

Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial dan Disiplin Belajar Siswa di Lingkungan Sekolah Dasar

Nikmatun Naziroh¹, Nurhidayah Nurhidayah², Abdul Aziz Mustamin³

Prodi PGMI, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Email: bidayahbnurr6@gmail.com¹, nikmakaur@gmail.com², abdulazizm@mail.uinfasbengkulu.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar yang berdampak pada menurunnya interaksi sosial dan disiplin belajar, khususnya di SD Negeri 79 Kota Bengkulu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial dan disiplin belajar siswa. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif melalui studi kasus, dengan partisipan 29 siswa kelas V, guru, dan orang tua, serta teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dianalisis dengan model interaktif serta diuji keabsahannya melalui triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berdampak pada menurunnya interaksi sosial siswa, seperti berkurangnya komunikasi langsung, rendahnya keterlibatan dalam kegiatan kelompok, dan kecenderungan siswa lebih memilih interaksi digital, serta berdampak pada disiplin belajar yang terlihat dari menurunnya konsentrasi, kurangnya tanggung jawab terhadap tugas, dan lemahnya manajemen waktu belajar, meskipun gadget juga dapat memberikan manfaat jika digunakan secara bijak seperti membantu akses informasi dan pembelajaran. Kesimpulannya, penggunaan gadget memiliki dampak signifikan terhadap interaksi sosial dan disiplin belajar siswa, baik positif maupun negatif tergantung cara penggunaannya, sehingga diperlukan peran aktif orang tua dan guru dalam mengawasi serta mengarahkan penggunaan gadget agar lebih bermanfaat bagi perkembangan siswa.

Kata Kunci: *Gadget, Interaksi Sosial, Disiplin Belajar, Pendidikan Karakter.*

PENDAHULUAN

Teknologi telah menjadi elemen penting yang mendukung berbagai aspek kehidupan manusia. Teknologi saat ini telah memperlancar komunikasi antar individu serta meningkatkan kemudahan dalam berinteraksi sosial (Widodo & Sutisna, 2021). Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa dampak besar dalam cara masyarakat Indonesia berkomunikasi, berinteraksi, dan mengakses informasi, salah satunya melalui penggunaan gadget (Rabbani & Najicha, 2023). Gadget merupakan salah satu inovasi digital yang saat ini mulai digunakan oleh anak-anak hingga dewasa. Hingga saat ini penggunaan gadget pada anak-anak masih meningkat secara signifikan, yang memengaruhi pola interaksi sosial mereka (Hermawan, 2021).

Saat ini, anak-anak sudah mulai mengerti teknologi dan memakai berbagai gadget. Padahal, jika penggunaan gadget terlalu banyak dilakukan tanpa batasan, hal ini bisa mengurangi interaksi dengan orang lain, empati, dan dorongan untuk belajar, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi prestasi akademik mereka. Meskipun ada manfaatnya, penggunaan gadget secara berlebihan bisa mengurangi interaksi sosial, mengurangi empati, serta melemahkan semangat belajar yang berdampak pada hasil belajar mereka. (Riyandani, 2025) Paparan gadget yang terlalu lama dapat mengurangi kesempatan interaksi sosial

secara langsung, membatasi aktivitas fisik, serta meningkatkan risiko perilaku antisosial. (Mediari, dkk, 2025)

Siswa-siswi di usia sekolah dasar adalah kelompok yang rentan terhadap pengaruh gadget karena mereka masih dalam tahap perkembangan fisik dan psikologis yang kritis. Masalah yang muncul dari paparan gadget pada usia ini mencakup gangguan tidur, masalah sosial, gangguan perilaku, penurunan aktivitas fisik, dan masalah dalam proses belajar. (Sholikhah & Ulfa, 2024)

Dalam pemanfaatannya gadget memiliki dampak terhadap kedisiplinan belajar peserta didik. Kedisiplinan belajar merupakan sikap (perilaku) yang harus dimiliki oleh peserta didik. Peserta didik diharapkan mampu memperoleh hasil belajar yang memuaskan apabila mampu mengatur waktu dan kegiatan belajarnya. Pada setiap hal yang berkaitan dengan kehidupan manusia tentu memiliki dampak positif dan negatif. Gadget dapat digunakan sebagai media belajar, jika peserta didik dengan intensitas yang tinggi dalam menggunakan gadget, peserta didik akan sering menggunakan internet dan mendapatkan hasil belajar yang dicapai.

Permasalahan penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar saat ini semakin terlihat, termasuk di SD Negeri 79 Kota Bengkulu. Berdasarkan hasil pengamatan awal, ditemukan bahwa sebagian siswa mulai menunjukkan ketergantungan terhadap gadget, baik untuk bermain game, mengakses media sosial, maupun menonton video. Kondisi ini berdampak pada menurunnya interaksi sosial antar siswa, di mana mereka cenderung lebih fokus pada gadget dibandingkan berkomunikasi secara langsung dengan teman sebaya. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran juga terlihat adanya penurunan disiplin belajar, seperti kurangnya perhatian saat guru menjelaskan, keterlambatan dalam mengumpulkan tugas, serta rendahnya tanggung jawab terhadap kewajiban akademik. Permasalahan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memengaruhi perkembangan sosial dan perilaku belajar siswa.

Perkembangan teknologi digital, khususnya penggunaan gadget di kalangan siswa sekolah dasar, telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan sehari-hari. Gadget tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi dan pembelajaran. Namun, di balik kemudahan tersebut, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai permasalahan, terutama dalam aspek interaksi sosial dan disiplin belajar siswa. Di lingkungan sekolah dasar, fenomena siswa yang lebih fokus pada gadget dibandingkan berinteraksi dengan teman sebaya mulai menjadi perhatian serius. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga berdampak pada menurunnya kedisiplinan belajar, seperti kurangnya perhatian saat pembelajaran, tidak mengerjakan tugas tepat waktu, serta rendahnya tanggung jawab terhadap kegiatan akademik. Oleh karena itu, isu mengenai dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial dan disiplin belajar siswa menjadi penting untuk dikaji lebih mendalam.

Menanggapi fenomena tersebut, peneliti memandang bahwa penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar perlu mendapat perhatian khusus dari berbagai pihak, baik orang tua maupun guru. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menghambat perkembangan sosial anak, karena siswa cenderung lebih banyak berinteraksi dengan layar dibandingkan

dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu, kebiasaan menggunakan gadget secara berlebihan juga dapat memengaruhi pola belajar siswa, sehingga berdampak pada menurunnya kedisiplinan dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan, pembatasan, serta pemanfaatan gadget secara bijak agar dampak negatifnya dapat diminimalisir dan manfaat positifnya tetap dapat dirasakan oleh siswa.

Penelitian sebelumnya telah banyak mengkaji dampak penggunaan gadget terhadap berbagai aspek perkembangan siswa. Moh. Fauziddin & Adha (2024) menemukan bahwa penggunaan handphone cenderung menurunkan kualitas interaksi sosial siswa, karena siswa lebih sering meniru perilaku dari media sosial dan mengurangi interaksi langsung dengan teman sebaya. Arifin & Marnah (2023) juga menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi dapat menurunkan kedisiplinan belajar, seperti meningkatnya rasa malas, kurangnya konsentrasi, serta kecenderungan mengabaikan tugas sekolah. Selanjutnya, Angin & Febrina Dafit (2025) mengungkapkan bahwa meskipun gadget memberikan kemudahan dalam komunikasi dan akses informasi, penggunaan yang berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial siswa dan menurunkan motivasi belajar. Sementara itu, Wulan dkk. (2025) menyatakan bahwa penggunaan gadget memiliki hubungan yang cukup kuat terhadap perkembangan disiplin siswa, di mana penggunaan yang tinggi cenderung berdampak negatif terhadap kedisiplinan.

Meskipun berbagai penelitian tersebut telah mengkaji dampak penggunaan gadget, sebagian besar penelitian masih berfokus pada satu aspek saja, seperti interaksi sosial atau kedisiplinan belajar secara terpisah. Selain itu, penelitian yang mengkaji kedua aspek tersebut secara bersamaan dalam satu konteks penelitian, khususnya pada siswa sekolah dasar, masih terbatas. Kesenjangan lainnya adalah kurangnya penelitian yang secara spesifik dilakukan pada lingkungan sekolah tertentu, sehingga belum memberikan gambaran kontekstual yang mendalam. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengkaji secara simultan dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial dan disiplin belajar siswa, khususnya di lingkungan SD Negeri 79 Kota Bengkulu, agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengkajian dua variabel dependen sekaligus, yaitu interaksi sosial dan disiplin belajar siswa, yang dianalisis secara bersamaan sebagai dampak dari penggunaan gadget. Penelitian ini juga didasarkan pada teori belajar sosial yang menyatakan bahwa perilaku individu terbentuk melalui proses observasi dan peniruan terhadap lingkungan sekitarnya, termasuk media digital. Selain itu, teori kontrol diri juga menjadi landasan yang menjelaskan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memengaruhi kemampuan siswa dalam mengatur perilaku dan waktu belajar. Dengan demikian, penelitian ini memberikan perspektif yang lebih luas dalam memahami dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial dan disiplin belajar siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah studi kasus, karena penelitian difokuskan pada fenomena yang terjadi pada siswa kelas V di SD

Negeri 79 Kota Bengkulu. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 29 siswa kelas V, serta didukung oleh informan tambahan yaitu guru kelas dan beberapa orang tua siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu pemilihan subjek berdasarkan kriteria tertentu, seperti siswa yang aktif menggunakan gadget. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, lembar observasi, dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap perilaku siswa di lingkungan sekolah, wawancara dengan siswa, guru, dan orang tua, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjaga keabsahan data, digunakan teknik triangulasi sumber dan teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, diperoleh data mengenai dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial dan disiplin belajar siswa kelas V di SD Negeri 79 Kota Bengkulu. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif untuk menggambarkan kondisi nyata yang terjadi di lapangan. Hasil penelitian ini disajikan sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial siswa serta disiplin belajar siswa. Selain itu, temuan yang diperoleh juga didukung dengan teori yang relevan guna memperkuat hasil penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, diperoleh temuan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak yang cukup signifikan terhadap interaksi sosial siswa kelas V di SD Negeri 79 Kota Bengkulu. Sebagian besar siswa yang memiliki intensitas penggunaan gadget yang tinggi cenderung menunjukkan penurunan dalam interaksi sosial, seperti kurang aktif berkomunikasi dengan teman sebaya, lebih sering menyendiri, serta kurang terlibat dalam kegiatan kelompok di kelas. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa beberapa siswa lebih memilih menghabiskan waktu dengan gadget dibandingkan berinteraksi langsung dengan teman. Hal ini sejalan dengan pendapat Saputri dkk. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat membawa dampak negatif terhadap aspek sosial anak, meskipun pada dasarnya gadget memiliki berbagai manfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, penggunaan gadget juga berdampak terhadap disiplin belajar siswa. Ditemukan bahwa siswa yang sering menggunakan gadget cenderung mengalami penurunan disiplin dalam belajar, seperti kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, sering menunda pengerjaan tugas, serta kurang bertanggung jawab terhadap kewajiban akademik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa beberapa siswa menunjukkan kebiasaan bermain gadget hingga larut malam, sehingga berdampak pada kondisi fisik dan kesiapan belajar di sekolah. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi kurang konsentrasi dan tidak optimal dalam mengikuti proses pembelajaran. Temuan ini memperkuat bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengganggu kedisiplinan belajar siswa.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan gadget tidak selalu berdampak negatif. Beberapa siswa memanfaatkan gadget sebagai sarana untuk

mencari informasi pembelajaran, mengakses materi pelajaran, serta berkomunikasi dengan guru dan teman terkait tugas sekolah. Hal ini sejalan dengan pendapat Febriani (2025) yang menyatakan bahwa gadget dapat menjadi media pendukung pembelajaran jika digunakan secara tepat. Siswa yang mampu mengontrol penggunaan gadget cenderung tetap memiliki interaksi sosial yang baik serta disiplin belajar yang lebih terjaga.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial dan disiplin belajar siswa sangat bergantung pada intensitas dan cara penggunaannya. Penggunaan gadget yang berlebihan cenderung memberikan dampak negatif, sedangkan penggunaan yang bijak dan terkontrol dapat memberikan manfaat positif bagi siswa dalam mendukung proses pembelajaran dan interaksi sosial.

Untuk memperjelas hasil penelitian, data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi disajikan dalam bentuk tabel ringkasan temuan. Penyajian ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai kondisi penggunaan gadget, interaksi sosial, dan disiplin belajar siswa kelas V di SD Negeri 79 Kota Bengkulu secara lebih sistematis dan mudah dipahami.

Tabel 1. Ringkasan Intensitas Penggunaan Gadget Siswa (n = 29)

Kategori Penggunaan Gadget	Jumlah Siswa	Keterangan
Tinggi	15	> 3 jam/hari
Sedang	9	1–3 jam/hari
Rendah	5	< 1 jam/hari

Tabel di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori penggunaan gadget yang tinggi, yaitu sebanyak 15 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget sudah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari siswa. Tingginya intensitas penggunaan gadget ini berpotensi memengaruhi perilaku sosial dan kebiasaan belajar siswa jika tidak dikontrol dengan baik.

Tabel 2. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Siswa

Indikator Interaksi Sosial	Temuan
Komunikasi langsung dengan teman	Menurun
Partisipasi dalam kelompok	Kurang aktif
Kepekaan sosial	Menurun
Interaksi di luar kelas	Berkurang

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa penggunaan gadget yang tinggi cenderung berdampak pada menurunnya kualitas interaksi sosial siswa. Siswa menjadi kurang aktif dalam berkomunikasi secara langsung serta kurang terlibat dalam kegiatan sosial di lingkungan sekolah. Hal ini menunjukkan adanya perubahan pola interaksi dari interaksi langsung menjadi interaksi digital.

Tabel 3. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Disiplin Belajar

Indikator Disiplin Belajar	Temuan
Konsentrasi saat belajar	Menurun
Ketepatan waktu mengerjakan tugas	Kurang
Tanggung jawab belajar	Menurun
Manajemen waktu	Kurang baik

Tabel ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget juga berdampak pada penurunan disiplin belajar siswa. Siswa cenderung mengalami gangguan konsentrasi, kurang disiplin dalam mengerjakan tugas, serta memiliki manajemen waktu yang kurang baik akibat penggunaan gadget yang berlebihan. Secara keseluruhan, visualisasi data di atas menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tinggi memiliki kecenderungan memberikan dampak negatif terhadap interaksi sosial dan disiplin belajar siswa. Siswa dengan intensitas penggunaan gadget yang tinggi cenderung mengalami penurunan dalam komunikasi langsung, kurang aktif dalam kegiatan kelompok, serta memiliki tingkat konsentrasi dan tanggung jawab belajar yang lebih rendah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengganggu keseimbangan antara aktivitas sosial dan akademik siswa. Selain itu, perubahan pola interaksi dari komunikasi langsung ke komunikasi digital juga berpotensi menghambat perkembangan keterampilan sosial siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Namun demikian, temuan ini juga menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget tidak bersifat mutlak negatif, melainkan sangat bergantung pada bagaimana gadget tersebut digunakan. Siswa yang mampu mengontrol waktu penggunaan gadget serta memanfaatkannya untuk kegiatan yang mendukung pembelajaran tetap menunjukkan interaksi sosial yang baik dan disiplin belajar yang cukup tinggi. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif dari orang tua dan guru dalam memberikan pengawasan, pembatasan, serta arahan dalam penggunaan gadget. Dengan pengelolaan yang tepat, gadget dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam mendukung proses pembelajaran sekaligus tetap menjaga perkembangan sosial dan kedisiplinan siswa secara optimal

Selain temuan utama yang menunjukkan adanya dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial dan disiplin belajar siswa, penelitian ini juga menemukan beberapa data yang bersifat negatif atau anomali. Data anomali ini terlihat dari adanya ketidaksesuaian antara intensitas penggunaan gadget dengan kondisi interaksi sosial dan disiplin belajar pada beberapa siswa. Hal ini menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget tidak selalu sama pada setiap individu.

Sebagai contoh, terdapat beberapa siswa yang memiliki intensitas penggunaan gadget yang cukup tinggi, namun tetap menunjukkan interaksi sosial yang baik. Siswa tersebut masih aktif berkomunikasi dengan teman, terlibat dalam kegiatan kelompok, serta mampu menjaga hubungan sosial yang positif di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil wawancara, hal ini dipengaruhi oleh adanya pengawasan orang tua serta pembatasan waktu penggunaan gadget yang cukup ketat, sehingga penggunaan gadget tidak sepenuhnya mengganggu aktivitas sosial mereka.

Sebaliknya, ditemukan pula siswa dengan intensitas penggunaan gadget yang tergolong rendah, namun menunjukkan interaksi sosial yang kurang baik dan disiplin belajar yang rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa faktor lain di luar penggunaan gadget juga turut memengaruhi perilaku siswa, seperti kepribadian individu, lingkungan pertemanan, serta motivasi belajar. Dengan demikian, penggunaan gadget bukan satu-satunya faktor yang menentukan kualitas interaksi sosial dan disiplin belajar siswa.

Lebih lanjut, adanya data anomali ini menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget bersifat kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Faktor pengawasan orang tua, peran guru, serta kemampuan siswa dalam mengontrol diri menjadi aspek penting yang turut menentukan bagaimana gadget memengaruhi perilaku mereka. Oleh karena itu, meskipun secara umum penggunaan gadget memberikan dampak terhadap interaksi sosial dan disiplin belajar, diperlukan pendekatan yang lebih komprehensif dalam memahami dan mengelola penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar.

Pembahasan dalam penelitian ini menguraikan hasil penelitian berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan, yaitu untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial dan disiplin belajar siswa kelas V di SD Negeri 79 Kota Bengkulu. Pembahasan ini meliputi analisis hasil, perbandingan dengan penelitian sebelumnya, implikasi temuan, serta keterbatasan penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, analisis dilakukan dengan mengacu pada tujuan penelitian, yaitu (1) untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial siswa; dan (2) untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap disiplin belajar siswa

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa penggunaan gadget memberikan dampak terhadap interaksi sosial siswa kelas V di SD Negeri 79 Kota Bengkulu. Siswa yang memiliki intensitas penggunaan gadget tinggi cenderung mengalami penurunan dalam interaksi sosial, seperti kurang aktif berkomunikasi secara langsung, lebih sering menyendiri, serta kurang terlibat dalam kegiatan kelompok. Dalam proses pembelajaran, siswa juga terlihat lebih pasif dan kurang responsif terhadap interaksi dengan teman maupun guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengalihkan perhatian siswa dari interaksi nyata ke interaksi digital, sehingga hubungan sosial antar siswa menjadi kurang optimal.

Selain itu, penggunaan gadget juga memengaruhi kualitas komunikasi siswa, baik secara verbal maupun nonverbal. Siswa menjadi kurang terbiasa untuk mengekspresikan pendapat secara langsung serta kurang peka terhadap lingkungan sosial di sekitarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Saputri dkk. (2024) yang menyatakan bahwa meskipun gadget memiliki berbagai manfaat, penggunaan yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap perkembangan sosial anak. Pendapat ini diperkuat oleh Febriani (2025) yang menjelaskan bahwa meningkatnya penggunaan gadget pada siswa dapat mengubah pola interaksi sosial mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi menurunkan kualitas interaksi sosial siswa baik dari segi frekuensi maupun kualitas hubungan sosial.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak terhadap disiplin belajar siswa. Siswa yang sering menggunakan gadget cenderung mengalami penurunan kedisiplinan, seperti kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, sering menunda pengerjaan tugas, serta kurang memiliki tanggung jawab terhadap kegiatan belajar. Selain itu, beberapa siswa juga menunjukkan kebiasaan menggunakan gadget hingga

larut malam, sehingga menyebabkan kelelahan dan kurang siap mengikuti pembelajaran di sekolah. Hal ini berdampak pada menurunnya konsentrasi serta kualitas hasil belajar siswa.

Lebih lanjut, penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga memengaruhi kemampuan siswa dalam mengatur waktu belajar. Siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game atau mengakses media sosial dibandingkan mengerjakan tugas sekolah. Kondisi ini menunjukkan bahwa gadget dapat menjadi distraksi utama dalam kegiatan belajar jika tidak dikelola dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmad dkk. (2022) yang menyatakan bahwa tanpa pengawasan dan batasan yang jelas, penggunaan gadget dapat berubah menjadi risiko yang berdampak negatif terhadap perilaku belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menurunkan disiplin belajar siswa, terutama dalam hal konsentrasi, tanggung jawab, dan manajemen waktu.

Berdasarkan hasil analisis penelitian, diperlukan langkah-langkah strategis untuk meminimalisir dampak negatif penggunaan gadget terhadap interaksi sosial dan disiplin belajar siswa. Upaya ini tidak hanya menjadi tanggung jawab satu pihak, tetapi memerlukan kerja sama antara orang tua, guru, dan lingkungan sekitar agar penggunaan gadget dapat lebih terarah dan bermanfaat bagi perkembangan siswa. Adapun solusi yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut: 1) pengawasan dan pembatasan penggunaan gadget; 2) pemberian edukasi tentang penggunaan gadget yang bijak; 3) pemanfaatan gadget sebagai media pembelajaran; 4) peningkatan aktivitas interaksi sosial di sekolah; 5) kerja sama antara orang tua dan sekolah

Komunikasi yang baik antara orang tua dan guru sangat penting dalam memantau perkembangan siswa, sehingga penggunaan gadget dapat dikontrol secara konsisten baik di rumah maupun di sekolah. Penerapan berbagai solusi tersebut diharapkan mampu menciptakan keseimbangan antara penggunaan gadget dengan aktivitas sosial dan belajar siswa. Dengan adanya pengawasan, pembatasan, serta pemanfaatan gadget secara tepat, siswa tidak hanya terhindar dari dampak negatif, tetapi juga dapat memperoleh manfaat positif dari teknologi dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, keberhasilan dalam mengelola penggunaan gadget sangat bergantung pada konsistensi dan kerja sama semua pihak yang terlibat. Orang tua, guru, dan lingkungan sekolah perlu saling berkoordinasi dalam memberikan arahan serta contoh yang baik kepada siswa. Dengan demikian, penggunaan gadget dapat diarahkan menjadi sarana yang mendukung perkembangan sosial dan disiplin belajar siswa secara optim

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak yang signifikan terhadap interaksi sosial dan disiplin belajar siswa kelas V di SD Negeri 79 Kota Bengkulu. Dari segi interaksi sosial, penggunaan gadget yang tinggi cenderung menyebabkan menurunnya komunikasi langsung antar siswa, berkurangnya keterlibatan dalam kegiatan kelompok, serta rendahnya kepekaan sosial. Sementara itu, dari segi disiplin belajar, penggunaan gadget yang berlebihan berdampak pada menurunnya konsentrasi belajar, kurangnya tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, serta lemahnya kemampuan manajemen waktu siswa. Meskipun demikian,

penggunaan gadget juga dapat memberikan dampak positif apabila dimanfaatkan secara bijak, seperti membantu siswa dalam mengakses informasi dan mendukung proses pembelajaran.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dasar, dengan memberikan gambaran empiris mengenai dampak penggunaan gadget terhadap aspek sosial dan disiplin belajar siswa. Penelitian ini memperkuat teori bahwa teknologi, khususnya gadget, memiliki pengaruh yang kompleks terhadap perkembangan siswa, baik secara positif maupun negatif, tergantung pada intensitas dan cara penggunaannya. Selain itu, penelitian ini juga menegaskan pentingnya peran orang tua dan sekolah dalam mengelola penggunaan gadget agar dapat mendukung perkembangan siswa secara optimal.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mengkaji lebih dalam mengenai dampak penggunaan gadget dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar serta mencakup berbagai jenjang pendidikan agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas. Selain itu, penelitian selanjutnya juga diharapkan dapat menambahkan variabel lain, seperti motivasi belajar, kontrol diri, dan lingkungan keluarga, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif. Penggunaan metode penelitian yang berbeda, seperti pendekatan kuantitatif atau metode campuran, juga dapat dilakukan untuk memperkaya hasil penelitian serta memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai penggunaan gadget pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Angin, M. A. B. P., & Dafit, F. (2025). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas III SDN 009 Bina Baru Kabupaten Kampar. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9(2), 20110-20118. <file:///C:/Users/golok/Downloads/1090.+Tambusai+Marsalinda+fix+20110-20118.pdf>
- Arifin, M. B. U. B., & Marnah. (2023). Analisis Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Kedisiplinan Belajar Anak Usia Sekolah Dasar. *Didaktika Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 6(2), 133–144. file:///C:/Users/golok/Downloads/didaktikapsd,+8_64939-180889-1-RV_133-144_IND.pdf
- Domitila, J. I. P., Wulandari, M. M., & Marhayani, F. (2021). Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Kota Singkawang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 131–141. <https://www.neliti.com/publications/463658/analisis-penggunaan-gawai-terhadap-interaksi-sosial-anak-sekolah-dasarnegeri-kot>
- Fauziddin, M., & Adha. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Siswa Di UPT Sekolah Dasar Negeri 007 Bangkinang. *Global: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1(4), 171-178. [file:///C:/Users/golok/Downloads/7+Twinda+171-178%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/golok/Downloads/7+Twinda+171-178%20(1).pdf)
- Febriani, F., Haifaturrahmah, & Muhdar, S. (2025). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4),

243-252.

file:///C:/Users/golok/Downloads/33_Febi+febriani,+haifaturrahmah,asyafuddin+Muhdar_DAMPAK+PENGGUNAAN+GADGET_TERHADAP_KONSENTRASI_BELAJAR_SISWA_SEKOLAH_DASAR.pdf

- Hermawan, A. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Siswa Di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Way Mengaku Liwa Kabupaten Lampung Barat. *Mabesa: Malahayati Health Student Journal*, 1(1), 53-62. <https://ejournalmalahayati.ac.id/index.php/MAHESA/article/view/3320/0>
- Hidayat, F., Hernisawati, H., & Maba, A. P. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kepribadian Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus Pada Siswa 'X'. *Jurnal Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.35912/jahidik.v1i1.226>
- Mediari, N. L. P., Resiyanti, N. K. A., & Subhaktiyasa, P. G. (2025). Interaksi Sosial Anak Di Era Digital Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Usia Sekolah Dasar. *Jayapangus Press Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin* 5(2), 11-19. <file:///C:/Users/golok/Downloads/Ni+Luh+Putu+Mediari.pdf>
- Mursyiah, Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Pada Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Esensi Pendidikan Inspiratif*, 6(3), 343. <https://journalpedia.com/1/index.php/epi/index>
- Muthmainnah, F., & Budiyo, B. (2022). Analysis of Learning Outcomes Module Material for Madrasah Ibtidaiyah Teachers of Teacher Professional Education in Position. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 6(2), 49–57. <https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v6i2.1570>
- Rabbani, D. A., & Najicha, F. U. (2023). Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Kehidupan dan Interaksi Sosial Masyarakat Indonesia. *Researchgate. Net*, 10(3), 1-13. https://www.researchgate.net/publication/375525102_Pengaruh_Perkembangan_Teknologi_terhadap_Kehidupan_dan_Interaksi_Sosial_Masyarakat_Indonesia
- Rahmad, R. (2022). Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Sosial Siswa. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 154–16. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/21823>
- Riyandani, N., Mufidah, A. A., Kurniawan, D., Fatimah, D. K., & Prasetyo, A. (2025). Analisis Dampak Penggunaan Screen Time Terhadap Perilaku Sosial Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU* 9(6), 1788–1798. <file:///C:/Users/golok/Downloads/11.+Nurma+Riyandani+1788+-+1798.pdf>
- Rohana, F., & Hartini, S. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Di SDN 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 9(2), 137-145. <https://jurnal.stikeskendekiautamakudus.ac.id/index.php/stikes/article/view/594>