HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DAN SOSIAL EMOSIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 1 KAMPUNGBARU

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) Pada Prodi PGSD

OLEH :

ANDINA LUCKY PUSPA DINI
NPM : 2114060256

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2025

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman pada saat ini semakin pesat dengan adanya *gadget*, yang menjadi salah satu bukti konkrit dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek). Menurut (Meilawati et al., 2021), *gadget* merupakan hasil inovasi teknologi buatan manusia yang dirancang untuk mempermudah komunikasi, namun juga dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan lain seperti sarana hiburan, mencari informasi, berinteraksi sosial, hingga menyimpan data secara digital. Hal ini sejalan dengan (Wau, 2020) yang menjelaskan bahwa di era globalisasi saat ini, keberadaan *gadget* sangat mudah ditemukan karena hampir semua orang telah memilikinya. Selanjutnya (Meilawati et al., 2021) menyebutkan bahwa jenis *gadget* yang paling umum digunakan oleh siswa maupun guru seperti *smartphone,* laptop, tablet PC, dan perangkat video game. Sementara itu, (Meilawati et al., 2021) menjelaskan bahwa *gadget* umumnya dilengkapi dengan berbagai fitur canggih seperti akses internet, kamera, video call, telepon, email, SMS, Bluetooth, Wi-Fi, game, pemutar musik (MP3). Secara keseluruhan, *gadget* merupakan perangkat multifungsi yang tidak hanya menunjang komunikasi, tetapi juga mendukung berbagai aktivitas penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan.

Dalam era globalisasi seperti sekarang, penting bagi siswa mengikuti perkembangan teknologi untuk meningkatkan pengetahuan mereka. Salah satu teknologi yang berperan penting adalah *smartphone*. Menurut (Kurniawati, 2020) *smarthphone* dapat menjadi alat efektif dalam proses belajar, sehingga siswa, tidak tertinggal informasi. Melalui *gadget,* siswa dapat dengan mudah mengakses berbagai sumber edukatif, termasuk mencari penjelasan materi yang sulit dipahami. (Marpaung, 2018), menambahkan bahwa *gadget* dapat memberikan dampak positif, seperti membantu perkembangan imajinasi, meningkatkan kecerdasan, dan memperkuat

kemampuan sosial anak. Dengan melihat gambar, tulisan, dan angka yang ditampilkan di layar, *gadget* dapat merangsang kreativitas, kemampuan membaca, berhitung, dan rasa ingin tahu anak dalam memecahkan masalah.

Menurut Laporan IDN TIMES yang dipublikasikan pada 31 Januari 2018 dan dikutip oleh (Nuraini & Wardhani, 2023) Indonesia menempati peringkat keenam tertinggi di dunia untuk jumlah pengguna gadget, dengan total mencapai 236 juta orang. Jumlah ini mencakup berbagai kalangan, termasuk anak-anak usia sekolah dasar, yang beresiko mengalami dampak negatif akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan. Dampak negatif juga tidak bisa diabaikan begitu saja (Siregar, 2022), (Nurmalasari & Wulandari, 2018), (Prastiwi et al., 2023) mengungkapkan bahwa, penggunaan *gadget* turut memunculkan konsekuensi negatif yang tak terelakkan jika digunakan tanpa tujuan jelas dan tidak disertai pengawasan, terutama pada siswa sekolah dasar yang belum sepenuhnya mampu mengatur waktu dengan baik. Salah satu dampak negatif yang paling menonjol adalah kecanduan gadget, khususnya pada game dan hiburan digital, yang dapat menyebabkan penurunan fokus belajar, kedisiplinan, serta mengurangi interaksi sosial di sekolah serta gangguan sosial emosional.

Selain teknologi, perkembangan sosial emosional juga berperan penting dalam hasil belajar siswa. (Harmain et al., 2022) menjelaskan bahwa perkembangan emosional siswa Sekolah Dasar berkaitan erat dengan aspek sosial mereka, dimana anak mulai mampu bersaing secara sehat dengan teman sebaya, memiliki sahabat, menunjukkan kemandirian, serta memiliki sikap berbagi. (Tusyana et al., 2019) menekankan bahwa pola asuhan orang tua berpengaruh kepada pembentukan karakter dan kemampuan sosial anak. (Nuraini & Wardhani, 2023) menambahkan keterampilan mengelola emosi, disiplin, kejujuran, serta toleransi membantu anak memahami diri sendiri dan tanggung jawab terhadap orang lain. Anak dengan perkembangan sosial emosional yang baik cenderung memiliki motivasi belajar tinggi dan hubungan sosial yang positif, di mana pola asuh menjadi faktor utama dalam proses pembentukan karakter mereka.

Berdasarkan hasil observasi yang dijalankan di SDN 1 Kampungbaru

menunjukkan bahwa hampir semua siswa kelas V memiliki *gadget* secara pribadi. Jenis gadget yang digunakan berupa smarthphone, tablet maupun laptop, yang sering digunakan untuk mencari informasi terkait pelajaran, mengerjakan tugas, dan berkomunikasi dengan guru serta teman sekelas ketika dirumah. Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara pada siswa kelas V. Selain itu, guru juga memanfaatkan *gadget* sebagai media pembelajaran dengan memberikan tugas yang melibatkan teknologi, seperti mencari definisi kata atau mengakses bahan bacaan online. Namun, meskipun siswa sering menggunakan *gadget* mereka tetap menunjukkan peningkatan pada nilai akademik. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil nilai sumatif siswa yang menunjukkan nilai diatas rata-rata atau diatas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru. Sesekali siswa diperbolehkan membawa *gadget* ke sekolah untuk mendukung pembelajaran, hal ini dikarenakan keterbatasan jumlah *chromebook* yang tersedia, sehingga belum dapat memenuhi kebutuhan seluruh siswa secara merata.

Sedangkan sosial emosional pada siswa kelas V SDN 1 Kampungbaru memperlihatkan bahwa kebanyakan siswa mempunyai keahlian sosial emosional yang matang. Terlihat dari bagaimana mereka mengelola emosi, berinteraksi, dan memiliki motivasi belajar tinggi. Namun, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi dan mengontrol diri, yang menyebabkan kurangnya konsentrasi saat belajar, minimnya keaktifan dalam diskusi kelompok, serta menunjukkan perilaku kurang disiplin. Hal ini menunjukkan pengaruh signifikan dalam peningkatan capaian belajar siswa, dapat mengganggu suasana pembelajaran, karena teman-teman mereka menjadi sulit berkonsentrasi. Untuk mengatasi hal ini, guru menerapkan metode pembelajaran kolaboratif, seperti demonstrasi, diskusi, dan tanya jawab, yang terbukti. Meskipun metode ini cukup berhasil, beberapa siswa masih membutuhkan stimulus tambahan agar lebih aktif berpartisipasi. Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara bersama guru dan siswa.

Dari penelitian diatas menunjukkan bahwa ada hubungan antara penggunaan *gadget*, sosial emosional, hasil belajar siswa. *Gadget* memberi

kemudahan dalam mengakses informasi, menggunakan aplikasi edukasi, belajar secara mandiri, berkomunikasi dengan guru serta teman. Dengan dukungan dari guru dan orang tua, perkembangan sosial emosional siswa dapat semakin ditingkatkan, sehingga mereka mampu mengikuti pembelajaran dengan lebih baik dan memperoleh hasil akademik yang optimal. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Harmain et al., 2022) menunjukkan bahwa konsumsi *gadget* mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa. Dampak positifnya, siswa kelas V dapat memperluas wawasan dan pengetahuan melalui eksplorasi yang lebih luas. Namun, dampak negatifnya adalah gangguan kesehatan serta penurunan tingkat konsendrasi dalam belajar akibat pemakean *gadget* yang berlebihan.

Menanggapi tantangan ini, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) meluncurkan *Gerakan 7 Kebiasaan Anak Hebat* pada 27 Desember 2024. Gerakan ini bertujuan membentuk generasi yang sehat, cerdas, dan berkarakter unggul melalui penanaman tujuh kebiasaan positif seperti bangunppagi, beribadah, olah raga, makan sehat dan bergizi, gemar belajar, bermasyarakat, tidur cepat. Implementasi gerakan ini diharapkan dapat membantu siswa mengatur waktu dengan lebih baik, mengurangi ketergantungan pada *gadget*, dan meningkatkan disiplin, serta memperkuat interaksi sosial. Dengan menerapkan kebiasaan-kebiasaan tersebut, siswa tidak hanya unggul dalam aspek akademis tetapi juga memiliki karakter yang kuat serta peduli terhadap lingkungan sekitarnya.

Di SDN 1 Kampungbaru, penerapan Gerakan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat dapat menjadi solusi bagi siswa yang kurang aktif secara sosial dan kurang disiplin. Dengan membiasakan diri pada kebiasaan tersebut, diharapkan siswa dapat meningkatkan konsentrasi belajar, keterampilan sosial, dan membentuk perilaku positif. Penelitian ini juga bertujuan memberikan rekomendasi dalam mengelola dan membatasi penggunaan *gadget* sejak dini, guna membentuk generasi yang berkarakter dan siap menghadapi tantangan global

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Hubungan Penggunaan Gadget Dan Sosial Emosional Terhadap Hasil

Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Kampungbaru".

B. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini permasalahannya masih luas maka dilakukan pembatasan diantaranya :

1. Penggunaan *gadget* yang diteliti mencakup aktivitas penggunaan gadget baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.
2. Sosial emosional yang dimaksud adalah kemampuan siswa dalam mengelola emosi dan berinteraksi sosial selama berada di lingkungan sekolah.
3. Hasil belajar yang dianalisis hanya berdasarkan nilai sumatif siswa kelas V SDN 1 Kampungbaru.
4. Penelitian hanya dilakukan pada siswa di kelas V SDN 1 Kampungbaru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini, terdapat rumusan masalah diantaranya :

1. Apakah terdapat hubungan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Kampungbaru?
2. Apakah terdapat hubungan sosial emosional terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Kampungbaru?
3. Adakah hubungan penggunaan *gadget* dan sosial emosional terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Kampungbaru?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Hubungan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Kampungbaru.
2. Hubungan sosial emosional terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Kampungbaru.
3. Hubungan penggunaan *gadget* dan sosial emosional terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Kampungbaru?

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak yang akan terjun ke dalam dunia pendidikan.

1. Bagi siswa, membantu mengakses informasi edukatif, meningkatkan kreativitas, literasi dan numerasi, efisiensi belajar, dan mendorong penggunaan *gadget* secara bijak.
2. Bagi guru dan sekolah, menjadi referensi untuk menyusun strategi pembelajaran yang lebih efektif, yang mempertimbangkan penggunaan teknologi serta peran dukungan keluarga dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menjadi landasan yang kuat untuk masuk ke dunia pendidikan sebagai calon tenaga pengajar.
4. Bagi para peneliti lain, hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan atau referensi yang berguna untuk penelitian-penelitian berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

Amalia Y.R. (2020). *Dampak Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial*. *July*, 1–23.

Arikunto, S. (2017). *Pengaruh Disiplin Kerja, Gaya Kepemimpinan Dan Kepribadian Terhadap Kinerja Karyawan Studi Kasus PT. Perkebunan Nusantara III (PERSERO) Kota Medan*. 42–52.

Arikunto, Suharsimi, Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik, Cetakan 15 (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014).

Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.

Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *11*(2), 97–104. https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829

Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning. (2003). *Safe and sound: An educational leader's guide to evidence-based social and emotional learning (SEL) programs*. CASEL.

Djamarah. (2002). *Strategi Belajar dan Mengajar* . Jakarta : Rhineka Cipta.

Harmain, H. A., Posangi, S. S., & Datunsolang, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, *3*(1), 20–35. https://doi.org/10.58176/edu.v3i1.559

Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, *4*(2), 86–97. https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380

Husnaini, M., Sarmiati, E., & Harimurti, S. M. (2024). Pembelajaran Sosial Emosional: Tinjauan Filsafat Humanisme terhadap Kebahagiaan dalam Pembelajaran. *Journal of Education Research*, *5*(2), 1026–1036. https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.887

Hutagalung, De. K., Simatupang, M., & Simatupang, R. (2023). *3 1,2,3*. *3*(3), 627–632.

Iii, B. A. B., & Penelitian, A. D. (2008). *X 1 y x 2*. 42–56.

Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *2*(1), 78–84. https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78

Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *2*(2), 94–100. https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459

Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, *5*(2), 55–64. https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521

McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man.*

Meilawati, L., Pranowo, H., Bangkit Arihati Pendidikan Matematika, D., & Kusuma Negara, S. (2021). Penggunaan Gadget dengan Hasil Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 180–187.

Ngafifi, M., & Ngafifi, M. (n.d.). *Kemajuan_Teknologi_Dan_Pola_Hidup_Manusi*. *3*, 33–47.

Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, *9*(2), 254. https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975

Nurafiah, S., Rokmanah, S., & Syachruroji, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Anak Sekolah Dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, *14*(2), 13. https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v14i2.3900

Nuraini, F., & Wardhani, J. D. (2023). Hubungan Durasi Bermain Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(2), 2245–2256. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4198

Nurmalasari, & Wulandari, D. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP TINGKAT PRESTASI that are easy to carry anywhere for. *Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, *3*(2), 1–8.

Parsania, P. S., Chavda, N. M., & Kamani, K. C. (2015). Information and Communication Technology & Its Impact in Improving the Teaching and Learning of English Language. *International Journal of Computer Science Engineering and Information Technology Research*, *5*(3), 1–6. www.tjprc.org

Prasetyo, T. (2022). Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penjaminan Mutu*, *8*(02), 207–216. https://doi.org/10.25078/jpm.v8i02.1415

Prastiwi, Y. E. N., Arba'iyah, Barru, A. A. Al, & Hidayatullah, A. S. (2023). Penilaian dan Pengukuran Hasil Belajar Pada Peserta Didik Berbasis Analisis Psikologi. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhineka Tunggal Ika*, *1*(4), 218–232. https://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/bersatu/article/view/293

Putri, S. S., YS, A., Maftuhah, S., & Sumiyati, S. (2023). Penilaian dan Pengukuran Hasil Belajar Mengajar Perspektif Psikologi Perkembangan. *Anwarul*, *3*(4), 799–819. https://doi.org/10.58578/anwarul.v3i4.1347

Rabbani, D. A., & Najicha, F. U. (2023). Pengaruh Perkembangan Teknologi terhadap Kehidupan dan Interaksi Sosial Masyarakat Indonesia. *Researchgate.Net*, *November*, 0–13. https://www.researchgate.net/profile/Dana

Rabbani/publication/375525102_Pengaruh_Perkembangan_Teknologi_terhadap_Kehidupan_dan_Interaksi_Sosial_Masyarakat_Indonesia/links/654dcc8dce88b87031d8db65/Pengaruh-Perkembangan-Teknologi-terhadap-Kehidupan-

dan-Inte

Rahmadina, F. S., Rahmadina, F. S., & Firmiana, M. E. (2021). Bentuk Dukungan Orang Tua Pada Anak Usia Dini (Aud) Selama Belajar Dari Rumah (Bdr). *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, *4*(1), 18. https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.629

Rosyid, M. Z. (2009). *Prestasi belajar: Konsep, indikator, dan faktor yang memengaruhi*. Malang: Penerbit Literasi Nusantara.

Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, *5*(2), 722. https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.722-731

Santoso, S. (2004). *Statistik parametrik*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Santrock, J. W. (2011). *Educational psychology* (5th ed.). New York, NY: McGraw-Hill.

Sekaran, U., & Bougie, R. (2017). *Research methods for business: A skill-building approach* (7th ed.). Chichester, UK: John Wiley & Sons.

Simanjuntak, S. (2023). Literatur Review: Pengaruh Screen Time Terhadap Masalah Perilaku Anak. *Jurnal Keperawatan*, *11*(1), 64–80. https://doi.org/10.35790/j-kp.v11i1.48465

Siregar. (2022). No קשה לראות את מה שTitle ,*8.5.2017* ,*הארץ*. הכיבאמת לנגד העינים 2005–2003.

Sudana, I. M., & Setianto, R. H. (2018). *Metode penelitian bisnis dan analisis data dengan SPSS*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Sugiyono. (2010). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D.*

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suhana, M. (2018). *Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development*. *169*(Icece 2017), 224–227. https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.58

Tusyana, E., Trengginas, R., & . S. (2019). Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai Siswa Usia Dasar. *Inventa*, *3*(1), 18–26. https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1804

Wau, J. C. J. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak Di SD Swasta Assisi Medan Selayang Tahun 2019. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *8*(5), 56–79.

Zins, J. E., Weissberg, R. P., Wang, M. C., & Walberg, H. J. (Eds.). (2004). *Building academic success on social and emotional learning: What does the research say?* New York, NY: Teachers College Press. Retrieved from.