

# DAMPAK INTENSITAS PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SDN LARANGAN SIDOARJO

Oleh

Nadiyyah Rosyidah (218620600116)

Machful Indrakurniawan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli, 2025



# Pendahuluan

- Gawai merupakan media modern yang berperan penting dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk komunikasi, pendidikan, hiburan, hingga pekerjaan.
- Berdasarkan penelitian, lebih dari 80% anak usia sekolah dasar sudah terbiasa menggunakan gawai sejak dini. Bahkan, penggunaan gawai ini bukan hal yang asing bagi anak-anak di Indonesia.
- Penggunaan gawai (handphone atau smartphone) di kalangan siswa sekolah dasar menjadi perhatian penting, terutama kaitan dengan dampaknya terhadap hasil belajar.

# Rumusan Masalah

1. Bagaimana dampak intensitas penggunaan gawai terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar?

# Metode

Kualitatif deskriptif

Teknik Pengumpulan Data

Wawancara

5 siswa (primer), guru (primer),  
dan orang tua (sekunder)

Observasi

Dokumentasi

Analisis data

Reduksi data

Penyajian data

Penarikan kesimpulan

# Hasil dan Pembahasan

## A. Tingkat Intensitas Penggunaan Gawai Siswa

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa penggunaan gawai cukup beragam. Dari total siswa yang menjadi subjek, penggunaan gawai sekitar lebih dari 2 jam dalam sehari. Maka dari sini bahwa para siswa sebagian memiliki tingkat intensitas penggunaan gawai yang cukup tinggi.

Hasil penelitian dari 5 subjek yang dilakukan menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gawai oleh siswa sekolah dasar cukup tinggi. Setiap subjek memiliki kebiasaan yang berbeda dalam menggunakan gawai, baik dari segi durasi maupun tujuan penggunaannya. Sebagian besar siswa menggunakan gawai lebih dari 2 jam per hari, terutama untuk game online dan menonton video.





# Hasil dan Pembahasan

## B. Intensitas Penggunaan Gawai dan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 5 subjek siswa sekolah dasar, ditemukan bahwa seluruhnya menggunakan gawai lebih dari 2 jam dalam sehari. Namun, dari subjek penelitian ini para siswa menunjukkan bahwa dengan tingginya intensitas penggunaan gawai, hasil belajar mereka cukup lebih baik. Nilai KKM dari sekolah yang diteliti adalah 75 untuk semua mata pelajaran.

PANCASILA KELAS VI-A SEMESTER GASAL					
NO.	NAMA	KD I	KD II	SAS I	RATA2
1	AMIRA SYAFIQA	92	100	76	89
2	AQIL RAFA RAMADHAN	89	100	75	88
3	ARYA PUTRA PRATAMA	93	100	97	97
4	CINTA AULIA DENADA	95	100	80	92
5	DAFFA ARYA PRATAMA	94	100	75	90
6	DEVIN EKS DANISWARA	89	100	89	93
7	EIGHKAL MAULANA AKBAR	91	100	80	90
8	ELIZABETH NATALIE	90	100	75	88
9	FIKRI SURYANSYAH RAHMAN	87	100	75	87
10	IQBAL NAWFAL SYARIF	88	100	75	88
11	KHIRSON SYAHRUL MAGHFIROH	93	100	90	94
12	LAILATUL YUNITA SARI	95	92	75	87
13	MAGHFUR ROZI PANCAROLAS	95	100	88	94
14	MUHAMMAD DANU MAULANA M.	89	100	81	90
15	MUHAMMAD VERZA MAULANA	95	100	87	94
16	MUNIA RAHAYU	88	100	75	88
17	NABILA PUTRI AZIZAH	93	100	75	89
18	PRISKA AYU MUSTIKANINGRUM	91	100	75	89
19	RIZKY OKFRIANSYAH	89	100	75	88
20	SEKAR ARUM RIZKIAWAN	94	100	92	95
21	SHAKANTI ADINA MAHARANI	95	100	93	96

IPAS KELAS VI-A SEMESTER GASAL					
NO.	NAMA	KD I	KD II	SAS I	RATA2
1	AMIRA SYAFIQA	93	98	94	95
2	AQIL RAFA RAMADHAN	95	100	75	90
3	ARYA PUTRA PRATAMA	95	100	86	94
4	CINTA AULIA DENADA	93	100	75	89
5	DAFFA ARYA PRATAMA	93	99	75	89
6	DEVIN EKS DANISWARA	90	98	75	88
7	EIGHKAL MAULANA AKBAR	90	100	75	88
8	ELIZABETH NATALIE	90	100	85	92
9	FIKRI SURYANSYAH RAHMAN	90	98	75	88
10	IQBAL NAWFAL SYARIF	95	90	75	87
11	KHIRSON SYAHRUL MAGHFIROH	96	100	83	93
12	LAILATUL YUNITA SARI	97	90	75	87
13	MAGHFUR ROZI PANCAROLAS	90	98	75	88
14	MUHAMMAD DANU MAULANA M.	90	100	75	88
15	MUHAMMAD VERZA MAULANA	90	98	94	94
16	MUNIA RAHAYU	90	97	75	87
17	NABILA PUTRI AZIZAH	95	100	89	95
18	PRISKA AYU MUSTIKANINGRUM	96	100	75	90
19	RIZKY OKFRIANSYAH	97	92	75	88
20	SEKAR ARUM RIZKIAWAN	95	100	90	95
21	SHAKANTI ADINA MAHARANI	95	100	87	94

MATEMATIKA KELAS VI-A SEMESTER GASAL					
NO.	NAMA	KD I	KD II	SAS I	RATA2
1	AMIRA SYAFIQA	100	95	75	90
2	AQIL RAFA RAMADHAN	96	100	75	90
3	ARYA PUTRA PRATAMA	95	100	98	98
4	CINTA AULIA DENADA	100	95	75	90
5	DAFFA ARYA PRATAMA	96	100	75	90
6	DEVIN EKS DANISWARA	96	100	75	90
7	EIGHKAL MAULANA AKBAR	96	100	75	90
8	ELIZABETH NATALIE	96	100	75	90
9	FIKRI SURYANSYAH RAHMAN	99	94	75	89
10	IQBAL NAWFAL SYARIF	99	94	75	89
11	KHIRSON SYAHRUL MAGHFIROH	98	100	75	91
12	LAILATUL YUNITA SARI	99	94	75	89
13	MAGHFUR ROZI PANCAROLAS	99	90	75	88
14	MUHAMMAD DANU MAULANA M.	95	100	75	90
15	MUHAMMAD VERZA MAULANA	95	100	75	90
16	MUNIA RAHAYU	95	100	75	90
17	NABILA PUTRI AZIZAH	95	100	75	90
18	PRISKA AYU MUSTIKANINGRUM	95	100	75	90
19	RIZKY OKFRIANSYAH	99	94	75	89
20	SEKAR ARUM RIZKIAWAN	96	100	90	95
21	SHAKANTI ADINA MAHARANI	96	100	75	90

MATEMATIKA KELAS VI-A SEMESTER GASAL					
NO.	NAMA	KD I	KD II	SAS I	RATA2
1	AMIRA SYAFIQA	100	95	75	90
2	AQIL RAFA RAMADHAN	96	100	75	90
3	ARYA PUTRA PRATAMA	95	100	98	98
4	CINTA AULIA DENADA	100	95	75	90
5	DAFFA ARYA PRATAMA	96	100	75	90
6	DEVIN EKS DANISWARA	96	100	75	90
7	EIGHKAL MAULANA AKBAR	96	100	75	90
8	ELIZABETH NATALIE	96	100	75	90
9	FIKRI SURYANSYAH RAHMAN	99	94	75	89
10	IQBAL NAWFAL SYARIF	99	94	75	89
11	KHIRSON SYAHRUL MAGHFIROH	98	100	75	91
12	LAILATUL YUNITA SARI	99	94	75	89
13	MAGHFUR ROZI PANCAROLAS	99	90	75	88
14	MUHAMMAD DANU MAULANA M.	95	100	75	90
15	MUHAMMAD VERZA MAULANA	95	100	75	90
16	MUNIA RAHAYU	95	100	75	90
17	NABILA PUTRI AZIZAH	95	100	75	90
18	PRISKA AYU MUSTIKANINGRUM	95	100	75	90
19	RIZKY OKFRIANSYAH	99	94	75	89
20	SEKAR ARUM RIZKIAWAN	96	100	90	95
21	SHAKANTI ADINA MAHARANI	96	100	75	90

# Hasil dan Pembahasan

## C. Dampak Positif dan Negatif bagi Siswa

### Dampak positif bagi Siswa

1. Cepat mengakses informasi
2. Meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital
3. Lebih interaktif

### Dampak negatif bagi Siswa

1. Menurunkan konsentrasi
2. Berisiko kecanduan
3. Gangguan tidur dan perilaku pasif

# Manfaat Penelitian

- Mengidentifikasi dampak positif intensitas penggunaan gawai terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar
- Mengidentifikasi dampak negatif intensitas penggunaan gawai terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar
- Memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana penggunaan gawai terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar



# Kesimpulan

- Gawai memiliki potensi dampak positif yang signifikan bila digunakan secara tepat. Beberapa siswa menggunakan gawai untuk mendukung pembelajaran, mengakses aplikasi edukatif, serta mengembangkan literasi digital dan kreativitas. Hasil belajar siswa dalam penelitian ini pun tetap menunjukkan capaian yang baik meskipun intensitas penggunaan gawai tinggi, yang mengindikasikan bahwa faktor lain seperti tujuan penggunaan dan motivasi belajar juga berperan penting.
- Penggunaan gawai memberikan dampak positif jika diarahkan dan diawasi dengan baik, serta negatif jika tidak terkontrol. Sehingga keterlibatan aktif orang tua dan guru sangat penting dalam membimbing siswa menggunakan gawai secara bijak. Strategi pengelolaan seperti pembatasan waktu, pemilihan konten, dan integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan agar gawai benar-benar menjadi alat yang mendukung perkembangan siswa secara optimal di era digital.

# Referensi

- [1]Pramesti, J. A. (2019). Hubungan lama penggunaan gadget dengan prestasi belajar pada anak siswa siswi kelas IV dan V di Sekolah Dasar Negeri Slambur Kabupaten Madiun. Skripsi, Program Studi Keperawatan, STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun.
- [2]Istiqamah, N., Sidin, U. S., & Suwahyu, I. (2024). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa. Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, 7(2), 1-4.
- [3]Riyanto, S. A., Pahlefi, S. R., Fadilah, N., Novitasari, I. A., Fadhilah, M. N., & Pangestu, W. T. (2023). Pengaruh penggunaan gadget terhadap karakter siswa kelas 4 SDN Demangan 1 Bangkalan. ALENA – Journal of Elementary Education, 1(2), 97–105.
- [4]Saputri, D., & Silvester. (2024). Penerapan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar, 8(1), 74–82.
- [5]Pradana, H. B. (2019). Dampak penggunaan smartphone terhadap ketahanan belajar siswa kelas V SD Negeri Jenang 06 Majenang. Jurnal Pembelajaran, 5(2), 206-219.
- [6]Erawati, D. (2022). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran problem based learning pada mata pelajaran matematika kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan. Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series, 5(5), 1086–1093. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- [7]Nurhati, & Prima, G. Y. (2022). Pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 7586-7592. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3607>
- [8]Via, A. (2022). Pengaruh gawai (gadget) terhadap perilaku dan minat belajar anak di Desa Kota Baru Kabupaten Aceh Selatan (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh).
- [9]Zulfa, N. A., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap konsentrasi belajar siswa. JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), 7(3), 467–475. <https://doi.org/10.29210.30032136000>
- Novraini, I. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI di SMK 7 Bandar Lampung (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

# Referensi

- [11]Nada, R. Q. (2021). Hubungan Lama Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar Anak Usia 7-13 Tahun di Desa Ciberes Subang (Skripsi, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Medistra Indonesia). Bekasi: Program Studi Ilmu Keperawatan dan Pendidikan Profesi Ners.
- [12]Calista, E. H. (2023). Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IX di SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang. Skripsi. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- [13]Rangkuti, D. M. (2018). Hubungan kebiasaan penggunaan gawai dengan hasil belajar mahasiswa program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia tahun akademik 2017-2018. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan.
- [14]Fitria, I. (2019). Hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa MAN 1 Bengkalis. Skripsi. Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- [15]Hardianti, N. (2018). Analisis dampak gadget terhadap perkembangan sosial anak SDN 11 Sepit. Skripsi. Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi.
- [16]Yoland, V. N. (2024). Analisis dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial dan prestasi belajar peserta didik di SD Muhammadiyah Metro. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- [17]Sanjaya, R. (2024). Merintis batasan penggunaan gawai untuk anak. Kompas. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/1d54bab9-d4cc-4a79-978e-5922611847ee>
- [18]Anita, I. D., & Sari, P. R. (2019). Mari kenali bahaya gawai. CV Sindunata. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/e577dcf3-a064-40c9-8b60-bc3d1a9a4f62>
- [19]Nugraheny, N. E. (2019). Gawai (Media belajar yang menyenangkan). CV. Pustaka MediaGuru. <https://bintangpusnas.perpusnas.go.id/konten/BK29179/gawai-media-belajar-yang-menyenangkan>
- [20]ABIMANYU, D. (2020). PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GAWAI (GADGET) TERHADAP PRESTASI BELAJAR ANAK KELAS I SD (Studi Ex-Post Facto di SD Negeri Baru 02 Pagi, Cijantung, Jakarta Timur) (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- [21]Khoiriah, I., & Fatonah, S. (2022). HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GAWAI, INTERAKSI SOSIAL DAN HASIL BELAJAR SISWA MASA PANDEMI. MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah, 4(1), 33-49.
- [22]Septiani, P., & Mustika, D. (2024). Hubungan Pengawasan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Media Sosial Tiktok Siswa Kelas V SD Negeri 17 Pekanbaru. SAKOLA: Journal of Sains Cooperative Learning and Law, 1(2), 403-412.
- Yuliani, W. (2020). HUBUNGAN MANFAAT PENGGUNAAN GADGET DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA/I SMP HARAPAN 1 MEDAN CORRELATION BETWEEN GADGET USE BENEFIT WITH STUDENTS ACHIEVEMENT IN SMP HARAPAN 1 MEDAN.

# Terimakasih



