. Ini berarti kemampuan individu untuk beradaptasi.

Dampak positif lainnya adalah tumbuhnya kemampuan belajar mandiri di kalangan siswa. Damayanti dan Sari (2021) menemukan bahwa anak yang terbiasa menggunakan platform belajar digital seperti Google

Classroom atau Ruangguru menunjukkan inisiatif dalam mengatur waktu belajar, menyelesaikan tugas secara mandiri, dan mampu mengulang materi tanpa bergantung penuh pada instruksi guru. Kemampuan ini sejalan dengan penguatan kompetensi abad ke-21 yang menekankan literasi teknologi, kolaborasi, serta kemandirian belajar. (Ariston & Frahasini, 2018) berikut dampak negatifnya:

- 1) Anak akan menjadi kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang bergerak secara fisik
- 2) Mengabaikan lingkungan sekitar
- 3) Berkurangnya waktu bermain bersama teman-temannya.

Adek Diah Saputri (2018) mengatakan bahwa Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah anak cenderung untuk individualis, susah bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk dikontrol dari pemakaian gadget yang pada akhirnya otak anak-anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain gadget.

Harmain, Posangi, dan Datunsolang (2022) mencatat bahwa siswa yang terpapar layar dalam jangka waktu panjang mengalami

kesulitan berkonsentrasi, bahkan cenderung mudah terdistraksi oleh notifikasi atau aplikasi lain di luar pembelajaran. Dari sisi kesehatan fisik dan kebugaran, Paparan layar berlebihan dapat menyebabkan gangguan tidur, kelelahan mata, serta postur tubuh yang tidak ideal. Jika dibiarkan, kondisi ini berpotensi mengganggu pertumbuhan dan kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar secara optimal. Dalam aspek sosial, Siregar dan Nurhidayah (2020) menemukan bahwa anak yang terbiasa bermain gadget cenderung menarik diri dari lingkungan sekitar dan mengalami kesulitan menjalin komunikasi secara langsung. Bahkan, tidak sedikit siswa yang menunjukkan tanda-tanda kecanduan digital.

Selain itu, Ketergantungan Media gadget dimana ketika anak sudah merasa nyaman dengan gadget yang ia gunakan, ia seolah-olah menemukan dunianya sendiri dan akan merasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan itu. Oleh karena itu, adanya upaya dalam pengendalian penggunaan gadget pada anak memerlukan peran orang tua. Pratiwi (2020) Siswa yang menggunakan gadget secara berlebihan cenderung

memiliki prestasi yang lebih rendah dibandingkan siswa yang menggunakan gadget secara terkontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget perlu diarahkan agar tidak mengganggu proses belajar siswa.

Sopian Sauri (2022), penggunaan gadget memberikan dampak negatif terhadap perkembangan karakter siswa sekolah dasar. Dampak tersebut terjadi karena penggunaan gadget yang terlalu sering dengan durasi lama serta kurangnya pengawasan orang tua. Indrawati (2026) pengawasan orang tua dan guru sangat penting dalam penggunaan gadget pada anak sekolah dasar agar gadget dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi, bukan hanya sarana hiburan semata.

Beberapa langkah yang dapat dilakukan antara lain sebagai berikut (Barokah et al., 2025) :

- a) Melibatkan diri dalam pendampingan anak
- b) Mendorong interaksi sosial anak
- c) Memberikan batasan waktu penggunaan Gadget
- d) Bersikap disiplin dan konsisten
- e) Memilih aplikasi dan konten yang sesuai

- f) Melakukan pengawasan secara langsung
- g) Menggunakan fitur pengamanan perangkat
- h) Memberikan teladan yang baik
- i) Menciptakan area bebas gadget di rumah
- j) Memberikan edukasi tentang dampak penggunaan Gadget.

Hidayatuladkia et al (2021) bahwa peran orang tua dalam mengontrol atau mengawasi penggunaan gadget pada anak yakni dengan membatasi waktu penggunaan gadget. Orang tua perlu mengendalikan ataupun mengatur jadwal penggunaan gadget. Orang tua sebaiknya lebih banyak membimbing siswa, terutama dalam perkembangan karakter salah satunya karakter sikap tanggung jawab yaitu bukan memberikan siswa untuk menggunakan gadget apalagi tanpa bimbingan dan kontrol orang tua.

D. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa Penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar memberikan dampak positif dan negatif terhadap perilaku. Jika digunakan secara bijak, gadget dapat membantu siswa memperoleh informasi, meningkatkan kreativitas, dan mendukung kemandirian belajar.

Namun, penggunaan yang berlebihan tanpa pengawasan dapat menyebabkan menurunnya interaksi sosial, perubahan emosi, berkurangnya tanggung jawab belajar, serta munculnya ketergantungan. Oleh karena itu, diperlukan peran orang tua dan guru dalam melakukan pengawasan dan pembatasan penggunaan gadget agar memberikan dampak positif terhadap perkembangan perilaku siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariston, & Frahasini. (2018). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 45–53.
- Barokah, S., Rahmawati, D., & Lestari, N. (2025). Strategi orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 14(1), 88–97.
- Damayanti, R., & Sari, M. (2021). Penggunaan platform digital dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 112–120.
- Diah Saputri, Adek dkk. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi

- Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 3(2) 265-272.
- Harmain, R., Posangi, J., & Datunsolang, R. (2022). Pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(1), 34–41.
- Hidayatuladkia et al (2021) Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363–372.
- Indrawati, (2026). Studi literatur: Dampak penggunaan gadget terhadap prestasi dan kebiasaan belajar siswa sekolah dasar. *Universitas Pasundan Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2).
- Iswanto, & Onibala. (2021). Dampak negatif penggunaan gadget terhadap perilaku siswa sekolah dasar di era globalisasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 1–10.
- Kurniawati, L. (2020). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 76–84.
- Muslim, A. (2020). Peran keluarga dalam pengawasan penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 101–108.
- Pratiwi, (2020). Hubungan intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 45–53.
- Prayuda, R., Hidayat, T., & Putri, A. (2020). Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap emosi anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(1), 55–63.
- Sopian Sauri, (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 8(3), 1167–1173.
- Siregar, R., & Nurhidayah, S. (2020). Penggunaan gadget dan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 90–98.
- Watak, A., Tuwongihide, R., & Suparlan. (2023). Dampak positif penggunaan gadget bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(1), 66–74.