

KORELASI ANTARA TINGKAT PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI SEKOLAH DASAR

Firda Nurfadilah

Universitas Pendidikan Indonesia
firdanurfadilah678@upi.edu

Rana Gustian Nugraha

Universitas Pendidikan Indonesia
ranaagustian@upi.edu

Nurdinah Hanifah

Universitas Pendidikan Indonesia
nurdinah.hanifah@upi.edu

Abstract: With the advancement of the digital age, the use of *gadgets* among elementary school students has been on the rise, leading to various impacts on the learning process. The research problem is the large number of children who are allowed to own *gadgets* and use them excessively. This study aims to determine whether there is a correlation between *gadget* use and the cognitive learning outcomes of elementary school students in the 5th-grade IPAS subject at SDN Kemakmuran I. This study employs a quantitative approach using a correlational method. The study population consists of all 5th-grade students at SDN Kemakmuran I (n=26), with a total sampling technique used for data collection. Data on *gadget* usage were collected through a questionnaire, while data on cognitive learning outcomes were obtained from documentation of students' End-of-Semester Assessment. Data analysis was conducted using Spearman's rho correlation test with the assistance of SPSS 16 for Windows. The results of the study indicate that there is no significant relationship between the level of *gadget* use and students' cognitive learning outcomes in the IPAS subject, as indicated by the significance value ($p > 0.05$). In addition, a correlation coefficient value of -0.272 was obtained, indicating that the correlation between the two variables is weak and negative. These findings suggest other factors play a more dominant role in determining cognitive learning outcomes

Keyword: Correlation, *Gadget* Usage, Cognitive Learning Outcomes, IPAS, Elementary School

Abstrak: Seiring dengan perkembangan era digital, penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar semakin meningkat dan menimbulkan dampak yang beragam terhadap proses pembelajaran. Permasalahan penelitian ini adalah banyaknya anak yang diperbolehkan memiliki *gadget* dan menggunakannya secara berlebihan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN Kemakmuran I. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas V di SDN Kemakmuran I (n=26), dengan teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling. Data penggunaan *gadget* diperoleh melalui angket (kuesioner), sedangkan data hasil belajar kognitif diperoleh dari dokumentasi hasil belajar siswa Penilaian Akhir Semester. Analisis data dilakukan menggunakan uji korelasi Spearman's rho dengan bantuan SPSS 16 for Windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat penggunaan *gadget* dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS, ditunjukkan oleh nilai signifikansi ($p > 0,05$). Selain itu, diperoleh nilai koefisien sebesar -0,272 yang menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel berada pada kategori lemah

dan bersifat negatif. Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat faktor-faktor lain yang lebih dominan dalam menentukan hasil belajar kognitif siswa.

Kata Kunci: Korelasi, Penggunaan *Gadget*, Hasil Belajar Kognitif, IPAS, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pada era digital yang semakin berkembang, kemajuan teknologi telah mengubah cara belajar, berinteraksi, dan berkomunikasi. Menurut studi berjudul *Digital Among Children and Adolescents in Indonesia*, 30 juta anak dan remaja di Indonesia menggunakan internet dan media digital, seperti perangkat elektronik untuk berkomunikasi (Gayatri et al., 2015). Penggunaan perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, dan laptop telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari seseorang. Menurut Rayner 1956 dalam (Suparto et al., 2021), *gadget* merupakan perangkat elektronik berukuran kecil yang dirancang untuk mempermudah aktivitas manusia melalui fitur-fitur praktis.

Dilansir dari data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2020 ditemukan bahwa 8,5% pengguna internet adalah anak sekolah dasar (Susanti et al., 2024). *Gadget* memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunaannya. Dalam hal ini siswa sekolah dasar menjadi pengguna yang mudah terpengaruh dampak dari *gadget*.

Penggunaan *gadget* yang cerdas dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan belajar, termasuk kemampuan berkomunikasi serta memberikan akses informasi yang lebih cepat dan mudah (Hidayat & Hernisawati, 2021). Kegiatan

menonton video pembelajaran dan mengakses situs web sebagai sumber belajar dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa (Rahayu et al., 2023).

Namun kehadiran *gadget* dalam proses pembelajaran juga membawa dampak yang bertentangan. Penggunaan *gadget* yang tidak terkendali dapat menyebabkan menurunnya konsentrasi siswa. Hiburan digital seperti bermain game, media sosial, dan konten audiovisual, dapat mengganggu fokus belajar yang pada akhirnya menghambat pencapaian tujuan pembelajaran (Y. Rahmawati et al., 2025). Jika kondisi tersebut terjadi secara terus-menerus, siswa berisiko mengalami kecanduan *gadget*.

Menurut Kwon dalam (Shimanovsky et al., 2023), penggunaan *gadget* perlahan dapat mengubah perilaku anak hingga mengarah pada kecanduan. Hal ini diindikasikan dapat menyebabkan kecanduan/ketergantungan.

Penelitian yang dilakukan oleh Gabriela dan Mau sebagaimana dikutip dalam (Halomoan & Marbun, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak dapat berdampak pada menurunnya konsentrasi serta meningkatnya ketergantungan terhadap perangkat tersebut. Adapun teori

pendapat ahli yang mendukung yaitu Teori Ketergantungan Media (*Dependency Theory*) menurut Melvin DeFluer dan Sandra Roceach dalam (Ramadan & Yusuf, 2024), teori tersebut menyatakan bahwa semakin seseorang bergantung pada suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, maka media tersebut akan menjadi semakin penting dalam kehidupannya. Dalam konteks ini, penggunaan *gadget* yang tinggi mencerminkan bahwa siswa semakin bergantung pada *gadget* untuk memenuhi berbagai kebutuhan, seperti hiburan, komunikasi, dan akses informasi.

World Health Organisation (WHO) menyatakan anak yang berusia 7-13 tahun merupakan anak sekolah dasar yang kebanyakan mengalami penurunan nilai prestasi pada sekolah dan ini merupakan kondisi nyata pencapaian nilai siswa di lapangan menurut Pramesti dalam (Saputra et al., 2024). Kekhawatiran ini menjadi semakin relevan dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Karakteristik pembelajaran IPAS memerlukan pemahaman konsep dan keterampilan proses yang membentuk siswa aktif, kritis, sistematis, dan mampu memecahkan masalah berdasarkan proses ilmiah (Sutinah et al., 2025). Hal ini menuntut konsentrasi dan perhatian yang optimal dari siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, berbagai penelitian mengenai penggunaan

gadget mulai berkembang dan menjadi temuan penting dalam bidang pendidikan. Seperti temuan (Arfah & Safitri, 2025) dengan judul “Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Kognitif Pada Anak di UPT SDN 006 Langgini”. Penelitian tersebut mengungkap bahwa penggunaan *gadget* dengan perkembangan kognitif pada anak memiliki hubungan yang signifikan. Namun berbeda dengan penelitian (Meiri K. et al., 2020) berjudul “Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Tingkat Perkembangan Kognitif (Tingkat Prestasi) pada Anak Usia 7-11 Tahun di SDN Kebun Dadap Timur Kabupaten Sumenep”. Hasil penelitian menunjukkan tidak adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan kognitif (tingkat prestasi) anak usia 7-11 tahun di SDN Kebun Dadap Timur tahun 2019, dengan hasil uji statistik Chi Square $\rho (0,058) > \alpha (0,05)$.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan hasil berbeda, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai hubungan antara kedua variabel tersebut serta sebagai dasar dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran.

Diketahui bahwa sebagian besar siswa-siswi SDN Kemakmuran I telah memiliki gadget pribadi. Sebanyak 18 siswa menyatakan memiliki dan menggunakan *gadget* sendiri, sedangkan 8 siswa lainnya tidak memiliki *gadget* pribadi namun tetap menggunakan *gadget* milik orang tua. Setiap siswa bermain *gadget* dengan durasi dan frekuensi yang berbeda-beda. Namun di sisi lain penyebaran kuesioner dilakukan terhadap orang tua/wali murid kelas V SDN Kemakmuran I, hasil menunjukkan bahwa mereka mengontrol dan memberikan sanksi jika anak bermain *gadget* terlalu lama, anak tidak bermain *gadget* setiap hari dan tidak lebih dari dua jam. Kondisi ini menjadi dasar perlunya penelitian lebih lanjut untuk mengkaji hubungan antara kedua variabel tersebut.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti memandang perlu untuk mengkaji lebih lanjut keterkaitan antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan dengan judul penelitian “Korelasi Antara Tingkat Penggunaan *Gadget* dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SDN Kemakmuran I”.

METODE

Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret 2026 di SDN Kemakmuran I Kota Cirebon. Populasi dalam penelitian ini

adalah seluruh siswa SDN Kemakmuran I. Sampel penelitian berjumlah 26 siswa yang diambil menggunakan teknik total sampling. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional untuk mengetahui hubungan antara tingkat penggunaan *gadget* (*independent variable*) dan hasil belajar kognitif siswa (*dependent variable*). Data yang digunakan berupa data kuantitatif dalam bentuk skor angket dan nilai hasil belajar siswa. Berikut kisi-kisi skor angket:

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket

Indikator	Nomor Item		Jumlah
	Fav	Unfav	
Durasi	1,2,3	4,5,6	6
Frekuensi	7,8,9	10,11,12	6

Tabel diatas menunjukkan bahwa variabel penggunaan *gadget* terdiri dari dua indikator yang diamati, yaitu frekuensi dan durasi penggunaan. Pada setiap indikator dibagi menjadi item favorable dan unfavorable. Item favorable adalah pernyataan yang mendukung tingkat penggunaan *gadget* sesuai dengan variabel yang diteliti, sedangkan item unfavorable adalah pernyataan yang bersifat kebalikan atau tidak mendukung variabel penggunaan *gadget*. Secara keseluruhan, instrumen variabel penggunaan *gadget* memiliki 12 item pernyataan, pembagian item favorable dan unfavorable dilakukan agar jawaban

responden lebih objektif dan mengurangi kecenderungan menjawab secara monoton.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui dua tahap yaitu angket (kuesioner) dengan skala Likert 1-4 untuk mengukur tingkat penggunaan *gadget* serta dokumentasi untuk memperoleh nilai hasil belajar kognitif siswa dari asesmen sumatif.

Teknik analisis data meliputi uji validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment, uji reliabilitas dengan *Cronbach's Alpha*, serta uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan analisis korelasi Spearman's rho untuk mengetahui hubungan antar variabel, dan didukung dengan statistik deskriptif seperti distribusi frekuensi, grafik, mean, dan standar deviasi untuk mengkategorikan tingkat penggunaan *gadget* dan hasil belajar kognitif.

HASIL

Hasil penelitian menyajikan data tingkat penggunaan *gadget* (X) dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS (Y). Berdasarkan hasil penyebaran angket penggunaan *gadget* kepada 26 responden, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Penggunaan *Gadget*

Kategori	Rentang	Frekuensi
Sangat Rendah	$x \leq 28$	1
Rendah	$28 < x \leq 40$	8
Sedang	$40 < x \leq 53$	8
Tinggi	$53 < x \leq 65$	9
Sangat Tinggi	$x > 65$	0
Total		26

Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2, dinyatakan bahwa responden terbanyak berada pada kategori tinggi. Jumlah terbanyak terdapat pada kategori tinggi yaitu 9 responden. Selanjutnya, kategori sedang dan rendah masing-masing berjumlah 8 responden. Di sisi lain, hanya terdapat 1 responden pada kategori sangat rendah, tidak terlalu memengaruhi keseluruhan distribusi. Sementara itu, tidak terdapat responden pada kategori sangat tinggi, yang artinya belum ada skor siswa yang mencapai tingkat paling atas atau menggunakan *gadget* sangat berlebihan.

Berdasarkan hasil dokumentasi nilai ujian Penilaian Akhir Semester (PAS) yang diperoleh siswa setelah mempelajari berbagai materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada semester 1. Data penelitian menunjukkan adanya variasi nilai yang kemudian disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar

Kategori	Rentang	Frekuensi
Sangat Baik	100-90	0
Baik	89-80	9
Cukup	79-70	17
Kurang	<69	0
Total		26

Rentang nilai pada Tabel 3 diatas ditinjau dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah, yaitu rentang nilai 100-90 dengan kategori A, 89-80 kategori B, 79-70 kategori C dan <69 kategori D.

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan memulai melakukan uji normalitas. sebagai asumsi persyaratan menentukan uji parametrik atau non parametrik. Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena lebih akurat dan diperuntukkan untuk sampel kecil (Ahadi & Zain, 2023). Hasilnya didapatkan nilai signifikansi <0,05 yaitu 0,02 sehingga data berdistribusi tidak normal. Dengan demikian data yang diperoleh tidak memenuhi asumsi normalitas dan untuk analisis selanjutnya menggunakan non parametrik.

Selanjutnya uji korelasi Spearman, spearman rho merupakan uji non parameterik untuk skala ordinal seperti likert (Patimah et al., 2025). Adapun hasil uji korelasinya sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Korelasi

Bariabel	Ren tang	p-value	Frekuens i
Penggun aan <i>gadget</i> dengan hasil belajar	- 0,27 2	0,179	Hubungan lemah, bersifat negatif, dan tidak signifikan

Uji korelasi pada Tabel 1, menunjukkan hasil analisis menggunakan bantuan program SPSS diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,179. Nilai tersebut menunjukkan $0,179 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan secara statistik antara tingkat penggunaan *gadget* (X) dan hasil belajar kognitif siswa (Y).

Untuk mengetahui tingkat kekuatan hubungan antar variabel ini, digunakan pedoman derajat hubungan sebagai acuan \sqrt{r} dalam menginterpretasikan nilai koefisien korelasi yang diperoleh. Dalam buku yang ditulis (Indartini & Mutmainah, 2024), dijelaskan batasan interval keputusan untuk menentukan kekuatan hubungan berdasarkan pedoman interpretasi koefisien korelasi menurut Sugiyono (2017).

Tabel 4.

Pedoman	Interpretasi	Koefisien
	Korelasi	
Interval Koefisien	Kekuatan	

<0,199	Sangat Lemah
0,200 – 0,399	Lemah
0,400 – 0,599	Sedang
0,600 – 0,799	Kuat
0,800 – 1,000	Sangat Kuat

Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara tingkat penggunaan *gadget* dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS. Pengujian dari kedua variabel tersebut menggunakan uji korelasi spearman.

Berdasarkan hasil pengujian pada variabel (X) tingkat penggunaan *gadget* didapatkan hasil bahwa penggunaan *gadget* siswa berada pada kategori sedang ke arah tinggi. Sejalan dengan Teori Ketergantungan Media (Ramadan & Yusuf, 2024), temuan ini mengonfirmasi semakin tinggi tingkat penggunaan *gadget*, maka semakin besar pula kemungkinan seseorang mengalami ketergantungan terhadap *gadget* karena perangkat tersebut dianggap penting dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Didukung dengan penelitian (N. Rahmawati et al., 2021) yang melibatkan 30 responden, hasil menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* setiap hari berada pada tingkat ketergantungan yang tergolong

Pedoman Interpretasi Tingkat Kekuatan Korelasi, nilai korelasi $-0,272$ berada pada interval $0,200-0,399$ yang termasuk dalam kategori hubungan lemah. Tanda negatif pada nilai koefisien korelasi menunjukkan bahwa arah hubungan antara kedua variabel bersifat negatif.

tinggi yaitu sebesar 53,3%. Kemudian dikatakan bahwa penderita kecanduan *gadget* akan menunjukkan penggunaan *gadget* yang berlebihan. Hal ini memperkuat temuan bahwa penggunaan *gadget* yang intens cenderung mengarah pada tingkat ketergantungan yang tinggi.

Dalam perspektif WHO tahun 2020 sebagaimana dikutip dalam (Olga et al., 2026), ditegaskan bahwa anak usia 5-17 tahun tidak lebih dari dua jam per hari. Namun, berdasarkan temuan penelitian mayoritas anak berada pada kategori sedang hingga tinggi, yang menunjukkan bahwa durasi penggunaan *gadget* cenderung melampaui batas yang direkomendasikan.

Berdasarkan hasil pengujian pada variabel (Y) diketahui bahwa hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS berada pada kategori cukup dengan frekuensi 17 siswa. Dalam perspektif teori behavioristik, belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi akibat adanya hubungan antara stimulus dan respons (Hamruni et al., 2021). Dalam hal ini, lingkungan belajar berperan sebagai

stimulus yang dapat memengaruhi respons belajar siswa. Jika stimulus yang diberikan kurang mendukung, seperti penggunaan *gadget* dalam lingkungan belajar yang tidak terarah, maka respons yang muncul tidak optimal dalam mendukung proses belajar. Teori belajar behavioristik adalah teori yang menganggap keberhasilan belajar berasal dari perubahan tingkah laku dan pengalaman (Rahmah & Aly, 2023).

Berdasarkan hasil analisis uji korelasi yaitu tidak terdapat hubungan yang signifikan secara statistik. Hasil penelitian pada tingkat penggunaan *gadget* siswa tergolong sedang hingga tinggi. Hasil analisis data menggunakan uji korelasi Spearman's rho dengan SPSS 16 for Windows dengan tingkat $\rho < 0,05$ didapatkan hasil $\rho (0,179) > \alpha (0,05)$ yang artinya H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada korelasi antara tingkat penggunaan *gadget* dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SDN Kemakmuran I.

Hasil penelitian yang menunjukkan tidak adanya hubungan antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPAS. Hal ini menunjukkan, rendahnya penggunaan *gadget* tidak secara langsung memengaruhi capaian hasil belajar siswa. Kondisi ini dapat disebabkan oleh faktor lain yang lebih dominan

memengaruhi hasil belajar. Menurut (Hidayah et al., 2025), terdapat faktor-faktor yang dapat memengaruhi hal tersebut, diantaranya faktor genetik, lingkungan, pengalaman, minat bakat, kematangan, dan pengaruh teknologi.

Faktor genetik berperan penting dalam perkembangan intelektual anak, terutama terkait dengan potensi dasar kecerdasan. Tingkat intelektual setiap individu juga dipengaruhi oleh faktor hereditas (keturunan) dan lingkungan. Semakin tinggi tingkat IQ seseorang, maka semakin besar peluang untuk mencapai hasil belajar, sedangkan semakin rendah IQ seseorang, maka semakin kecil pula peluang untuk meraih hasil belajar. Meskipun tidak ditemukan hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan kognitif anak pada mata Pelajaran IPAS ini, orang tua tetap perlu melakukan pengawasan dan pendampingan dalam penggunaan *gadget*, mengingat adanya dampak negatif lainnya dan mencegah adanya peningkatan penggunaan *gadget* yang berlebihan (Meiri K. et al., 2020).

Pernyataan tersebut sependapat dengan penelitian (Rusmini, 2016) mengatakan bahwa siswa memperoleh hasil belajar yang baik dipengaruhi oleh faktor internal yaitu intelektual, minat, bakat khusus, motivasi belajar dan sikap. Selain itu ada faktor eksternal yaitu sekolah, lingkungan keluarga dan

situasional.

Tidak hanya itu peran orangtua juga memengaruhi hasil belajar siswa. Temuan (Fitroturrohmah et al., 2019) dan (Ainan & Munisah, 2026) membuktikan bahwa bahwa peran orang tua, baik dalam mendukung proses belajar dan menjalin komunikasi dengan guru, memiliki hubungan yang positif terhadap motivasi, tanggung jawab belajar, serta peningkatan prestasi yang beradampak pada hasil belajar kognitif siswa. Lalu penelitian (Saputri et al., 2022) juga mendukung tentang peran perhatian orang tua terhadap hasil belajar, peneliti memperoleh hasil 77% orang tua memberikan peranannya dengan baik, dan terdapat 81,82% siswa memperoleh hasil belajar PTS matematika baik, dan 18,18% siswa memperoleh hasil PTS matematika yang cukup. Hasil tersebut menandakan bahwa perhatian orang tua memberikan pengaruh kepada siswa kelas V SDN Kledungkradenan.

Berdasarkan hasil analisis, tingkat penggunaan *gadget* tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Meiri K. et al., 2020) dan (Anandhito & Hidayat, 2025). Temuan ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan kognitif maupun prestasi belajar anak usia

sekolah. Meskipun sebagian besar siswa menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam per hari, hal tersebut tidak serta-merta memengaruhi nilai rapor mereka. Faktor lain seperti dukungan orang tua, metode pembelajaran, serta motivasi belajar kemungkinan berperan lebih besar dalam menentukan prestasi akademik siswa.

Namun hasil penelitian tersebut berbeda dengan temuan (Apriani, 2021) dan (Febriyona et al., 2025) yang membuktikan adanya hubungan penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa kelas IV dan V di SDN 3 Candikuning serta kemampuan kognitif anak usia 6–8 tahun di SDN 8 Boliyohuto. Arah hubungan yang diperoleh bersifat negatif, yang berarti semakin tinggi tingkat penggunaan *gadget* maka semakin menurun prestasi belajar.

Meskipun beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji hubungan antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar kognitif, namun penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada prestasi belajar dibanding hasil belajarnya. Selain itu perbedaan ada pada mata pelajaran, penelitian lain belum ada yang mengkaji mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Kemudian, perbedaan juga terletak pada subjek, lokasi, dan variabel yang digunakan. Oleh karena itu, kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengkajian korelasi antara tingkat penggunaan *gadget* dengan hasil belajar

kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SDN Kemakmuran I.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang dapat memengaruhi hasil penelitian. Penelitian hanya berfokus pada hubungan penggunaan *gadget* dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS, sehingga belum mempertimbangkan faktor lain yang juga dapat memengaruhi hasil belajar lainnya. Selain itu, pengukuran penggunaan *gadget* dalam penelitian ini hanya dilihat dari durasi dan frekuensi penggunaan, tanpa mengkaji lebih mendalam tujuan penggunaan yang dilakukan siswa saat menggunakan *gadget*. Penelitian juga dilakukan pada ruang lingkup yang terbatas, yaitu hanya pada satu sekolah dasar, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada populasi yang berbeda.

Keterbatasan tersebut memberikan implikasi terhadap perkembangan konsep dan keilmuan, khususnya dalam kajian penggunaan teknologi dalam pendidikan dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* tidak selalu berkaitan langsung dengan hasil belajar kognitif siswa, sehingga diperlukan kajian yang lebih mendalam dengan melibatkan berbagai faktor. Selain itu, penelitian ini juga memberikan implikasi bahwa penggunaan *gadget* perlu dipahami tidak hanya dari intensitas penggunaannya, tetapi

juga dari kualitas dan tujuan penggunaannya dalam proses belajar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kajian yang lebih luas dengan pendekatan, variabel, serta subjek penelitian yang lebih beragam untuk memperkuat pengembangan teori mengenai penggunaan *gadget* dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan secara statistik antara variabel X (Tingkat Penggunaan *Gadget*) dan variabel Y (Hasil Belajar Kognitif Siswa) pada mata pelajaran IPAS siswa di kelas V SDN Kemakmuran I dengan hasil $\rho (0,179) > \alpha (0,05)$ dengan nilai koefisien korelasi Spearman sebesar $-0,272$ menunjukkan hubungan yang lemah dan bersifat negatif. Jadi dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa tidak hanya disebabkan oleh penggunaan *gadget* yang berlebihan, terdapat berbagai faktor lain yang turut berperan. Dengan demikian, penggunaan *gadget* bukan merupakan variabel tunggal yang menentukan hasil belajar siswa, sehingga memperkuat pentingnya penggunaan model multivariat dalam kajian hasil belajar.

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mempertimbangkan faktor-faktor lain yang berpotensi memengaruhi hasil

belajar kognitif, khususnya pada mata pelajaran IPAS, mengingat temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan hasil belajar. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas sampel ($n > 30$) agar data lebih memungkinkan berdistribusi normal sehingga penggunaan uji parametrik, seperti uji korelasi Pearson, dapat dilakukan secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahadi, G. D., & Zain, N. N. L. E. (2023). Pemeriksaan Uji Kenormalan dengan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling dan Shapiro-Wilk. *Eigen Mathematics Journal*, 6(1), 11–19. <https://doi.org/10.29303/emj.v6i1.131>
- Ainan, Q., & Munisah, E. (2026). Peran Komunikasi Guru dan Orangtua Terhadap Hasil Belajar Siswa Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Rejosari Tahun Ajaran 2025/2026. *Griya Cendekia*, 11(1), 109-120. <https://doi.org/10.47637/griyacendekia.v11i1.2165>.
- Anandhito, A. R., & Hidayat, A. (2025). Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah Di SDN 012 Loa Janan Kabupaten Kutai Kartanegara. *Kemenkes Poltekkes Kalimantan Timur*.
- Apriani, D. G. Y. (2021). Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Dan V Di SD N 3 Candikuning. *Jurnal Medika Usada*, 4(1), 7–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.54107/medikausada.v4i1.88>
- Arfah, N., & Safitri, Y. (2025). Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Kognitif Pada Anak di UPT SDN 006 Langgini. *Jurnal Ners*, 9(3), 5515-5521.
- Febriyona, R., Gobel, I. A., & Melda, S. (2025). Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia 6-8 Tahun di SDN 8 Boliyohuto. *Journal of TSCS1Kep*, 10(2), 141-156. <https://doi.org/10.35720/tscs1kep.v10i02.698>.
- Fitroturrohman, M., Purwadi, & Azizah, M. (2019). Hubungan Peran Orang Tua Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SDN Kedung 01 Jepara. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 2(2), 26-30. <https://doi.org/10.35473/jnctt.v2i2.258>.
- Gayatri, G., Rusadi, U., Meiningsih, S., Mahmudah, D., Sari, D., & Nugroho, A. C. (2015). *Digital Citizenship Safety Among Children and Adolescents in Indonesia*. 6(1).
- Halomoan, S., & Marbun, R. C. (2024). Pelarangan Penggunaan *Gadget* Bagi Peserta Didik Melalui Pengambilan Keputusan Etis Guru di SMK Negeri 1 Sigumpar. *Satya Widya*, 40(2), 178–189. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2024.v40.i2.p178-189>
- Hamruni, Syaddad, I. A., Zakiah, & Putri, D. I. I. (2021). *Teori Belajar Behaviorisme (dalam Perspektif Pemikiran Tokoh-tokohnya)*.
- Hidayah, A. A., Ramadani, I., Wijaya, R. S., & Safitri, S. (2025). Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Peserta Didik. *Jurnal PAUD Agapedia*, 9(1), 111-121. <https://doi.org/10.17509/jpa.v9i1.85943>.
- Hidayat, F., & Hernisawati. (2021). Dampak penggunaan *gadget* terhadap kepribadian anak sekolah

- dasar: Studi kasus pada siswa ‘X.’ *Jurnal Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.35912/jahidik.v1i1.226>
- Indartini, M., & Mutmainah. (2024). *Analisis Data Kuantitatif Uji Instrumen, Uji Asumsi Klasik, Korelasi dan Regresi Linier Berganda*. Lakeisha.
- Meiri K., E., Suprayitno, E., Damayanti, C. N., & Fatoni, A. F. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Kognitif (Tingkat Prestasi) Pada Anak Usia 7-11 Tahun di SDN Kebun Dadap Timur Kabupaten Sumenep. *Infokes : Info Kesehatan*, 10, 259–266. <https://doi.org/10.30643/info%20kesehatan.v10i2.170>
- Olga, A., Zahra, C., & Arifah, S. (2026). Deskripsi Screen Time pada Anak Usia 6 – 12 Bulan di Wilayah Puskesmas Delanggu. *Khatulistiwa Nursing Journal (KNJ)*, 8(1), 81–96. <https://doi.org/10.53399/knj.v8i1.paperID>
- Patimah, Zulpan, Alfansuri, D. U., Munawaroh, E., & Ilyas, M. (2025). Memahami Dan Menerapkan Uji Korelasi Dalam Analisis Data Penelitian Pendidikan. *Journal Education Innovation*, 3(4), 740–752. <https://doi.org/10.65474/f7vd8y11>
- Rahayu, N. K. S., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2023). Studi Literatur Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 344–349. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.822>
- Rahmah, W. N., & Aly, H. N. (2023). Penerapan Teori Behaviorisme Dalam Pembelajaran. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 6, 10062–10070. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joeai.v6i1.5425>
- Rahmawati, N., Herlina, & Hasneli N, Y. (2021). Gambaran Ketergantungan Gadget Pada Anak Usia Sekolah. *JKEP: Jurnal Jurusan Keperawatan Poltekkes Jakarta III*, 6(1), 135–145. <https://doi.org/10.32668/jkep.v6i2.445>
- Rahmawati, Y., Nabilah, Lutfiah, Y. N., Muzharifah, A., & Iskarim, M. (2025). Persepsi Siswa Generasi Z terhadap Pengaruh Media Sosial dalam Perilaku Akademik dan Konsentrasi Belajar Siswa di Jenjang Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam*, 3(4), 226–240. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v3i4.1270>
- Ramadan, & Yusuf, F. (2024). Analisis Efek Penggunaan Gawai Terhadap Remaja Dalam Perspektif Teori Depedensi dan Islam. *International Journal SADIDA Islamic Communications Media Studies*, 4(2).
- Rusmini, N. P. (2016). Gadget Dan Prestasi Belajar Pada Usia 13-15 Tahun di SMP Cahaya di Jl. Bulak Banteng Lor No. 68 Surabaya. *Jurnal NERS LENTERA*, 4(1), 74-81. <https://doi.org/10.33508/ners.v4i1.871>
- Saputra, R., Nurhaida, & Sari, Y. P. (2024). Hubungan Lama Penggunaan Smartphone Dengan Tingkat Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas Iii Sampai V di SDN 03 Binuang Kampung Dalam Pauh, Kota Padang. *Jurnal Kesehatan Lentera 'Aisyiyah* 7(2), 139-147. <https://doi.org/10.58170/jkla.v7i2.225>
- Saputri, E. M., Supriyono, & Pangestika, R. R. (2022). Analisis Peran

- Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1),21.
<https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11196>
- Shimanovsky, F. A., Agustina, L., & I Ratnah. (2023). The Relationship Between Parenting Patterns and Gadget Addiction Levels in Preschool Children in Rt. 003/ Rw. 005 East Bekasi District Bekasi City. *Jurnal Medicare*, 2(2), 60–69.
<https://doi.org/10.62354/jurnalmedicare.v2i2.68>
- Suparto, A. A., Seituni, S., & Surur, M. (2021). Pelatihan Memanfaatkan Gadget Sebagai Media Informasidi SMP Nurul Huda Kecamatan Kapongan Kabupaten Situbondo. *Kopemas: Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2, 565–570.
- Susanti, D., Suprpto, W., & Setyowati, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 27 Kartiasa Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Papeda*, 1–8.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i3.1853>.
- Sutinah, C., Mahardhika, R. L., & Kartini, D. (2025). *Panduan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Fase B Dan C*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia 2025.