

Penggunaan Gadget dan Prestasi Akademik pada Siswa dengan Capaian Belajar Tinggi

Oleh:

Laila Zulfah Harirotun Nisa',

Ida Rindaningsih

Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Februari, 2026



Pendahuluan

Prestasi akademik merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran siswa sekolah dasar karena tidak hanya mencerminkan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga menggambarkan efektivitas sistem pembelajaran di sekolah. Di era digital saat ini, perkembangan teknologi membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui peningkatan penggunaan gadget di kalangan siswa sekolah dasar. Gadget dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran karena memberikan akses informasi yang luas, meningkatkan fleksibilitas belajar, serta memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan interaktif. Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi mengganggu konsentrasi dan menurunkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan kajian untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dan prestasi akademik, khususnya pada siswa kelas 5 yang memiliki capaian belajar tinggi di SDIT Insan Cendekia Krian.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- Apakah terdapat hubungan antara penggunaan gadget dan prestasi akademik siswa kelas 5 SDIT Insan Cendekia Krian yang memiliki capaian belajar tinggi?

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif asosiatif. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDIT Insan Cendekia Krian dengan jumlah sampel sebanyak 24 siswa, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data penggunaan gadget diperoleh melalui angket tertutup sebanyak 25 butir pernyataan dengan skala Likert, sedangkan data prestasi akademik diperoleh dari dokumentasi nilai rapor pada mata pelajaran inti. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan regresi linier sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS.

Hasil

Tabel 1. Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
B_Indonesia	24	90	94	91.04	1.268
B_Ingggris	24	90	96	93.96	1.756
Matematika	24	88	93	89.50	1.474
IPA	24	89	94	91.29	1.756
Valid N (listwise)	24				

Tabel 2. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
X_TOTAL	.163	24	.098	.941	24	.169
Y	.109	24	.200*	.952	24	.306

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 3. Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	91.026	1.678		54.231	.000
	X_TOTAL	.010	.040	.054	.255	.801

a. Dependent Variable: Y

Pembahasan

prestasi akademik siswa kelas 5 SDIT Insan Cendekia Krian berada pada kategori tinggi dengan rentang nilai yang relatif homogen. Uji validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen penelitian dinyatakan valid dan reliabel, serta data berdistribusi normal. Hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki arah hubungan positif terhadap prestasi akademik, namun tidak berpengaruh secara signifikan secara statistik. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,801 yang lebih besar dari 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget bukan merupakan faktor utama yang menentukan perbedaan prestasi akademik pada siswa dengan capaian belajar tinggi. Faktor lain seperti motivasi belajar, peran guru, metode pembelajaran, serta dukungan orang tua memiliki kontribusi yang lebih dominan terhadap capaian akademik siswa.

Temuan Penting Penelitian

Prestasi akademik siswa kelas 5 SDIT Insan Cendekia Krian berada pada kategori tinggi dan relatif homogen. Analisis regresi mengindikasikan adanya hubungan positif antara penggunaan gadget dan prestasi akademik, namun pengaruh tersebut sangat kecil dan tidak signifikan secara statistik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget bukan merupakan faktor utama yang menentukan prestasi akademik pada siswa dengan capaian belajar tinggi.

Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini memberikan pemahaman bahwa penggunaan gadget pada siswa dengan capaian belajar tinggi tidak berpengaruh signifikan terhadap prestasi akademik. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah, guru, dan orang tua dalam mengarahkan serta mengawasi penggunaan gadget agar tetap mendukung proses pembelajaran.

Referensi

- [1] H. U. Luthfia and Triono Ali Mustofa, "Upaya meningkatkan prestasi akademik dan non-akademik peserta didik melalui manajemen kesiswaan di sma al-islam 1 surakarta," *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 13, no. 2, pp. 1609–1616, 2024, doi: 10.58230/27454312.622.
- [2] L. Z. Hulwani and R. R. Aliyyah, "Pentingnya prestasi akademik bagi mahasiswa : Persepsi Mahasiswa Universitas Djuanda Bogor," *Karimah Tauhid*, vol. 3, no. 2, pp. 1985–2011, 2024, doi: 10.30997/karimahtauhid.v3i2.12026.
- [3] UNESCO, Global education monitoring report, 2023, [Online]. Available: <https://www.unesco.org/gem-report/en>
- [4] Kementrian Pendidikan Dasar dan Menengah, Asesmen Nasional, 2024. [Online]. Available: <https://pusatinformasi.raporpendidikan.kemendikdasmen.go.id/>
- [5] F. Arisanti, M. Wahyudi, and M. 'Azam Muttaqin, "Pendekatan holistik dalam pendidikan anak usia dini" *JOECES V, J. Early Child. Educ. Stud.*, vol. 4, no. 1, pp. 33–72, 2024.
- [6] Y. Findawati, I. Rindaningsih, and W. D. Hastuti, "Development of flipped learning based on android for elementary school," *Proc. 1st Annu. Int. Conf. Nat. Soc. Sci. Educ. (ICNSSE 2020)*, vol. 547, no. Icnssse 2020, pp. 362–365, 2021, doi: 10.2991/assehr.k.210430.055.
- [7] S. Anggraeni, "Pengaruh pengetahuan tentang dampak gadget pada kesehatan terhadap perilaku penggunaan gadget pada siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin," *Faletehan Heal. J.*, vol. 6, no. 2, pp. 64–68, 2019, doi: 10.33746/fhj.v6i2.68.
- [8] A. Hidayat and S. S. Maesyaroh, "Penggunaan gadget pada anak usia dini," *J. Syntax Imp. J. Ilmu Sos. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 5, p. 356, 2022, doi: 10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159.
- [9] A. Jariah, "The Digital Era : Transformation of elementary school students ' Character through Social Media Interaction," vol. 11, pp. 200–213, 2024.
- [10] I. H. Abida, A. V. Felita, A. N. F. Cahyanti, R. L. K. Ningrum, and A. Wulandari, "Pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar bahasa indonesia SMPN 29 Gresik," *J. Inov. Penelit. Ilmu Pendidik. Indones.*, vol. 1, no. 3, pp. 105–114, 2024.
- [11] LLDIKTI Wilayah V, Penyuluhan dampak kecanduan gadget pada anak, 2023. [Online]. Available: <https://lldikti5.kemdikbud.go.id>
- [12] Kementrian Pendidikan, hasil PISA Indonesia 2022, 2023. [Online]. Available: <https://bbgpdiy.kemdikbud.go.id>
- [13] S. Abdu, et al., "Dampak penggunaan gadget terhadap penurunan ketajaman penglihatan," *J. Keperawatan Florence Nightingale*, vol. 4, no. 1, pp. 24–30, 2021, doi: 10.52774/jkfn.v4i1.59.
- [14] R. Hadi and L. Sumardi, "Penggunaan gadget oleh anak usia dini," *JlIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 2, pp. 1062–1066, 2023, doi: 10.54371/jiip.v6i2.1324.
- [15] D. M. Tam, "Pengaruh gadget terhadap prestasi siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya," vol. 4, no. 2, pp. 163–173, 2017.

Referensi

- [16] N. M. Rini, I. A. Pratiwi, and M. N. Ahsin, “Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar,” *J. Educ.*, vol. 7, no. 3, pp. 1236–1241, 2021, doi: 10.31949/educatio.v7i3.1379.
- [17] M. N. Mahfud and A. Wulansari, “Penggunaan gadget untuk menciptakan pembelajaran yang efektif” Prosiding Seminar Nasional pp. 58–63, 2018.
- [18] B. Mau and J. Gabriela, “Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan perilaku anak remaja masa kini,” *Excel. Deo J. Teol. Misiologi, dan Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 99–110, 2021.
- [19] I. Kamaruddin, et al., “Dampak penggunaan gadget pada kesehatan mental pada lansia di panti,” *J. Educ.*, vol. 06, no. 01, pp. 307–316, 2023.
- [20] M. I. Syahroni, “Prosedur penelitian kuantitatif,” *Jurnal Metodologi Penelitian*, vol. 2, no. 3, pp. 43–56, 2022.
- [21] G. S. Yoon, Y. H. Kim, and S. J. Lim, “Division technique training tool for problem solving methods of IPR,” *Creat. Educ.*, vol. 03, no. 08, pp. 1404–1408, 2012, doi: 10.4236/ce.2012.38205.
- [22] T. Peni, S. I. Laili, and T. Ratnaningsih, “Gadget use duration and its impact on learning motivation,” *J. Ners dan Kebidanan (Journal Ners Midwifery)*, vol. 9, no. 3, pp. 303–310, 2022, doi: 10.26699/jnk.v9i3.art.p303-310.
- [23] R. Akbar, U. S. Sukmawati, and K. Katsirin, “Analisis data penelitian kuantitatif,” *J. Pelita Nusantara*, vol. 1, no. 3, pp. 430–448, 2024.
- [24] R. R. Anderha and S. Maskar, “Pengaruh kemampuan numerasi terhadap prestasi belajar,” *J. Ilm. Mat. Realis.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2021, doi: 10.33365/ji-mr.v2i1.774.
- [25] Y. Utami, “Uji validitas dan uji reliabilitas instrument penilaian kinerja dosen,” *J. Sains dan Teknol.*, vol. 4, no. 2, pp. 21–24, 2023, doi: 10.55338/saintek.v4i2.730.
- [26] B. Darma, *Statistika penelitian menggunakan SPSS. Jakarta: Guepedia*, 2021.
- [27] F. Dewi, et al., “Reliabilitas instrumen penelitian pendidikan,” *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 6491–6504, 2022.
- [28] U. Latifah, et al., “Implementasi flipped classroom dalam mendukung merdeka belajar,” *Jurnal Pendidikan*, vol. 5, no. 2, pp. 156–166, 2023.
- [29] C. Series, “Development of smart play wheel learning media to improve student learning outcomes”, doi: 10.1088/1742-6596/1779/1/012049.
- [30] Y. I. Agustin, I. Rindaningsih, and U. M. Sidoarjo, “Framework pembelajaran matematika realistik berbasis flipped classroom,” vol. 8, no. 4, pp. 1112–1123, 2022.

