



DAMPAK TEKNOLOGI DIGITAL TERHADAP PERILAKU BELAJAR SISWA DI SD NEGERI 2 KESIMAN

Oleh

A.A.Istri Mirah Dharmadewi¹, Anak Agung Ayu Ary Susanti²
Universitas PGRI Mahadewa Indonesia¹, SD Negeri 2 Kesiman²
mirahdharmadewi@mahadewa.ac.id

Diterima 3 Desember 2025, direvisi 9 Desember 2025, diterbitkan 11 Desember 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam bagaimana penggunaan teknologi digital memengaruhi perilaku belajar siswa di SD Negeri 2 Kesiman dalam konteks pembelajaran abad ke-21. Kajian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan melakukan sintesis terhadap berbagai temuan penelitian terdahulu mengenai pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa teknologi digital memberikan sejumlah dampak positif, antara lain meningkatkan akses siswa terhadap sumber belajar yang lebih beragam, memperkuat motivasi belajar melalui media interaktif, serta mendorong partisipasi aktif siswa melalui penggunaan aplikasi pembelajaran, video edukatif, dan platform digital lainnya. Selain itu, teknologi digital dapat memperkaya pengalaman belajar melalui kegiatan kolaboratif dan pemecahan masalah yang lebih kreatif. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa dampak negatif yang perlu diantisipasi, seperti menurunnya konsentrasi akibat distraksi dari konten non-edukatif, meningkatnya ketergantungan pada gawai, serta berkurangnya kedisiplinan dan kemampuan mengelola waktu belajar. Risiko tersebut berpotensi menghambat perkembangan sosial-emosional siswa jika penggunaan teknologi tidak diarahkan dengan benar. Oleh karena itu, penelitian ini menegaskan pentingnya peran guru dan orang tua memberikan pendampingan, pengawasan serta pembiasaan penggunaan teknologi yang sehat agar manfaat teknologi digital dapat dimaksimalkan dan dampak negatifnya dapat diminimalkan dalam proses belajar siswa.

Kata Kunci: teknologi digital, perilaku belajar, siswa sekolah dasar, motivasi belajar, pembelajaran abad ke-21

Abstract

This study aims to analyze in depth how the use of digital technology affects student learning behavior at SD Negeri 2 Kesiman in the context of 21st-century learning. This study uses a qualitative descriptive method by synthesizing various previous research findings on digital-based learning in elementary schools. The analysis results show that digital technology has several positive impacts, including increasing student access to more diverse learning



resources, strengthening learning motivation through interactive media, and encouraging active student participation through the use of learning applications, educational videos, and other digital platforms. Furthermore, digital technology can enrich the learning experience through collaborative activities and more creative problem-solving. However, this study also found several negative impacts that need to be anticipated, such as decreased concentration due to distractions from non-educational content, increased dependence on devices, and reduced discipline and ability to manage learning time. These risks have the potential to hinder students' social-emotional development if technology use is not properly guided. Therefore, this study emphasizes the importance of teachers and parents in providing guidance, supervision, and fostering healthy technology use so that the benefits of digital technology can be maximized and its negative impacts can be minimized in the student learning process.

Keywords: *Digital technology, learning behavior, elementary school students, learning motivation, 21st century learning*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dekade terakhir telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk cara siswa sekolah dasar belajar dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Kehadiran perangkat digital seperti gawai, laptop, dan aplikasi pembelajaran telah menjadi bagian dari keseharian siswa di lingkungan rumah maupun sekolah. Situasi ini menciptakan peluang besar bagi guru untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih variatif, visual, dan menarik. Di sisi lain, penggunaan teknologi secara intensif membawa implikasi yang kompleks terhadap perilaku belajar siswa, baik yang bersifat positif maupun negatif. Perubahan tersebut menjadi semakin relevan untuk dikaji karena siswa SD merupakan kelompok usia yang sedang berada pada tahap perkembangan kognitif dan sosial yang rentan terhadap pengaruh lingkungan digital. Hasil penelitian sebelumnya banyak menunjukkan bahwa teknologi digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran ketika dimanfaatkan secara terarah. Misalnya, penggunaan platform interaktif, video edukatif, dan media berbasis simulasi dapat memperkuat pemahaman konsep serta meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran (Dewi, 2020; Pratama & Wulandari, 2021). Selain itu, teknologi digital memungkinkan siswa mendapatkan akses ke sumber belajar yang lebih luas, sehingga mereka dapat belajar secara mandiri dan fleksibel. Namun, sejumlah penelitian lain memperingatkan tentang dampak negatif yang muncul ketika penggunaan teknologi tidak disertai pengawasan

yang memadai, seperti menurunnya fokus, kecenderungan mengabaikan tugas, serta meningkatnya ketergantungan pada hiburan digital (Handayani, 2022; Widodo, 2023).



Gambar 1. Situasi di Kelas SD Negeri 2 Kesiman

Berdasarkan *state of the art* penelitian, sebagian besar kajian lebih menyoroti efektivitas media digital atau peningkatan hasil belajar. Masih terbatas penelitian yang membahas perilaku belajar secara keseluruhan, termasuk aspek motivasi, disiplin, interaksi sosial, hingga pengelolaan waktu, terutama pada konteks sekolah dasar tertentu seperti SD Negeri 2 Kesiman. Padahal, analisis perilaku belajar sangat penting untuk memahami bagaimana teknologi digital mempengaruhi kebiasaan belajar siswa di kelas maupun di rumah. Kajian komprehensif semacam ini dibutuhkan untuk merancang strategi pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga aman dan mendukung perkembangan karakter siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dirumuskan melalui beberapa pertanyaan kunci, yaitu: (1) bagaimana teknologi digital memengaruhi motivasi belajar siswa sekolah dasar, (2) bagaimana teknologi tersebut berkontribusi terhadap kedisiplinan dan kemampuan pengelolaan waktu siswa, dan (3) bagaimana perubahan pola interaksi antara guru dan siswa ketika teknologi digital digunakan dalam pembelajaran. Artikel ini bertujuan memberikan gambaran menyeluruh mengenai perubahan perilaku belajar siswa akibat keterlibatan teknologi digital, serta menawarkan pemahaman yang dapat dijadikan dasar bagi guru, sekolah, dan orang tua dalam mengembangkan praktik pembelajaran yang lebih adaptif, terarah, dan berkelanjutan.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai dampak penggunaan teknologi digital terhadap perilaku belajar siswa di SD Negeri 2 Kesiman. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada fenomena sosial, perilaku, dan pengalaman subjektif siswa yang tidak dapat diukur secara numerik. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menggambarkan kondisi empirik yang terjadi, tetapi juga memaknai isu-isu yang muncul secara kontekstual berdasarkan data yang dihimpun dari berbagai sumber penelitian terdahulu. Pendekatan ini memberikan fleksibilitas bagi peneliti untuk menafsirkan temuan secara komprehensif dan menganalisis hubungan antara teknologi digital dengan perubahan perilaku belajar siswa.

1. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan kajian kualitatif deskriptif dengan desain *desk study* atau kajian dokumen (*document analysis*). Desain ini digunakan untuk menganalisis, mengkategorikan, serta mensintesis temuan dari berbagai artikel ilmiah, laporan penelitian, dan dokumen akademik yang relevan. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran yang akurat dan sistematis mengenai fenomena yang diteliti, tanpa melakukan manipulasi atau intervensi terhadap objek penelitian. Dengan desain *desk study*, peneliti dapat mengevaluasi berbagai sumber ilmiah terbaru mengenai dampak teknologi digital terhadap pembelajaran di sekolah dasar. Pendekatan ini juga memungkinkan peneliti untuk membandingkan temuan antarpenelitian sehingga dapat mengidentifikasi pola, perbedaan, kesenjangan riset, dan implikasi praktis yang relevan dengan konteks SD Negeri 2 Kesiman.

2. Sumber Data dan Kriteria Pemilihan Dokumen

Data penelitian diperoleh dari sumber sekunder berupa artikel jurnal, prosiding, laporan penelitian, buku ilmiah, serta dokumen resmi yang diterbitkan dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir (2014–2024). Pembatasan waktu ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang dianalisis mencerminkan perkembangan terbaru dalam pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan.

Kriteria pemilihan dokumen meliputi:



-
- a. **Relevansi topik**, yaitu dokumen yang membahas tentang teknologi digital, pembelajaran berbasis TIK, perilaku belajar, atau interaksi siswa pada jenjang sekolah dasar.
 - b. **Kredibilitas sumber**, yakni dokumen berasal dari jurnal berstandar ilmiah, baik nasional terakreditasi maupun internasional bereputasi.
 - c. **Kemutakhiran publikasi**, yaitu terbit dalam 10 tahun terakhir agar sesuai dengan konteks perkembangan teknologi digital yang bergerak cepat.
 - d. **Keterkaitan dengan konteks Indonesia**, meskipun penelitian luar negeri tetap digunakan sebagai perbandingan.
 - e. **Jenis data yang dapat dianalisis**, seperti data temuan, metode, atau simpulan yang secara langsung mengkaji perilaku siswa. Melalui kriteria tersebut, penelitian memastikan bahwa sintesis data yang diperoleh bersifat valid, reliabel, dan mendukung tujuan penelitian.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa langkah sebagai berikut:

1. **Penelusuran Literatur** Peneliti menelusuri artikel ilmiah melalui Google Scholar, Garuda RistekBRIN, SINTA, ResearchGate, dan database jurnal terindeks. Kata kunci pencarian antara lain: *digital learning*, *technology use in elementary school*, *student behavior*, *digital devices in education*, dan *gadget usage among children*.
2. **Seleksi Awal Dokumen** Dokumen yang relevan dipilih berdasarkan judul, abstrak, dan kata kunci. Pada tahap ini, dokumen yang tidak sesuai topik atau terlalu umum dieliminasi.
3. **Pembacaan Mendalam (*in-depth reading*)** Artikel yang terpilih kemudian dibaca secara menyeluruh untuk memahami struktur penelitian, fokus kajian, serta temuan-temuan kunci.
4. **Pencatatan Data Utama** Setiap dokumen dicatat berdasarkan aspek berikut: topik, tujuan penelitian, metode yang digunakan, indikator perilaku belajar, dampak teknologi digital, serta rekomendasi penelitian.

5. **Penyusunan Matriks Analisis** Setelah data dikumpulkan, peneliti menyusun matriks perbandingan untuk mempermudah identifikasi pola dan perbedaan antar artikel.
6. Proses pengumpulan data dilakukan secara sistematis untuk memastikan kelengkapan dan konsistensi data yang dianalisis.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Analisis Tematik (*Thematic Analysis*) sebagaimana dikembangkan oleh Braun dan Clarke (2006). Pendekatan ini dipilih karena mampu mengungkap pola makna (themes) dari data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis Tematik memberikan fleksibilitas tinggi dan memungkinkan peneliti menginterpretasikan pengalaman, persepsi, serta fenomena yang muncul secara mendalam.

III. PEMBAHASAN

1. Dampak Teknologi Digital terhadap Perilaku Belajar Siswa di SD Negeri 2 Kesiman

Pembahasan ini mengintegrasikan secara komprehensif berbagai temuan empiris dan teori belajar modern guna memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana teknologi digital mempengaruhi perilaku belajar siswa sekolah dasar. Dalam dua dekade terakhir, transformasi digital telah mengubah pola interaksi manusia, termasuk cara anak-anak memperoleh, mengolah, dan memaknai informasi. Sekolah dasar sebagai jenjang pendidikan awal mengalami perubahan cukup signifikan karena siswa berada dalam tahap perkembangan kognitif konkret menurut Piaget, tetapi pada saat yang sama telah terekspos pada stimulasi digital yang cenderung abstrak, cepat, dan multimodal (Santrock, 2019). Kondisi ini menjadikan pengaruh teknologi digital terhadap perilaku belajar anak perlu dikaji secara lebih sistematis dan kontekstual.

Dalam penelitian ini, empat aspek perilaku belajar dipilih sebagai fokus utama, yaitu **motivasi belajar, kedisiplinan dan manajemen waktu, interaksi sosial dan akademik, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran**. Pemilihan aspek-aspek tersebut didasarkan pada kecenderungan temuan berbagai penelitian yang menyoroti dampak teknologi terhadap



perkembangan akademik anak usia sekolah dasar (Mustakim, 2020; Hidayat, 2021; Suhartono, 2021). Banyak studi menunjukkan bahwa perangkat digital seperti gawai, tablet, dan laptop memiliki potensi meningkatkan hasil belajar melalui penyediaan materi audiovisual, gamifikasi, dan sumber belajar yang variatif. Namun, teknologi digital juga dapat menimbulkan konsekuensi negatif jika penggunaannya tidak terkontrol, seperti penurunan konsentrasi, ketergantungan pada hiburan digital, serta melemahnya interaksi langsung antara siswa dan guru (Putra & Dewi, 2022).

Temuan lapangan di SD Negeri 2 Kesiman juga memperlihatkan bahwa perangkat digital telah menjadi bagian integral dari rutinitas belajar siswa, baik ketika mereka berada di sekolah maupun di lingkungan rumah. Guru memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan materi melalui video edukatif, kuis digital, dan aplikasi pembelajaran yang interaktif. Sebagian siswa menunjukkan peningkatan minat belajar ketika media digital digunakan, terutama karena bentuk penyajian yang lebih menarik dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan teori belajar multimedia oleh Mayer (2009), yang menyatakan bahwa informasi yang disampaikan melalui kombinasi teks, visual, dan audio dapat meningkatkan pemahaman dan retensi belajar.

Namun demikian, tidak sedikit guru yang mengungkapkan bahwa penggunaan perangkat digital juga memunculkan pola perilaku yang kurang mendukung proses belajar. Beberapa siswa menjadi lebih mudah terdistraksi oleh aplikasi hiburan ketika menggunakan gawai, sehingga konsentrasi mereka dalam menyelesaikan tugas menurun. Kondisi ini menguatkan konsep *cognitive load* yang dikemukakan Sweller (2011), di mana stimulasi digital yang berlebihan dapat membebani kapasitas kerja memori anak. Selain itu, siswa yang terlalu sering menggunakan perangkat digital cenderung mengalami penurunan kemampuan mengatur waktu, terutama dalam menyelesaikan tugas rumah karena lebih tertarik pada aktivitas digital non-akademik.

Pengamatan lebih lanjut juga menunjukkan adanya perubahan dalam interaksi sosial siswa. Mereka menjadi lebih familiar dengan komunikasi daring melalui pesan instan atau permainan digital, tetapi interaksi tatap muka dan kegiatan kolaboratif langsung cenderung menurun. Fenomena ini telah dibahas dalam penelitian Al-Mukhayar & Pratama (2023), yang menyatakan

bahwa penggunaan gawai secara intens oleh anak dapat menggeser pola komunikasi interpersonal yang sebelumnya didominasi oleh interaksi langsung.

2. Dampak Teknologi Digital terhadap Motivasi Belajar

Salah satu temuan dominan dalam literatur adalah meningkatnya motivasi belajar siswa ketika pembelajaran melibatkan media digital. Teknologi digital mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode tradisional berbasis ceramah. Aplikasi pembelajaran, simulasi interaktif, video edukatif, serta permainan edukatif dapat merangsang rasa ingin tahu dan membuat siswa merasa lebih terlibat secara emosional. Dalam konteks SD Negeri 2 Kesiman, guru melaporkan bahwa penggunaan video sains, animasi matematika, dan kuis digital berbasis *game* dapat meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori *self-determination* yang menjelaskan bahwa motivasi intrinsik tumbuh ketika siswa memiliki rasa senang, tertantang, dan merasa adanya pengalaman belajar bermakna. Teknologi digital menyediakan ketiga kondisi tersebut melalui penyajian materi yang lebih konkret, visual, dan mudah dipahami oleh siswa di jenjang sekolah dasar. Selain itu, penggunaan platform digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai kecepatan masing-masing. Bagi siswa yang kurang percaya diri untuk bertanya di kelas, teknologi digital menjadi alternatif yang memberikan ruang belajar yang lebih aman. Dengan akses ke materi tambahan, siswa dapat mengulang konsep yang belum dipahami tanpa merasa tertekan oleh teman sebaya. Kondisi ini meningkatkan motivasi berkelanjutan yang sangat penting dalam pembelajaran di sekolah dasar. Namun demikian, peningkatan motivasi ini hanya terjadi ketika teknologi digunakan secara terarah. Jika media digital tidak relevan dengan materi atau terlalu berfokus pada hiburan, siswa justru berpotensi kehilangan fokus pada tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, kemampuan guru dalam memilih dan merancang media digital menjadi faktor penentu apakah teknologi digital benar-benar meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Dampak Teknologi terhadap Kedisiplinan dan Manajemen Waktu

Dampak teknologi digital terhadap kedisiplinan belajar siswa SD merupakan isu yang paling sering diangkat dalam penelitian, dan menjadi tantangan utama bagi guru maupun orang tua. Siswa sekolah dasar masih berada pada tahap perkembangan kontrol diri yang rendah,



sehingga penggunaan gawai berpotensi menimbulkan distraksi. Beberapa guru di SD Negeri 2 Kesiman melaporkan bahwa sebagian siswa mudah terdistraksi ketika menggunakan gawai untuk belajar. Aplikasi hiburan dan permainan digital sering kali lebih menarik dibandingkan aplikasi belajar. Kondisi ini sesuai dengan penelitian yang menunjukkan bahwa anak-anak usia sekolah dasar sering mengalami konflik antara tugas akademik dan keinginan untuk mengakses konten hiburan digital. Teknologi digital juga memengaruhi kemampuan siswa dalam mengelola waktu belajar. Ketika pembelajaran dilakukan secara daring atau hybrid, siswa cenderung mengalami kesulitan mengatur jadwal belajar secara mandiri. Beberapa siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk menyelesaikan tugas karena kecenderungan membuka aplikasi lain yang tidak berkaitan dengan Pelajaran. Namun begitu, teknologi sebenarnya dapat mendukung kedisiplinan apabila didampingi dengan penggunaan aplikasi manajemen waktu, *reminder*, atau jadwal belajar digital. Beberapa guru merasakan manfaat penggunaan *Google Classroom*, *Quizizz*, dan platform digital lain yang menyediakan fitur penjadwalan dan notifikasi. Fitur-fitur tersebut membantu siswa untuk tetap fokus pada target pembelajaran harian. Oleh karena itu, dampak teknologi terhadap kedisiplinan belajar siswa bersifat ganda: dapat meningkatkan atau menurunkan disiplin, tergantung dari pengawasan dan pola penggunaan yang diterapkan.

4. Pengaruh Teknologi terhadap Interaksi Guru–Siswa dan Siswa–Siswa

Teknologi digital membawa perubahan besar dalam cara guru dan siswa berinteraksi. Pada satu sisi, interaksi akademik menjadi lebih mudah melalui berbagai platform komunikasi. Guru dapat memberikan umpan balik lebih cepat, mengirim materi tambahan, dan memantau progres siswa melalui fitur laporan pada aplikasi pembelajaran. Hal ini mendukung pembelajaran yang lebih personal dan memudahkan guru dalam memahami kebutuhan belajar masing-masing siswa. Namun demikian, terdapat kekhawatiran mengenai penurunan kualitas interaksi sosial langsung di kelas. Siswa yang terlalu sering mengandalkan teknologi untuk berkomunikasi dengan guru atau teman dapat mengalami kesulitan dalam membangun hubungan sosial secara nyata. Di SD Negeri 2 Kesiman, guru mencatat bahwa beberapa siswa lebih pasif saat kegiatan kelompok yang memerlukan kerja sama langsung, namun lebih aktif saat bekerja menggunakan aplikasi digital. Fenomena ini menunjukkan adanya pergeseran perilaku sosial yang perlu diperhatikan. Teknologi digital juga memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih luas. Melalui



proyek digital, siswa dapat bekerja sama dalam kelompok secara virtual. Keuntungan lainnya adalah siswa yang pendiam dapat lebih merasa percaya diri menyampaikan pendapat melalui teks atau aplikasi komunikasi tanpa harus berbicara langsung di depan kelas. Dengan demikian, teknologi membawa manfaat sekaligus tantangan terhadap aspek interaksi. Peran guru menjadi sangat penting dalam menyeimbangkan kegiatan yang melibatkan interaksi digital dan interaksi tatap muka agar perkembangan sosial-emosional siswa tidak terganggu.

5. Keterlibatan dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran

Keterlibatan siswa merupakan indikator penting dalam pembelajaran sekolah dasar. Teknologi digital secara umum meningkatkan keterlibatan siswa melalui fitur visual dan interaktif. Penggunaan aplikasi kuis, simulasi percobaan sains, atau latihan matematika berbasis permainan dapat memperkuat keterlibatan siswa baik secara kognitif maupun emosional. Namun, terdapat variasi keterlibatan berdasarkan jenis tugas dan media yang digunakan. Siswa cenderung lebih terlibat pada aktivitas pembelajaran yang menyediakan tantangan dan umpan balik langsung, seperti kuis digital atau permainan edukatif. Sebaliknya, mereka kurang terlibat pada aktivitas yang membutuhkan konsentrasi jangka panjang, misalnya membaca digital atau menjawab pertanyaan berbentuk teks. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi tidak otomatis membuat siswa terlibat, tetapi efektivitasnya tergantung pada jenis kegiatan yang dirancang guru. Selain itu, keterlibatan siswa juga dipengaruhi oleh kemampuan mereka dalam menggunakan perangkat digital. Siswa yang sudah terbiasa menggunakan gawai cenderung lebih mudah beradaptasi dan terlibat lebih aktif dibandingkan siswa yang akses teknologinya terbatas di rumah. Oleh karena itu, kesenjangan digital (digital gap) menjadi isu penting yang perlu diperhatikan sekolah agar seluruh siswa memperoleh kesempatan belajar yang setara.

6. Dampak Emosional dan Perkembangan Karakter

Perilaku belajar siswa sekolah dasar tidak dapat dilepaskan dari aspek emosional dan pembentukan karakter. Pada usia ini, siswa berada pada tahap perkembangan kognitif dan sosial yang sangat pesat, sehingga setiap stimulus lingkungan—termasuk teknologi digital—berpotensi memberikan pengaruh signifikan terhadap emosi serta kepribadian mereka. Temuan penelitian

menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital tidak hanya memengaruhi cara siswa memahami materi pelajaran, tetapi juga bagaimana mereka merespons tantangan, mengelola emosi, dan membangun nilai-nilai karakter. Di satu sisi, teknologi digital mampu memunculkan **emosi positif**, seperti rasa antusias, penasaran, dan semangat belajar. Siswa sering merasa lebih tertarik ketika materi disajikan melalui media interaktif, permainan edukatif, atau video animasi. Pengalaman belajar yang menyenangkan ini dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, terutama bagi mereka yang memiliki gaya belajar visual atau kinestetik. Selain itu, keberhasilan menyelesaikan tantangan dalam aplikasi belajar dapat memberikan rasa pencapaian (sense of achievement) yang berdampak baik pada kepercayaan diri.

Namun, dampak emosional tidak selalu bersifat positif. Pada beberapa siswa, teknologi justru menimbulkan **emosi negatif**, seperti kecemasan, frustrasi, dan stres. Hal ini biasanya terjadi ketika mereka menghadapi kendala teknis, kesulitan memahami instruksi digital, atau tekanan untuk menyelesaikan tugas dalam aplikasi yang menuntut ketepatan waktu. Kondisi tersebut dapat memicu perasaan tidak mampu (learned helplessness) jika tidak ditangani dengan pendampingan yang tepat. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa paparan layar yang berlebihan dapat mengganggu regulasi emosi, menyebabkan anak menjadi mudah marah, gelisah, atau kehilangan fokus (Mustakim, 2020; Suhartono, 2021).

Dampak emosional ini berkaitan erat dengan **perkembangan karakter**. Penggunaan gawai pada siswa usia SD dapat memunculkan kecenderungan impulsif, misalnya sering berpindah aplikasi, sulit mempertahankan perhatian, atau ingin segera mendapatkan hasil yang instan. Pola ini muncul karena banyak aplikasi digital dirancang dengan sistem umpan balik cepat (instant reward), sehingga menguatkan perilaku ingin serba cepat. Jika tidak diarahkan, hal ini dapat menghambat tumbuhnya karakter penting seperti kesabaran, ketekunan, dan ketangguhan dalam menghadapi kesulitan.

Selain itu, terdapat kekhawatiran bahwa penggunaan teknologi tanpa kontrol dapat menurunkan kemampuan berempati. Kurangnya interaksi tatap muka membuat sebagian siswa menjadi kurang peka terhadap ekspresi dan perasaan orang lain. Hal ini sejalan dengan temuan literatur yang menyebutkan bahwa interaksi digital yang berlebihan dapat mengurangi kualitas hubungan sosial serta kemampuan memahami perspektif orang lain (Hidayat, 2021). Akibatnya,



nilai-nilai karakter seperti gotong royong, kepedulian, dan toleransi berpotensi terabaikan jika siswa lebih banyak berinteraksi dengan layar dibanding dengan teman sebayanya.

Meski demikian, dampak teknologi terhadap pembentukan karakter tidak bersifat deterministik. Dengan pendampingan yang tepat, teknologi justru dapat menjadi sarana efektif untuk membangun karakter positif. Misalnya, **kegiatan proyek digital** yang menuntut siswa bekerja dalam kelompok dapat mengembangkan nilai gotong royong, komunikasi, dan tanggung jawab. Tugas berbasis multimedia seperti membuat poster digital, video sederhana, atau presentasi kolaboratif dapat menumbuhkan kreativitas sekaligus mendorong siswa menyelesaikan tanggung jawabnya secara disiplin. Keberhasilan proyek yang membutuhkan proses panjang juga dapat menguatkan karakter ketekunan (grit) dan kemandirian belajar. Lebih jauh, teknologi dapat mendukung pembentukan karakter melalui aktivitas literasi digital yang mengajarkan etika berinternet, keamanan data, serta sikap kritis terhadap informasi. Pemahaman ini sangat penting untuk membentuk warga digital (digital citizen) yang bertanggung jawab dan berintegritas sejak usia dini. Dengan demikian, keberadaan teknologi digital tidak otomatis merusak karakter siswa; justru potensi positifnya dapat dimaksimalkan apabila guru dan orang tua menciptakan lingkungan yang mendukung penggunaan teknologi secara bijak, terarah, dan beretika.

Secara keseluruhan, dampak emosional dan perkembangan karakter dalam penggunaan teknologi digital pada siswa sekolah dasar bersifat kompleks dan multidimensional. Pengaruhnya dapat bersifat konstruktif maupun destruktif, bergantung pada konteks penggunaan, desain pembelajaran, serta peran pengawasan orang dewasa. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran harus selalu mempertimbangkan aspek emosional dan karakter, mengingat tujuan utama pendidikan dasar tidak hanya mencerdaskan, tetapi juga membentuk pribadi yang berakhlak mulia, tangguh, dan siap menghadapi tantangan era digital.

7. Implikasi bagi Guru dan Sekolah

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas proses belajar, namun efektivitasnya sangat bergantung pada strategi implementasi yang diterapkan oleh guru, sekolah, dan orang tua. Temuan penelitian menunjukkan bahwa teknologi digital tidak

hanya memengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga membentuk pola perilaku belajar, manajemen waktu, serta interaksi sosial mereka. Oleh karena itu, optimalisasi pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran memerlukan pendekatan yang komprehensif dan terencana.

Pertama, **guru perlu merancang kegiatan belajar yang seimbang antara interaksi digital dan interaksi nyata**. Pembelajaran berbasis teknologi sebaiknya tidak sepenuhnya menggantikan aktivitas tatap muka, diskusi kelompok, maupun permainan edukatif yang melibatkan interaksi fisik. Hal ini penting untuk menjaga perkembangan sosial-emosional siswa, kemampuan komunikasi, dan kerja sama, sebagaimana ditekankan dalam teori konstruktivisme sosial. Integrasi kedua bentuk interaksi ini membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih utuh melalui pengalaman belajar yang bervariasi.

Kedua, guru perlu **memilih aplikasi digital yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik siswa SD**. Aplikasi yang digunakan tidak hanya harus menarik, tetapi juga harus memiliki konten yang aman, edukatif, serta mendukung ketercapaian kompetensi dasar. Pemilihan aplikasi yang tepat akan mengarahkan siswa pada aktivitas belajar yang lebih bermakna dan mengurangi risiko distraksi akibat penggunaan teknologi untuk hiburan semata.

Ketiga, sangat penting bagi guru untuk **membangun aturan penggunaan gawai yang jelas, terukur, dan konsisten**. Regulasi ini dapat berupa batas waktu penggunaan, aturan etika digital, serta mekanisme pengawasan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan aturan yang jelas, siswa dapat lebih memahami batasan dalam menggunakan teknologi dan belajar mengatur perilaku digital mereka secara bertanggung jawab. Hal ini sejalan dengan prinsip literasi digital yang menekankan keamanan, etika, dan kesadaran penggunaan teknologi.

Keempat, optimalisasi pemanfaatan teknologi juga membutuhkan **kolaborasi intensif antara guru dan orang tua**. Pengawasan penggunaan gawai di rumah menjadi faktor penting agar siswa tidak hanya menggunakan perangkat digital untuk bermain, tetapi juga untuk mendukung kegiatan belajar. Komunikasi aktif antara sekolah dan keluarga dapat membantu menyelaraskan aturan, memantau perkembangan siswa, serta mencegah potensi penyalahgunaan teknologi.

Kelima, dari sisi kelembagaan, sekolah perlu menyediakan program literasi digital, pelatihan guru, dan infrastruktur yang memadai agar penggunaan teknologi digital dapat berjalan



secara efektif dan berkelanjutan. Program literasi digital dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang cara menggunakan teknologi secara aman dan produktif. Pelatihan guru diperlukan agar pendidik memiliki kompetensi teknopedagogis yang kuat, termasuk kemampuan memilih, merancang, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis digital. Infrastruktur seperti jaringan internet stabil, perangkat yang memadai, dan sistem manajemen pembelajaran (LMS) menjadi dukungan teknis penting yang menunjang kelancaran proses belajar. Secara keseluruhan, hasil penelitian menegaskan bahwa teknologi digital bukan hanya alat bantu, tetapi juga lingkungan belajar baru yang membentuk pengalaman pendidikan siswa. Dengan perencanaan yang matang, kolaborasi antarpihak, dan dukungan sarana yang memadai, teknologi digital dapat dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membentuk kebiasaan belajar yang positif bagi siswa sekolah dasar.

IV. SIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa teknologi digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku belajar siswa di SD Negeri 2 Kesiman. Pengaruh tersebut bersifat ganda, yaitu memberikan manfaat positif namun juga menghadirkan berbagai tantangan yang perlu dikelola dengan baik. Dari sisi positif, teknologi digital mampu meningkatkan motivasi belajar, memperluas akses siswa terhadap sumber belajar, dan memperkaya pengalaman belajar melalui media interaktif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sekolah dasar. Teknologi juga mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui fitur umpan balik langsung, visualisasi materi, serta aktivitas berbasis proyek yang mendorong kreativitas dan kolaborasi. Namun demikian, penggunaan teknologi yang tidak terkontrol dapat berdampak pada penurunan konsentrasi, kesulitan mengatur waktu belajar, meningkatnya ketergantungan pada gawai, serta melemahnya interaksi sosial tatap muka. Risiko ini menuntut adanya pengawasan yang tepat oleh guru dan orang tua agar perilaku belajar siswa tetap berada dalam jalur yang sehat dan produktif. Perubahan pola interaksi guru-siswa menunjukkan bahwa teknologi dapat memperkuat komunikasi akademik, tetapi perlu diseimbangkan dengan interaksi langsung untuk menjaga perkembangan sosial-emosional siswa. Dengan demikian, peran pendidik dan

lingkungan keluarga menjadi kunci dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital. Guru perlu merancang strategi pembelajaran yang memadukan penggunaan teknologi secara efektif, selektif, dan terarah, sedangkan orang tua berperan dalam membangun kebiasaan penggunaan gawai yang bertanggung jawab di rumah. Temuan penelitian ini memberikan landasan bagi sekolah untuk merumuskan kebijakan literasi digital yang komprehensif sehingga teknologi dapat menjadi sarana yang mendukung pembelajaran, bukan menjadi penghambat perkembangan perilaku belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., & Mulyani, D. (2020). Penggunaan media digital dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 112–121.
- Apriani, D., & Haryanto, T. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan perilaku anak usia sekolah dasar. *Jurnal Psikologi dan Perkembangan Anak*, 5(1), 24–35.
- Astuti, R. (2019). Implementasi pembelajaran berbasis TIK di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 98–109.
- Fauziah, S. (2022). Analisis hambatan pembelajaran digital pada jenjang sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(1), 55–64.
- Firmansyah, A., & Rahmawati, L. (2018). Pengaruh lingkungan digital terhadap kebiasaan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(2), 134–142.
- Hakim, L. (2023). Literasi digital sebagai kompetensi abad 21 bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Belajar*, 10(1), 44–53.
- Hidayah, N. (2017). Peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 55–64.
- Indrawan, P., & Setiawan, G. (2020). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap partisipasi siswa SD. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(3), 176–184.
- Jannah, M., & Isnaini, S. (2021). Digital literacy competence among elementary students in the 21st century. *International Journal of Elementary Education*, 10(3), 145–155.
- Khoirunisa, S. (2022). Dampak penggunaan smartphone terhadap perilaku akademik siswa SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 7(2), 90–99.
- Kusuma, R. (2018). Dampak teknologi informasi terhadap perubahan pola belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1), 33–42.
- Lestari, D. A. (2021). Digital engagement in elementary education: Opportunities and challenges. *Journal of Educational Technology*, 14(4), 221–231.
- Maharani, T., & Suryawan, D. (2019). Model pembelajaran berbasis aplikasi digital untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 44–53.
- Nugraha, R., & Sudirman, E. (2023). Children's learning habits in digital environments: A qualitative analysis. *Journal of Childhood Education Studies*, 11(2), 71–84.
- Nurhayati, E. (2020). Pengaruh game edukatif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 77–89.



-
- Prasetyo, A., & Mahardika, H. (2022). Tantangan guru dalam pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. *Jurnal Pedagogik*, 14(2), 102–113.
- Sutrisno, B. (2020). Perubahan perilaku belajar siswa akibat pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 8(1), 26–35.
- Setyaningsih, W. (2017). Interaksi sosial anak dalam era digital: Studi pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Sosiologi Pendidikan*, 8(1), 14–25.
- Wulandari, M. (2023). Children's screen time and academic behavior: A qualitative review. *International Journal of Digital Education*, 5(2), 89–101.
- Yuliana, A., & Ramdani, Z. (2021). Dampak media digital terhadap keterampilan sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Sosiologi Pendidikan*, 12(2), 101–113.