

**ANALISIS PENGGUNAAN GADGET SEBAGAI MEDIA BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V UPTD SD NEGERI 070980 MOAWO****Ratna Febriani Zai¹, Okniel Zebua², Indah Wijaya Lase³, Arozatulo Bawamenewi⁴**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Niase-mail: ratnafebrianizai@gmail.com, nielzebua02@gmail.com, indahwijaya@unias.ac.id,
arozatulobawamenewi@unias.ac.id

Diterima: 14/08/2026; Direvisi: 11/09/2026; Diterbitkan: 19/09/2026

ABSTRAK

Penggunaan *gadget* sebagai media belajar memberikan peluang bagi peserta didik sekolah dasar untuk mengakses berbagai sumber belajar secara lebih mudah, tetapi pemanfaatannya juga menghadapi berbagai kendala. Penelitian ini bertujuan menganalisis penggunaan *gadget* sebagai media belajar pada peserta didik kelas V-C di UPTD SD Negeri 070980 Moawo, meliputi pemanfaatan dalam kegiatan belajar dan kendala penggunaannya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Informan penelitian berjumlah 10 orang, terdiri atas 1 kepala sekolah, 2 guru, 3 orang tua, dan 4 peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gadget* dimanfaatkan untuk mencari informasi, mengakses materi, menonton video pembelajaran, dan mengerjakan tugas, termasuk dalam kegiatan belajar di rumah. Namun, pemanfaatannya belum optimal karena terdapat keterbatasan kepemilikan perangkat, kuota dan jaringan internet, serta distraksi dari permainan dan hiburan. Penggunaan *gadget* dapat mendukung kegiatan belajar apabila diarahkan sesuai tujuan pembelajaran dan disertai pengawasan serta pendampingan dari guru dan orang tua.

Kata Kunci: Gadget, Media Belajar, Peserta Didik**ABSTRACT**

The use of *gadgets* as learning media provides elementary school students with easier access to various learning resources, but its implementation still faces several challenges. This study aims to analyze the use of *gadgets* as learning media among fifth-grade students in Class V-C at UPTD SD Negeri 070980 Moawo, focusing on their use in learning activities and the challenges encountered. This study employed a qualitative approach with a case study design. The participants consisted of 10 informants: one principal, two teachers, three parents, and four students. Data were collected through observation, interviews, and documentation and analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that *gadgets* were used to search for information, access learning materials, watch educational videos, and complete assignments, including during learning activities at home. However, their use was not optimal due to limited device ownership, internet data and network constraints, and distractions from games and entertainment. The use of *gadgets* can support learning when directed toward learning objectives and accompanied by appropriate supervision and guidance from teachers and parents.

Keywords: Gadgets, Learning Media, Students

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan dalam praktik pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Teknologi tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana komunikasi, tetapi telah berkembang menjadi bagian dari proses pembelajaran melalui penyediaan sumber belajar yang lebih beragam, mudah diakses, dan dapat digunakan sesuai kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar karena memungkinkan guru dan peserta didik memanfaatkan berbagai sumber serta media digital dalam proses belajar (Anggraeni & Fitria, 2023). Dalam konteks tersebut, *gadget* menjadi salah satu perangkat yang dekat dengan kehidupan peserta didik dan memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai media belajar. Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran dapat mendukung akses terhadap materi, informasi, gambar, video, dan sumber belajar digital lainnya (Hutauruk et al., 2022; Restela & Putri, 2023).

Pemanfaatan *gadget* sebagai media belajar memberikan peluang bagi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih fleksibel. Peserta didik dapat mengakses informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran, mencari penjelasan tambahan, membaca bahan digital, maupun memanfaatkan video pembelajaran ketika mengalami kesulitan memahami materi. Penggunaan media digital berbasis *gadget*, misalnya, dapat memberikan akses terhadap bahan bacaan yang lebih beragam dan meningkatkan minat membaca anak (Inayati et al., 2024). Pemanfaatan internet sebagai sumber belajar juga memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi yang mendukung kegiatan pembelajaran dan dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik, meskipun penggunaannya tetap dipengaruhi oleh kondisi akses internet (Andrianingsih & Mustika, 2022). Dalam pembelajaran berbasis multimedia, penyajian informasi melalui kombinasi teks, gambar, dan video juga dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik apabila dirancang dan digunakan sesuai prinsip pembelajaran multimedia (Mayer, 2021; Clark & Mayer, 2021). Oleh karena itu, *gadget* memiliki potensi bukan sekadar sebagai perangkat teknologi, tetapi sebagai media yang dapat memperluas sumber belajar peserta didik.

Namun, keberadaan *gadget* tidak secara otomatis menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Manfaat *gadget* sangat bergantung pada tujuan, pola, durasi, dan cara penggunaannya. Penggunaan *gadget* yang diarahkan pada kegiatan pembelajaran dapat memberikan manfaat, sedangkan penggunaan yang tidak terarah dapat menimbulkan gangguan terhadap kegiatan belajar. Penelitian mengenai penggunaan *gadget* menunjukkan bahwa perangkat tersebut dapat berkaitan dengan motivasi belajar peserta didik, tetapi dampaknya perlu dilihat berdasarkan pola pemanfaatannya (Fajrin et al., 2023). Pada sisi lain, penggunaan *gadget* untuk aktivitas nonpembelajaran, seperti permainan dan hiburan, dapat mengurangi perhatian peserta didik terhadap kegiatan belajar. Penelitian Febriani et al. (2025) menunjukkan adanya hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Kecenderungan penggunaan *gadget* untuk permainan juga perlu mendapat perhatian karena kecanduan *game online* dapat berhubungan dengan rendahnya motivasi belajar peserta didik (Darmawan et al., 2024). Selain itu, penggunaan *gadget* juga perlu diarahkan secara bijak agar peserta didik mampu membedakan pemanfaatannya untuk kepentingan belajar dan aktivitas hiburan (Pradnyana, 2024).

Persoalan tersebut semakin penting pada jenjang sekolah dasar karena peserta didik masih membutuhkan arahan dalam menggunakan teknologi secara tepat. Literasi digital diperlukan agar peserta didik tidak hanya mampu menggunakan perangkat digital, tetapi juga mampu memanfaatkannya secara bertanggung jawab untuk mendukung proses pembelajaran

(Naimah et al., 2024). Dalam hal ini, penggunaan *gadget* sebagai media belajar tidak dapat dilepaskan dari peran guru dan orang tua. Guru berperan dalam mengarahkan sumber dan aktivitas belajar yang dapat dilakukan melalui perangkat digital, sedangkan orang tua berperan dalam memberikan pendampingan dan pengawasan ketika *gadget* digunakan di rumah. Penggunaan *gadget* untuk pembelajaran yang efektif membutuhkan pengelolaan dan pendampingan agar perangkat tersebut tetap digunakan sesuai tujuan belajar (Restela & Putri, 2023). Kebijakan dan panduan pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan juga menempatkan penggunaan teknologi sebagai bagian yang perlu diarahkan untuk mendukung proses pendidikan secara tepat dan bertanggung jawab (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020, 2022).

Selain persoalan penggunaan, pemanfaatan *gadget* sebagai media belajar juga dipengaruhi oleh ketersediaan fasilitas. Tidak semua peserta didik memiliki perangkat pribadi yang dapat digunakan kapan saja untuk belajar. Keterbatasan kuota internet, kualitas jaringan, serta ketergantungan pada perangkat milik orang tua atau anggota keluarga dapat membatasi akses peserta didik terhadap sumber belajar digital. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kesenjangan pemanfaatan teknologi bukan hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat, tetapi juga dengan ketersediaan sarana pendukung. Penelitian mengenai pendampingan belajar anak di rumah menunjukkan bahwa keterbatasan fasilitas menjadi salah satu persoalan yang dihadapi keluarga dalam mendukung kegiatan belajar anak (Pratiwi & Abduh, 2022). Hal serupa ditemukan pada konteks wilayah dengan keterbatasan akses, ketika kepemilikan perangkat dan kondisi lingkungan menjadi faktor yang memengaruhi kemampuan orang tua dalam mendampingi anak belajar dari rumah (Zakiyya & Nurwanto, 2022). Dengan demikian, penggunaan *gadget* sebagai media belajar perlu dipahami berdasarkan kondisi nyata peserta didik, bukan hanya berdasarkan ketersediaan teknologi.

Di UPTD SD Negeri 070980 Moawo, *gadget* telah digunakan sebagai salah satu sarana pendukung pembelajaran sejak Agustus 2023 dan diterapkan pada kelas IV, V, dan VI. Berdasarkan observasi awal, pemanfaatan *gadget* telah memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memperoleh informasi dan mendukung penyelesaian tugas. Akan tetapi, dalam penggunaannya masih ditemukan beberapa persoalan. Peserta didik tidak selalu menggunakan *gadget* untuk kepentingan pembelajaran, tetapi juga menggunakannya untuk bermain *game*, menonton video hiburan, dan mengakses aktivitas lain di luar pembelajaran. Gangguan notifikasi aplikasi juga dapat mengalihkan perhatian peserta didik ketika sedang belajar. Di sisi lain, tidak semua peserta didik memiliki *gadget* pribadi, sedangkan keterbatasan kuota dan jaringan internet dapat menghambat akses terhadap sumber belajar. Kondisi tersebut menunjukkan adanya perbedaan antara fungsi *gadget* yang diharapkan sebagai media pendukung pembelajaran dengan kenyataan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membahas penggunaan *gadget* dalam kaitannya dengan proses dan hasil belajar. Nikmawati et al. (2021) menemukan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak terhadap minat belajar siswa sekolah dasar, tetapi pengaruh terhadap hasil belajar tidak selalu menunjukkan pola yang sama. Penelitian Ningsih dan Shanie (2023) mengkaji penggunaan *gadget* dalam kaitannya dengan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. Sementara itu, Yuliana et al. (2023) menunjukkan pentingnya literasi digital guru dan lingkungan belajar dalam mendukung hasil belajar siswa. Penelitian Sijabat et al. (2024) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa teknologi digital dan *gadget* memiliki potensi dalam mendukung

pembelajaran, tetapi pemanfaatannya tetap dipengaruhi oleh cara penggunaan, lingkungan belajar, serta kemampuan pengguna.

Penelitian lain lebih banyak menyoroti dampak penggunaan *gadget* terhadap aspek tertentu, seperti motivasi, konsentrasi, kemampuan berpikir, atau perkembangan peserta didik. Octaviana dan Asih (2022), misalnya, mengkaji penggunaan *gadget* dalam kaitannya dengan perkembangan sosial emosional anak. Fajrin et al. (2023) membahas dampak penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar, sedangkan Febriani et al. (2025) memusatkan perhatian pada konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Fitriani et al. (2025) secara khusus membahas penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran efektif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berbagai penelitian tersebut memberikan gambaran bahwa *gadget* dapat memiliki manfaat sekaligus risiko dalam pendidikan. Namun, penelitian yang secara khusus menggambarkan bagaimana peserta didik menggunakan *gadget* sebagai media belajar dalam aktivitas belajar sehari-hari, bagaimana perangkat tersebut dimanfaatkan untuk belajar di rumah, serta kendala konkret yang mereka hadapi dalam konteks satuan pendidikan tertentu masih perlu diperkuat.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat *research gap* yang menjadi dasar penelitian ini. Penelitian terdahulu cenderung menguji hubungan atau dampak penggunaan *gadget* terhadap variabel tertentu, sedangkan penelitian ini tidak berfokus pada pengukuran pengaruh *gadget* terhadap hasil belajar. Penelitian ini diarahkan untuk memahami secara lebih kontekstual penggunaan *gadget* sebagai media belajar pada peserta didik, khususnya bagaimana *gadget* digunakan untuk mencari informasi, mengakses materi, menonton video pembelajaran, mengerjakan tugas, serta bagaimana penggunaannya berlangsung dalam kegiatan belajar di rumah. Penelitian ini juga memperhatikan kendala yang muncul, baik berupa keterbatasan perangkat, kuota dan jaringan internet maupun gangguan dari aktivitas nonpembelajaran. Fokus tersebut penting karena efektivitas penggunaan teknologi tidak hanya ditentukan oleh tersedianya perangkat, tetapi juga oleh pola pemanfaatan, pendampingan, dan kondisi lingkungan belajar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penggambaran secara deskriptif dan kontekstual mengenai pengalaman penggunaan *gadget* sebagai media belajar pada peserta didik kelas V-C di UPTD SD Negeri 070980 Moawo, dengan melibatkan perspektif kepala sekolah, guru, orang tua, dan peserta didik. Pendekatan tersebut memungkinkan penelitian memperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai penggunaan *gadget*, manfaatnya dalam kegiatan belajar, serta kendala yang muncul dalam praktik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan *gadget* sebagai media belajar pada peserta didik kelas V-C di UPTD SD Negeri 070980 Moawo, yang mencakup (1) penggunaan *gadget* sebagai media belajar, (2) pemanfaatan *gadget* dalam mendukung kegiatan belajar di rumah, dan (3) kendala dalam pemanfaatan *gadget* sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah, guru, dan orang tua dalam mengarahkan penggunaan *gadget* agar lebih terarah, edukatif, dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus yang bersifat deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan memperoleh gambaran secara mendalam mengenai penggunaan *gadget* sebagai media belajar berdasarkan kondisi nyata yang dialami peserta didik. Penelitian dilaksanakan di UPTD SD Negeri

070980 Moawo pada 08 April - 13 Mei 2026, dengan fokus penelitian pada penggunaan *gadget* sebagai media belajar peserta didik kelas V-C.

Informan penelitian berjumlah 10 orang yang terdiri atas 1 kepala sekolah, 2 guru, 3 orang tua, dan 4 peserta didik kelas V-C. Informan dipilih berdasarkan keterlibatan dan pengetahuan mereka terhadap penggunaan *gadget* dalam kegiatan belajar peserta didik. Kepala sekolah dan guru memberikan informasi mengenai penerapan dan pemanfaatan *gadget* dalam lingkungan sekolah, sedangkan orang tua dan peserta didik memberikan informasi mengenai penggunaan *gadget*, khususnya dalam mendukung kegiatan belajar di rumah.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati penggunaan *gadget* sebagai media belajar serta aktivitas peserta didik yang berkaitan dengan pemanfaatannya. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada informan untuk memperoleh informasi mengenai bentuk penggunaan *gadget*, pemanfaatannya dalam kegiatan belajar, penggunaan di rumah, serta kendala yang dihadapi. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk melengkapi informasi yang diperoleh melalui observasi dan wawancara.

Analisis data dilakukan secara kualitatif menggunakan model Miles dan Huberman melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dipilih, disederhanakan, dan dikelompokkan berdasarkan fokus penelitian, yaitu penggunaan *gadget*, pemanfaatannya dalam kegiatan belajar di rumah, serta kendala penggunaannya. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif agar pola dan keterkaitan antartemuan dapat dipahami secara sistematis. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan pola, kecenderungan, dan temuan yang diperoleh dari keseluruhan data.

Untuk menjaga keterkaitan antara data dan tujuan penelitian, proses analisis dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari kepala sekolah, guru, orang tua, dan peserta didik serta mencocokkannya dengan hasil observasi dan dokumentasi. Dengan demikian, temuan penelitian tidak hanya menggambarkan penggunaan *gadget*, tetapi juga menunjukkan bagaimana *gadget* dimanfaatkan dalam kegiatan belajar dan kendala yang memengaruhi pemanfaatannya pada peserta didik kelas V-C UPTD SD Negeri 070980 Moawo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilaksanakan pada 4 Mei sampai dengan 29 Juni 2026 di UPTD SD Negeri 070980 Moawo dengan fokus pada penggunaan *gadget* sebagai media belajar peserta didik kelas V-C. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan melibatkan 10 informan yang terdiri atas kepala sekolah, guru, orang tua, dan peserta didik. Berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis data, temuan penelitian dikelompokkan ke dalam tiga fokus, yaitu penggunaan *gadget* sebagai media belajar, pemanfaatan *gadget* dalam kegiatan belajar di rumah, serta kendala dalam penggunaannya.

Penggunaan *Gadget* sebagai Media Belajar

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa *gadget* telah digunakan peserta didik sebagai salah satu sarana pendukung kegiatan belajar. Penggunaan tersebut terutama dilakukan ketika peserta didik membutuhkan informasi tambahan, mencari jawaban atas tugas, atau membutuhkan penjelasan melalui media digital. Temuan dari berbagai informan menunjukkan bahwa *gadget* digunakan bukan hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk memperoleh sumber belajar. Untuk memberikan gambaran mengenai

bentuk penggunaan *gadget* yang ditemukan selama penelitian, hasil pengumpulan data disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Bentuk Penggunaan *Gadget* sebagai Media Belajar

No.	Bentuk penggunaan	Temuan penelitian
1	Mencari informasi	Peserta didik menggunakan <i>gadget</i> untuk mencari informasi tambahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
2	Mengakses materi pembelajaran	<i>Gadget</i> digunakan untuk memperoleh materi atau penjelasan tambahan ketika peserta didik membutuhkan sumber belajar lain.
3	Menonton video pembelajaran	Peserta didik mengakses video yang berkaitan dengan materi untuk membantu memahami pembelajaran.
4	Mengerjakan tugas	<i>Gadget</i> digunakan untuk mencari informasi dan jawaban yang diperlukan dalam menyelesaikan tugas sekolah.
5	Mengakses hiburan	Sebagian penggunaan <i>gadget</i> dialihkan untuk bermain <i>game</i> , menonton video hiburan, dan aktivitas lain di luar pembelajaran.

Tabel 1 menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada peserta didik kelas V-C memiliki fungsi yang beragam. Dalam konteks pembelajaran, fungsi yang paling terlihat adalah sebagai sarana pencarian informasi, akses materi, media video pembelajaran, dan pendukung penyelesaian tugas. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik telah memanfaatkan *gadget* untuk memenuhi kebutuhan belajar secara lebih fleksibel.

Namun, penggunaan *gadget* belum sepenuhnya terarah pada aktivitas pembelajaran. Adanya penggunaan untuk bermain *game* dan mengakses hiburan menunjukkan bahwa perangkat yang sama dapat digunakan untuk tujuan yang berbeda. Dengan demikian, penggunaan *gadget* sebagai media belajar masih membutuhkan arahan agar peserta didik dapat memprioritaskan aktivitas yang berkaitan dengan pembelajaran.

Pemanfaatan *Gadget* dalam Kegiatan Belajar di Rumah

Selain digunakan dalam kegiatan pembelajaran, *gadget* juga dimanfaatkan peserta didik ketika belajar di rumah. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik dan orang tua, penggunaan *gadget* di rumah terutama berkaitan dengan penyelesaian tugas dan pencarian informasi tambahan. Peserta didik menggunakan perangkat yang tersedia di rumah untuk memperoleh informasi ketika materi atau tugas yang diberikan guru belum sepenuhnya dipahami. Bentuk pemanfaatan *gadget* dalam kegiatan belajar di rumah dirangkum pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Pemanfaatan *Gadget* dalam Kegiatan Belajar di Rumah

No.	Bentuk pemanfaatan	Temuan penelitian
1	Mencari informasi	Peserta didik mencari informasi tambahan untuk memahami materi dan menyelesaikan tugas.
2	Mencari jawaban tugas	<i>Gadget</i> digunakan sebagai sumber informasi ketika peserta didik mengalami kesulitan mengerjakan tugas.
3	Mengakses materi tambahan	Peserta didik memperoleh materi atau penjelasan tambahan melalui sumber digital.
4	Menonton video pembelajaran	Video digunakan sebagai alternatif sumber penjelasan untuk membantu memahami materi.
5	Belajar secara mandiri	<i>Gadget</i> memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari informasi tanpa harus selalu menunggu penjelasan guru.

Berdasarkan Tabel 2, pemanfaatan *gadget* di rumah memberikan kemudahan dalam memperoleh sumber belajar. Peserta didik dapat menggunakan perangkat tersebut ketika membutuhkan informasi tambahan atau mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas. Pemanfaatan ini menunjukkan bahwa *gadget* dapat mendukung keberlanjutan kegiatan belajar di luar lingkungan sekolah.

Meskipun demikian, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* di rumah tidak selalu berlangsung untuk kepentingan belajar. Peserta didik masih dapat beralih ke permainan, video hiburan, atau aktivitas lainnya. Oleh karena itu, pemanfaatan *gadget* di rumah membutuhkan pendampingan orang tua agar penggunaan perangkat tetap sesuai dengan kebutuhan dan waktu belajar peserta didik.

Kendala dalam Pemanfaatan *Gadget* sebagai Media Belajar

Meskipun *gadget* memberikan kemudahan dalam memperoleh sumber belajar, penelitian menemukan beberapa kendala yang memengaruhi pemanfaatannya. Kendala tersebut tidak hanya berkaitan dengan perangkat, tetapi juga dengan akses internet dan pola penggunaan *gadget*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan informan, kendala yang ditemukan dirangkum dalam Tabel 3.

Tabel 3. Kendala Pemanfaatan *Gadget* sebagai Media Belajar

No.	Kendala	Bentuk temuan
1	Kepemilikan perangkat	Tidak semua peserta didik memiliki <i>gadget</i> pribadi sehingga sebagian menggunakan perangkat milik orang tua atau anggota keluarga.
2	Keterbatasan kuota	Penggunaan sumber belajar berbasis internet terkendala ketika kuota internet tidak mencukupi.
3	Jaringan internet	Jaringan yang tidak stabil menghambat peserta didik dalam mengakses informasi dan video pembelajaran.
4	Notifikasi aplikasi	Notifikasi pada perangkat dapat mengganggu perhatian peserta didik ketika sedang belajar.
5	<i>Game</i> dan hiburan	Permainan, video hiburan, dan aktivitas nonpembelajaran dapat mengalihkan perhatian peserta didik dari kegiatan belajar.

Tabel 3 menunjukkan bahwa kendala pemanfaatan *gadget* terdiri atas faktor fasilitas dan faktor penggunaan. Dari sisi fasilitas, keterbatasan kepemilikan perangkat, kuota internet, dan jaringan menjadi hambatan bagi sebagian peserta didik dalam mengakses sumber belajar secara optimal. Peserta didik yang tidak memiliki perangkat sendiri juga harus menyesuaikan penggunaan *gadget* dengan kebutuhan orang tua atau anggota keluarga lainnya.

Dari sisi penggunaan, gangguan notifikasi, *game*, dan hiburan menjadi faktor yang dapat mengalihkan perhatian peserta didik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberadaan perangkat belum cukup untuk memastikan *gadget* digunakan secara optimal sebagai media belajar. Penggunaannya tetap membutuhkan pengaturan, pengawasan, dan pendampingan agar peserta didik dapat mempertahankan fokus pada kegiatan pembelajaran.

Persepsi Informan terhadap Penggunaan *Gadget* sebagai Media Belajar

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa kepala sekolah, guru, orang tua, dan peserta didik pada umumnya memiliki pandangan positif terhadap penggunaan *gadget* sebagai media belajar. Kepala sekolah dan guru melihat *gadget* sebagai sarana yang dapat membantu peserta didik memperoleh informasi dan sumber belajar tambahan. Orang tua juga mengakui manfaat *gadget* dalam membantu anak menyelesaikan tugas, meskipun tetap mengkhawatirkan penggunaan untuk permainan dan hiburan.

Peserta didik menunjukkan bahwa *gadget* membantu mereka ketika mencari informasi, mengerjakan tugas, dan memahami materi melalui video. Namun, penggunaan perangkat tetap dipengaruhi oleh ketersediaan perangkat, jaringan, kuota, serta kemampuan peserta didik mengendalikan penggunaan untuk aktivitas di luar pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa *gadget* telah dimanfaatkan sebagai media pendukung belajar oleh peserta didik kelas V-C UPTD SD Negeri 070980 Moawo. Pemanfaatannya terlihat dalam pencarian informasi, akses materi dan video pembelajaran, serta penyelesaian tugas, termasuk ketika peserta didik belajar di rumah. Namun, pemanfaatan tersebut belum sepenuhnya optimal karena masih terdapat keterbatasan perangkat, kuota dan jaringan internet, serta gangguan dari notifikasi, *game*, dan hiburan. Temuan ini memperlihatkan bahwa manfaat *gadget* sebagai media belajar sangat bergantung pada bagaimana perangkat tersebut digunakan dan bagaimana peserta didik mendapatkan pendampingan dalam penggunaannya.

Pembahasan

Penggunaan *Gadget* sebagai Media Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gadget* telah digunakan peserta didik kelas V-C sebagai salah satu media pendukung pembelajaran. Penggunaannya terutama untuk mencari informasi, mengakses materi, menonton video pembelajaran, dan membantu menyelesaikan tugas. Temuan ini menunjukkan bahwa *gadget* telah bergeser dari sekadar perangkat komunikasi dan hiburan menjadi salah satu sumber belajar yang dapat digunakan peserta didik sesuai kebutuhan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi memang memberikan peluang bagi sekolah dasar untuk menyediakan sumber belajar yang lebih beragam dan mudah diakses (Anggraeni & Fitria, 2023). Hal ini sejalan dengan Restela dan Putri (2023) yang menunjukkan bahwa *gadget* dapat dimanfaatkan untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif apabila penggunaannya diarahkan pada kebutuhan pembelajaran.

Penggunaan *gadget* untuk mencari informasi dan materi tambahan juga menunjukkan adanya perluasan akses peserta didik terhadap sumber belajar. Ketika buku atau penjelasan guru belum memberikan informasi yang cukup, peserta didik dapat menggunakan *gadget* untuk menemukan sumber lain. Andrianingsih dan Mustika (2022) menunjukkan bahwa internet dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar peserta didik sekolah dasar karena memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi yang mendukung pembelajaran. Dengan demikian, temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa nilai utama *gadget* bagi peserta didik bukan terletak pada perangkatnya, tetapi pada kemampuannya menyediakan akses terhadap sumber belajar yang lebih luas.

Pemanfaatan video pembelajaran juga menjadi bagian penting dari penggunaan *gadget*. Video memberikan bentuk penyajian materi yang berbeda dari teks atau buku sehingga dapat digunakan sebagai sumber penjelasan tambahan. Mayer (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia dapat membantu proses pemahaman ketika informasi disajikan melalui kombinasi unsur verbal dan visual yang sesuai. Clark dan Mayer (2021) juga menekankan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran perlu dirancang dan diarahkan berdasarkan prinsip pembelajaran agar benar-benar mendukung proses belajar. Oleh karena itu, penggunaan video melalui *gadget* pada peserta didik kelas V-C memiliki potensi sebagai pendukung pemahaman, tetapi manfaatnya tetap bergantung pada kesesuaian isi dengan kebutuhan pembelajaran.

Di sisi lain, hasil penelitian menunjukkan bahwa *gadget* juga digunakan untuk bermain *game*, menonton hiburan, dan aktivitas nonpembelajaran lainnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa fungsi *gadget* sebagai media belajar tidak selalu berjalan secara konsisten. Fajrin et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki kaitan dengan motivasi belajar, sedangkan Febriani et al. (2025) menemukan adanya hubungan antara penggunaan *gadget* dengan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan *gadget* yang tidak terarah dapat menjadi persoalan ketika peserta didik lebih tertarik pada aktivitas hiburan dibandingkan kegiatan belajar. Darmawan et al. (2024) juga menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berkaitan dengan motivasi belajar siswa. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian bahwa *gadget* memiliki manfaat sebagai media belajar sekaligus berpotensi menjadi sumber distraksi.

Dengan demikian, penggunaan *gadget* pada peserta didik kelas V-C sudah mengarah pada fungsi edukatif, tetapi belum sepenuhnya terkontrol. *Gadget* dapat menjadi media pendukung pembelajaran ketika digunakan untuk tujuan yang jelas, sedangkan penggunaan tanpa pengaturan dapat mengurangi fokus belajar. Artinya, persoalan utama bukan pada keberadaan *gadget*, melainkan pada bagaimana perangkat tersebut diarahkan dan digunakan oleh peserta didik.

Pemanfaatan Gadget dalam Kegiatan Belajar di Rumah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gadget* memiliki peran dalam mendukung kegiatan belajar peserta didik di rumah. Peserta didik menggunakannya untuk mencari informasi, memperoleh materi tambahan, menonton video pembelajaran, dan menyelesaikan tugas. Kondisi ini menunjukkan bahwa *gadget* dapat memperluas ruang belajar dari sekolah ke rumah. Peserta didik memiliki kesempatan untuk mencari informasi secara mandiri ketika mengalami kesulitan memahami materi atau menyelesaikan tugas.

Pemanfaatan tersebut sejalan dengan temuan Inayati et al. (2024) bahwa media digital berbasis *gadget* dapat memberikan akses terhadap sumber belajar yang lebih beragam. Dalam konteks pembelajaran, keberadaan sumber digital memungkinkan peserta didik memperoleh informasi secara lebih fleksibel. Namun, fleksibilitas tersebut perlu diikuti kemampuan peserta didik dalam memilih dan menggunakan sumber yang sesuai. *Gadget* tidak dengan sendirinya menjadikan peserta didik belajar secara mandiri; perangkat tersebut hanya menyediakan sarana, sedangkan keberhasilan pemanfaatannya tetap bergantung pada tujuan dan pola penggunaan.

Kegiatan belajar di rumah juga memperlihatkan pentingnya peran orang tua. Ketika peserta didik menggunakan perangkat yang sama untuk belajar dan hiburan, pengawasan diperlukan agar waktu dan aktivitas penggunaan tetap sesuai dengan kebutuhan belajar. Pratiwi dan Abduh (2022) menunjukkan pentingnya peran orang tua dalam mendampingi anak sekolah dasar ketika belajar di rumah. Dengan demikian, pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget* bukan hanya berkaitan dengan membatasi waktu penggunaan, tetapi juga mengarahkan anak agar menggunakan perangkat untuk aktivitas yang mendukung pembelajaran.

Kebutuhan pendampingan menjadi semakin penting karena hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik masih dapat beralih dari kegiatan belajar ke permainan dan hiburan. Naimah et al. (2024) menegaskan pentingnya literasi digital pada peserta didik sekolah dasar agar penggunaan teknologi dapat dilakukan secara tepat dan bertanggung jawab. Dalam konteks penelitian ini, literasi digital tidak cukup dipahami sebagai kemampuan mengoperasikan *gadget*, tetapi juga mencakup kemampuan menggunakannya sesuai tujuan,

memilih informasi yang dibutuhkan, serta mengendalikan penggunaan untuk aktivitas nonpembelajaran.

Oleh karena itu, pemanfaatan *gadget* di rumah dapat mendukung kegiatan belajar apabila terdapat tujuan yang jelas, sumber yang sesuai, serta pendampingan dari orang tua. Temuan penelitian menunjukkan bahwa *gadget* memberikan kemudahan akses belajar, tetapi manfaat tersebut tidak berlangsung otomatis. Penggunaan yang terarah menjadi faktor penting agar waktu belajar tidak berubah menjadi waktu hiburan.

Kendala dalam Pemanfaatan *Gadget* sebagai Media Belajar

Hasil penelitian menemukan bahwa pemanfaatan *gadget* masih menghadapi kendala berupa keterbatasan kepemilikan perangkat, kuota internet, jaringan yang tidak stabil, notifikasi aplikasi, serta penggunaan untuk *game* dan hiburan. Kendala tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dipengaruhi oleh dua kelompok faktor, yaitu ketersediaan fasilitas dan pola penggunaan.

Keterbatasan perangkat, kuota, dan jaringan menjadi persoalan karena akses terhadap sumber belajar digital sangat bergantung pada tersedianya sarana pendukung. Peserta didik yang tidak memiliki *gadget* pribadi harus menggunakan perangkat milik orang tua atau anggota keluarga sehingga kesempatan mengakses sumber belajar tidak selalu sama. Keterbatasan fasilitas juga dapat membatasi pendampingan belajar di rumah. Zakiyya dan Nurwanto (2022) menunjukkan bahwa keterbatasan fasilitas menjadi salah satu persoalan dalam pendampingan anak belajar di rumah, terutama pada lingkungan dengan akses yang terbatas. Pratiwi dan Abduh (2022) juga menunjukkan bahwa kondisi keluarga dan ketersediaan sarana dapat memengaruhi pelaksanaan pendampingan belajar anak.

Kendala jaringan dan kuota memiliki dampak langsung terhadap penggunaan sumber belajar berbasis internet. Materi atau video pembelajaran yang seharusnya dapat diakses melalui *gadget* menjadi sulit digunakan ketika koneksi tidak stabil atau kuota tidak mencukupi. Temuan ini sejalan dengan Andrianingsih dan Mustika (2022) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dapat memberikan manfaat, tetapi kondisi jaringan tetap menjadi salah satu kendala dalam penerapannya. Artinya, pemanfaatan *gadget* sebagai media belajar membutuhkan dukungan infrastruktur yang memadai agar akses terhadap sumber digital dapat berlangsung secara berkelanjutan.

Selain persoalan fasilitas, distraksi menjadi kendala yang berasal dari karakteristik perangkat itu sendiri. Notifikasi aplikasi, permainan, media sosial, dan hiburan dapat mengalihkan perhatian peserta didik ketika menggunakan *gadget* untuk belajar. Febriani et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berkaitan dengan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar, sedangkan Darmawan et al. (2024) menunjukkan hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pengendalian penggunaan *gadget* merupakan bagian penting dalam menjaga fungsi perangkat sebagai media belajar.

Dengan demikian, kendala penggunaan *gadget* di UPTD SD Negeri 070980 Moawo tidak dapat diselesaikan hanya dengan menyediakan perangkat. Sekolah dan keluarga juga perlu mengatur bagaimana perangkat digunakan. Peserta didik perlu mendapatkan arahan mengenai waktu penggunaan, sumber yang dapat diakses, serta aktivitas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Panduan penggunaan teknologi digital dalam pendidikan juga menempatkan pemanfaatan teknologi sebagai sesuatu yang perlu diarahkan dan digunakan secara bertanggung jawab (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020, 2022).

Implikasi Penggunaan *Gadget* terhadap Pembelajaran

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa *gadget* memberikan kemudahan akses terhadap informasi dan sumber belajar bagi peserta didik kelas V-C, tetapi manfaat tersebut sangat dipengaruhi oleh pola penggunaannya. Temuan ini sejalan dengan Nikmawati et al. (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dapat berkaitan dengan minat belajar, tetapi tidak serta-merta memberikan dampak yang sama terhadap hasil belajar. Ningsih dan Shanie (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dapat dikaji dalam kaitannya dengan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sementara itu, Yuliana et al. (2023) menegaskan bahwa literasi digital guru dan lingkungan belajar merupakan bagian penting dalam mendukung hasil belajar siswa.

Temuan penelitian juga memperkuat pandangan bahwa penggunaan media digital perlu ditempatkan sebagai alat pendukung, bukan sebagai pengganti peran guru dan pendampingan orang tua. *Gadget* menyediakan akses terhadap informasi, materi, dan video, tetapi guru tetap berperan dalam mengarahkan penggunaan sumber belajar, sedangkan orang tua berperan dalam mengawasi penggunaan di rumah. Sijabat et al. (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat mendukung pembelajaran ketika digunakan sesuai kebutuhan. Karena itu, pemanfaatan *gadget* pada peserta didik kelas V-C perlu diarahkan pada aktivitas yang memiliki tujuan belajar jelas dan tetap disertai pengawasan.

Berdasarkan keseluruhan temuan, penggunaan *gadget* di UPTD SD Negeri 070980 Moawo dapat dipandang sebagai peluang sekaligus tantangan. Peluangnya terletak pada kemudahan memperoleh informasi, materi, video pembelajaran, dan dukungan dalam menyelesaikan tugas. Tantangannya terletak pada keterbatasan perangkat dan akses internet serta risiko distraksi dari permainan dan hiburan. Dengan demikian, optimalisasi *gadget* sebagai media belajar lebih tepat dilakukan melalui penggunaan yang terarah, pendampingan orang tua, arahan guru, dan penguatan literasi digital peserta didik, bukan sekadar melalui peningkatan kepemilikan perangkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *gadget* sebagai media belajar peserta didik kelas V-C UPTD SD Negeri 070980 Moawo telah dimanfaatkan untuk mencari informasi, mengakses materi pembelajaran, menonton video pembelajaran, dan menyelesaikan tugas, termasuk dalam kegiatan belajar di rumah. Pemanfaatan tersebut menunjukkan bahwa *gadget* dapat menjadi sarana pendukung pembelajaran apabila penggunaannya diarahkan sesuai tujuan pembelajaran.

Namun, pemanfaatan *gadget* belum sepenuhnya optimal karena masih terdapat kendala berupa keterbatasan kepemilikan perangkat, kuota dan jaringan internet, serta distraksi dari permainan, hiburan, dan notifikasi. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan guru dan orang tua serta penguatan literasi digital agar penggunaan *gadget* lebih terarah dan mendukung kegiatan belajar peserta didik. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji penggunaan *gadget* pada jenjang, mata pelajaran, atau konteks sekolah yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Andrianingsih, R., & Mustika, D. (2022). Pemanfaatan internet sebagai sumber belajar siswa di kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6164–6172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3388>

- Anggraeni, A., & Fitria, Y. (2023). Transformasi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5463–5477. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11453>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2021). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). Cambridge University Press.
- Darmawan, R. R., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2024). Hubungan tingkat kecanduan game online dengan motivasi belajar siswa kelas III di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2292–2302. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7698>
- Fajrin, F. Q., Prawesti, V. D., Nabilah, T. Z., Cahyaningrum, F. N., Faradisi, A. R., Sari, E. A., & Savitri, R. (2023). Analisis dampak penggunaan gadget pada motivasi belajar siswa. *INDOPEDIA (Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan)*, 1(2), 673–681. <https://indopediajurnal.my.id/index.php/jurnal/article/view/88>
- Febriani, F., Haifaturrahmah, & Muhdar, S. (2025). Dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar: Studi kasus pada siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 242–252. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/35580>
- Fitriani, C. N. A., Cahyaningrum, D. A., & Robby, J. A. (2025). Analisis penggunaan gadget sebagai media pembelajaran efektif pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 1 Sumberrejo. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(1), 40–43. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/5029174>
- Hutauruk, A. F., Subakti, H., Simarmata, J., Soputra, D., Lestari, H., Al Haddar, G., Da'i, M., Purba, S., Khalik, M. F., & Cahyaningrum, V. D. (2022). *Media pembelajaran dan TIK*. Yayasan Kita Menulis.
- Inayati, N., Dewanti, H. P., Sutopo, R., & Danuri, D. (2024). Efektivitas pemanfaatan media digital gadget dalam meningkatkan minat membaca anak. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2264–2271. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7621>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Panduan penggunaan teknologi digital dalam pendidikan*. Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2022). *Panduan penggunaan teknologi digital dalam pendidikan*. Kemendikbud.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Naimah, N., Muttaqin, M. F., & Meilina, M. (2024). Implementasi literasi digital pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 85–94. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.75992>
- Nikmawati, Bintoro, H. S., & Santoso. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254–259. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>
- Ningsih, S., & Shanie, A. (2023). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 52–61. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.10126>
- Octaviana, E., & Asih, S. W. (2022). Analisis penggunaan gadget pada perkembangan sosial emosional anak di PAUD Darul Aman Kabupaten Temanggung. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipliner*, 1(1), 53–62. <https://doi.org/10.59944/jipsi.v1i1.15>
- Pradnyana, P. B. (2024). *Bijak menggunakan gadget*. Deepublish.



- Pratiwi, E., & Abduh, M. (2022). Peran orang tua mendampingi anak sekolah dasar belajar di rumah selama pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6182–6189. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3193>
- Restela, R., & Putri, H. (2023). Penggunaan gadget untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. *JS (Jurnal Sekolah)*, 7(2), 291–299. <https://doi.org/10.24114/js.v7i2.44494>
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., Salsabilla, S., & Khairunnisa, K. (2024). Media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2398–2409. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7941>
- Yuliana, E., Nirmala, S. D., & Ardiasih, L. S. (2023). Pengaruh literasi digital guru dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 28–37. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4196>
- Zakiyya, H., & Nurwanto, N. (2022). Peran orang tua dalam mendampingi anak belajar dari rumah (BDR) pada masa pandemi Covid-19 di desa terpencil. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7050–7056. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3079>