



Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Siswa : Suatu Kajian Literatur

Hanis Ardika Sari

hanisardikasarii@gmail.com

Universitas Indraprasta PGRI

Tini Sondari Royani Putri

tinisondariputri@gmail.com

Universitas Indraprasta PGRI

Tiyan Ristiyana

tiyanristiyana16@gmail.com

Universitas Indraprasta PGRI

Korespondensi penulis: hanisardikasarii@gmail.com

Abstract. *The use of gadgets among students has become a common phenomenon in the digital era. Although gadgets provide easy access to information and support learning, their uncontrolled use can have a negative impact on students' learning behavior. This study aims to analyze the positive impacts, negative impacts, and factors that influence the use of gadgets on students' learning behavior through a literature review method. Data were obtained from nine scientific journals published between 2020 and 2025 and analyzed descriptively-qualitatively. The results of the study show that gadgets can increase students' learning motivation, digital literacy, and access to information if used wisely. However, negative impacts were also found, such as decreased concentration, stress, sleep disturbances, and a tendency towards social isolation. Factors that influence these impacts include duration of use, purpose of use, digital literacy, and parenting patterns and the school environment. This study recommends the importance of the active role of parents and teachers in guiding students so that gadgets are used as a means of supporting learning, not as a distraction from learning focus.*

Keywords: impact, gadget, literature review, learning behavior, students.

Abstrak. Penggunaan gadget di kalangan siswa telah menjadi fenomena umum di era digital. Meskipun gadget memberikan kemudahan dalam akses informasi dan menunjang pembelajaran, penggunaannya yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif terhadap perilaku belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak positif, dampak negatif, dan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa melalui metode kajian literatur. Data diperoleh dari sembilan jurnal ilmiah yang diterbitkan antara tahun 2020 hingga 2025 dan dianalisis secara deskriptif-kualitatif. Hasil kajian menunjukkan bahwa gadget dapat meningkatkan motivasi belajar, literasi digital, dan akses informasi siswa bila digunakan secara bijak. Namun, dampak negatif juga ditemukan, seperti penurunan konsentrasi, stres, gangguan tidur, hingga kecenderungan isolasi sosial. Faktor yang memengaruhi dampak tersebut antara lain durasi penggunaan, tujuan penggunaan, literasi digital, serta pola asuh orang tua dan lingkungan sekolah. Kajian ini merekomendasikan pentingnya peran aktif orang tua dan guru dalam membimbing siswa agar gadget digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran, bukan sebagai pengalih fokus belajar.

Kata kunci: dampak, gadget, kajian literatur, perilaku belajar, siswa.

LATAR BELAKANG

Gadget merupakan alat komunikasi yang mempermudah manusia dalam segala aktivitasnya. Gadget tidak hanya dimiliki oleh orang dewasa tetapi pengguna gadget sudah mencakup semua kalangan usia baik dewasa maupun anak-anak. Penggunaan gadget sangat dimanfaatkan dalam berbagai bidang pekerjaan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pada abad 21 ini, gadget saat berguna untuk menunjang proses pembelajaran

sehingga tidak dapat dipungkiri anak usia sekolah rata-rata sudah memiliki gadget yang difasilitasi oleh orang tuanya. Pada anak usia sekolah, sangat diperlukan perhatian dan pengawasan oleh orang tua dalam penggunaan gadget apalagi saat mengakses internet. Gadget sangat mempermudah penggunaannya dalam menerima informasi dan hiburan melalui akses internet. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan memiliki dampak negatif bagi perkembangan anak diusia sekolah.

Menurut (Harsela & Qalbi, 2020) penggunaan gadget memberikan dampak positif dan negatif bagi perkembangan kognitif anak. (Sofiana et al., 2023) menyatakan bahwa, perkembangan kognitif berkaitan dengan tingkah laku seseorang yang dapat dilihat ketika menanggapi dalam berbagai masalah. Perkembangan kognitif biasanya terlihat dalam kemampuan anak ketika memecahkan suatu masalah. Perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Perkembangan kognitif individu dapat ditingkatkan melalui penyusunan materi pembelajaran dan mempresentasikannya sesuai dengan tahap perkembangan individu tersebut.

Fenomena penggunaan gadget di kalangan siswa

Pada anak usia sekolah yang dimulai sejak usia 6-12 tahun memiliki karakteristik tahap perkembangan menjelajahi dan berhubungan langsung dengan lingkungan sekitar. Pada tahap ini anak-anak suka dengan hal-hal baru yang tidak didapatkan dari bermain dengan teman sebayanya. Sering juga untuk menjelajahi dan mencari jawaban atas rasa penasaran mereka memanfaatkan aplikasi gadget untuk mencari jawabannya. Selain itu karena gadget adalah hal baru dan menarik dengan adanya aplikasi game online sehingga lebih senang menghabiskan waktu dengan bermain game online. Seyogyanya anak di usia tersebut bermain dengan teman- temannya. (Witarsa et al., 2018).

Penggunaan gadget bagi perkembangan kognitif anak memiliki sisi positif dan negatifnya. Penggunaan gadget yang bijak dapat menambah wawasan anak dalam membantu proses kegiatan belajar, anak dapat dengan mudah menonton video pembelajaran dan menggunakan situs web sebagai sumber belajar. Aplikasi permainan yang edukatif juga dapat menambah kemampuan kognitif anak dalam memecahkan

suatu masalah. Akan tetapi, dari beberapa dampak positif tersebut juga terdapat dampak negatif yang lebih dominan jika anak tidak diawasi dalam penggunaan gadget.

Pada dasarnya, gadget belum waktunya untuk diberikan pada anak-anak, hal ini dikarenakan dapat memicu perilaku konsumtif yang berlebih pada anak. Anak sekolah dasar masih sangat dilarang atau memerlukan pengawasan yang ketat dalam menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari mereka. Oleh karena itu orang tua harus lebih bijak dalam memberikan alat penunjang untuk kebutuhan anaknya serta selalu mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak-anaknya (Ariston & Frahasini, 2018).

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti ingin menggali lebih dalam mengenai bagaimana dampak penggunaan gadget bagi perkembangan kognitif anak usia sekolah. Dengan memahami dampak dari penggunaan gadget, diharapkan orang tua ataupun pendidik dapat mencegah pengaruh negatif penggunaan gadget yang mengganggu perkembangan kognitif anak usia sekolah.

Permasalahan dan Tujuan Penelitian

Permasalahan Penelitian :

1. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia sekolah?
2. Apa saja dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget terhadap proses belajar anak?
3. Bagaimana peran orang tua dan guru dalam mengawasi penggunaan gadget oleh siswa?

Tujuan Penelitian :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia sekolah.
2. Untuk mengidentifikasi dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget dalam kegiatan belajar anak.
3. Untuk memberikan masukan kepada orang tua dan pendidik mengenai pentingnya pengawasan dalam penggunaan gadget secara bijak.

KAJIAN TEORITIS

Pengertian Gadget

Menurut (Novitasari, 2019) Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan” artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi

terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Sekarang gadget bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua memilikinya. Gadget tidak hanya dimiliki oleh masyarakat perkotaan saja, namun gadget juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan. Sekarang ini sudah sangat akrab sekali dengan teknologi yang satu ini.

Menurut (Azkia, 2022) Gadget merupakan sebuah perangkat elektronik yang memiliki fungsi yang lebih khusus dan biasanya didesain lebih pintar daripada perangkat sebelumnya. Tidak semua perangkat elektronik di kategorikan sebagai gadget, karena gadget itu mengacu pada sifatnya yang memudahkan pekerjaan manusia, lebih canggih serta lebih praktis dibandingkan dengan yang lainnya. Beberapa contoh gadget yang ada di sekitar lingkup seperti handphone, tablet (notebook), laptop, E-reader, konsol game, dan mp3 player. Dari berbagai contoh gadget yang ada, dari berbagai kalangan usia termasuk anak-anak didalamnya penggunaan mobile phone atau smartphone menjadi primadona.

Menurut (Saimona et al., 2021) Gadget adalah sebuah alat untuk berkomunikasi, tetapi seiring berjalannya waktu gadget diperbarui dengan beraneka macam fitur yang tersedia pada gadget sehingga mengharuskan penggunanya perlu menjalankan beragam kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dari telepon, mengirim pesan, email, serta berfoto atau mengambil gambar sebuah objek seperti pemandangan, jalan, dan lain sebagainya.

Dari uraian berikut, dapat disimpulkan bahwa gadget adalah perangkat elektronik kecil yang dirancang secara praktis dan canggih guna untuk memudahkan aktivitas manusia. Gadget tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi saja, tetapi juga untuk mengakses informasi, hiburan, dan pembelajaran. Gadget terus berkembang dan kini digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk dalam dunia pendidikan.

Peranan Gadget Dalam Pendidikan

Perkembangan teknologi di era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Untuk menunjang pendidikan yang baik dibutuhkan beberapa sarana pendidikan yang memadai. Saat ini telah diciptakan beberapa gadget edukasi yang bertujuan untuk mempermudah dan mempercepat proses pembelajaran (Putra, 2017). Gadget seperti smartphone, tablet, dan komputer bukan lagi barang mewah, melainkan kebutuhan dasar dalam berbagai aktivitas, termasuk pendidikan. Transformasi digital ini menawarkan berbagai

kemudahan dan aksesibilitas informasi, tetapi juga menimbulkan tantangan baru, terutama bagi kalangan pelajar.

Gadget dapat memberikan peluang besar bagi pelajar untuk memperluas wawasan mereka. Dengan akses ke internet, pelajar dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber secara cepat dan mudah. Mereka dapat mengikuti perkembangan terkini, mengakses literatur dan pengetahuan yang mungkin tidak tersedia di perpustakaan sekolah, serta mengembangkan keterampilan baru yang relevan dengan dunia kerja di masa depan (Yusuf, 2024). Penggunaan gadget juga membantu pelajar dalam mengerjakan tugas sekolah lebih efisien. Selain itu, mereka dapat berlatih berpikir kritis dan kreatif melalui berbagai aplikasi edukatif yang tersedia.

Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran sudah tidak asing lagi, gadget dapat dimanfaatkan untuk menarik minat siswa dalam belajar sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Saat ini, dengan adanya gadget, siswa memperoleh banyak kemudahan dalam proses belajar (Lestari, 2018). Salah satu contohnya adalah tersedianya e-book, yang memungkinkan siswa mengakses sumber belajar tanpa harus membeli buku di toko. Dengan adanya gadget ini, siswa sudah dapat memperoleh materi pembelajaran dengan mudah dan cepat.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa gadget berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran di era digital. Melalui gadget, siswa dapat dengan mudah mengakses informasi, materi pelajaran, dan berbagai sumber belajar seperti e-book. Penggunaannya juga dapat meningkatkan minat dan kreativitas siswa dalam belajar. Oleh karena itu, gadget menjadi salah satu sarana yang membantu terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Teori Belajar

Teori belajar merupakan seperangkat prinsip dan konsep yang menjelaskan bagaimana proses pembelajaran terjadi pada manusia. Menurut definisi umum, teori belajar adalah kerangka kerja yang membantu memahami, memprediksi, dan mengontrol perilaku manusia dalam konteks pembelajaran (Hastuti & Neviyarni, 2021). Para ahli pendidikan telah memberikan berbagai perspektif tentang teori belajar yang masing-masing memiliki penekanan yang berbeda. *Pertama*, sebagai tokoh behaviorisme, menekankan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati sebagai hasil dari stimulus dan respons, dengan penguatan sebagai faktor kunci. *Kedua*, *Jean Piaget*,

ahli psikologi perkembangan, memandang belajar sebagai proses konstruksi pengetahuan melalui interaksi aktif dengan lingkungan, di mana struktur kognitif berkembang secara bertahap. *Ketiga*, Lev Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran, dengan konsep *Zone of Proximal Development* yang menjelaskan jarak antara kemampuan actual dan potensial pembelajar. *Keempat*, Albert Bandura mengembangkan teori pembelajaran sosial yang menekankan belajar melalui observasi dan modeling, dan *kelima*, Carl Rogers dari aliran humanistik menekankan pentingnya aspek emosional dan personal dalam pembelajaran (Safaruddin, 2020).

Terdapat beberapa macam teori belajar seperti Teori behaviorisme berfokus pada perilaku yang dapat diamati dan diukur, dengan pembelajaran terjadi melalui conditioning dan penguatan (Shahbana et al., 2020). Teori kognitivisme menekankan proses mental internal seperti pemrosesan informasi, memori, dan pembentukan skema kognitif (Sundari & Fauziati, 2021). Teori konstruktivisme memandang pembelajar sebagai individu aktif yang membangun pengetahuan sendiri melalui pengalaman dan refleksi (Sugrah, 2020). Teori humanistik mengutamakan aspek emosional dan pengembangan kepribadian holistik, dengan pembelajaran yang bersifat student-centered (Nast & Yarni, 2019). Teori pembelajaran sosial menekankan pentingnya observasi, imitasi, dan modeling dalam konteks sosial, sedangkan teori kecerdasan majemuk dari Howard Gardner mengakui berbagai jenis kecerdasan yang dimiliki setiap individu.

Perilaku Belajar Siswa

Perilaku belajar siswa merupakan segala aktivitas yang dilakukan siswa dalam proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Perilaku ini mencakup cara siswa merespons stimulus pembelajaran, mengorganisir informasi, dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh. Karakteristik perilaku belajar yang efektif ditandai dengan adanya perubahan yang relatif permanen dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar yang sistematis dan terstruktur (Festiawan, 2020).

Aspek kognitif meliputi proses mental yang terjadi saat siswa memproses informasi, mulai dari tahap penerimaan, pemahaman, penerapan, hingga evaluasi. Komponen ini mencakup kemampuan mengingat, memahami konsep, menganalisis masalah, dan mensintesis informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya (Lubis et al., 2025). Perilaku belajar kognitif yang baik terlihat dari

kemampuan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang dipelajari (Ulfah & Arifudin, 2021).

Dimensi afektif berkaitan dengan sikap, minat, motivasi, dan emosi siswa terhadap pembelajaran. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik menjadi penggerak utama perilaku belajar, di mana siswa yang termotivasi cenderung menunjukkan keterlibatan aktif, persistensi dalam menghadapi kesulitan, dan kepuasan terhadap pencapaian belajar. Faktor emosional seperti rasa percaya diri, kecemasan, dan dukungan sosial juga mempengaruhi kualitas perilaku belajar siswa secara signifikan (Ashari, 2020; Hatija & Rahim, 2023).

Perilaku belajar terwujud dalam berbagai aktivitas seperti kehadiran, partisipasi aktif dalam diskusi, penyelesaian tugas, kebiasaan belajar mandiri, dan kemampuan berkolaborasi. Siswa dengan perilaku belajar yang baik menunjukkan konsistensi dalam mengikuti pembelajaran, memiliki strategi belajar yang terorganisir, mampu mengatur waktu dengan efektif, dan menunjukkan tanggung jawab terhadap proses pembelajaran mereka sendiri. Evaluasi perilaku belajar dapat dilakukan melalui observasi aktivitas kelas, penilaian hasil kerja, dan refleksi diri siswa (Magdalena et al., 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur (literature review), yang bertujuan untuk menganalisis dan menyintesis berbagai temuan ilmiah terkait dampak penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui penelusuran dan telaah terhadap sembilan jurnal ilmiah yang relevan dan diterbitkan dalam kurun waktu lima tahun terakhir (2020–2025).

Kriteria inklusi dalam pemilihan jurnal meliputi:

1. Jurnal merupakan hasil penelitian empiris (baik kuantitatif maupun kualitatif);
2. Fokus pembahasan pada pengaruh atau dampak penggunaan gadget terhadap siswa usia sekolah dasar dan menengah;
3. Jurnal diterbitkan dalam lingkup nasional atau internasional yang kredibel dan terindeks.

Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif, dengan cara mengelompokkan temuan dari masing-masing jurnal ke dalam tiga kategori utama, yaitu:

- (1) dampak positif penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa,
- (2) dampak negatifnya, dan
- (3) faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan antara penggunaan gadget dan perilaku belajar tersebut.

Hasil dari analisis ini kemudian disintesis untuk memberikan pemahaman komprehensif mengenai manfaat, risiko, dan peran berbagai pihak—terutama orang tua dan guru—dalam mendampingi penggunaan gadget secara bijak oleh siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan gadget oleh siswa telah menjadi fenomena yang tidak terelakkan dalam dunia pendidikan saat ini. Teknologi digital, khususnya gadget seperti smartphone dan tablet, semakin mudah diakses dan telah menjadi bagian dari aktivitas harian siswa, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dua sisi yang saling bertolak belakang. Di satu sisi, gadget mampu menjadi media pembelajaran yang membantu siswa dalam memperoleh informasi, meningkatkan minat belajar, dan mengembangkan keterampilan digital. Namun di sisi lain, penggunaan yang berlebihan dan tanpa kontrol dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti menurunnya konsentrasi belajar, terganggunya kesehatan mental, dan melemahnya interaksi sosial siswa. Oleh karena itu, penting untuk meninjau lebih jauh bagaimana gadget memengaruhi perilaku belajar siswa melalui tiga aspek utama, yaitu dampak positif, dampak negatif, dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Dampak positif penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa

Penggunaan gadget secara terarah dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses belajar siswa. Salah satu manfaat utama adalah kemudahan dalam mengakses informasi. Dengan bantuan internet dan berbagai aplikasi pembelajaran, siswa dapat mencari materi pelajaran, membaca e-book, menonton video edukatif, dan melakukan diskusi daring (Rosanti et al., 2023; Rahayu et al., 2024). Hal ini mendorong kemandirian belajar serta memperkaya wawasan siswa di luar kurikulum formal.

Selain itu, gadget juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar. Ketika siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar mereka, motivasi intrinsik untuk belajar akan meningkat (Hanifa & Sartono, 2025; Kamaruddin et al., 2023). Banyak aplikasi edukatif yang dikemas dengan tampilan menarik dan

interaktif, sehingga siswa lebih antusias dan fokus dalam menyelesaikan tugas atau memahami materi.

Gadget juga memperkuat literasi digital siswa sejak usia dini. Mereka terbiasa menggunakan teknologi, memahami fungsi aplikasi pembelajaran, dan belajar memilah informasi yang relevan dengan tujuan belajar (Kurnia et al., 2024). Bahkan dalam konteks pembelajaran agama, siswa dapat memanfaatkan gadget untuk membaca Al-Qur'an digital, menonton ceramah, serta mengikuti kajian daring yang memperkaya nilai spiritual mereka.

Selama masa pembelajaran daring, gadget menjadi jembatan utama antara guru dan siswa. Platform seperti Google Classroom, Zoom, dan WhatsApp edukatif digunakan untuk menyampaikan materi, diskusi, dan pengumpulan tugas. Pengalaman ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan belajar mandiri, kolaborasi daring, dan pengelolaan waktu secara lebih fleksibel (Adelia et al., 2021).

Dengan pengawasan yang tepat dari guru maupun orang tua, penggunaan gadget dapat diarahkan menjadi media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

Dampak negatif penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa

Meskipun memiliki banyak manfaat, penggunaan gadget juga membawa sejumlah dampak negatif yang tidak dapat diabaikan. Salah satu dampak paling dominan adalah penurunan konsentrasi belajar. Siswa sering kali terdistraksi oleh media sosial, game online, dan notifikasi aplikasi lainnya ketika seharusnya fokus pada materi pelajaran (Adelia et al., 2021; Rosanti et al., 2023). Multitasking yang berlebihan menyebabkan perhatian terpecah dan pemahaman terhadap pelajaran menjadi dangkal.

Penggunaan gadget yang berlebihan juga berdampak pada kesehatan mental siswa. Tekanan sosial dari media digital, seperti kebutuhan untuk selalu aktif secara online atau membandingkan diri dengan orang lain di media sosial, dapat menimbulkan stres, kecemasan, dan kelelahan emosional (Kamaruddin et al., 2023). Hal ini berpengaruh langsung pada performa belajar dan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran.

Selain itu, siswa menunjukkan gejala ketergantungan terhadap gadget, seperti gelisah saat tidak memegang perangkat, sulit tidur, hingga menurunnya keterlibatan sosial dengan teman sebaya (Andriyani et al., 2021; Hanifa & Sartono, 2025). Mereka lebih banyak menghabiskan waktu sendiri dengan layar daripada berinteraksi secara langsung.

Dampak lainnya adalah penurunan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial. Terlalu sering menggunakan gadget menghambat siswa dalam membangun relasi sosial secara nyata. Mereka cenderung menjadi lebih individualis dan kurang responsif dalam berkomunikasi secara tatap muka (Putra & Wahyuni, 2022).

Tanpa adanya kontrol dari orang tua atau guru, gadget juga dapat menjadi pintu masuk bagi siswa untuk mengakses konten yang tidak sesuai usia, seperti kekerasan, pornografi, atau berita palsu yang membentuk persepsi negatif terhadap lingkungan sekitar (Kurniawati, 2020).

Faktor-faktor yang mempengaruhi dampak gadget terhadap perilaku belajar

Dampak gadget terhadap perilaku belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Durasi dan intensitas penggunaan merupakan faktor utama yang sangat menentukan. Penggunaan gadget lebih dari tiga jam sehari, terutama untuk keperluan hiburan, berkorelasi dengan penurunan fokus, menurunnya minat belajar, dan munculnya gejala kecanduan (Hanifa & Sartono, 2025; Kamaruddin et al., 2023).

Tujuan penggunaan gadget juga sangat mempengaruhi. Gadget yang digunakan untuk kegiatan edukatif memberikan dampak positif, sementara gadget yang digunakan hanya untuk bermain game, scrolling media sosial, atau menonton video hiburan cenderung memperburuk perilaku belajar siswa (Rosanti et al., 2023).

Pola asuh orang tua dan pengawasan guru merupakan kunci dalam membentuk perilaku belajar yang sehat. Siswa yang mendapatkan arahan dan pendampingan cenderung mampu mengatur waktu penggunaan gadget dan memanfaatkan perangkat tersebut secara produktif (Kurnia et al., 2024; Andriyani et al., 2021).

Lingkungan sosial seperti dukungan dari keluarga, teman sebaya, dan budaya sekolah juga memengaruhi cara siswa berinteraksi dengan teknologi. Lingkungan yang suportif akan membentuk kebiasaan belajar yang positif dan mengurangi potensi penyalahgunaan gadget (Putra & Wahyuni, 2022).

Terakhir, tingkat literasi digital siswa menjadi fondasi penting. Siswa dengan literasi digital tinggi lebih mampu memilih konten yang relevan dan membatasi akses ke informasi yang tidak bermanfaat. Sebaliknya, siswa dengan literasi rendah cenderung menjadi pengguna pasif yang hanya mengejar hiburan instan (Rahayu et al., 2024; Kamaruddin et al., 2023).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kajian dari sembilan jurnal yang telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak yang kompleks terhadap perilaku belajar siswa. Di satu sisi, gadget berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif ketika digunakan secara terarah dan dengan pengawasan yang memadai. Siswa memperoleh kemudahan dalam mengakses informasi, meningkatkan motivasi belajar, serta mengembangkan keterampilan digital yang relevan dengan tuntutan zaman. Gadget juga memfasilitasi pembelajaran daring dan memperkaya pengalaman belajar melalui aplikasi interaktif, video edukatif, dan media digital lainnya.

Namun, di sisi lain, penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak terkontrol memberikan dampak negatif yang nyata terhadap konsentrasi, kesehatan mental, dan hubungan sosial siswa. Gangguan fokus, stres, emosi yang tidak stabil, serta kecenderungan menarik diri dari interaksi langsung merupakan beberapa bentuk dampak buruk yang sering muncul. Siswa juga berisiko terpapar konten negatif apabila tidak mendapatkan pengawasan yang cukup dari orang tua maupun guru.

Dampak tersebut tidak muncul secara acak, melainkan sangat dipengaruhi oleh sejumlah faktor, seperti durasi penggunaan gadget, tujuan penggunaannya, pola asuh orang tua, literasi digital siswa, dan lingkungan sosial. Ketika gadget digunakan dalam durasi wajar, untuk tujuan edukatif, dan didampingi oleh bimbingan dari lingkungan sekitar, maka manfaatnya cenderung lebih besar daripada risikonya. Oleh karena itu, perlu adanya sinergi yang kuat antara pihak sekolah, keluarga, dan siswa sendiri untuk memastikan bahwa penggunaan gadget benar-benar mendukung proses pembelajaran, bukan justru menghambatnya.

DAFTAR REFERENSI

- Adelia, T., Fauzi, T., & Arizona. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa di SMA Negeri 6 Prabumulih. *Juang: Jurnal Wahana Konseling*, 4(1), 35–45.
- Andriyani, Y., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2021). Dampak negatif penggunaan gadget terhadap perilaku siswa sekolah dasar di era globalisasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 175–182.
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91.
- Ashari, H. (2020). Efektifitas Pola Integrasi Faktor Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik Terhadap Prilaku Positif. *MUNAQASYAH: Jurnal Ilmu*

- Pendidikan. <https://ejournal.stiblambangan.ac.id/index.php/munaqosyah/article/view/106>
- Azkia, N. (2022). 7 FORMULA BARU MENGATASI KECANDUAN GADGET PADA ANAK. Nadaa Azkia.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*. https://www.academia.edu/download/65939887/Belajar_dan_Pendekatan_Pembelajaran.pdf
- Hanifa, N., & Sartono. (2025). Pengaruh gadget terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 13–21.
- Harsela, F., & Qalbi, Z. (2020). Dampak permainan gadget dalam mempengaruhi perkembangan kognitif anak di tk dharma wanita bengkulu. *Jurnal Pena Paud*, 1(1), 27–39.
- Hastuti, S., & Neviyarni, N. (2021). Teori Belajar Bahasa. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.179>
- Hatija, M., & Rahim, R. (2023). Analisis Tingkat Kongnitif, Afektif, Psikomotorik Rpp Aqidah Akhlak Kelas Xi Madrasah Aliyah Negeri (Man) Palopo Berdasarkan Revisi Taksonomi Bloom. *Jurnal Andi Djemma| Jurnal Pendidikan*. <https://scholar.archive.org/work/6iumnb2yo5fsngwz5qcua4ehj4/access/wayback/https://ojs.unanda.ac.id/index.php/andidjemma/article/download/1730/912>
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak penggunaan gadget pada kesehatan mental dan motivasi belajar siswa di sekolah. *Journal on Education*, 8(4), 234–243. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1037>
- Kurnia, A., Kusuma, S. A., Arimanda, A. R. Y., & Lestari, N. D. (2024). Penumbuhan motivasi belajar serta pengenalan dampak gadget pada anak sekolah dasar. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 198–208. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v4i1.2760>
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 79–84. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/58>
- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.
- Lubis, R., Rahmadani, A., Fadillah, A. R., & ... (2025). Implikasi Perkembangan Kognitif Afektif Psikomotorik Moral dan Spiritual Peserta Didik dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar Kelas 6. *ALFIHRIS: Jurnal* <https://ejurnalqarnain.stisnq.ac.id/index.php/ALFIHRIS/article/view/1187>
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis kemampuan peserta didik pada ranah kognitif, afektif, psikomotorik siswa kelas ii b sdn kunciran 5 Tangerang. *Nusantara*. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/1167>
- Nast, T. P. J., & Yarni, N. (2019). TEORI BELAJAR MENURUT ALIRAN PSIKOLOGI HUMANISTIK DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.483>

- Novitasari, N. (2019). Strategi pendampingan orang tua terhadap intensitas penggunaan gadget pada anak. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education (IJECE)*, 3(2), 167–188.
- Putra, A. P., & Wahyuni, S. (2023). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku belajar peserta didik di SMP. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 6(1), 102–110.
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan teknologi gadget sebagai media pembelajaran. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1–10.
- Rahayu, N. K. S., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Studi literatur dampak penggunaan gadget bagi perkembangan kognitif anak usia sekolah. *Jurnal Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 77–88.
- Rosanti, E. R., Safaruddin, H., & Halim, M. (2023). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa di SMP Negeri 1 Pasir Putih. *Journal on Education*, 6(1), 307–316. <http://jonedu.org/index.php/joe/article/view/873>
- Safaruddin, S. (2020). TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v8i2.239>
- Saimona, P., Suhaedah, S., & Mulyani, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2(1), 1597–1605.
- Shahbana, E. B., Kautsar farizqi, F., & Satria, R. (2020). IMPLEMENTASI TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*. <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *HUMANIKA*. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Sundari, S., & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1206>
- Sofiana, S. N. A., Fakhriyah, F. F., & Oktavianti, I. O. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, 3 (2), 53–59.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah* <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/88>
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 9–20.
- Yusuf, M. A. Y. (2024). PELAJAR MASA DEPAN KINI: ANTARA GADGET DAN BELAJAR. *Journal Of Islamic Primary Education*, 2(2), 51–60.