



## Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Pengetahuan dan Mentalitas Anak Sekolah Dasar

Nabila Qotrotun Nada<sup>1)\*</sup>, Rachmat Imam Muslim<sup>1)</sup>, Ade Bagus Primadoni<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Muhammadiyah Kendal Batang

\*Correspondence: nabilaqotrotun@gmail.com

### ABSTRAK

Penggunaan gadget pada anak sekolah dasar di era digital memberikan dampak terhadap perkembangan pengetahuan dan mentalitas anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap pengetahuan dan mentalitas anak sekolah dasar serta mengetahui peran orang tua dan guru dalam mengarahkan penggunaannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan dalam penelitian ini terdiri atas anak sekolah dasar, orang tua, dan guru yang dipilih sesuai dengan kebutuhan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara terarah dapat membantu anak memperoleh informasi, memahami materi pembelajaran, meningkatkan kemandirian belajar, serta memperluas wawasan melalui sumber digital. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan tanpa pendampingan dapat menyebabkan anak kurang fokus dalam pembelajaran, terbiasa memperoleh informasi secara instan, serta mengalami perubahan pada interaksi sosial dan kontrol emosi. Dampak penggunaan gadget dipengaruhi oleh pola penggunaan, durasi, jenis aktivitas digital, serta pendampingan dari orang tua dan guru. Guru dan orang tua memiliki peran penting dalam memberikan aturan, arahan, pengawasan, dan pendampingan agar gadget digunakan sebagai media pendukung pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan gadget pada anak sekolah dasar perlu diarahkan secara bijak agar mampu memberikan manfaat positif bagi perkembangan pengetahuan, cara berpikir, dan mentalitas anak.

**Kata Kunci:** Gadget; Pengetahuan; Mentalitas

This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola belajar dan cara anak memperoleh informasi, salah satunya melalui penggunaan gadget sebagai media yang semakin dekat dengan kehidupan anak sekolah dasar. Gadget tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi dan hiburan, tetapi juga mulai dimanfaatkan sebagai sumber belajar melalui berbagai platform digital, aplikasi pembelajaran, dan akses informasi secara cepat. Dalam konteks pendidikan dasar, keberadaan gadget memiliki potensi untuk mendukung proses pembelajaran karena dapat memperluas sumber pengetahuan, meningkatkan kemandirian belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Namun, manfaat tersebut tidak dapat dipisahkan dari cara penggunaan, kualitas informasi yang diakses, serta keterlibatan lingkungan sekitar dalam mengarahkan penggunaannya.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan belajar anak apabila digunakan secara tepat. (Angraini & Novita, 2020) menjelaskan bahwa pemanfaatan gadget sebagai media pembelajaran dapat mendukung peningkatan motivasi, kreativitas, dan wawasan anak. Sejalan dengan hal tersebut, (Tabrani et al., 2024) menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital yang disertai pendampingan dapat membantu perkembangan kemampuan berpikir dan keterampilan digital anak. Akan tetapi, penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menimbulkan permasalahan dalam proses belajar. (Rini et al., 2021) menjelaskan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat membuat anak terbiasa memperoleh informasi secara instan sehingga proses memahami, menganalisis, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis menjadi kurang optimal.

Selain aspek pengetahuan, penggunaan gadget juga berkaitan dengan perkembangan mentalitas anak sekolah dasar. Mentalitas anak dalam penelitian ini dipahami sebagai kemampuan anak dalam mengelola cara berpikir, kepercayaan diri, kemandirian, pengendalian emosi, tanggung jawab, serta kemampuan berinteraksi

dengan lingkungan sosial. Mentalitas merupakan kemampuan multidimensi yang berkaitan dengan pengaturan pikiran dan perilaku, pemahaman terhadap diri sendiri maupun orang lain, serta keterampilan sosial-emosional anak (Barman, 2025). Perkembangan mentalitas anak pada era digital menjadi perhatian penting karena penggunaan teknologi tidak hanya memengaruhi aktivitas belajar, tetapi juga dapat membentuk kebiasaan, pola perilaku, dan cara anak merespons suatu permasalahan. Penggunaan gadget yang diarahkan secara positif dapat membantu anak memperoleh informasi, meningkatkan rasa percaya diri, dan melatih kemampuan pemecahan masalah. Media digital dapat mendukung perkembangan kreativitas, rasa ingin tahu, keterlibatan belajar, dan kemampuan pemecahan masalah anak apabila digunakan dengan tujuan pembelajaran yang jelas serta disertai bimbingan dari guru maupun orang tua (Girdzijauskienė et al., 2022). Namun, penggunaan yang berlebihan dan tidak seimbang dapat menyebabkan anak lebih bergantung pada teknologi, kurang melakukan interaksi langsung, serta mengalami kesulitan dalam mengatur emosi. (Syifa et al., 2019) menjelaskan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi dapat berkaitan dengan perubahan perilaku anak, seperti kesulitan mengontrol diri ketika penggunaan gadget dibatasi dan menurunnya fokus dalam aktivitas belajar. Selain itu, (Ariston & Frahasini, 2018) menyatakan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial anak sehingga berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa dampak gadget terhadap anak tidak dapat dilihat hanya dari jumlah waktu penggunaan, tetapi perlu dipahami berdasarkan pola pemanfaatan, aktivitas yang dilakukan, serta pendampingan dari orang dewasa. Anak sekolah dasar masih berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan arahan dalam memahami informasi, mengolah pengalaman, dan membangun kemampuan berpikir secara mandiri. Oleh karena itu, gadget tidak dapat dipandang sebagai faktor tunggal yang menentukan perkembangan anak, melainkan sebagai media yang dampaknya sangat dipengaruhi oleh bagaimana teknologi tersebut digunakan. (Bate'e et al., 2025) menjelaskan bahwa dampak negatif penggunaan gadget lebih banyak muncul ketika penggunaannya dilakukan secara berlebihan dan tanpa kontrol, sedangkan penggunaan yang memiliki batasan serta tetap diseimbangkan dengan aktivitas sosial cenderung memberikan dampak yang lebih baik terhadap perkembangan anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 1 Weleri, ditemukan bahwa gadget telah menjadi bagian dari aktivitas keseharian anak. Sebagian anak telah memanfaatkan gadget untuk mendukung kegiatan belajar, seperti mencari informasi tambahan, melihat materi pembelajaran, dan membantu menyelesaikan tugas. Namun, ditemukan pula anak yang lebih dominan menggunakan gadget untuk kegiatan hiburan seperti bermain game dan menonton video. Selain itu, terdapat beberapa anak yang masih menunjukkan ketergantungan terhadap pencarian informasi secara cepat, kurang aktif dalam proses pembelajaran, serta membutuhkan arahan dalam memahami informasi yang diperoleh melalui gadget. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak sekolah dasar memberikan dampak yang beragam sehingga perlu dikaji lebih lanjut mengenai hubungan antara pola penggunaan gadget dengan perkembangan pengetahuan dan mentalitas anak.

Meskipun kajian mengenai penggunaan gadget pada anak sekolah dasar telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak membahas dampak gadget terhadap hasil belajar, motivasi belajar, atau aspek sosial anak secara terpisah. Penelitian mengenai penggunaan gadget juga sering berfokus pada dampak negatif akibat intensitas penggunaan yang tinggi, tetapi belum banyak mengkaji bagaimana hubungan antara pola penggunaan gadget, perkembangan pengetahuan, dan mentalitas anak secara bersamaan dalam konteks kehidupan nyata anak sekolah dasar. Selain itu, masih diperlukan kajian yang melihat bagaimana peran guru dan orang tua sebagai faktor pengendali dalam menentukan apakah gadget menjadi media yang mendukung perkembangan anak atau justru menjadi hambatan dalam proses belajar dan perkembangan sosial emosionalnya.

Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap pengetahuan dan mentalitas anak sekolah dasar dengan mempertimbangkan pola penggunaan, pengalaman anak, serta peran guru dan orang tua dalam memberikan pendampingan. Penelitian ini penting dilakukan karena penggunaan gadget pada anak tidak hanya berkaitan dengan kemampuan memperoleh informasi, tetapi juga berkaitan dengan bagaimana anak memahami informasi, mengembangkan cara berpikir, mengelola diri, dan berinteraksi dengan lingkungan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan dasar sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah, guru, dan orang tua dalam mengoptimalkan penggunaan gadget sebagai media pendukung pembelajaran yang tetap memperhatikan perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak di era digital.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena penggunaan gadget serta dampaknya terhadap perkembangan pengetahuan dan mentalitas anak sekolah dasar berdasarkan pengalaman, pandangan, dan perilaku subjek penelitian dalam kondisi yang alami. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai bagaimana anak menggunakan gadget, manfaat maupun hambatan yang muncul, serta peran lingkungan sekitar dalam mengarahkan penggunaan teknologi. (Lubis & Murhayati, 2025) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif digunakan untuk memahami fenomena sosial dengan menekankan pada makna, konteks, dan pengalaman individu. Sejalan dengan pendapat tersebut, (Renjith et al., 2021) menyatakan bahwa pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai perilaku dan pengalaman subjek melalui interaksi langsung dengan sumber data. Jenis penelitian deskriptif digunakan karena penelitian ini berupaya menggambarkan kondisi penggunaan gadget serta dampaknya terhadap pengetahuan dan mentalitas anak berdasarkan fakta yang ditemukan di lapangan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Weleri, Kabupaten Kendal. Penelitian dilakukan selama 2 minggu dengan observasi awal selama kurang lebih 1 bulan. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa anak di sekolah tersebut telah menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk mendukung kegiatan pembelajaran maupun sebagai sarana hiburan. Kondisi tersebut sesuai dengan fokus penelitian yang mengkaji pola penggunaan gadget, dampaknya terhadap anak, serta peran guru dan orang tua dalam mengarahkan pemanfaatannya.

Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama (*human instrument*) yang secara langsung melakukan pengumpulan, pengamatan, serta interpretasi terhadap data yang diperoleh di lapangan. Peneliti berperan dalam menentukan fokus penelitian, memilih informan, melakukan observasi, melaksanakan wawancara, menganalisis data, serta menarik kesimpulan berdasarkan temuan penelitian. Instrumen pendukung yang digunakan berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi untuk membantu proses pengumpulan data agar tetap sesuai dengan tujuan penelitian.

Pemilihan informan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini dipilih karena informan ditentukan berdasarkan pertimbangan tertentu, yaitu memiliki pengalaman dan keterlibatan langsung dengan penggunaan gadget pada anak sekolah dasar. (Renjith et al., 2021) menjelaskan bahwa *purposive sampling* merupakan teknik pemilihan informan berdasarkan karakteristik tertentu yang dianggap mampu memberikan informasi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Informan dalam penelitian ini terdiri atas anak kelas atas sekolah dasar, guru kelas, dan orang tua anak. Informan anak berjumlah 5 orang sebagai pengguna langsung gadget, informan guru berjumlah 2 orang sebagai pihak yang berperan dalam pembelajaran dan pengawasan penggunaan gadget di sekolah, serta informan orang tua berjumlah 5 orang sebagai pihak yang mendampingi penggunaan gadget anak di lingkungan keluarga.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui hasil observasi dan wawancara dengan anak, guru, dan orang tua. Data sekunder digunakan sebagai data pendukung yang diperoleh melalui dokumen sekolah, profil sekolah, data anak, jurnal ilmiah, buku, serta referensi lain yang relevan dengan penelitian. (Mardatillah & Murhayati, 2025) menjelaskan bahwa data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumber utama, sedangkan data sekunder merupakan data pendukung yang berasal dari berbagai dokumen atau sumber tertulis.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung aktivitas anak dalam menggunakan gadget, kebiasaan belajar, interaksi sosial, serta perilaku anak selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur agar peneliti memperoleh informasi yang mendalam namun tetap sesuai dengan fokus penelitian. Pedoman wawancara disusun berdasarkan indikator penelitian dan diberikan kepada anak, guru, serta orang tua. Wawancara kepada anak berfokus pada pola penggunaan gadget, tujuan penggunaan, pengalaman belajar, serta dampak yang dirasakan terhadap pengetahuan dan perilaku. Wawancara kepada guru berfokus pada peran guru dalam mengarahkan penggunaan gadget, aturan yang diterapkan, serta pengaruh gadget terhadap proses pembelajaran. Sementara itu, wawancara kepada orang tua berfokus pada bentuk pendampingan, aturan penggunaan gadget di rumah, serta perubahan perilaku anak setelah menggunakan gadget.

Instrumen penelitian disusun berdasarkan beberapa indikator utama. Indikator penggunaan gadget meliputi durasi penggunaan, tujuan penggunaan, jenis aktivitas yang dilakukan, serta bentuk pengawasan dari orang tua dan guru. Indikator pengetahuan meliputi kemampuan anak dalam memperoleh informasi, memahami materi pembelajaran, mencari sumber belajar, serta menggunakan informasi dari gadget untuk mendukung proses belajar. Indikator mentalitas meliputi kemampuan mengendalikan emosi, rasa percaya diri, kemandirian, tanggung jawab, kemampuan berpikir, serta kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sosial.

Keabsahan data dalam penelitian ini diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. (Fikri et al., 2025) menjelaskan bahwa triangulasi dilakukan untuk meningkatkan kredibilitas data dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber maupun metode pengumpulan data. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari anak, guru, dan orang tua. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan kesesuaian data yang diperoleh.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang terdiri atas tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024). Reduksi data dilakukan dengan memilih dan mengelompokkan data yang sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif berdasarkan tema yang ditemukan. Tahap akhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis dan verifikasi data secara berulang sehingga diperoleh gambaran yang jelas mengenai dampak penggunaan gadget terhadap pengetahuan dan mentalitas anak sekolah dasar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Dampak Penggunaan Gadget terhadap Peningkatan Pengetahuan Anak Sekolah Dasar di Era Digital

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki keterkaitan dengan perkembangan pengetahuan anak sekolah dasar, terutama dalam cara anak memperoleh dan mengolah informasi. Gadget memberikan kemudahan bagi anak untuk mengakses berbagai sumber belajar digital, seperti video pembelajaran, materi tambahan, dan informasi pendukung yang berkaitan dengan pembelajaran. (Muslim et al., 2024) Juga menjelaskan perkembangan teknologi memberikan kemudahan bagi anak dalam memperoleh informasi dan mendukung proses belajar. Melalui penggunaan tersebut, anak memiliki kesempatan untuk memperluas wawasan dan belajar secara lebih mandiri. Salah satu anak menyampaikan bahwa *"kalau ada materi yang belum dipahami, biasanya saya mencari penjelasan di internet"*. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa gadget dapat menjadi sarana yang membantu anak dalam menemukan alternatif sumber belajar di luar buku pelajaran.

Meskipun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kemudahan memperoleh informasi melalui gadget tidak selalu berbanding lurus dengan peningkatan pemahaman anak. Beberapa anak masih membutuhkan bantuan dalam memahami informasi yang diperoleh karena materi digital terkadang menggunakan bahasa atau penyajian yang belum sesuai dengan kemampuan anak sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa proses memahami informasi tetap membutuhkan kemampuan membaca, berpikir kritis, serta arahan dari lingkungan sekitar. Temuan ini sejalan dengan (Chitez et al., 2024) yang menjelaskan bahwa tingkat keterbacaan dan kesesuaian bahasa dalam materi digital memengaruhi kemampuan anak dalam memahami informasi. Materi yang terlalu kompleks dapat menyebabkan anak kesulitan menangkap makna meskipun informasi tersebut mudah diakses melalui teknologi.

Selain kualitas informasi, cara anak menggunakan gadget juga menjadi faktor yang menentukan pengaruhnya terhadap perkembangan pengetahuan. Penelitian menemukan bahwa terdapat anak yang memanfaatkan gadget untuk memahami materi, tetapi terdapat pula anak yang lebih memilih mencari jawaban secara langsung tanpa memahami proses penyelesaiannya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat memberikan manfaat maupun hambatan bergantung pada tujuan pemanfaatannya. (Geniston Jr. et al., 2024) menjelaskan bahwa dampak teknologi digital tidak hanya dipengaruhi oleh keberadaan perangkat, tetapi juga oleh kualitas konten dan cara penggunaannya. Apabila gadget digunakan untuk mengeksplorasi informasi, membandingkan sumber, dan memahami konsep, maka teknologi dapat mendukung perkembangan kemampuan berpikir anak.

Pada tingkat sekolah dasar, penggunaan gadget tetap membutuhkan keterlibatan guru karena anak masih

berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan arahan dalam memahami informasi. Guru tidak hanya berperan sebagai pengawas, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu anak menghubungkan informasi digital dengan materi pembelajaran. Salah satu guru menyampaikan bahwa “*anak-anak sekarang mudah mencari informasi lewat gadget, tetapi tetap perlu diarahkan supaya tidak hanya mengambil jawaban, melainkan memahami bagaimana mendapatkan jawaban tersebut*”. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan gadget dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada teknologi, tetapi juga pada strategi pembelajaran yang diterapkan. Hal tersebut diperkuat oleh (Kalimullina et al., 2021) yang menyatakan bahwa media digital dapat meningkatkan pengalaman belajar anak, tetapi efektivitasnya dipengaruhi oleh strategi pembelajaran, kemampuan literasi digital, serta dukungan lingkungan pendidikan. Sejalan dengan itu, (Varlik et al., 2026) menegaskan bahwa teknologi tidak dapat menggantikan peran guru karena guru tetap memiliki peran penting dalam membantu anak memahami, memilih, dan menggunakan informasi digital secara tepat.

Hasil penelitian juga memperlihatkan adanya perbedaan antara anak yang menggunakan gadget dengan tujuan belajar dan anak yang lebih banyak menggunakannya untuk memperoleh jawaban secara cepat. Anak yang terbiasa mencari informasi tanpa melalui proses memahami cenderung kurang mengembangkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah. Kebiasaan memperoleh informasi secara instan dapat membuat anak lebih fokus pada hasil akhir dibandingkan proses berpikir. Hal ini sesuai dengan (Rini et al., 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget tanpa pengawasan dapat menyebabkan anak terbiasa memperoleh informasi secara cepat sehingga kemampuan berpikir kritis dan pemahaman mendalam terhadap materi menjadi kurang berkembang.

Namun, penelitian ini juga menunjukkan bahwa gadget tidak hanya memberikan dampak negatif terhadap proses berpikir anak. Penggunaan aplikasi edukasi, video pembelajaran, dan media interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta membantu anak mengembangkan kreativitas dan rasa ingin tahu. (Anggraini & Novita, 2020) menjelaskan bahwa gadget dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung peningkatan wawasan, kreativitas, dan motivasi belajar apabila digunakan secara positif. Selain itu, (Tabrani et al., 2024) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital dengan pendampingan yang sesuai dapat mendukung perkembangan kemampuan kognitif dan keterampilan digital anak.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget memiliki potensi sebagai media pendukung perkembangan pengetahuan anak sekolah dasar, tetapi manfaatnya sangat dipengaruhi oleh pola penggunaan, tujuan pemanfaatan, serta kemampuan anak dalam mengolah informasi. Gadget bukan hanya sekadar alat untuk memperoleh informasi, tetapi perlu diarahkan sebagai sarana yang membantu anak memahami, berpikir, dan mengembangkan kemampuan belajar secara lebih mendalam.

**Tabel 1.** Hasil Penelitian

No	Kategori Anak	Pola Penggunaan Gadget	Dampak terhadap Pengetahuan	Hasil Analisis
1	Anak 1	Terbatas dan digunakan belajar	Membantu mencari informasi, tetapi masih membutuhkan arahan	Gadget mendukung belajar apabila digunakan dengan pendampingan
2	Anak 2	Sering digunakan namun terkontrol	Membantu belajar mandiri, namun cenderung mencari jawaban cepat	Perlu diarahkan agar anak memahami proses, bukan hanya hasil
3	Anak 3	Tidak terkontrol dan dominan hiburan	Kurang memberikan peningkatan pengetahuan	Tujuan penggunaan memengaruhi manfaat gadget bagi belajar
4	Anak 4	Digunakan setiap hari dengan pendampingan tidak tetap	Membantu saat diarahkan, tetapi kurang maksimal	Pengawasan berpengaruh terhadap pemanfaatan gadget

### **Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Mentalitas dan Cara Berpikir Anak Sekolah Dasar**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki keterkaitan dengan perkembangan mentalitas dan pola berpikir anak sekolah dasar. Pengaruh gadget terhadap mentalitas anak tidak hanya ditentukan oleh durasi penggunaan, tetapi juga dipengaruhi oleh tujuan penggunaan, jenis aktivitas digital yang

dilakukan, serta keseimbangan antara penggunaan teknologi dengan interaksi sosial secara langsung. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa anak memiliki pengalaman yang berbeda dalam memanfaatkan gadget. Sebagian anak mampu menggunakan gadget sebagai sarana pendukung pembelajaran, sedangkan sebagian lainnya masih menggunakan gadget lebih dominan untuk hiburan.

Pada anak yang menggunakan gadget dengan batasan dan tetap melakukan interaksi sosial dengan lingkungan sekitar, tidak ditemukan perubahan negatif yang signifikan terhadap perkembangan sosial maupun emosional anak. Anak masih mampu berkomunikasi dengan teman, mengikuti pembelajaran, bekerja sama dalam kelompok, serta mengendalikan emosi ketika penggunaan gadget dibatasi. Salah satu anak menyampaikan, *"Saya menggunakan HP biasanya untuk mencari materi atau mengerjakan tugas, kalau sudah selesai saya lanjut bermain dengan teman."* Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang memiliki batasan membantu anak dalam mengatur waktu serta menjaga keseimbangan antara aktivitas digital dan interaksi sosial. Beberapa anak juga merasa lebih percaya diri karena gadget membantu mereka memperoleh informasi yang mendukung kegiatan belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa gadget tidak selalu memberikan dampak negatif terhadap mentalitas anak, karena pengaruhnya sangat bergantung pada pola penggunaan dan kontrol dari lingkungan sekitar. Hal ini sejalan dengan (Bate'e et al., 2025) yang menjelaskan bahwa dampak negatif penggunaan gadget lebih banyak muncul ketika penggunaannya dilakukan secara berlebihan dan tidak terkontrol. Sebaliknya, penggunaan gadget yang disertai aturan, pengawasan, dan keseimbangan dengan aktivitas sosial dapat memberikan dampak yang lebih positif terhadap perkembangan anak. (Aulia et al., 2026) juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara bijak dan terarah masih dapat mendukung kemampuan interaksi sosial anak.

Namun, penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat memengaruhi kemampuan anak dalam mengatur perhatian, waktu, dan emosi. Anak yang terbiasa menggunakan gadget dalam waktu lama cenderung lebih mudah terdistraksi dan kurang mampu mengendalikan durasi penggunaan. Salah satu anak mengungkapkan, *"Kalau sudah bermain HP kadang saya lupa tidak mengerjakan tugas sekolah."* Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memengaruhi kebiasaan anak dalam mengatur aktivitas sehari-hari. Temuan ini sesuai dengan (Telzer & Burnell, 2026) yang menjelaskan bahwa penggunaan smartphone secara berlebihan pada anak berkaitan dengan meningkatnya gangguan perhatian, kecenderungan menunda aktivitas, serta lemahnya kemampuan mengatur waktu penggunaan teknologi. Selain itu, ketika penggunaan gadget dibatasi, beberapa anak menunjukkan rasa tidak nyaman atau keinginan untuk kembali menggunakan gadget. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang kurang terarah dapat memengaruhi kemampuan anak dalam mengelola keinginan dan mengendalikan emosi.

Penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga berkaitan dengan cara anak dalam menyelesaikan permasalahan. Kemudahan memperoleh informasi melalui internet membuat sebagian anak terbiasa mencari solusi secara cepat. Penggunaan tersebut dapat memberikan manfaat apabila digunakan sebagai referensi untuk memperluas pemahaman, tetapi dapat menjadi hambatan apabila anak hanya mengambil jawaban tanpa memahami proses penyelesaiannya. Temuan ini diperkuat oleh (Uysal Yalçın et al., 2025) yang menjelaskan bahwa penggunaan smartphone secara berlebihan memiliki hubungan dengan penurunan kemampuan pemecahan masalah serta kesulitan dalam mengatur respons emosional anak. Dengan demikian, penggunaan gadget perlu diarahkan agar tidak hanya membantu anak menemukan informasi, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, menganalisis informasi, dan menyelesaikan masalah secara mandiri.

Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget tidak selalu memberikan pengaruh negatif terhadap perkembangan mentalitas anak. Beberapa aktivitas digital seperti video pembelajaran, aplikasi edukasi, dan permainan interaktif dapat membantu meningkatkan kreativitas, rasa ingin tahu, serta kemampuan pemecahan masalah apabila digunakan secara tepat. Hal ini sejalan dengan (Girdzijauskienė et al., 2022) yang menjelaskan bahwa media digital dapat mendukung kreativitas, keterlibatan belajar, dan kemampuan pemecahan masalah anak apabila digunakan dengan tujuan pembelajaran yang jelas serta mendapatkan arahan dari guru maupun orang tua. Oleh karena itu, manfaat gadget tidak hanya bergantung pada keberadaan teknologi, tetapi juga pada bagaimana teknologi tersebut dimanfaatkan dalam proses perkembangan anak.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, dapat dipahami bahwa gadget bukan menjadi faktor utama yang menentukan perubahan mentalitas anak, melainkan pola penggunaan yang menjadi faktor penting dalam memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak. Penggunaan gadget yang seimbang antara kegiatan belajar,

hiburan, dan interaksi sosial dapat mendukung perkembangan pengetahuan, kemampuan berpikir, serta pengendalian diri anak. Sebaliknya, penggunaan yang berlebihan tanpa arahan dapat menyebabkan anak lebih bergantung pada teknologi dan kurang mengembangkan kemampuan berpikir secara mandiri.

### **Peran Orang Tua dan Guru dalam Mengarahkan Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran guru dan orang tua memiliki pengaruh penting dalam membentuk pola penggunaan gadget pada anak sekolah dasar. Penggunaan gadget yang memberikan dampak positif tidak hanya dipengaruhi oleh keberadaan teknologi, tetapi juga oleh adanya arahan, aturan, dan pendampingan dari lingkungan sekitar anak. Berdasarkan hasil wawancara, guru di sekolah telah melakukan upaya pengawasan dengan memberikan batasan penggunaan gadget serta mengarahkan anak agar memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Guru menjelaskan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan materi agar anak tidak hanya menggunakan teknologi untuk mencari jawaban, tetapi juga memahami informasi yang diperoleh. Salah satu guru menyampaikan, *"kalau menggunakan gadget harus diarahkan, karena anak-anak biasanya lebih tertarik mencari hal yang menyenangkan daripada mencari materi pelajaran."*

Temuan tersebut menunjukkan bahwa peran guru dalam penggunaan gadget tidak hanya sebagai pengawas, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu anak membangun kebiasaan belajar digital yang tepat. Pada usia sekolah dasar, anak masih membutuhkan bimbingan dalam memilih, memahami, dan mengolah informasi yang tersedia melalui teknologi. Hal ini terjadi karena kemampuan literasi digital dan berpikir kritis anak masih berkembang, sehingga tanpa arahan yang tepat gadget lebih mudah digunakan untuk aktivitas hiburan dibandingkan pembelajaran. (Hanifa & Sartono, 2025) menjelaskan bahwa peran guru yang efektif dalam penggunaan gadget bukan hanya memberikan larangan, tetapi menetapkan aturan, membimbing proses penggunaan, serta mengarahkan teknologi sebagai pendukung kegiatan belajar. Sejalan dengan itu, (Astria et al., 2025) menyatakan bahwa pendampingan guru dalam proses pencarian informasi dapat membantu anak tidak hanya menerima informasi secara cepat, tetapi juga belajar memahami dan mengevaluasi informasi yang diperoleh. Dengan demikian, penggunaan gadget di sekolah perlu ditempatkan sebagai media pembelajaran yang mendorong proses berpikir, bukan sekadar alat untuk mendapatkan informasi.

Selain guru, hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua memiliki peran yang lebih besar dalam mengatur penggunaan gadget di lingkungan rumah. Anak yang memperoleh aturan dan pendampingan dari orang tua cenderung lebih mampu mengontrol waktu penggunaan gadget serta memahami tujuan penggunaannya. Berdasarkan wawancara, orang tua tidak hanya membatasi lama penggunaan gadget, tetapi juga mendampingi anak ketika mengalami kesulitan memahami informasi yang ditemukan. Salah satu orang tua menyampaikan, *"kalau anak mencari sesuatu di gadget biasanya saya tanyakan dulu untuk apa, supaya tidak hanya bermain tetapi juga tahu manfaatnya."*

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pendampingan orang tua berfungsi sebagai pengarah agar anak mampu menggunakan teknologi secara lebih bertanggung jawab. Pendampingan menjadi penting karena anak sekolah dasar belum sepenuhnya mampu membedakan informasi yang sesuai dengan kebutuhan belajarnya. (Luo et al., 2025) menjelaskan bahwa keterlibatan orang tua dalam penggunaan media digital dapat memberikan dukungan kognitif melalui pemberian arahan, pertanyaan, penjelasan, dan umpan balik sehingga anak lebih mampu memahami informasi yang diperoleh. Dengan adanya dukungan tersebut, gadget tidak hanya menjadi sumber informasi, tetapi juga menjadi sarana yang membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir dan memahami materi secara lebih mendalam.

Sebaliknya, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget tanpa arahan dari guru maupun orang tua lebih berisiko membuat anak memanfaatkan teknologi untuk aktivitas yang kurang mendukung perkembangan belajar. Anak cenderung lebih mudah beralih pada hiburan digital dan kurang memahami bahwa gadget dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Fenomena ini terjadi karena teknologi menyediakan berbagai aktivitas yang menarik sehingga anak membutuhkan pengendalian eksternal untuk membangun kebiasaan penggunaan yang seimbang. (Bujuri et al., 2023) menjelaskan bahwa media digital dapat meningkatkan motivasi belajar apabila digunakan dengan strategi dan arahan yang sesuai. Selain itu, (Eniyati et al., 2025) menegaskan bahwa pendampingan teknologi diperlukan agar anak mampu memilih informasi yang relevan serta menggunakan teknologi secara bertanggung jawab.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan gadget pada anak sekolah dasar merupakan proses yang melibatkan hubungan antara teknologi, lingkungan sekolah, dan keluarga. Guru berperan dalam membentuk penggunaan gadget dalam konteks pembelajaran, sedangkan orang tua berperan dalam mengontrol dan membimbing penggunaan gadget di luar sekolah. Kolaborasi keduanya menjadi faktor penting karena keberhasilan pemanfaatan teknologi tidak hanya ditentukan oleh kemampuan anak menggunakan perangkat digital, tetapi juga oleh dukungan lingkungan yang membantu anak memahami tujuan penggunaan teknologi. Bagi pendidikan dasar, temuan ini menunjukkan bahwa gadget dapat menjadi media yang mendukung perkembangan pengetahuan, kemampuan berpikir, dan mentalitas anak apabila penggunaannya diarahkan melalui pendampingan yang konsisten antara sekolah dan keluarga.

## KESIMPULAN

Penggunaan gadget pada anak sekolah dasar merupakan bagian dari perkembangan teknologi digital yang memberikan pengaruh terhadap proses perkembangan pengetahuan dan mentalitas anak. Penelitian ini menunjukkan bahwa gadget tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk memperoleh informasi, tetapi juga dapat menjadi media pendukung pembelajaran yang membantu anak memperluas wawasan, meningkatkan kemandirian belajar, serta mengembangkan kemampuan berpikir apabila digunakan secara tepat. Temuan penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkuat pemahaman bahwa dampak penggunaan gadget tidak ditentukan oleh keberadaan teknologi itu sendiri, melainkan oleh pola penggunaan, tujuan pemanfaatan, serta peran lingkungan dalam mengarahkan penggunaannya.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan gambaran bagi sekolah, guru, dan orang tua bahwa penggunaan gadget pada anak sekolah dasar perlu diarahkan melalui aturan, pendampingan, dan pengawasan yang sesuai. Guru memiliki peran dalam membimbing anak agar mampu menggunakan gadget sebagai sumber belajar yang mendukung proses berpikir, sedangkan orang tua berperan dalam mengontrol penggunaan gadget di rumah serta membantu anak memahami informasi yang diperoleh. Kolaborasi antara guru dan orang tua menjadi langkah penting agar penggunaan gadget tidak hanya berorientasi pada hiburan, tetapi dapat mendukung perkembangan pengetahuan, kemampuan berpikir, pengendalian diri, serta kemampuan sosial anak.

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa teknologi digital dalam pendidikan dasar perlu dipahami sebagai media yang membutuhkan interaksi antara teknologi, peserta didik, dan lingkungan pendukung. Penggunaan gadget yang efektif tidak hanya bergantung pada akses terhadap perangkat digital, tetapi juga dipengaruhi oleh kualitas konten, kemampuan literasi digital, serta keterlibatan orang dewasa dalam proses penggunaan teknologi. Dengan demikian, penelitian ini memberikan pemahaman bahwa pemanfaatan gadget pada anak perlu ditempatkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang seimbang antara penggunaan teknologi dan perkembangan aspek sosial-emosional anak.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena kajian dilakukan pada lingkup satu sekolah dengan pendekatan kualitatif sehingga hasil penelitian lebih menggambarkan kondisi dan pengalaman subjek penelitian pada konteks tertentu. Penelitian ini belum membahas secara mendalam mengenai pengaruh jenis konten digital tertentu, strategi pembelajaran berbasis gadget yang lebih spesifik, maupun perbedaan dampak penggunaan teknologi berdasarkan latar belakang keluarga dan lingkungan sosial anak. Keterbatasan tersebut dapat menjadi bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya agar kajian mengenai pemanfaatan teknologi digital pada anak sekolah dasar dapat dikembangkan secara lebih luas dan menghasilkan strategi penggunaan gadget yang semakin optimal bagi perkembangan anak di era digital.

## Daftar Pustaka

- Anggraini, Y., & Novita, D. (2020). Dampak positif dan negatif penggunaan gadget terhadap anak usia sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 98–108.
- Ariston, Y., & Frahasini. (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91.
- Astria, W., Matota, D. A., Priska, F., Saputra, A. D., & Stefanus, R. (2025). Peran Guru dalam Menghadapi Tantangan Munculnya Teknologi Digital Khususnya Smartphone. *Sabar: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*

- Dan Katolik*, 2(4), 114–123. <https://doi.org/10.61132/sabar.v2i4.1505>
- Aulia, A. Z., Mulyana, E., & Rohman, S. N. (2026). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Siswa di SMP Negeri 1 Garut. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(1), 59–67. <https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9133>
- Barman, B. (2025). Mental Development in Children A Multidimensional Analysis. *International Journal For Multidisciplinary Research*, 7(1), 1–3. <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2025.v07i01.35217>
- Bate'e, M. M., Duha, T., Telaumbanua, V. C., Giawa, H., Halawa, H. A., Ndruru, H. K., Halawa, A., & Lahagu, N. (2025). Pengaruh Teknologi Gadget bagi Generasi Gen-Z. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 3980–3982. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2234>
- Bujuri, D. A., Sari, M., Handayani, T., & Saputra, A. D. (2023). Dampak penggunaan media TikTok terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 101–112.
- Chitez, M., Dascalu, M., Udrea, A. C., Strilețchi, C., Csürös, K., Rogobete, R., & Oravițan, A. (2024). Towards Building the LEMI Readability Platform for Children's Literature in the Romanian Language. *2024 Joint International Conference on Computational Linguistics, Language Resources and Evaluation, LREC-COLING 2024 - Main Conference Proceedings*, 16450–16456.
- Eniyati, S., Santi, R. C. N., Lusiana, V., Hartono, B., Yulianton, H., & Sutanto, F. A. (2025). Peningkatan literasi digital anak sekolah dasar melalui penggunaan internet yang aman dan edukatif. *Jurnal ARSY: Aplikasi Riset Kepada Masyarakat*, 6(2), 1368–1378.
- Fikri, M. H., Murhayati, S., & Darmawan, D. (2025). Keabsahan data dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 13057–13065.
- Geniston Jr., C. P., Logronio, L. M. R., Cervantes, K., & Ramada, M. G. C. (2024). Extent of Electronic Gadget Usage in Learning English and Reading Comprehension of Grade Six Pupils. *Journal of World Englishes and Educational Practices (JWEEP)*, 6(1), 233–241.
- Girdzijauskienė, R., Rupšienė, L., & Pranckūnienė, E. (2022). Usage of Digital Learning Tools to Engage Primary School Students in Learning. 281–290. <https://doi.org/10.22364/htqe.2022.20>
- Hanifa, N., & Sartono. (2025). Pengaruh Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Journal Innovation in Education (INOVED)*, 3(2), 18–25. <https://doi.org/10.59841/inoved.v3i2.2699>
- Kalimullina, O., Tarman, B., & Stepanova, I. (2021). Education in the context of digitalization and culture: Evolution of the teacher's role, pre-pandemic overview. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 8(1), 226–238. <https://doi.org/10.29333/ejecs/629>
- Lubis, R., & Murhayati, S. (2025). Penelitian kualitatif sebagai pendekatan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 13066–13073.
- Luo, Y., Choy, Y. N., Wu, D., & Lau, E. Y. H. (2025). Shared Digital Media, New Parental Challenges: A Scoping Review of Parent-Child Joint Media Engagement Aged 0–8. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2025(1). <https://doi.org/10.1155/hbe2/9917235>
- Mardatillah, N. A., & Murhayati, S. (2025). Data dan fakta dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 13018–13028.
- Muslim, R. I., Kusumawati, D., Wuryani, M. T., Primadoni, A. B., & Faida, M. (2024). Peningkatan Kesadaran Belajar dan Pendidikan Karakter Melalui Komunitas Belajar Anak. *PakMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 209–215. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v4i1.2862>
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian teoritis tentang teknik analisis data dalam penelitian kualitatif: Perspektif Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration (JoMAA)*, 1(2), 77–84.
- Renjith, V., Yesodharan, R., Noronha, J. A., Ladd, E., George, A., & Mendez, M. (2021). Qualitative methods in health care research. *International Journal of Preventive Medicine*, 12, 20.

- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1236–1241.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. *EduChild: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak*, 4(2), 53–60.
- Tabrani, M. D., Hayatina, L., & Nurrita, T. (2024). Digital literacy skills of early childhood in using gadgets. *Al-Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 61–70.
- Telzer, E. H., & Burnell, K. (2026). Smartphone Use During School Hours and Association With Cognitive Control in Youths Aged 11 to 18 Years. *JAMA Network Open*, 9(3), 1–11. <https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2026.1092>
- Uysal Yalçın, S., Parlak, M., & Derin, H. N. (2025). The Effect of Smartphone Addiction on Emotion Regulation and Problem Solving in University Students. *Genel Tip Dergisi*, 35(4), 624–632. <https://doi.org/10.54005/geneltip.1643497>
- Varlık, S., Varlık, F., & Karakuş, M. (2026). Empowering Teachers: How Digital Tools Are Transforming Online Learning and Personalised Learning. *European Journal of Education*, 61(1), e70543. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/ejed.70543>