



# JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 6 Tahun 2025 Halaman 1788 - 1798

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Analisis Dampak Penggunaan Screen Time terhadap Perilaku Sosial dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

**Nurma Riyandani<sup>1</sup>✉, Annisa Afifatul Mufidah<sup>2</sup>, Deva Kurniawan<sup>3</sup>,  
Dwita Khusnul Fatimah<sup>4</sup>, Anggi Prasetyo<sup>5</sup>**

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Indonesia<sup>1,2,3,4,5</sup>

E-mail: [nurmaryandani123@gmail.com](mailto:nurmaryandani123@gmail.com)<sup>1</sup>, [123annisaafifatul@gmail.com](mailto:123annisaafifatul@gmail.com)<sup>2</sup>, [devakurni18@gmail.com](mailto:devakurni18@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[dwitakhusnul@gmail.com](mailto:dwitakhusnul@gmail.com)<sup>4</sup>, [anggiprasetyo.new@gmail.com](mailto:anggiprasetyo.new@gmail.com)<sup>5</sup>

### Abstrak

Kemajuan teknologi digital telah mengubah cara anak usia sekolah dasar berinteraksi dan belajar, termasuk di lingkungan madrasah ibtidaiyah. Penelitian ini bertujuan menganalisis secara mendalam pengaruh *screen time* terhadap perilaku sosial dan hasil belajar siswa kelas V MI Nur Hidayah Klaten. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif melalui metode studi kasus, melibatkan enam siswa serta satu guru kelas sebagai informan utama. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan model interaktif *Miles* dan *Huberman* melalui tahapan reduksi, penyajian, dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* secara proporsional berkontribusi positif terhadap penguatan empati, komunikasi sosial, dan motivasi belajar. Sebaliknya, durasi penggunaan yang berlebihan berdampak negatif pada interaksi sosial, pengendalian emosi, konsentrasi, serta kedisiplinan belajar. Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis kontekstual yang secara khusus menyoroti siswa madrasah ibtidaiyah dengan fokus pada keseimbangan antara pembentukan perilaku sosial-religius dan literasi digital anak. Secara teoretis, studi ini memperluas penerapan teori perkembangan sosial *Piaget* dan konsep *self-regulation* Bandura dalam konteks pendidikan Islam dasar. Secara praktis, temuan ini memberikan landasan bagi sekolah dan pembuat kebijakan untuk merumuskan pedoman penggunaan teknologi digital yang seimbang, adaptif, dan berorientasi pada penguatan karakter sosial serta kedisiplinan belajar anak di era digital.

**Kata Kunci:** Waktu layar, Perilaku sosial, Hasil belajar, Madrasah Ibtidaiyah, Literasi digital

### Abstract

*The advancement of digital technology has significantly transformed how elementary students interact and learn, including within Islamic primary schools (madrasah ibtidaiyah). This study aims to conduct an in-depth analysis of the impact of screen time on the social behavior and academic achievement of fifth-grade students at MI Nur Hidayah Klaten. Employing a qualitative approach with a case study design, the research involved six students and one classroom teacher as primary informants. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation, and analyzed using Miles and Huberman's interactive model consisting of data reduction, display, and verification. The findings reveal that proportional gadget use positively supports empathy, social communication, and learning motivation, while excessive use leads to diminished social interaction, emotional regulation, concentration, and learning discipline. The novelty of this study lies in its contextual focus on madrasah ibtidaiyah students, emphasizing the balance between socio-religious development and children's digital literacy. Theoretically, this research extends the application of Piaget's social development theory and Bandura's self-regulation concept within the framework of Islamic elementary education. Practically, it offers recommendations for schools and policymakers to establish balanced and adaptive digital technology guidelines that promote students' social character formation and academic discipline in the digital age.*

**Keywords:** Screen time, social behavior, Learning outcomes, Elementary school pupils, Digital literacy

Copyright (c) 2025 Nurma Riyandani, Annisa Afifatul Mufidah, Deva Kurniawan, Dwita Khusnul Fatimah, Anggi Prasetyo

✉ Corresponding author :

Email : [nurmaryandani123@gmail.com](mailto:nurmaryandani123@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.10837>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 9 No 6 Tahun 2025  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Di zaman digital saat ini, sudah tidak bisa dipungkiri lagi bahwa anak-anak usia sekolah dasar telah terbiasa menggunakan teknologi dan berbagai perangkat elektronik sejak kecil, salah satu perangkat teknologi yang paling sering dijumpai dan digunakan oleh mereka adalah *gadget*. Beberapa orang tua siswa terkadang sering mewajarkan anak untuk menggunakan *gadget* tanpa batasan waktu yang semestinya ditetapkan bersama untuk mengatur durasi penggunaannya. Hal ini bukan tanpa sebab, mereka mewajarkan hal tersebut agar anak-anaknya tidak bermain keluar rumah dan lebih banyak menghabiskan waktu di dalam rumah, sehingga pengawasan terhadap anak tidak mudah dilakukan. Seperti halnya yang terjadi di MI Nur Hidayah Klaten, tepatnya di kelas V. Banyak dari mereka yang menyampaikan informasi bahwa tidak ada batasan penggunaan *gadget* oleh orang tua mereka asalkan semua tugas dan membaca buku selesai, mereka bisa sepantasnya bermain *gadget* mereka. Saat ini, anak-anak sudah mulai mengerti teknologi dan memakai berbagai *gadget*. Padahal, jika penggunaan *gadget* terlalu banyak dilakukan tanpa batasan, hal ini bisa mengurangi interaksi dengan orang lain, empati, dan dorongan untuk belajar, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi prestasi akademik mereka. Meskipun ada manfaatnya, penggunaan *gadget* secara berlebihan bisa mengurangi interaksi sosial, mengurangi empati, serta melemahkan semangat belajar yang berdampak pada hasil belajar mereka. Penelitian (Faradianti, 2025) menunjukkan bahwa rata-rata anak SD menghabiskan waktu sekitar 3,73 jam sehari menggunakan *gadget*, yang berpotensi menyebabkan gangguan tidur ringan dan mengganggu fokus saat belajar. Selain itu, penelitian (Setyarini et al., 2023) menunjukkan bahwa anak yang terlalu lama menggunakan *gadget* lebih rentan mengalami tantrum dan keterlambatan perkembangan sosial-emosional. Fenomena ini menunjukkan adanya ketimpangan antara akses yang mudah terhadap teknologi dan kemampuan anak untuk menggunakannya secara seimbang. Jadi, meskipun perkembangan teknologi sudah semakin pesat, pengaruhnya terhadap perilaku sosial dan akademik anak usia sekolah dasar juga semakin meningkat.

Hal inilah yang mendorong peneliti melaksanakan penelitian dengan pendekatan kualitatif untuk memahami pengalaman nyata anak mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan akademik secara komprehensif, tepatnya di kelas V MI Nur Hidayah Klaten. Tujuan spesifik dari penelitian ini untuk menganalisis terkait dampak perilaku sosial dan akademik apa saja yang timbul akibat aktivitas penggunaan *screen time* yang tidak wajar oleh siswa kelas V di MI Nur Hidayah Klaten saat menggunakan *gadget* secara mandiri di rumahnya masing-masing.

Beberapa penelitian sebelumnya, (Andini et al., 2025) menemukan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak yang kompleks terhadap perkembangan sosial-emosional anak-anak di sekolah dasar Negeri 16 Kota Mataram. Senada dengan itu, penelitian oleh (Syifa et al., 2019) juga mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* di Sekolah Dasar Muhammadiyah 11 Semarang berpengaruh pada perkembangan psikologis anak, baik yang positif maupun negatif. Dampak negatif yang ditemukan antara lain siswa menjadi kurang aktif bersosialisasi, kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, malas beraktivitas, serta mengalami gangguan emosi. Namun, *gadget* juga memberi dampak positif seperti mempermudah komunikasi, menambah wawasan, dan meningkatkan kenyamanan belajar.

Belum adanya penelitian yang menganalisis pengaruh penggunaan waktu layar terhadap perilaku sosial dan akademis anak kelas V di MI Nur Hidayah Klaten dengan menggunakan metode kualitatif menjadikan penelitian ini bersifat baru dan harus segera diteliti untuk menjadi bahan evaluasi orang tua siswa tersebut agar di kemudian hari perilaku sosial dan aspek akademiknya tidak terganggu. Selain itu, diharapkan penelitian dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana durasi dan cara penggunaan layar mempengaruhi perilaku sosial anak di konteks pendidikan dasar Islam. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *screen time* terhadap perilaku sosial dan prestasi akademik siswa kelas V di MI Nur Hidayah Klaten. Penelitian difokuskan pada sejauh mana intensitas pemakaian perangkat digital mempengaruhi

kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan teman dan guru, tingkat empati, serta disiplin dalam konteks sekolah. Selain itu, penelitian ini menginvestigasi dampak *screen time* terhadap aspek-aspek akademik termasuk motivasi belajar, daya konsentrasi, dan pencapaian akademik dengan harapan memperoleh gambaran yang menyeluruh mengenai keterkaitan antara pola dan durasi penggunaan layar dengan perkembangan sosial-emosional dan hasil belajar siswa di lingkungan pendidikan Islam terpadu.

## METODE

Penelitian ini menggunakan cara kualitatif dengan metode studi kasus. Menurut Sugiyono, penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan yang dilaksanakan dalam konteks alamiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama dengan pengumpulan data melalui berbagai teknik secara terpadu atau triangulasi. Analisis data dilakukan secara induktif dengan penekanan pada makna yang muncul dari fenomena yang diteliti, bukan pada generalisasi hasil. Dengan demikian, penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan menuntut kedalaman analisis, karena semakin mendalam proses analisis yang dilakukan, semakin tinggi pula kualitas temuan yang dihasilkan (Safarudin et al., 2023). Cara ini dipilih supaya bisa meneliti lebih lanjut tentang kebiasaan menggunakan *screen time* pada siswa sekolah dasar dan pengaruhnya pada hubungan dengan orang lain serta hasil belajar mereka. Masalah ini tidak bisa dilihat hanya dari angka, tetapi juga perlu memahami pengalaman, kebiasaan, dan hubungan sosial siswa di sekolah. Metode studi kasus dipilih karena membantu peneliti untuk meneliti dan memahami suatu kasus tertentu dengan lebih teliti dalam hal ini, tentang kebiasaan menggunakan *screen time* yang berlebihan pada siswa kelas V di MI Nur Hidayah Klaten.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 21 Oktober 2025 di area MI Nur Hidayah Klaten. Tempat ini dipilih karena ada kebiasaan memakai *gadget* yang cukup tinggi pada siswa kelas V, yang mempengaruhi hubungan dengan orang lain dan hasil belajar mereka. Fenomena tersebut menarik untuk dikaji lebih lanjut karena mencerminkan adanya pergeseran perilaku belajar siswa, dari yang semula berorientasi pada interaksi langsung menjadi lebih bergantung pada media digital. Selain itu, kondisi ini juga mengindikasikan adanya pengaruh perkembangan teknologi terhadap dinamika komunikasi dan motivasi belajar di lingkungan pendidikan dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap aspek sosial dan akademik siswa sekolah dasar.

Sampel yang diteliti dalam penelitian ini ada enam siswa kelas V MI Nur Hidayah Klaten yang sering menggunakan *screen time* berdasarkan informasi dari guru dan pengamatan awal. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti telah melakukan persetujuan dengan orang tua siswa dan guru agar bisa melaksanakan penelitian dan hasilnya diperbolehkan untuk melaksanakan penelitian. Pemilihan sampel yang diteliti dilakukan dengan cara *purposive sampling* yakni teknik pengambilan sampel di mana subjek dipilih secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang dianggap relevan oleh peneliti (Subhaktiyasa, 2024). Sampel yang diteliti mempunyai ciri-ciri yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu sering menggunakan *gadget* dan ada perubahan dalam tingkah laku sosial dan hasil belajar. Selain itu, wali kelas V juga diminta menjadi informan pendukung untuk memperkuat keabsahan data.

Cara melakukan penelitian ini adalah dengan beberapa langkah, yaitu: (1) pengamatan awal untuk melihat kegiatan siswa serta hubungan sosial di lingkungan sekolah, (2) wawancara mendalam dengan siswa dan guru kelas V, sehingga dapat memperoleh informasi tentang kebiasaan memakai *gadget* dan pengaruhnya pada perilaku sosial serta hasil belajar siswa. (3) Pengumpulan dokumen yang berisi catatan hasil belajar serta laporan dari guru kelas untuk memperkuat hasil dari observasi dan wawancara.

Pembuatan instrumen untuk kegiatan wawancara menggunakan indikator perilaku sosial dan perilaku akademik sebagai acuan dalam penulisan setiap butir pertanyaan agar pertanyaan yang diberikan tepat dengan permasalahan yang akan diteliti. Banyaknya pertanyaan yang diberikan untuk siswa sebanyak 29 pertanyaan, serta pertanyaan untuk guru sebanyak 30 pertanyaan. Pengujian validitas instrumen menggunakan pengujian

validitas eksternal dengan cara membandingkan segala kriteria ataupun kesamaan yang ada di instrumen dengan bukti empiris di lapangan, serta didapatkan hasil memiliki banyak kesamaan. Sedangkan uji reliabilitas instrumen menggunakan cara *peer review / peer debriefing* dan telah menyepakati instrumen yang digunakan untuk wawancara.

Cara menganalisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman, yang mempunyai tiga tahap kegiatan yaitu (1) reduksi data (*data reduction*), tahap ini meliputi pemilihan, penyederhanaan, dan pengorganisasian data dari hasil pengamatan, wawancara, serta pengumpulan dokumen agar fokus pada hal-hal penting yang berhubungan dengan tujuan penelitian. (2) Penyajian Data (*Data Display*), data yang sudah dikurangi disajikan dalam bentuk penjelasan cerita sehingga peneliti bisa lebih mudah memahami pola, hubungan, dan arti yang muncul dari hasil penelitian. (3) Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*), kesimpulan dibuat berdasarkan hasil yang sudah dianalisis dan diperiksa terus-menerus agar mendapat hasil yang bisa dipercaya dan dipertanggungjawabkan. Proses analisis dilakukan terus-menerus sampai data yang diperoleh sudah cukup (Safarudin et al., 2023). Interpretasi data penelitian juga dilakukan secara objektif untuk mencegah bias dari peneliti.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Mengacu pada hasil observasi dan wawancara secara mendalam dengan para narasumber, serta dokumentasi terkait dengan pengumpulan data yang relevan, maka didapatkan penjelasan tentang temuan dan hasil penelitian yang berkaitan dengan dampak penggunaan screen time pada anak kelas V di MI Nur Hidayah Klaten. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis dampak penggunaan screen time pada aspek perilaku sosial dan hasil akademik siswa. Peneliti berpendapat bahwa screen time akan memberikan dampak, baik itu dampak positif maupun dampak negatif bagi anak tergantung dengan bagaimana mereka menggunakannya.

### **Hasil Observasi**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama satu hari terhadap siswa kelas V MI Nur Hidayah Klaten, diperoleh gambaran bahwa secara umum siswa menunjukkan perilaku sosial yang sangat baik. Siswa mampu berinteraksi secara positif dengan lingkungan sekolah, merespons dengan sopan saat diajak berbicara, serta tampak nyaman mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, mereka juga menunjukkan kemampuan mengendalikan emosi dengan baik, melaksanakan tanggung jawab seperti piket kelas sesuai jadwal, serta memperlihatkan sikap empati dan simpati terhadap teman sebaya. Hal tersebut tampak melalui perilaku siswa yang saling membantu, menghibur teman yang sedang bersedih, dan menghargai orang lain dalam setiap interaksi di sekolah.

Dari segi kemampuan akademik, sebagian besar siswa memperlihatkan kemampuan belajar yang cukup baik. Terdapat tiga siswa yang menonjol dengan prestasi akademik lebih tinggi dibandingkan teman-temannya. Ketiganya terlihat aktif dalam mengikuti kegiatan belajar dan mampu memahami materi dengan cepat. Namun, masih ditemukan tiga siswa yang hasil belajarnya belum maksimal karena kurang fokus selama pembelajaran berlangsung. Beberapa di antaranya tampak sering melamun dan tidak berani bertanya ketika mengalami kesulitan, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi terbatas.

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas V MI Nur Hidayah Klaten memiliki perilaku sosial yang positif dan berkembang dengan baik. Meski demikian, pada aspek akademik masih diperlukan bimbingan dan pendampingan lebih lanjut untuk meningkatkan konsentrasi, keberanian bertanya, serta kemandirian dalam belajar agar hasil belajar dapat dicapai secara lebih optimal.

## Hasil Wawancara

### Interaksi Sosial

Pembahasan ini berfokus pada hasil pengumpulan data terkait dampak penggunaan screen time pada siswa kelas V MI Nur Hidayah. Sampel penelitian terdiri dari enam siswa (AY, ARR, APA, ADA, HA, ZHPD). Keabsahan dan kedalaman temuan didukung oleh data triangulasi yang berasal dari hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa bernama HA, peserta didik kelas V MI Nur Hidayah Klaten, diperoleh gambaran bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap aspek perilaku sosial dan kemampuan akademiknya. Dari sisi perilaku sosial, HA menunjukkan kemampuan berinteraksi yang baik dengan teman sebaya. HA memiliki rasa empati dan simpati yang tinggi, ditunjukkan melalui sikap peduli terhadap teman yang mengalami kesulitan serta kesediaannya membantu tanpa diminta. Dalam aktivitas sehari-hari, HA lebih banyak menghabiskan waktu bermain dan berinteraksi langsung dengan teman-temannya dibandingkan menggunakan gadget. Selain itu, HA juga mampu mengendalikan emosinya ketika diminta berhenti bermain gadget dan cenderung mengalihkan perhatian ke kegiatan positif seperti menggambar. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun terpapar penggunaan gadget, kemampuan sosial-emosional HA masih terjaga dengan baik

Berdasarkan wawancara, siswa kelas V bernama ZHPD menunjukkan perilaku sosial yang baik, ditandai dengan sikap empati dan simpati yang cukup tinggi, di mana ZHPD secara aktif berupaya menolong, menenangkan, dan menghibur teman yang sedih atau kesulitan, bahkan ikut merasa sedih atas masalah yang dihadapi temannya. Dalam hal kontak sosial, ZHPD sering bergaul dan bermain, menyukai permainan tradisional seperti masak-masakan, meskipun ZHPD mengakui bahwa waktu yang digunakan untuk gadget atau menonton televisi sering kali lebih lama daripada waktu berinteraksi langsung dengan teman. Sementara dalam komunikasi sosial, ZHPD memilih untuk menyampaikan pendapat atau menyelesaikan salah paham secara langsung dan baik-baik. Mengenai kemandirian, ZHPD berupaya mengerjakan tugas tanpa bantuan gadget dengan cara bertanya kepada anggota keluarga atau orang yang lebih tahu, meskipun ZHPD mengaku merasa kehilangan atau tidak nyaman ketika tidak menggunakan gadget dalam aktivitasnya. Terkait interaksi sosial, ZHPD bersikap baik, kooperatif, dan membantu teman dalam kerja kelompok, serta merasa nyaman menjadi bagian dari kelompok meskipun tidak selalu menonjol. Namun, dari sisi pengendalian emosi, ZHPD mengakui adanya perasaan kesal atau sebal saat dilarang menggunakan gadget oleh orang tua atau guru, yang terkadang disikapinya dengan berusaha menahan diri atau bahkan menyembunyikan gadget agar tetap bisa bermain.

Siswa kelas V bernama ADA menunjukkan perilaku sosial yang cukup baik, ditandai dengan empati dan simpati yang tinggi serta rasa peduli dan keinginan untuk membantu teman yang sedang mengalami kesulitan. Meskipun demikian, kontak sosialnya mulai terganggu karena penggunaan gadget yang berlebihan membatasi interaksi langsung, sehingga menghambat perkembangan hubungan sosialnya. Selain itu, komunikasi sosial ADA masih memerlukan pembinaan karena ADA cenderung belum mampu mengungkapkan perasaan dan pendapat secara santun dan terbuka, serta kurang aktif dalam menjalin pertemanan baru. Sementara dalam hal kemandirian, meskipun ADA cukup baik dalam menyelesaikan masalah, adanya ketergantungan pada gadget menunjukkan bahwa ADA belum sepenuhnya mandiri dalam belajar tanpa bantuan teknologi. Terkait interaksi sosial, ADA cenderung menghindari kerja kelompok, namun memiliki potensi untuk bekerja sama dengan baik jika diarahkan. Secara keseluruhan, pengendalian emosinya tergolong cukup baik; ADA berusaha menahan diri meskipun sering merasa kesal saat tergoda atau dilarang menggunakan gadget.

Siswa kelas V bernama APA menunjukkan perilaku sosial yang baik, di mana dalam aspek empati, APA bersedia membantu teman dan menunjukkan pemahaman terhadap keadaan mereka, serta memiliki simpati yang terlihat dari sikapnya yang tenang dan menghindari konflik. Dalam situasi masalah, APA cenderung memilih diam daripada membela, menunjukkan kematangan emosional. Berbeda dengan subjek lain, APA memiliki kontak sosial yang sangat positif, karena APA lebih senang bermain bola bersama teman dan menganggapnya

lebih menenangkan daripada bermain gadget, sehingga interaksi sosialnya aktif. Sementara itu, dalam komunikasi sosial, APA mampu memulai percakapan dan menyampaikan pendapat, meskipun APA memilih diam saat terjadi salah paham demi menjaga hubungan. Mengenai kemandirian, APA memiliki inisiatif mencari solusi belajar melalui YouTube tetapi terkadang mudah menyerah, walau demikian APA tidak terlalu bergantung pada gadget dan merasa biasa saja tanpa menggunakannya. Terkait interaksi sosial dalam kelompok, APA menunjukkan kemampuan kerja sama dan adaptasi yang baik, meski tidak selalu aktif berbicara. Terakhir, pengendalian emosinya tergolong baik; APA memilih diam ketika kesal dan tidak marah saat diminta berhenti bermain gadget.

Siswa kelas V MI Nur Hidayah Klaten, ARR, menunjukkan perkembangan sosial dan emosional yang sangat positif dan matang, ditandai dengan empati tinggi seperti bersedih melihat kesulitan teman dan menolong dengan sabar, serta simpati aktif dalam membantu teman yang terluka dan mengajak bermain teman yang sendirian. Interaksi sosialnya berjalan baik, terbukti dari keaktifannya bergaul, lebih memilih bermain bola dibanding bermain gadget, komunikasi yang terbuka dalam menyampaikan pendapat, dan kedewasaan memilih meminta maaf terlebih dahulu demi menjaga hubungan. Dalam kemandirian belajar, ARR proaktif mencari solusi atas kesulitan dengan bertanya kepada orang tua, mencari di Google atau buku, serta menonton YouTube; ARR juga berpartisipasi aktif dalam kerja kelompok dan bersedia membantu teman lain. Kemampuan berinteraksi dan bekerja sama semakin diperkuat dengan kemampuannya menerima kekalahan dan tidak mudah tersinggung, serta pengendalian emosi yang matang terlihat dari kemampuannya menahan diri ketika dilarang bermain gadget dan memilih bermain di luar rumah daripada marah.

Siswa kelas V MI Nur Hidayah Klaten, AY, menunjukkan perkembangan sosial yang cukup positif dan matang dengan tingkat empati dan simpati yang baik, ditandai oleh kepekaan emosional saat melihat teman sedih atau kesulitan, inisiatif membantu setelah menanyakan, serta ajakan bermain bagi teman yang sendirian, dan rasa iba serta kasih sayang saat menenangkan teman yang terluka atau menangis. Kontak dan komunikasi sosialnya berjalan lancar, terbukti dari kemampuannya bergaul aktif di sekolah maupun di rumah, berani menyampaikan pendapat, memulai percakapan, dan menunjukkan kedewasaan dengan bersedia meminta maaf lebih dulu saat terjadi kesalahpahaman demi menjaga hubungan harmonis. Dalam hal kemandirian belajar, AY mampu menyelesaikan tugas dan mencari solusi kesulitan belajar dengan berpikir sendiri atau bertanya kepada orang tua, bukan bergantung pada gadget, meskipun AY mengakui masih perlu bimbingan dalam pengendalian emosi terutama terkait keinginan untuk terus bermain gadget yang membuatnya merasa kesal dan sulit menahan diri, namun AY berusaha menyadari dan mengendalikan hal tersebut, menandakan regulasi emosinya sedang berkembang dan membutuhkan pendampingan.

Secara umum, menurut hasil wawancara dengan Wali Kelas V MI Nur Hidayah Klaten, menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat empati dan simpati yang cukup baik terhadap teman-teman mereka. Dalam aspek empati, siswa menunjukkan kepedulian terhadap teman yang mengalami kesulitan dengan cara saling membantu, meskipun sebagian di antaranya masih lebih fokus pada diri sendiri dan ingin segera bermain. Rasa simpati tampak ketika siswa menenangkan teman yang sedih, sakit, atau sedang membutuhkan bantuan. Mereka juga kerap menawarkan pertolongan secara spontan sebagai bentuk kepedulian sosial.

Dalam hal kontak sosial, sebagian besar siswa merespons positif terhadap keberhasilan teman, misalnya dengan memberikan ucapan selamat atau tepuk tangan ketika ada yang memperoleh nilai tinggi. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang bersikap cuek dan kurang terlibat dalam interaksi sosial. Siswa yang memiliki intensitas bermain gadget tinggi cenderung lebih pasif berinteraksi secara langsung dengan teman-teman di kelas.

Kemampuan komunikasi sosial siswa cukup baik, meskipun tidak semua siswa aktif dalam berbicara dan menyampaikan pendapat. Penggunaan gadget dengan durasi tinggi terlihat mempengaruhi kemampuan berkomunikasi karena beberapa siswa menjadi kurang fokus saat berinteraksi. Dalam aspek kemandirian,

sebagian siswa sudah mampu bertanggung jawab terhadap tugas-tugas mereka, namun ada juga yang terlalu bergantung pada internet ketika mengerjakan pekerjaan rumah. Beberapa siswa bahkan mengaku sering tidak mengerjakan PR karena terlalu lama bermain gadget di malam hari, menunjukkan bahwa screen time tinggi dapat menurunkan kemandirian.

Dari sisi interaksi sosial, siswa umumnya menunjukkan partisipasi yang cukup baik dalam kegiatan kelompok. Meski demikian, beberapa siswa yang sering bermain gadget cenderung pasif dan kebingungan saat mengerjakan tugas. Ada juga yang lebih suka bekerja sendiri karena kurang tertarik untuk berinteraksi dengan teman. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget berlebihan dapat menurunkan motivasi untuk berkolaborasi. Dalam hal pengendalian emosi, sebagian siswa mampu menahan diri ketika tidak diperbolehkan menggunakan gadget, sementara sebagian lainnya tampak gelisah atau bosan. Siswa dengan waktu bermain gadget yang tinggi terlihat lebih mudah bosan dan cepat terpancing emosinya.

### **Akademik**

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, siswa kelas V MI Nur Hidayah Klaten, HA, menunjukkan adanya tantangan signifikan di aspek akademik meskipun kemampuan sosialnya tetap positif. Secara akademik, HA kurang percaya diri untuk bertanya kepada guru saat mengalami kesulitan, lebih memilih mencari solusi sendiri, yang berdampak pada keterbatasan pemahaman materi dan penurunan motivasi belajar. Kecenderungan bermain gadget yang berlebihan dan belajar hanya saat ada pekerjaan rumah (PR) menyebabkan HA sulit berkonsentrasi, kurang disiplin, dan mengalami penurunan hasil belajar, sebagaimana dikonfirmasi oleh guru wali kelas yang melihatnya semangat belajar yang rendah dan sering kehilangan fokus. Walaupun demikian, penggunaan gadget ini tidak melemahkan perilaku sosialnya karena HA tetap menunjukkan perilaku sosial yang positif dan empati yang baik. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa penggunaan gadget secara negatif mempengaruhi motivasi dan hasil belajar HA, sehingga pengawasan dan pendampingan dari orang tua dan guru sangat diperlukan untuk mengatur durasi dan pola penggunaannya demi mencapai keseimbangan optimal antara belajar dan interaksi sosial.

ZHPD, siswa kelas V MI Nur Hidayah Klaten, mengalami penurunan motivasi dan hasil belajar yang diakui sedikit berhubungan dengan penggunaan gadget, yang membuatnya sulit fokus dan mudah terdistraksi. Untuk mengatasi hal ini, ZHPD berusaha menyeimbangkan waktu bermain dan belajar dengan membatasi penggunaan gadget, terutama hanya pada hari Ahad, dan mengatur kedisiplinan dengan selalu menyelesaikan tugas sekolah dan belajar terlebih dahulu sebelum bermain. Meskipun menyadari bahwa nilainilainya menurun setelah memiliki gadget, ZHPD juga menunjukkan kesadaran diri bahwa kesulitan belajar tersebut juga dipengaruhi oleh materi pelajaran kelas V yang semakin sulit, bukan semata-mata karena gadget.

Dari sisi kemampuan akademik, motivasi belajar ADA tampak menurun. Penggunaan gadget dan TV yang berlebihan membuatnya sulit fokus serta menurunkan semangat belajar. Kedisiplinannya dalam belajar masih perlu ditingkatkan agar ADA dapat mengatur waktu belajar dan bermain dengan lebih seimbang. Hasil belajar ADA juga mengalami penurunan akibat tingginya durasi screen time dan rendahnya konsentrasi saat belajar.

Dari segi kemampuan akademik, APA memiliki motivasi belajar yang masih fluktuatif. APA mengaku kadang malas belajar setelah bermain gadget, tetapi tetap berusaha kembali belajar. APA juga kesulitan menyeimbangkan waktu antara bermain dan belajar. Kedisiplinan belajarnya belum stabil karena terkadang lebih memilih bermain gadget sebelum belajar. Nilai ujian terakhirnya sedikit menurun, dan APA sadar bahwa hal tersebut akibat terlalu sering bermain gadget. Meski demikian, APA merasa pelajaran Bahasa Indonesia paling mudah dipahami. Secara keseluruhan, APA memiliki perilaku sosial yang baik dan mampu berinteraksi positif dengan teman-temannya. Namun, penggunaan gadget yang cukup sering mulai mempengaruhi fokus dan kedisiplinan belajarnya.

Dalam aspek akademik, ARR justru merasa semangat belajarnya meningkat setelah memiliki gadget karena dapat mencari materi tambahan di Google atau YouTube. ARR mampu mengatur waktu antara belajar dan bermain gadget, biasanya bermain sekitar dua setengah jam lalu melanjutkan belajar pada pagi atau malam hari. Meski nilai pelajaran sedikit menurun, ARR menganggap hal itu karena materi kelas 5 yang semakin sulit, bukan karena penggunaan gadget. ARR juga berusaha memahami pelajaran dengan bertanya kepada guru.

AY menunjukkan kemampuan akademik yang potensial dan pemahaman yang baik terhadap pelajaran di kelas, didukung oleh motivasi belajar yang cukup baik meskipun belum sepenuhnya stabil karena fluktuasi semangat yang dipengaruhi oleh penggunaan gadget. AY menunjukkan kesadaran dan tanggung jawab dengan berusaha menyeimbangkan waktu antara belajar di malam hari dan bermain, serta memiliki kedisiplinan belajar yang cukup baik dengan berupaya menyelesaikan tugas sekolah terlebih dahulu meskipun ada godaan untuk bermain gadget. Walaupun menyadari bahwa terlalu sering bermain gadget dapat menurunkan nilai ujian, secara keseluruhan, kemampuan akademik AY tergolong cukup baik, namun AY perlu dibiasakan agar lebih konsisten dan disiplin dalam mengatur waktu demi mencapai prestasi yang optimal.

Hasil wawancara dengan Wali Kelas V MI Nur Hidayah Klaten, didapati ARR memiliki motivasi belajar yang tinggi dan mampu mengatur waktu antara belajar dan bermain gadget. ARR menggunakan gadget secara positif untuk mencari materi pelajaran dan mengerjakan tugas. AY juga menunjukkan semangat belajar yang baik dan tetap fokus dalam pembelajaran karena mampu membatasi waktu bermain gadget. ZHPD memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi, terutama saat pembelajaran berbasis game, dan menggunakan gadget untuk mencari referensi tugas, dengan pengawasan ketat dari orang tua.

Berbeda dengan mereka, APA memiliki motivasi belajar yang rendah. APA sering lupa mengerjakan PR dan fokusnya mudah teralihkan. HA juga kurang bersemangat belajar, sering kehilangan fokus, dan tampak lebih banyak menghabiskan waktu bermain gadget. ADA memiliki motivasi belajar yang fluktuatif dan cenderung malas jika tidak diawasi.

Dari segi kedisiplinan belajar, ARR dan AY tergolong disiplin karena mengerjakan tugas tepat waktu dan mampu membagi waktu dengan baik. ZHPD juga cukup disiplin meski kadang tergoda bermain gadget lebih lama. Sebaliknya, APA, HA, dan ADA menunjukkan kedisiplinan belajar yang rendah. Mereka sering menunda tugas, sulit membagi waktu, dan lebih banyak menghabiskan waktu dengan aktivitas non-belajar.

Untuk hasil belajar, ARR memperoleh nilai yang baik dan menunjukkan peningkatan pemahaman materi. AY memiliki hasil belajar yang konsisten baik dan mampu menjawab pertanyaan dengan percaya diri. ZHPD memperoleh nilai di atas rata-rata meskipun sesekali nilainya menurun akibat bermain gadget terlalu lama. Sebaliknya, APA memiliki nilai akademik rendah karena sering tidak mengerjakan PR dan kurang fokus. HA belum menunjukkan hasil belajar optimal karena kurang konsentrasi, sedangkan ADA mengalami penurunan nilai akibat kebiasaan belajar yang tidak teratur dan motivasi belajar yang rendah.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti berhasil menganalisis secara keseluruhan terkait dengan dampak penggunaan screen time kelas V MI Nur Hidayah Klaten. Adapun hasil analisis telah diklasifikasikan menjadi 10 indikator sebagai berikut:

Pertama, empati. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki tingkat empati yang tinggi. Mereka mampu merasakan dan memahami perasaan teman, serta menunjukkan kepedulian dengan membantu teman yang kesulitan. Meskipun demikian, intensitas penggunaan gadget yang berlebihan pada sebagian siswa mulai menghambat kepekaan emosional karena waktu interaksi langsung berkurang. Hal ini mengindikasikan bahwa durasi screen time yang wajar tetap memungkinkan perkembangan empati yang baik, namun paparan berlebihan dapat mengurangi sensitivitas sosial anak.

Kedua, simpati. Siswa secara umum memperlihatkan simpati yang positif, seperti menenangkan atau menghibur teman yang sedih dan memberi dukungan emosional dalam situasi sosial. Namun, anak dengan durasi screen time tinggi cenderung menunjukkan simpati pasif, yakni hanya memahami tanpa tindakan nyata.

Temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan sosial secara langsung masih menjadi faktor penting dalam menumbuhkan rasa simpati anak.

Ketiga, kontak sosial. Sebagian besar siswa masih aktif bergaul dan menjalin kontak sosial yang baik dengan teman sebayanya. Mereka terlibat dalam permainan tradisional dan kegiatan kelompok di sekolah. Akan tetapi, anak dengan paparan gadget lebih lama menunjukkan penurunan intensitas kontak sosial langsung karena lebih memilih aktivitas digital daripada interaksi fisik. Hal ini memperlihatkan bahwa penggunaan screen time yang tidak terkontrol dapat menurunkan frekuensi dan kualitas hubungan interpersonal anak.

Keempat, komunikasi sosial. Kemampuan komunikasi sosial siswa tergolong cukup baik, di mana mereka mampu menyampaikan pendapat dan menjaga etika berbicara dengan guru maupun teman. Meski demikian, pada beberapa siswa yang memiliki durasi penggunaan gadget lebih tinggi, ditemukan adanya kecenderungan kurang fokus saat berbicara dan kesulitan mengekspresikan diri secara terbuka. Dengan demikian, penggunaan gadget berlebihan berpotensi menghambat perkembangan keterampilan komunikasi sosial yang efektif.

Kelima, kemandirian. Dalam aspek kemandirian, sebagian besar siswa menunjukkan kemampuan untuk menyelesaikan tugas tanpa bantuan langsung dari orang lain. Namun, ketergantungan terhadap gadget sebagai sumber informasi belajar menyebabkan beberapa siswa menjadi kurang mandiri dalam berpikir kritis dan mencari solusi secara kreatif. Siswa yang mampu membatasi screen time justru menunjukkan inisiatif dan tanggung jawab belajar yang lebih tinggi.

Keenam, interaksi sosial. Interaksi sosial siswa secara umum berada pada kategori baik. Mereka mampu bekerja sama dalam kelompok dan menjaga hubungan positif dengan teman. Namun, siswa yang lebih sering bermain gadget menunjukkan penurunan partisipasi dan motivasi kolaboratif. Hal ini menunjukkan bahwa screen time yang berlebihan berpengaruh terhadap kemampuan beradaptasi sosial dan kerja sama tim di lingkungan sekolah.

Ketujuh, pengendalian emosi. Sebagian besar siswa menunjukkan kemampuan pengendalian emosi yang baik, seperti tidak mudah marah dan mampu menahan diri ketika dilarang bermain gadget. Meski demikian, pada beberapa siswa, terlihat adanya kecenderungan mudah bosan, gelisah, dan cepat tersinggung setelah penggunaan gadget dalam durasi panjang. Kondisi ini menandakan bahwa paparan layar yang tinggi dapat menurunkan stabilitas emosi anak dan meningkatkan risiko perilaku impulsif.

Kedelapan, motivasi belajar. Motivasi belajar siswa bervariasi, tergantung pada pola penggunaan gadget. Siswa yang menggunakan gadget secara positif, seperti untuk mencari materi pelajaran, menunjukkan semangat belajar tinggi. Sebaliknya, siswa dengan kebiasaan bermain tanpa batas waktu mengalami penurunan minat dan fokus belajar. Dengan demikian, pengelolaan screen time yang baik menjadi faktor penting dalam mempertahankan motivasi akademik anak.

Kesembilan, kedisiplinan belajar. Tingkat kedisiplinan belajar berkorelasi dengan durasi penggunaan gadget. Siswa yang mampu mengatur waktu antara bermain dan belajar menunjukkan kedisiplinan tinggi dalam menyelesaikan tugas tepat waktu. Sebaliknya, siswa yang menghabiskan waktu lama di depan layar cenderung menunda pekerjaan rumah dan kehilangan konsistensi belajar. Ini menunjukkan bahwa kontrol waktu belajar merupakan aspek yang perlu diperkuat melalui peran orang tua dan guru.

Kesepuluh, hasil belajar. Hasil belajar siswa menunjukkan variasi yang signifikan. Siswa dengan penggunaan gadget yang terkontrol cenderung memiliki nilai stabil dan pemahaman materi yang baik. Sementara itu, siswa dengan durasi screen time berlebihan mengalami penurunan nilai akibat gangguan konsentrasi dan penurunan motivasi belajar. Oleh karena itu, pengawasan dan pendampingan penggunaan gadget menjadi strategi penting untuk menjaga pencapaian akademik yang optimal.

Jean Piaget telah mengemukakan bahwa anak yang berusia tujuh tahun ke atas termasuk dalam kategori masa perkembangan tahap moral otonom. Pada tahapan ini, anak sudah mengerti tentang negosiasi maupun diskusi untuk mencapai kesepakatan dalam pembuatan peraturan. Secara langsung, anak mulai memahami perlu

adanya niatan apabila ingin melakukan sebuah tindakan. Pemahaman sosial muncul dari nilai moral (Juliana & Sitorus, 2025) yang berasal dari kerja sama serta saling menghormati saat berada di lingkungan sosial. Hal ini selaras dengan hasil penelitian bahwasanya ke enam anak yang menjadi obyek penelitian tersebut memperlihatkan indikasi empati dan simpati yang baik, terbukti saat diwawancara kebanyakan dari mereka masih sering membantu teman-temannya. Dalam hal kedisiplinan dalam belajar, siswa masih menunjukkan kedisiplinan yang tinggi dalam pengerjaan tugas sehingga dalam hal ini siswa terbukti telah mengerti dan memahami kesepakatan peraturan yang telah dibuat oleh guru.

Adanya self regulation untuk penggunaan gadget pada anak juga harus ditekankan. Definisi dari self regulation sendiri merupakan sebuah langkah yang dilakukan agar anak mampu mencapai tujuan pendidikannya serta memberikan batasan pada anak pada penggunaan gadget (Yulanda, 2017). Jika dikaitkan dengan penelitian tersebut, ada beberapa anak yang telah menunjukkan self regulation yang baik, serta beberapa anak masih belum menunjukkan adanya self regulation yang baik.

Berkaitan dengan hal akademik, hasil penelitian juga selaras dengan cognitive load theory yang menekankan hubungan antara hasil belajar dengan kesulitan belajar siswa (Sari, 2022). Siswa yang menggunakan gadget lebih sering ternyata mengalami kesulitan dalam belajar hingga akhirnya berdampak pada hasil belajarnya. Sementara itu, siswa yang masih bisa mengontrol penggunaan gadget masih menunjukkan pemahaman materi yang baik sehingga hasil belajarnya tidak mengalami permasalahan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui observasi dan wawancara mendalam terhadap siswa kelas V MI Nur Hidayah Klaten, dapat disimpulkan bahwa penggunaan screen time memberikan dampak yang nyata terhadap perkembangan perilaku sosial dan capaian akademik siswa kelas V MI Nur Hidayah Klaten. Pemanfaatan gadget secara terarah dan sesuai kebutuhan belajar dapat mendukung perkembangan empati, kemampuan berkomunikasi, serta meningkatkan motivasi melalui akses terhadap sumber belajar digital. Namun, jika durasi penggunaan tidak dikendalikan, muncul beberapa konsekuensi seperti berkurangnya interaksi sosial langsung, menurunnya kemampuan mengelola emosi, gangguan konsentrasi, kedisiplinan belajar yang melemah, dan penurunan hasil belajar. Temuan ini memberikan kontribusi akademik berupa penegasan bahwa bukan sekadar keberadaan gadget yang memengaruhi perkembangan siswa, melainkan cara dan batasan penggunaannya. Secara praktis, penelitian ini berimplikasi pada pentingnya penyusunan aturan penggunaan gadget yang jelas dan konsisten baik di lingkungan sekolah maupun rumah, termasuk pengawasan konten, pembiasaan aktivitas sosial langsung, dan penguatan rutinitas belajar yang teratur. Kerja sama antara guru dan orang tua menjadi kunci untuk mengarahkan penggunaan teknologi agar tetap seimbang dan tidak menghambat tumbuh kembang anak. Penelitian lanjutan dianjurkan memperluas subjek atau konteks sekolah berbeda, atau mengkaji aspek lain seperti dampak screen time terhadap perkembangan moral dan spiritual, sehingga hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai dasar perumusan kebijakan pendidikan yang lebih sistematis dan responsif terhadap kebutuhan perkembangan anak di era digital.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada Kak Anggi Prasetyo, S.Pd. atas bimbingan dan arahan dalam proses penulisan artikel ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Kepala MI Nur Hidayah Klaten, guru, dan seluruh pihak yang telah memberikan dukungan serta kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, demi terselesaikannya penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andini, S., Herlina, L., Arigi, L. A. G., & Syamsun, A. (2025). *Dampak Gadget pada Interaksi Sosial-Emosional Anak Kelas 5 Sekolah Dasar: Sebuah Studi Kualitatif*. Prepotif: Jurnal Kesehatan Masyarakat, 9, 2520–2533.
- Faradianti, E. (2025). *Dampak Durasi Screen Time terhadap Kualitas Tidur pada Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di Gorontalo*. Journal Of Medical Health, 02. <https://istanajurnal.org/index.php/JMH/index>
- Sari, F. F. (2022). *Pembelajaran Dasar-Dasar Statistik Mengacu pada Teori Beban Kognitif (Cognitive Load Theory) untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Media Pendidikan Matematika, 10(2). <https://e-jurnal.undikma.ac.id/index.php/jmpm>
- Juliana, K., & Sitorus, M. (2025). *Perkembangan Moral Anak Usia Dini Menurut Piaget: Teori dan Praktik*. Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik, 2(4), 481–486. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i4.5402>
- Safarudin, R., Zulfamanna, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). *Penelitian Kualitatif. Innovative: Journal of Social Science Research*, 3, 9680–9694.
- Setyarini, D. I., Rengganis, S. G., Ardhiani, I. T., & Mas'udah, E. K. (2023). *Analisis Dampak Screen Time terhadap Potensi Tantrum dan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(2), 2496–2504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3376>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(4), 2721–2731. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3, 527–533.
- Yulanda, N. (2017). *Pentingnya Self-Regulated Learning bagi Peserta Didik dalam Penggunaan Gadget*. Research and Development Journal of Education, 3(2).