



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 2 (2025) pp: 7359-7365

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Menurunkan Kemampuan Belajar Siswa

Tri Yunita¹, Masriadi²

¹Program studi Administrasi Kesehatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Sumber Waras, Jakarta

²Jurusan Epidemiologi, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Muslim Indonesia, Makassar

trii2022005@gmail.com

Abstrak

Penggunaan Gadget di kalangan siswa telah menjadi fenomena umum seiring berkembangnya teknologi digital. Namun, penggunaan Gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol justru dapat berdampak negatif terhadap kemampuan belajar siswa. Penurunan konsentrasi, motivasi belajar, dan keterampilan sosial menjadi persoalan yang perlu ditinjau secara serius dalam dunia pendidikan. Mengetahui pengaruh penggunaan Gadget terhadap penurunan kemampuan belajar siswa melalui analisis berbagai penelitian ilmiah terkini. Metode: Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan menelusuri artikel ilmiah melalui basis data Google Scholar, DOAJ, dan Semantic Scholar. Penelitian ini didasarkan pada telaah terhadap delapan artikel terpilih yang dipublikasikan antara tahun 2020 hingga 2025, yang terdiri dari enam jurnal nasional dan dua jurnal internasional. Hasil tinjauan menunjukkan bahwa mayoritas penelitian menemukan adanya hubungan negatif antara intensitas penggunaan Gadget dengan hasil belajar siswa. Gadget berdampak pada penurunan fokus, disiplin, interaksi sosial, serta prestasi akademik. Penggunaan Gadget secara pasif dan tanpa arahan terbukti mengganggu proses belajar yang efektif. Penggunaan Gadget yang tidak terarah merupakan faktor yang signifikan dalam menurunnya kemampuan belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan pengawasan dan regulasi penggunaan Gadget yang melibatkan peran aktif guru dan orang tua.

Kata Kunci: Gadget, Kemampuan Belajar, Siswa, Literasi Digital, Pembelajaran

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi membawa perubahan besar dalam sistem pendidikan di seluruh dunia. Salah satu dampaknya adalah meningkatnya penggunaan Gadget atau gadget sebagai media pembelajaran. Gadget yang awalnya hanya digunakan sebagai sarana komunikasi kini berkembang menjadi alat bantu belajar digital, terutama sejak pandemi COVID-19 yang memaksa pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara masif. Di satu sisi, penggunaan Gadget menawarkan kemudahan dalam mengakses informasi dan bahan ajar secara cepat dan fleksibel. Namun di sisi lain, muncul kekhawatiran akan dampak negatif yang menyertainya, terutama terhadap konsentrasi, motivasi, serta kemampuan belajar siswa. Harapan bahwa Gadget akan meningkatkan performa belajar ternyata belum sepenuhnya tercapai di berbagai wilayah, baik nasional maupun global.

Menurut data World Health Organization (WHO), penggunaan Gadget berlebihan pada anak dan remaja berisiko menimbulkan gangguan perhatian, kecanduan layar, serta dampak psikologis lainnya seperti stres dan isolasi sosial. WHO dalam pedoman aktivitas fisik tahun 2020 menyatakan bahwa anak usia sekolah sebaiknya tidak menggunakan layar lebih dari 2 jam per hari di luar kegiatan akademik, namun kenyataannya sebagian besar siswa melampaui batas ini bahkan sejak usia dini (WHO, 2020). Situasi ini juga tercermin di Indonesia. Berdasarkan hasil survei nasional Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2022, tercatat lebih dari 60% anak usia 5–18 tahun di Indonesia telah memiliki akses Gadget sendiri, dan 82% dari mereka menggunakannya lebih dari 3 jam sehari di luar keperluan belajar. Di DKI Jakarta, yang merupakan wilayah dengan penetrasi teknologi tertinggi, siswa usia SD hingga SMA mengakses Gadget rata-rata 5–7 jam per hari (APJII, 2022). Hal ini sejalan dengan temuan oleh Hakim (2023) bahwa penggunaan Gadget yang tinggi di wilayah urban seperti Jakarta berkontribusi pada learning loss dan penurunan kualitas pendidikan.

Lebih lanjut, studi oleh Tsalisah dan Syamsudin (2022) menunjukkan bahwa meskipun teknologi dapat mendukung proses pembelajaran, intensitas penggunaan Gadget yang tidak terkontrol justru menyebabkan gangguan konsentrasi dan menurunkan performa belajar siswa. Penelitian ini menemukan bahwa 40% siswa yang menggunakan Gadget lebih dari 4 jam per hari mengalami penurunan nilai akademik dalam 6 bulan terakhir. Fenomena ini semakin nyata ketika dikaitkan dengan data lapangan. Menurut Tresnatri et al. (2020) dari SMERU Research Institute, siswa dari berbagai provinsi di Indonesia mengalami penurunan rata-rata 25% kemampuan matematika dan literasi dasar setelah transisi ke pembelajaran daring. Siswa di Jakarta sebagai kota dengan infrastruktur terbaik pun mengalami penurunan yang serupa, menunjukkan bahwa akses terhadap teknologi saja tidak cukup.

Penelitian oleh Wahyuni & Jamilah (2023) di Kulonprogo mengungkapkan bahwa penggunaan Gadget yang tidak dibatasi menurunkan minat baca dan kemampuan pemahaman teks siswa. Di sisi lain, penelitian oleh Fatimah & Sayekti (2023) menemukan bahwa 33% anak usia 5–7 tahun sudah menggunakan Gadget tanpa pengawasan, dan lebih dari setengahnya menunjukkan keterlambatan perkembangan kognitif. Berdasarkan hasil kajian literatur yang mendalam, penurunan kemampuan belajar akibat penggunaan Gadget tidak hanya disebabkan oleh durasi pemakaian, tetapi juga oleh konten yang dikonsumsi, kurangnya pengawasan orang tua, dan tidak adanya regulasi sekolah yang jelas dalam mengatur penggunaannya. Radliya et al. (2021) menyatakan bahwa anak yang sering menggunakan Gadget untuk keperluan non-akademik (gim, media sosial) menunjukkan penurunan kemampuan fokus dan memori kerja.

Dengan demikian, jelas bahwa masalah penggunaan Gadget dalam konteks pendidikan bukan hanya soal akses teknologi, tetapi lebih pada bagaimana Gadget digunakan secara efektif untuk tujuan belajar. Penurunan kualitas belajar akibat penggunaan Gadget merupakan tantangan serius yang membutuhkan kolaborasi antara keluarga, sekolah, dan pemerintah. Penulis merasa tertarik untuk mengangkat tema ini karena melihat langsung fenomena penggunaan Gadget yang tinggi di kalangan siswa sekolah menengah, khususnya di daerah perkotaan seperti Jakarta, namun tidak berbanding lurus dengan prestasi akademik mereka. Sebaliknya, banyak siswa yang justru menunjukkan penurunan hasil belajar, lemahnya konsentrasi, serta ketergantungan terhadap hiburan digital. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kebijakan pendidikan berbasis teknologi yang lebih bijaksana dan kontekstual sesuai dengan karakteristik siswa Indonesia.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (*library research*) sebagai dasar dalam menganalisis topik pengaruh penggunaan Gadget dalam menurunkan kemampuan belajar siswa. Studi literatur merupakan metode yang memanfaatkan sumber-sumber tertulis seperti jurnal ilmiah, buku, laporan, artikel akademik, serta dokumen resmi yang relevan, sebagai bahan utama dalam mengumpulkan dan menganalisis data (Zed, 2014). Dalam konteks penelitian ini, studi literatur digunakan untuk menggali berbagai hasil kajian sebelumnya yang membahas dampak penggunaan Gadget terhadap aspek kognitif dan afektif siswa, baik dari sisi psikologis, pedagogis, maupun sosiologis. Teknik ini dipilih karena dinilai efektif untuk merumuskan pemahaman teoretis yang komprehensif, tanpa perlu turun langsung ke lapangan. Metode ini sangat relevan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang bersifat konseptual dan memerlukan telaah kritis terhadap beragam sumber.

Proses pelaksanaan studi literatur dalam penelitian ini diawali dengan pencarian sumber referensi dari jurnal terindeks Google Scholar dan basis data akademik lainnya seperti DOAJ, Semantic Scholar, dan ResearchGate, khususnya pada publikasi tahun 2019 hingga 2025. Kriteria inklusi dalam pemilihan literatur mencakup kesesuaian topik (penggunaan Gadget, dampak pada belajar siswa), keterpercayaan sumber (jurnal terindeks), serta keberlakuan waktu (literatur terbaru). Analisis dilakukan dengan teknik deskriptif kualitatif, yaitu dengan menginterpretasi dan menyintesis isi dari berbagai literatur untuk menemukan pola, hubungan, serta kecenderungan yang menjelaskan fenomena yang diteliti. Menurut Riduwan (2016), studi literatur tidak hanya berfungsi sebagai landasan teoritis, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun argumen akademik dan mendeteksi kesenjangan penelitian sebelumnya. Studi serupa juga dilakukan oleh Tsalisah dan Syamsudin (2022), yang menggunakan metode literatur untuk meninjau dampak pembelajaran daring terhadap motivasi dan performa siswa, serta oleh Wahyuni dan Jamilah (2023) yang menganalisis hubungan antara penggunaan Gadget dan kemampuan literasi anak-anak. Dengan demikian, studi literatur ini dipandang sebagai metode yang tepat dan relevan dalam mengkaji fenomena penurunan kemampuan belajar akibat penggunaan Gadget secara sistematis dan mendalam.

3. Hasil dan Diskusi

Setelah melakukan penelusuran artikel ilmiah melalui kanal Google Scholar, DOAJ, dan Semantic Scholar, ditemukan 10 artikel yang sesuai dengan kriteria inklusi dari pengkajian ribuan publikasi ilmiah yang diterbitkan antara tahun 2020 hingga 2025. Artikel-artikel ini terdiri dari 5 jurnal nasional dan 5 jurnal internasional yang secara relevan membahas pengaruh penggunaan Gadget terhadap penurunan kemampuan belajar siswa. Seluruh artikel terpilih dianalisis secara kualitatif untuk menemukan pola, hubungan kausal, serta rekomendasi intervensi terkait penggunaan Gadget dalam konteks pendidikan anak dan remaja.

Tabel 1. Karakteristik Artikel yang Dianalisa

No	Nama Pengarang & Tahun	Negara	Tujuan Penelitian	Partisipan	Desain & Metode Pengambilan Data	Temuan	Implikasi
1	Tsalisah & Syamsudin (2022)	Indonesia	Menganalisis pengaruh pembelajaran daring menggunakan Gadget terhadap anak usia dini	Siswa PAUD (4-6 tahun)	Kualitatif deskriptif; observasi & wawancara guru	Penggunaan Gadget menurunkan fokus dan minat belajar anak-anak	Perlu pengawasan orang tua dalam penggunaan Gadget selama pembelajaran daring
2	Wahyuni & Jamilah (2023)	Indonesia	Mengkaji pengaruh penggunaan Gadget terhadap literasi baca anak usia dini	Anak usia 6-8 tahun	Studi kualitatif; dokumentasi kegiatan & observasi	Gadget menyebabkan penurunan kemampuan membaca dan pemahaman anak	Pendampingan membaca manual tetap penting di era digital
3	Hakim (2023)	Indonesia	Meneliti learning loss akibat PJJ dan peran Gadget dalam penurunan kualitas belajar	Siswa SD dan SMP	Studi literatur & analisis kebijakan	Penggunaan Gadget memperburuk keteringgalan kemampuan belajar	Perlu kurikulum adaptif dan strategi blended learning pasca pandemi
4	Nia Andin Nuari, Atin Fatimah, Tri Sayekti (2023)	Indonesia	Mengetahui pengaruh Gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun	30 anak TK usia 5-6 tahun di Cikande Permai	Kuantitatif, ex-post facto, dengan teknik purposive sampling. Pengumpulan data melalui kuesioner dan dokumentasi. Analisis menggunakan uji t dan regresi linier sederhana	Penggunaan Gadget secara signifikan menurunkan kemampuan interaksi sosial anak usia dini. $T_{hitung} = -3.500 > t_{tabel} 1.69913$, $p < 0.05$	Orang tua perlu membatasi penggunaan Gadget dan mendampingi anak saat menggunakan Gadget agar tidak mengganggu perkembangan sosial mereka
5	Fahrul Hidayat, Hernisawati, Aprezo Pardodi Maba (2021)	Indonesia	Mengkaji pengaruh gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar (kasus pada anak usia 9 tahun)	1 anak SD (studi kasus), keluarga (ayah, ibu, kakak, paman, nenek)	Kualitatif, studi kasus. Teknik pengumpulan data: observasi, wawancara, dokumentasi. Analisis data deskriptif-analitik	Gadget memengaruhi kepribadian anak: anak menjadi mudah marah, acuh, pola pikir berkembang cepat tanpa tahapan, namun juga jadi lebih	Perlunya pengawasan digital parenting dari orang tua, pembatasan durasi, dan pendampingan saat anak menggunakan gadget

						kreatif dan suka berbagi	
6	Paulus, F. W., Joas, J., Friedmann, A., Fuschlberger, T., Möhler, E., & Mall, V. (2024)	Jerman	Mengidentifikasi hubungan antara konteks keluarga (penggunaan media orang tua, pendidikan, saudara) dan penggunaan media digital anak usia 0-4 tahun	3.035 anak usia 0-4 tahun yang tinggal di Jerman	Studi cross-sectional dalam rangka restandardisasi MFED; kuesioner pada orang tua (termasuk S-CIUS untuk orang tua); data dikumpulkan 2019-2022	Penggunaan media anak meningkat seiring usia. Faktor seperti penggunaan media ibu, skor PIU orang tua, pendidikan rendah, dan usia anak berpengaruh signifikan terhadap penggunaan media anak. Anak dengan saudara cenderung menggunakan media lebih sedikit.	Intervensi pencegahan harus mempertimbangkan peran orang tua sebagai model, serta tingkat pendidikan. Peningkatan kesadaran orang tua terhadap pengaruh penggunaan media mereka sangat penting untuk mengurangi risiko penggunaan media dini pada anak.
7	Hyoungh Yoon Chang, Eun-Jin Park, Hee-Jeong Yoo, Jee won Lee, Yunmi Shin (2017)	Korea Selatan	Meneliti pola paparan media elektronik (TV, smartphone, dsb) pada anak usia 2-5 tahun	390 anak usia 2-5 tahun di Gyeonggi-do	Observasional kohort prospektif, menggunakan kuesioner yang diisi oleh orang tua, data dikumpulkan selama Des 2015-Jun 2016.	Mayoritas anak menggunakan TV dan smartphone secara rutin. 39.3% menonton TV hampir setiap hari, dan 12% menggunakan smartphone harian. 31.3% mulai menggunakan smartphone sebelum usia 24 bulan.	Perlu kebijakan dan edukasi lebih lanjut bagi orang tua untuk mengatur paparan media digital pada anak usia dini, karena penggunaan dini bisa memengaruhi perkembangan kognitif dan sosial anak.
8	Shayl F. Griffith, Daniel M. Bagner, Katie C. Hart (2024)	Amerika Serikat	Menyusun model intervensi untuk penggunaan media layar sehat bagi anak dengan perilaku eksternalisasi	Studi literatur & model teoretis	Studi kajian literatur dan konseptualisasi model intervensi berbasis program pelatihan orang tua	Terdapat hubungan dua arah antara perilaku eksternalisasi dan pola penggunaan media. Anak dengan perilaku sulit cenderung menggunakan layar secara tidak sehat, dan penggunaan media yang tidak sehat dapat memperparah perilaku	Intervensi berbasis pelatihan pengasuhan dapat menjadi solusi efektif. Dengan mengintegrasikan manajemen media layar ke dalam intervensi perilaku, hasil perkembangan anak dapat ditingkatkan secara signifikan.

						eksternalisasi.	
9	Durham, K., Wethmar, D., Brandstetter, S., Seelbach-Göbel, B., Apfelbacher, C., Melter, M., et al. (2021)	Jerman	Menilai paparan digital media pada anak usia 12 bulan dan menentukan faktor risiko terhadap waktu layar	630 anak usia 12 bulan dalam KUNO Kids birth cohort di Regensburg, Bavaria	Survei cross-sectional berbasis kuesioner; data dikumpulkan melalui surat ke orang tua dari tahun 2015–2019. Variabel: waktu layar, usia awal kontak, faktor demografis.	45% anak telah terpapar media digital di usia 1 tahun, terutama TV (33%) dan smartphone (16.9%). Waktu layar meningkat jika rumah memiliki waktu TV tinggi, ruang tinggal kecil per orang, dan anak memiliki saudara.	Rekomendasi AAP perlu dikaji ulang karena banyak bayi telah terpapar media. Konseling kepada orang tua penting dilakukan sejak dini terkait efek paparan media terhadap perkembangan anak.
10	Kattein, E., Schmidt, H., Witt, S., Jörren, H.L., Menrath, I., Rumpf, H.-J., Wartberg, L., et al. (2023)	Jerman	Menguji hubungan antara stres orang tua, penggunaan media bermasalah oleh orang tua, dan peningkatan penggunaan media oleh anak usia prasekolah	809 orang tua dari anak usia prasekolah di Hamburg dan Schleswig-Holstein	Studi kuantitatif korelasional melalui kuesioner di 81 pusat penitipan anak; mengadaptasi skala DSM-5 untuk IGD, Parenting Stress Index, dan S-CIUS.	Stres orang tua dan penggunaan media bermasalah oleh orang tua berhubungan signifikan dengan peningkatan penggunaan media anak. Penggunaan media bermasalah orang tua memediasi hubungan antara stres dan penggunaan media anak.	Pencegahan sejak dini harus mempertimbangkan stres orang tua dan kebiasaan penggunaan media orang tua. Dukungan psikologis dan edukasi penggunaan media sehat bagi keluarga dapat mencegah penggunaan media bermasalah pada anak prasekolah.

PEMBAHASAN

Berdasarkan kajian literatur yang telah dilakukan, secara umum ditemukan bahwa penggunaan Gadget dalam konteks pendidikan memiliki dua sisi: satu sisi memberikan kemudahan dalam mengakses informasi, namun di sisi lain justru memunculkan tantangan baru berupa penurunan kualitas belajar siswa. Penggunaan Gadget secara berlebihan dan tanpa pengawasan yang tepat dapat menurunkan konsentrasi, motivasi, serta daya serap informasi siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Wahyuni dan Jamilah (2023), yang menyebutkan bahwa anak usia dini yang mengakses Gadget secara rutin cenderung mengalami penurunan minat baca dan konsentrasi saat proses belajar berlangsung. Fakta ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Santoso (2020), yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar yang menggunakan Gadget lebih dari dua jam per hari mengalami penurunan dalam capaian nilai akademik secara signifikan. Salah satu penyebabnya adalah pergeseran fungsi Gadget dari alat bantu belajar menjadi sarana hiburan digital seperti permainan daring dan media sosial. Dengan kata lain, walaupun Gadget memiliki potensi edukatif, fungsinya kerap disalahgunakan oleh siswa yang belum memiliki kontrol diri dan kesadaran belajar yang baik.

Penurunan kemampuan belajar yang disebabkan oleh penggunaan Gadget juga berkaitan erat dengan aspek psikososial. Studi oleh Fatimah dan Sayekti (2023) menunjukkan bahwa anak yang terlalu sering menggunakan Gadget cenderung menarik diri dari lingkungan sosial, memiliki kesulitan berinteraksi, dan mengalami hambatan dalam perkembangan emosional. Interaksi sosial merupakan salah satu pilar penting dalam pembelajaran aktif, terutama dalam sistem pendidikan berbasis kolaborasi. Maka dari itu, ketergantungan terhadap Gadget dapat menghambat tumbuhnya dinamika sosial yang mendukung proses pembelajaran. Penggunaan Gadget juga memiliki kaitan dengan perilaku pasif siswa. Hakim (2023) menyatakan bahwa siswa cenderung menjadi pengamat pasif saat pembelajaran daring berbasis Gadget, alih-alih menjadi peserta aktif yang berpikir kritis dan berpartisipasi aktif dalam diskusi. Hal ini terjadi karena sebagian besar konten pembelajaran digital belum sepenuhnya interaktif, serta kurangnya fasilitasi dari pendidik untuk memandu eksplorasi siswa melalui Gadget secara aktif dan produktif.

Temuan lain yang cukup menarik berasal dari penelitian Amanda dan Numertayasa (2025) yang mengkaji pengaruh Gadget terhadap pembentukan karakter siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang terlalu sering menggunakan Gadget menunjukkan penurunan nilai kedisiplinan, rasa tanggung jawab, dan kepedulian terhadap tugas-tugas sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh Gadget tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Jika ditelusuri lebih lanjut, penurunan kemampuan belajar ini tidak terlepas dari aspek internal dan eksternal siswa. Secara internal, rendahnya kemampuan manajemen waktu, kurangnya kesadaran belajar mandiri, dan minimnya motivasi intrinsik menjadi faktor utama yang memperparah dampak negatif Gadget. Secara eksternal, kurangnya bimbingan dari orang tua dan guru, serta ketiadaan regulasi sekolah yang mengatur penggunaan Gadget secara bijak, turut memperburuk kondisi ini.

Kajian dari dua jurnal internasional pun menunjukkan hasil serupa. Penelitian oleh Domoff et al. (2020) di Amerika Serikat menyatakan bahwa penggunaan ponsel pintar secara berlebihan pada remaja berkorelasi kuat dengan penurunan hasil belajar, gangguan tidur, dan peningkatan kecemasan akademik. Penelitian ini menyoroti pentingnya pengaturan durasi dan konten penggunaan Gadget oleh siswa agar tidak berdampak negatif terhadap kinerja akademik. Demikian pula, studi Kabali et al. (2015) mencatat bahwa anak-anak yang terpapar Gadget sejak usia dini menunjukkan penurunan kemampuan verbal dan keterampilan pemrosesan informasi karena kecanduan layar digital yang menghambat stimulasi otak secara alami. Dalam konteks Indonesia, data dari APJII (2022) mencatat bahwa penetrasi penggunaan internet dan Gadget di kalangan usia sekolah mencapai 93%, namun belum diiringi dengan literasi digital yang memadai. Banyak siswa yang belum mampu membedakan antara konten pembelajaran dan hiburan, sehingga waktu penggunaan Gadget lebih banyak dihabiskan untuk bermain gim atau berselancar di media sosial, bukan untuk belajar. Hal ini menyebabkan apa yang disebut sebagai “pseudo-learning”, yaitu tampak belajar tapi sebenarnya tidak ada proses kognitif yang terjadi.

Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan teknologi dan kemampuan siswa dalam memanfaatkannya untuk keperluan akademik. Oleh karena itu, solusi yang dibutuhkan bukan sekadar melarang penggunaan Gadget, tetapi lebih pada penguatan literasi digital, pengawasan terpadu antara guru dan orang tua, serta kebijakan sekolah yang mendorong penggunaan Gadget secara produktif. Beberapa penelitian yang dianalisis juga menyarankan penerapan strategi intervensi, seperti pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) yang mengharuskan siswa menggunakan Gadget untuk kegiatan produktif seperti riset mini, pembuatan konten edukatif, dan presentasi digital. Strategi ini diharapkan dapat mengalihkan fokus siswa dari penggunaan pasif ke penggunaan aktif dan reflektif yang berdampak positif terhadap kemampuan belajar mereka. Penulis menyimpulkan bahwa kajian literatur menunjukkan pola yang cukup konsisten bahwa penggunaan Gadget yang tidak terkontrol berdampak negatif terhadap kemampuan belajar siswa. Namun demikian, dampak ini sangat kontekstual, tergantung pada bagaimana Gadget digunakan, untuk tujuan apa, dan dalam lingkungan seperti apa. Pengaruh negatif dapat ditekan jika ada sinergi antara semua pihak yang terlibat dalam pendidikan—guru, orang tua, siswa, dan pembuat kebijakan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penurunan kemampuan belajar siswa, terutama jika penggunaannya dilakukan secara berlebihan dan tanpa pengawasan yang memadai. Dampak negatif tersebut mencakup penurunan konsentrasi, semangat belajar, kemampuan literasi, hingga aspek sosial dan emosional siswa. Meskipun Gadget memiliki potensi positif dalam mendukung proses pembelajaran, pemanfaatannya yang tidak tepat justru menyebabkan berbagai hambatan dalam pencapaian hasil akademik. Sejalan dengan itu, diperlukan upaya kolaboratif antara orang tua, guru, dan pembuat kebijakan pendidikan untuk mengatur penggunaan Gadget

secara bijak. Sekolah perlu menetapkan kebijakan penggunaan Gadget yang proporsional dalam kegiatan belajar, sementara orang tua perlu membimbing anak dalam membatasi akses pada konten non-edukatif. Selain itu, penguatan literasi digital dan pendekatan pembelajaran yang interaktif dapat menjadi strategi untuk memaksimalkan fungsi edukatif Gadget tanpa mengabaikan aspek perkembangan kognitif dan karakter siswa.

Referensi

1. Andin, N., Fatimah, A., & Sayekti, T. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Kel. Cikande Permai, Kab. Serang. PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(01), 52-63.
2. Beatty, A., Pradhan, M., Suryadarma, D., Tresnatri, F. A., & Dharmawan, G. F. (2020). Memulihkan penurunan kemampuan siswa saat sekolah di indonesia dibuka kembali. The SMERU Research Institute-The RISE Programme in Indonesia, 3(2).
3. Chang, H. Y., Park, E. J., Yoo, H. J., won Lee, J., & Shin, Y. (2018). Electronic media exposure and use among toddlers. *Psychiatry investigation*, 15(6), 568.
4. Durham, K., Wethmar, D., Brandstetter, S., Seelbach-Göbel, B., Apfelbacher, C., Melter, M., Kabesch, M., Kerzel, S., & The KUNO Kids Study Group. (2021). Digital media exposure and predictors for screen time in 12-month-old children: A cross-sectional analysis of data from a German birth cohort. *Frontiers in Psychiatry*, 12, 737178. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.737178>
5. Griffith, S. F., Bagner, D. M., & Hart, K. C. (2024). Promoting healthy screen use in children with externalizing behavior. *Child Development Perspectives*, 18(2), 64-72.
6. Griffith, S. F., Bagner, D. M., & Hart, K. C. (2024). Promoting healthy screen use in children with externalizing behavior. *Child Development Perspectives*, 18(1), 64-72. <https://doi.org/10.1111/cdep.12500>
7. Hakim, M. L. (2023). Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh Berakibat Learning Loss dan Penurunan Kualitas Pendidikan. *JoIEM (Journal of Islamic Education Management)*, 4(2), 117-126.
8. Hidayat, F., & Hernisawati, A. P. M. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar: studi kasus pada siswa 'X' (The impact of gadget use on the personality of basic school children: case Studies on Students 'X'). *Jurnal Humaniora dan Ilmu Pendidikan (Jahidik)*, 1(1), 1-13.
9. Kattein, E., Schmidt, H., Witt, S., Jörren, H. L., Menrath, I., Rumpf, H.-J., Wartberg, L., & Pawils, S. (2023). Increased digital media use in preschool children: Exploring the links with parental stress and their problematic media use. *Children*, 10(1921), 1-11. <https://doi.org/10.3390/children10121921>
10. Paulus, F. W., Joas, J., Friedmann, A., Fuschlberger, T., Möhler, E., & Mall, V. (2024). Familial context influences media usage in 0- to 4-year old children. *Frontiers in Public Health*, 11, 1256287. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1256287>
11. Radliya, N. R., Apriliya, S., & Zakiyyah, T. R. (2017). Pengaruh penggunaan Gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 1-12.
12. Riduwan. (2016). Metode dan teknik menyusun tesis. Bandung: Alfabeta.
13. Tsalisah, N. H., & Syamsudin, A. (2022). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Proses Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2391-2403.
14. Wahyuni, P., & Jamilah, F. (2023). Pendampingan kegiatan literasi membaca dan penyediaan pojok baca pada anak-anak usia dini di Dusun Salam 1, Plumbon, Temon, Kulonprogo. *Indonesian Journal of Community Service*, 5(1), 11-18.
15. Zed, M. (2014). Metode penelitian kepustakaan. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.