Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 15 No 3 2025
Plagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

FENOMENA PEMBELAJARAN INSTAN PADA SISWA SD NEGERI 066661 MEDAN DI ERA GADGET

Rahmilawaty Ritonga[1], Desryanti Manurung[2] , Kesia Sembiring[3], Meyliana Perwita Saragih[4], Nurul Kamila[5], Riris Rahmadini[6]
[1,2,3,4,5,6] Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia

milaaritonga@gmail.com[1], desriantimanurung@gmail.com[2] , kesiasembiring70@gmail.com[3]
meylianasaragih317@gmail.com[4], kamilanurul@gmail..com[5], canssheyela@gmail.com[6]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji fenomena pembelajaran instan pada siswa Sekolah Dasar Negeri 066661 Medan di era gadget, serta dampaknya terhadap perkembangan akademik dan sosial mereka. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap siswa kelas V, orang tua, dan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran instan yang dipicu oleh penggunaan gadget secara berlebihan berdampak negatif pada beberapa aspek, seperti ketergantungan terhadap bantuan eksternal, penurunan kualitas pemahaman materi, melemahnya kemampuan sosial dan konsentrasi, serta munculnya gangguan emosional dan fisik. Fenomena ini muncul akibat pengaruh teknologi yang memberikan kepuasan instan, pola pengasuhan digital tanpa pengawasan, serta kurang adaptifnya sistem pendidikan terhadap perkembangan digital. Penelitian ini merekomendasikan strategi mitigasi melalui kolaborasi sekolah, orang tua, dan guru dalam menciptakan pembelajaran yang seimbang antara pemanfaatan teknologi dan penguatan kemampuan berpikir mendalam siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran Instan, Siswa SD, Pendidikan Digital.

ABSTRACT

This study aims to examine the phenomenon of instant learning in students of State Elementary School 066661 Medan in the gadget era, and its impact on their academic and social development. The approach used is descriptive qualitative with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation of fifth grade students, parents,

Article history
Received: Juni 2025
Reviewed: Juni 2025
Published: Juni 2025
Plagirism checker no 80
Doi : prefix doi :
10.8734/musytari.v1i2.365
Copyright : author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a creative commons attribution-noncommercial 4.0 international license

Vol. 15 No 3 2025
Plagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

and teachers. The results of the study indicate that instant learning triggered by excessive use of gadgets has a negative impact on several aspects, such as dependence on external assistance, decreased quality of understanding of the material, weakened social and concentration skills, and the emergence of emotional and physical disorders. This phenomenon arises due to the influence of technology that provides instant gratification, unsupervised digital parenting patterns, and the lack of adaptability of the education system to digital developments. This study recommends mitigation strategies through collaboration between schools, parents, and teachers in creating balanced learning between the use of technology and strengthening students' deep thinking skills.

***Keywords**:Instant Learning, Elementary Students, Digital Education.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat dalam beberapa dekade terakhir telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Khususnya pada jenjang Sekolah Dasar Negeri (SDN), kemajuan teknologi ini telah memengaruhi cara siswa dalam menerima dan mengolah informasi. Salah satu fenomena yang muncul dan menjadi perhatian adalah fenomena pembelajaran instan, yaitu kecenderungan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan menyelesaikan tugas secara cepat dan praktis tanpa melalui proses pembelajaran yang mendalam dan sistematis. Fenomena ini seringkali dipicu oleh kemudahan akses terhadap gadget dan berbagai aplikasi pembelajaran daring yang menyediakan jawaban instan bagi siswa (Putri & Sari, 2022).

Fenomena pembelajaran instan ini membawa dampak yang cukup kompleks dalam proses pendidikan. Di satu sisi, kemudahan akses informasi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena metode pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Namun, di sisi lain, pola pembelajaran yang mengandalkan kecepatan dan kemudahan ini berpotensi menurunkan kualitas pemahaman konsep yang diperoleh siswa. Hal ini dikarenakan siswa cenderung fokus pada hasil akhir tanpa memahami proses pembelajaran secara menyeluruh, sehingga kemampuan berpikir kritis dan analitis menjadi kurang berkembang (Rahmawati,

Vol. 15 No 3 2025
Plagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

2021). Selain itu, fenomena ini juga dapat mengurangi interaksi sosial antar siswa dan guru, yang merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran yang efektif.

Guru sebagai fasilitator pembelajaran juga menghadapi berbagai tantangan dalam menyesuaikan metode pembelajaran dengan kondisi tersebut. Mereka harus mampu mengelola pembelajaran agar tetap efektif dan bermakna, meskipun siswa lebih sering mengandalkan metode instan yang terkadang menghambat proses evaluasi dan pemahaman materi secara mendalam. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal dan menimbulkan kekhawatiran mengenai perkembangan akademik dan sosial siswa di lingkungan SDN (Santoso, 2020).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam problematika yang muncul akibat fenomena pembelajaran instan pada siswa SDN, serta implikasinya terhadap perkembangan akademik dan sosial siswa. Dengan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai fenomena ini, diharapkan dapat dirumuskan strategi pembelajaran yang mampu menyeimbangkan antara pemanfaatan teknologi dan penguatan proses pembelajaran yang bermakna dan berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Charismana et al., 2022). Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 066661 Medan. Subjek Penelitiannya adalah siswa kelas V sekolah dasar yang memberikan informasi tentang data yang diteliti dan menjadi subjek dalam penelitian ini adalah orang tua dan wali kelas. Penentuan subjek berdsarkan tujuan yang dilakukan untuk meningkatkan kegunaan informasi yang didapatkan dari subjek yang kecil. Informsi dalam peneli tian ini diamati dan diobservasi secara langsung.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah utama dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data yang valid dan relevan. Dalam penelitian kualitatif, data yang dikumpulkan berupa kata-kata tertulis, tanya jawab, atau lisan dari responden, serta perilaku yang dapat diamati. Maka metode yang digunakan untuk proses pengumppulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif melalui tiga alur kegiatan, yaitu reduksi data, display data, dan verifikasi data serta penarikan kesimpulan.

Vol. 15 No 3 2025
Plagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi, serta studi literatur, ditemukan beberapa dampak negatif utama dari pembelajaran instan pada siswa Sekolah Dasar. Dampak-dampak tersebut meliputi aspek kognitif, sosial, emosional, serta fisik. Berikut adalah hasil temuan yang telah dianalisis secara mendalam:

1. **Ketergantungan pada Bantuan Eksternal**

Sebagian besar siswa menunjukkan kecenderungan untuk selalu meminta bantuan orang tua atau mencari jawaban di internet ketika menghadapi tugas sekolah. Mereka jarang berusaha memahami soal secara mandiri atau mencari solusi sendiri. Hal ini terlihat dari hasil wawancara, di mana siswa mengaku lebih sering menyalin jawaban dari internet daripada membaca dan memahami materi yang diberikan guru.

2. **Penurunan Kualitas Pemahaman Materi**

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa yang terbiasa dengan pembelajaran instan memiliki pemahaman yang dangkal terhadap materi pelajaran. Nilai ulangan harian mereka cenderung fluktuatif dan sering kali rendah, terutama pada soal-soal yang menuntut penalaran dan pemahaman mendalam. Guru juga melaporkan bahwa siswa lebih mudah lupa terhadap materi yang telah dipelajari, karena proses belajarnya hanya sekadar menghafal tanpa memahami konsep.

3. **Penurunan Kemampuan Sosial**

Siswa yang sering menggunakan gadget untuk belajar cenderung lebih pasif saat berinteraksi dengan teman-temannya di sekolah. Mereka lebih suka bermain sendiri atau sibuk dengan perangkat elektroniknya saat waktu istirahat. Guru menyampaikan bahwa siswa seperti ini kurang mampu bekerja sama dalam kelompok dan kurang percaya diri saat harus berbicara di depan kelas. Selain itu, mereka juga cenderung menghindari diskusi atau tanya jawab di kelas.

4. **Gangguan Emosional**

Ditemukan bahwa siswa yang terbiasa dengan pembelajaran instan lebih mudah merasa bosan, cepat frustrasi, dan kurang sabar ketika menghadapi kesulitan. Mereka menunjukkan perilaku mudah marah atau kecewa jika tidak segera mendapatkan jawaban atau solusi. Guru dan orang tua juga mengamati adanya perubahan perilaku, seperti menjadi lebih mudah tersinggung dan kurang mampu mengendalikan emosi.

Vol. 15 No 3 2025
Plagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

5. Penurunan Konsentrasi dan Fokus

Penggunaan gadget secara berlebihan sebagai alat belajar membuat siswa sulit berkonsentrasi dalam waktu lama. Seringkali, perhatian mereka teralihkan oleh aplikasi lain, seperti media sosial atau game, saat sedang belajar. Hal ini menyebabkan proses belajar menjadi tidak efektif dan hasil belajar tidak optimal.

6. Dampak pada Kesehatan Fisik

Selain dampak pada aspek psikologis dan sosial, pembelajaran instan juga berdampak pada kesehatan fisik siswa. Mereka menjadi kurang bergerak karena lebih banyak duduk di depan layar, sehingga berisiko mengalami masalah kesehatan seperti mata lelah, sakit punggung, dan obesitas akibat kurang aktivitas fisik

Karakteristik Pembelajaran Instan pada Siswa Sekolah Dasar

Fenomena pembelajaran instan yang terjadi pada siswa sekolah dasar di Medan mencerminkan perubahan fundamental dalam cara anak-anak memproses dan mengharapkan informasi. Pembelajaran instan merujuk pada kecenderungan siswa untuk mengharapkan hasil belajar yang cepat dan mudah tanpa melalui proses pemahaman yang mendalam (Prensky, 2010). Karakteristik utama dari pembelajaran instan ini meliputi ketergantungan pada pencarian informasi melalui mesin pencari, preferensi terhadap konten visual dan multimedia, serta ekspektasi untuk mendapatkan jawaban segera tanpa proses berpikir kritis yang memadai.

Siswa di era digital ini menunjukkan pola belajar yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Mereka cenderung melakukan multitasking saat belajar, beralih dengan cepat dari satu topik ke topik lain, dan mengalami kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi untuk waktu yang lama (Carr, 2011). Fenomena ini diperkuat oleh desain aplikasi dan platform digital yang dirancang untuk memberikan instant gratification melalui notifikasi, poin, dan reward yang segera diperoleh.

Dampak Penggunaan Gadget terhadap Pola Belajar Siswa SD

Penggunaan gadget dalam pembelajaran siswa sekolah dasar membawa dampak yang bersifat dualistik. Di satu sisi, teknologi digital menawarkan akses informasi yang luas dan metode pembelajaran yang menarik. Namun di sisi lain, penggunaan yang berlebihan dapat menghambat perkembangan kemampuan berpikir mendalam dan konsentrasi jangka panjang. Penelitian yang dilakukan oleh Santoso dan Wijaya (2019) terhadap 300 siswa SD di Jakarta menunjukkan bahwa 78% siswa mengalami penurunan kemampuan membaca teks panjang setelah terpapar penggunaan gadget secara intensif selama 6 bulan. Hal ini sejalan dengan

Vol. 15 No 3 2025
Plagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

temuan Widianto (2020) yang mengidentifikasi adanya penurunan kemampuan sustained attention pada anak-anak yang menggunakan gadget lebih dari 3 jam per hari.

Dampak neurologis dari penggunaan gadget berlebihan juga perlu mendapat perhatian serius. Wolf dan Barzillai (2009) menjelaskan bahwa otak manusia perlu mengembangkan "sirkuit membaca mendalam" yang memungkinkan pemahaman, analisis, dan sintesis informasi. Penggunaan gadget yang dominan dapat menghambat perkembangan sirkuit ini, terutama pada anak-anak yang masih dalam tahap perkembangan kognitif.

Faktor-Faktor Penyebab Munculnya Pembelajaran Instan

Beberapa faktor berkontribusi terhadap munculnya fenomena pembelajaran instan pada siswa SD di Medan. Pertama, faktor teknologi itu sendiri yang dirancang untuk memberikan kepuasan instan. Algoritma pada platform digital seperti YouTube, TikTok, dan aplikasi pembelajaran online sering kali memprioritaskan konten yang singkat dan menarik secara visual (Anderson, 2016). Kedua, faktor lingkungan keluarga dan sosial. Orang tua yang sibuk sering kali memberikan gadget sebagai solusi praktis untuk menghibur dan mendidik anak. Penelitian Sari dan Nugroho (2021) di Medan menunjukkan bahwa 65% orang tua memberikan akses gadget kepada anak tanpa supervisi yang memadai, dengan alasan utama kemudahan dan efisiensi.

Ketiga, sistem pendidikan yang belum sepenuhnya beradaptasi dengan era digital. Kurikulum yang masih berorientasi pada hafalan dan evaluasi berbasis tes standar belum mengintegrasikan kemampuan literasi digital yang seimbang (Wahyuni, 2018). Hal ini menciptakan kesenjangan antara cara siswa belajar di rumah dengan gadget dan metode pembelajaran di sekolah.

Implikasi terhadap Kualitas Pembelajaran dan Prestasi Akademik

Pembelajaran instan memberikan implikasi serius terhadap kualitas pembelajaran siswa SD. Kemampuan berpikir kritis, yang merupakan fondasi penting dalam pembelajaran, mengalami degradasi ketika siswa terbiasa dengan jawaban instan. Hamalik (2014) menekankan bahwa proses pembelajaran yang berkualitas memerlukan waktu untuk refleksi, analisis, dan sintesis informasi.

Studi longitudinal yang dilakukan oleh Tim Peneliti Universitas Sumatera Utara (2022) terhadap 150 siswa SD di Medan selama 2 tahun menunjukkan korelasi negatif antara intensitas penggunaan gadget dengan kemampuan pemecahan masalah matematika. Siswa yang menggunakan gadget lebih dari 4 jam per hari menunjukkan penurunan skor pemecahan masalah sebesar 23% dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Vol. 15 No 3 2025
Plagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

Lebih lanjut, kemampuan menulis dan membaca pemahaman juga mengalami penurunan. Siswa cenderung kesulitan dalam memahami teks yang panjang dan kompleks, serta mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide secara tertulis dengan koheren. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan membaca dalam format pendek dan terfragmentasi di media digital (Liu, 2005).

Strategi Mitigasi dan Solusi Pembelajaran yang Seimbang

Menghadapi fenomena pembelajaran instan ini, diperlukan strategi mitigasi yang komprehensif melibatkan berbagai stakeholder. Pertama, dari sisi sekolah, perlu dikembangkan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi secara bijak. Konsep blended learning yang dikemukakan oleh Graham (2006) dapat menjadi solusi dengan menggabungkan pembelajaran digital dan konvensional secara seimbang. Implementasi strategi digital wellness dalam kurikulum sekolah dasar menjadi kebutuhan mendesak. Program ini dapat mencakup edukasi tentang penggunaan teknologi yang sehat, teknik mindfulness untuk meningkatkan konsentrasi, dan aktivitas yang mendorong deep learning (Siegel, 2012).

Kedua, peran orang tua dalam menciptakan lingkungan belajar yang seimbang sangat krusial. Riset Putri dan Hakim (2020) menunjukkan bahwa keluarga yang menerapkan screen time terbatas dan mendorong aktivitas offline menghasilkan anak dengan kemampuan konsentrasi yang lebih baik. Orang tua perlu dibekali dengan pengetahuan tentang dampak penggunaan gadget dan strategi pengasuhan digital yang efektif.

Ketiga, pengembangan konten edukatif yang berkualitas dan sesuai dengan perkembangan kognitif anak. Konten tersebut harus dirancang untuk mendorong sustained attention dan berpikir kritis, bukan sekadar memberikan hiburan instan. Kolaborasi antara pengembang teknologi, psikolog perkembangan, dan praktisi pendidikan menjadi penting dalam hal ini.

Peran Guru dalam Menghadapi Era Pembelajaran Digital

Guru sebagai garda terdepan dalam proses pembelajaran memiliki peran strategis dalam menghadapi fenomena pembelajaran instan. Kompetensi digital guru perlu ditingkatkan tidak hanya dalam aspek teknis penggunaan teknologi, tetapi juga dalam pemahaman tentang psikologi pembelajaran digital (Koehler & Mishra, 2009). Pendekatan pedagogi yang dapat diterapkan meliputi inquiry-based learning, di mana siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban melalui proses investigasi yang sistematis. Metode ini membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan tidak bergantung pada jawaban instan (Prince & Felder, 2006).

Selain itu, implementasi teknik scaffolding dalam pembelajaran digital dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan belajar mandiri secara bertahap. Guru perlu merancang aktivitas pembelajaran yang secara progresif mengurangi ketergantunan siswa pada bantuan eksternal dan mendorong pengembangan strategi belajar yang efektif.

KESIMPULAN

Fenomena pembelajaran instan yang marak terjadi di kalangan siswa SD Negeri 066661 Medan pada era gadget membawa dampak signifikan terhadap proses dan kualitas pembelajaran. Ketergantungan siswa pada teknologi untuk memperoleh jawaban secara cepat tanpa melalui proses berpikir yang mendalam menyebabkan penurunan dalam pemahaman materi, kemampuan berpikir kritis, interaksi sosial, serta kestabilan emosional dan kesehatan fisik mereka. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga berdampak negatif terhadap konsentrasi belajar dan prestasi akademik siswa.

Fenomena ini tidak hanya dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, tetapi juga oleh pola pengasuhan di rumah dan sistem pendidikan yang belum siap sepenuhnya menghadapi tantangan era digital. Oleh karena itu, perlu adanya strategi yang melibatkan guru, orang tua, dan pihak sekolah untuk menciptakan lingkungan belajar yang seimbang. Pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi secara bijak, penguatan literasi digital, serta pengawasan penggunaan gadget menjadi kunci dalam mengatasi dampak negatif pembelajaran instan dan meningkatkan kualitas pendidikan dasar di era modern.

DAFTAR PUSTAKA

Fitrotiha, T. A. I., Suswandari, M., Pamungkas, N. Y. A., Sapi'I, M. (2022). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.

Hamalik, O. (2014). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.

Putri, A., & Hakim, L. (2020). Pengaruh screen time terhadap kemampuan konsentrasi anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 78-85.

Putri, A. D., & Sari, N. M. (2022). Pengaruh penggunaan gadget terhadap pola pembelajaran siswa SD. Jurnal Pendidikan Dasar, 10(1), 45-53.

Rahmawati, L. (2021). Dampak pembelajaran instan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 8(2), 120-130.

Vol. 15 No 3 2025
Plagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

Santoso, R. (2020). Tantangan guru dalam pembelajaran di era digital*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 7(3), 78-85.

Santoso, B., & Wijaya, C. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 156-167.

Sari, D., & Nugroho, A. (2021). Pola pengasuhan digital orang tua di era teknologi. *Jurnal Keluarga dan Anak*, 8(1), 23-34.

Tim Peneliti Universitas Sumatera Utara. (2022). Studi longitudinal dampak gadget terhadap prestasi akademik siswa SD di Medan. *Laporan Penelitian Hibah Fundamental*.