

## **Dampak Gadget Di Era Gen-Z Terhadap Prestasi Pendidikan Di SDN Masangan Wetan Sidoarjo**

### **The Impact of Gadget in the Gen-Z Era on Educational Achievement at SDN Masangan Wetan Sidoarjo**

**Munawir<sup>1</sup>, Noor Fahima Sania<sup>2</sup>, Tanty Zakiyatul Fahiro<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

<sup>1</sup>[munawir@uinsa.ac.id](mailto:munawir@uinsa.ac.id), <sup>2</sup>[noorfahimasania@gmail.com](mailto:noorfahimasania@gmail.com), <sup>3</sup>[tantyzakia@gmail.com](mailto:tantyzakia@gmail.com)

#### **Abstract**

*Gadgets have quite an influential function in the current era. Where everything is now easier to obtain, such as information, goods and knowledge just by using a gadget. The use of gadgets in the world of education has become an interesting trend, especially with the emergence of e-learning and online learning technology. The aim of this research is to find out how big an impact the use of gadgets has on educational achievement in the Gen Z era. Because in the Gen Z era, gadgets are very easy for anyone to own and use. The research method used was a semi-structured interview method as the main material for data collection. The results of the research show that the use of gadgets has a very significant negative and positive impact on education in Indonesia. One of the positive impacts of gadgets is that they provide fast access to information and online learning resources, increasing students' understanding and their interest in learning. Meanwhile, excessive use of gadgets also has a negative impact, namely hampering the development of children's interpersonal skills and creativity, as well as reducing academic results*

**Keywords:** Education, Use of gadgets, Gen Z, Educational achievement

#### **Abstrak**

Gadget memiliki fungsi yang cukup berpengaruh di era sekarang. Dimana segala sesuatu kini lebih mudah didapatkan seperti, informasi, barang, maupun ilmu pengetahuan hanya dengan menggunakan gadget. Penggunaan gadget di dunia pendidikan telah menjadi suatu trend yang menarik, terutama dengan munculnya teknologi e-learning dan online learning. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar dampak yang dihasilkan oleh pemakaian gadget terhadap prestasi pendidikan di era gen z. Karena di era gen z ini gadget sangatlah mudah untuk dimiliki dan digunakan oleh siapapun. Metode penelitian yang digunakan adalah metode wawancara semi-terstruktur sebagai bahan utama pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak negatif dan positif yang sangat berpengaruh bagi pendidikan di Indonesia. Salah satu dampak positif dari gadget yakni memberikan akses cepat terhadap informasi dan sumber belajar online, meningkatkan pemahaman siswa dan minat belajar mereka. Sedangkan penggunaan gadget yang berlebihan juga

menimbulkan dampak negatif yakni menghambat perkembangan keterampilan interpersonal dan kreativitas anak, serta menurunkan hasil akademik

**Kata Kunci:** Pendidikan, Penggunaan gadget, Gen-z, Prestasi pendidikan

## Pendahuluan

Kemajuan dibidang teknologi di era globalisasi saat ini sudah sangat berkembang pesat. Dimana segala aktivitas pada saat ini lebih banyak dilakukan secara online. Salah satu media yang digunakan di era digital ini adalah gadget. Gadget merupakan sebuah media yang dipergunakan untuk berkomunikasi, menyampaikan pesan, produktivitas hingga hiburan.<sup>1</sup> Keberadaan gadget telah membawa dampak besar terhadap cara orang berkomunikasi, bekerja, dan belajar di era digital ini. Dengan gadget kita lebih mudah mendapatkan sebuah informasi maupun ilmu pengetahuan secara cepat. Dulunya gadget hanya dipergunakan oleh kalangan atas saja, namun pada saat ini gadget tidak hanya digunakan oleh orang-orang penting tetapi juga sudah dipergunakan oleh anak-anak sekolah.

Penggunaan gadget dalam dunia pendidikan merupakan sebuah permasalahan yang perlu diteliti secara mendalam. Karena hal ini sangat berpengaruh terhadap mutu pendidikan di Indonesia. Gadget merupakan suatu perangkat dengan fungsi penggunaan tertentu yang dapat mengubah cara manusia dalam berkomunikasi. Saat ini

gadget tidak hanya sebagai alat komunikasi saja, tetapi juga sebagai alat hiburan yang berupa suara, tulisan, gambar, maupun video.<sup>2</sup> Contoh gadget adalah Handphone, Komputer, Laptop, dan Tab. Hal yang melatarbelakangi meningkatnya angka penggunaan gadget adalah semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang membuat semua orang lebih muda untuk menggunakan gadget, apalagi di era ini gadget sudah memiliki sistem touchscreen, yang membuat siapapun lebih mudah untuk mengaksesnya terutama anak-anak.

Pada dasarnya maraknya penggunaan gadget saat ini pasti memiliki dampak positif dan negatif bagi anak, dikarenakan anak-anak masih membentuk pola pikirnya masing-masing. Diantara dampak positif penggunaan gadget terhadap prestasi pendidikan seorang anak adalah mengembangkan keterampilan digital yang kritis untuk menghadapi tuntutan dunia modern, menyediakan alat untuk mengeksplorasi kreativitas, misalnya melalui aplikasi seni atau pengembangan konten multimedia, dan juga membuat proses belajar lebih menarik dan efektif. Namun dalam hal ini gadget lebih dominan berdampak

---

<sup>1</sup> Nikmawati, Henry Suryo Binto, dan Santoso Santoso, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech Undiksha* 9, no. 2 (6 September 2021): 254, <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>.

<sup>2</sup> Fadhiliza Izzati Rinanda Firamadhina dan Hetty Krisnani, "Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial TikTok: TikTok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme," *Share : Social Work Journal* 10, no. 2 (12 Februari 2021): 199, <https://doi.org/10.24198/share.v10i2.31443>.

negatif bagi tumbuh kembang seorang anak. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu waktu belajar yang efektif, mengakibatkan kurang tidur, serta meningkatkan risiko gangguan konsentrasi dan kecanduan, hal ini dapat berdampak pada prestasi akademis seorang anak.<sup>3</sup>

Penggunaan gadget oleh anak-anak dapat memberikan sejumlah tantangan terhadap prestasi pendidikan mereka. Salah satunya yaitu ketidaksetaraan dalam penggunaan teknologi, karena tidak semua anak memiliki kesempatan yang sama dalam mengakses dan menggunakan teknologi. Ketidaksetaraan ini dapat menimbulkan kesenjangan dalam peluang pendidikan. Selain itu menginefektifkan penggunaan waktu antara pembelajaran dengan gadget dan kegiatan lainnya juga menjadi tantangan dalam mencetak prestasi seorang anak.<sup>4</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan gadget pada generasi Z terhadap prestasi pendidikan mereka. Sebagai anak-anak yang tumbuh di tengah arus informasi digital, penggunaan gadget dapat memberikan pengaruh yang signifikan pada proses pembelajaran

dan pencapaian akademis mereka.<sup>5</sup> Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan pemahaman mendalam tentang bagaimana interaksi dengan gadget membentuk pola prestasi pendidikan, serta implikasi positif atau negatif yang mungkin muncul sebagai dampak dari keterlibatan intensif dengan teknologi dalam konteks pendidikan.<sup>6</sup>

## **Metode**

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen semu (*quasi experimental*) yaitu penelitian eksperimen yang diaplikasikan hanya pada satu kelompok yang disebut kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol (pembanding)<sup>7</sup>.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Dijelaskan bahwa penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif ini lebih mengarah terhadap kajian empiris dan digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menampilkan data dalam bentuk numerik (angka) daripada naratif untuk memperoleh hasil yang akurat.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian primer, dimana penelitian ini mengharuskan peneliti untuk mengumpulkan data dari sumber pertama yang

---

<sup>3</sup> Siti Rahmi Jalilah, "Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar," *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4, no. 1 (23 November 2021): 28–37, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716>.

<sup>4</sup> Ria Jayanthi dan Anggini Dinaseviani, "Kesenjangan Digital dan Solusi yang Diterapkan di Indonesia Selama Pandemi COVID-19," *JURNAL IPTEKKOM Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi* 24, no. 2 (31 Desember 2022): 187–200, <https://doi.org/10.17933/ipTEKKOM.24.2.2022.187-200>.

<sup>5</sup> Ilham Nurfajar, Dian Rahardian, dan Endang Dimyati, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 125 Taruna Karya Bandung," *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 7, no. 2 (Oktober 2022): 192–201.

<sup>6</sup> Devi Wulandari, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang" 3, no. 2 (2018): 211–18.

<sup>7</sup> S. Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, n.d.).

biasanya diperoleh dengan menggunakan metode kuisioner atau wawancara. Penelitian ini menggunakan Teknik Non Probabiliti Sampling dan sampel yang diambil merupakan sampling jenuh karena seluruh anggota populasinya dijadikan sebagai bahan sampel.<sup>8</sup>

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN Masangan Wetan Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo. Dimana populasinya adalah kelas 5 yang berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan angket.

## Temuan dan Pembahasan

### Temuan Penelitian

**Tabel 1. Skor Rata-Rata Pengaruh Gadget Terhadap Pembelajaran**

Indikator	Skor Rata-Rata
Gadget mempermudah saya mencari materi pembelajaran yang sulit	3.0
Saya lebih sering menggunakan gadget saya untuk bermain game dan meonton vidio disbanding belajar dengan gadget	3.3
Menggunakan gadget membuat saya malas membaca buku	3.4
Gadget mempermudah saya belajar menghitung dan memahami materi matematika	2.8
Saya lebih mudah mendapatkan informasi dengan cepat dan efisien dengan menggunakan gadget	3.2
Saya malas berpikir karena semua jawaban lebih mudah dicari di internet	3.4

Guru telah memberikan edukasi tentang cara menggunakan gadget secara benar untuk pembelajaran	2.5
Gadget lebih menarik untuk hiburan dibandingkan untuk pembelajaran	3.5

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan gadget terhadap pembelajaran pada siswa kelas 5 SDN Masangan Wetan sangat signifikan. Berdasarkan tabel 1, ada beberapa indikator yang menunjukkan skor tertinggi dari penelitian tersebut, seperti "Gadget lebih menarik untuk hiburan dibandingkan untuk pembelajaran" (3.5) dan juga "Penggunaan gadget membuat siswa malas membaca buku pelajaran" menunjukkan sekor (3.4). Hal ini berhubungan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Wulan Sari et. al (2024) yang menyatakan bahwa fungsi gadget dapat berpindah menjadi sarana hiburan semata apabila orang tua tidak mengawasi dengan baik.<sup>9</sup> Disisi lain terdapat indikator positif seperti "Gadget memudahkan untuk mencari informasi" (3.2) dan "mempermudah mencari materi pembelajaran yang sulit" (3.0) dapat menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang benar dapat memberikan manfaat yang tinggi dalam mendukung proses pembelajaran. Namun sebaliknya, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak negatif seperti malas berpikir dengan hasil rata rata (3.4). Sehingga penggunaan gadget yang

<sup>8</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017).

<sup>9</sup> Wulan Sari, Hadi Machmud, dan Laode Anhusadar, "Pengawasan Orang Tua terhadap

Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini," *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal* 3, no. 2 (17 Maret 2024): 73–83, <https://doi.org/10.21093/bocah.v3i2.8251>.

berlebihan dan tanpa pengawasan lebih dari orang tua akan menimbulkan ketergantuan gadget pada anak.

### **Pembahasan**

Penggunaan gadget memiliki pengaruh yang besar pada zaman sekarang. Apalagi terhadap pembelajaran saat ini, dikarenakan siswa sekolah dasar terpacu dengan penggunaan internet dalam pembelajarannya. Hasil angket tentang gadget dapat menghasilkan siswa ini malas untuk berpikir dalam belajar, karena dia sudah tau cara penggunaan internet yang lebih mudah dan instan. Sebab ini kualitas anak dalam pembelajaran semakin turun dan menurunnya nilai-nilai yang didapat. Ini diakibatkan perkembangan budaya teknologi yang semakin canggih. Seharusnya para siswa bisa memanfaatkan hal yang lebih positif terhadap teknologi saat ini, untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran saat ini.

Fungsi gadget menurut teori Balitbang yaitu: 1) sebagai alat komunikasi sesama teman dan keluarga 2) sebagai alat penunjang bisnis 3) sebagai pengubah batas sosial masyarakat 4) sebagai alat penghilang stres. Jika teori-teori ini tidak diterapkan dengan benar, terlebih untuk anak yang duduk dibangku SD hal ini dapat berpengaruh dalam pembelajaran siswa. Namun gadget juga memiliki manfaat pembelajaran bagi anak yakni : belajar membaca, belajar menghitung, mencari materi yang dia butuhkan untuk belajar, dan lain-lainnya. Belajar menggunakan gadget biasanya lebih menarik karena terdapat fitur-fitur yang canggih dan

sangat menarik bagi penggunanya karena termotivasi untuk terus belajar.

Prestasi pendidikan anak di era Gen Z saat ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk perubahan dalam pendekatan pembelajaran, teknologi, dan dinamika sosial. Hal ini bermula dari adanya wabah Covid-19 yang mengharuskan para peserta didik menggunakan gadgetnya sebagai media pembelajaran. Situasi ini yang akhirnya mempengaruhi dinamika kelas, interaksi sosial, dan kemampuan anak-anak untuk beradaptasi dengan model pembelajaran baru. Namun perlu dicatat bahwa, situasi pendidikan dapat bervariasi secara signifikan antar wilayah dan situasi.

Untuk saat ini anak-anak Gen Z cenderung mendukung pendekatan pembelajaran yang fleksibel dan inklusif. Kolaborasi dalam proyek, baik secara lokal maupun global, dimana hal tersebut dapat memperkaya pengalaman belajar mereka. Dalam pergeseran menuju ekonomi digital, penting bagi anak-anak Gen Z untuk mengembangkan keterampilan digital, menekankan kreativitas serta inovasi untuk mempersiapkan mereka dalam menghadapi tantangan di masa depan. Pendidikan di era digital ini cenderung menuju pada pembelajaran yang lebih interaktif, termasuk penggunaan aplikasi, permainan edukatif, dan sumber daya digital untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk terus memantau perkembangan pendidikan anak di era Gen Z, dengan memahami tren dan tantangan yang muncul, serta menyusun strategi pendidikan yang relevan untuk



memastikan mereka siap menghadapi dunia yang terus berubah.

## Kesimpulan

Penggunaan gadget di era saat ini memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap prestasi anak, baik dampak positif maupun negatif. Penggunaan gadget yang bijak akan memberikan banyak manfaat, seperti mempermudah akses informasi dan materi pelajaran yang sulit, meningkatkan pemahaman serta minat siswa terhadap pembelajaran. Namun sebaliknya, apabila gadget digunakan secara berlebihan dan tidak ada kontrol didalamnya maka akan berdampak negatif bagi anak-anak. Perkembangan keterampilan interpersonal dan kreativitasnya akan terhambat, menurunkan hasil akademik, bahkan anak itu akan kecanduan dan terganggu konsentrasinya. Maka dari itu, penting bagi para orang tua dan guru untuk terus memperhatikan/mengawasi penggunaan teknologi agar dapat mendukung proses pembelajaran dan pencapaian akademik para siswa secara maksimal.

## Daftar Pustaka

Firamadhina, Fadhlizha Izzati Rinanda, dan Hetty Krisnani. "Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial TikTok: TikTok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme." *Share : Social Work Journal* 10, no. 2 (12 Februari 2021): 199.  
<https://doi.org/10.24198/share.v10i2.31443>.

Jalilah, Siti Rahmi. "Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap

Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4, no. 1 (23 November 2021): 28–37.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716>.

Jayanthi, Ria, dan Anggini Dinaseviani.

"Kesenjangan Digital dan Solusi yang Diterapkan di Indonesia Selama Pandemi COVID-19." *JURNAL IPTEKKOM Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi* 24, no. 2 (31 Desember 2022): 187–200.

<https://doi.org/10.17933/iptekkom.24.2.2022.187-200>.

Nikmawati, Henry Suryo Bintoro, dan

Santoso Santoso. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 9, no. 2 (6 September 2021): 254.  
<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>.

Nurfajar, Ilham, Dian Rahardian, dan Endang Dimiyati. "Pengaruh

Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 125 Taruna Karya Bandung." *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 7, no. 2 (Oktober 2022): 192–201.

Sari, Wulan, Hadi Machmud, dan Laode Anhusadar. "Pengawasan Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini." *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal* 3, no. 2 (17 Maret 2024): 73–83.

<https://doi.org/10.21093/bocah.v3i2.8251>.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Wulandari, Devi. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang" 3, no. 2 (2018): 211–18