

## ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA

Fitri Wulandari<sup>1</sup>, Syamsu A. Kamaruddin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Makassar, Jl. A. P. Pettarani, Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

Email: [fitriwulandariiii00@gmail.com](mailto:fitriwulandariiii00@gmail.com)

---

### Article History

Received: 28-11-2025

Revision: 05-12-2025

Accepted: 07-12-2025

Published: 09-12-2025

**Abstract.** The development of digital technology has brought about major changes in the world of education, including the increased use of gadgets by students as learning aids. This study aims to analyse the impact of gadget use on student learning achievement, both positive and negative. The study employed a qualitative descriptive method with data collection techniques through a literature review of the latest journals, books, and research reports, which were then analysed using content analysis techniques to identify patterns, findings, and conclusions related to the relationship between gadget use and learning achievement. The results of the study show that the targeted use of gadgets can increase motivation, expand access to information, and encourage student creativity. However, excessive and uncontrolled use has the potential to reduce concentration, trigger addiction, and have an impact on declining academic achievement. These findings emphasise the importance of parental and teacher guidance in regulating the duration, type of activity, and purpose of gadget use in order to provide optimal benefits for the student learning process.

**Keywords:** Gadgets, Academic Achievement, Students, Educational Technology

**Abstrak.** Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk meningkatnya penggunaan gadget oleh siswa sebagai penunjang belajar. Penelitian ini bertujuan menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa, baik pengaruh positif maupun negatif. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui studi literatur yang menelaah jurnal, buku, dan laporan penelitian terbaru, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi untuk mengidentifikasi pola, temuan, dan kesimpulan terkait hubungan penggunaan gadget dan prestasi belajar. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara terarah dapat meningkatkan motivasi, memperluas akses informasi, dan mendorong kreativitas siswa. Namun, penggunaan yang berlebihan dan tidak terkontrol berpotensi menurunkan konsentrasi, memicu kecanduan, serta berdampak pada penurunan prestasi akademik. Temuan ini menegaskan pentingnya pendampingan orang tua dan guru dalam mengatur durasi, jenis aktivitas, dan tujuan penggunaan gadget agar memberikan manfaat optimal bagi proses belajar siswa.

**Kata Kunci:** Gadget, Prestasi Belajar, Siswa, Teknologi Pendidikan

---

**How to Cite:** Wulandari, F & Kamaruddin, S. A. (2025). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (8), 11759-11764. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i8.4639>

---

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang nyata dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Kehadiran gadget seperti smartphone, laptop, dan tablet tidak lagi dapat dipisahkan dari aktivitas harian siswa. Data dari Asosiasi

Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2023) menunjukkan bahwa lebih dari 80% pelajar di Indonesia menggunakan gadget untuk mengakses internet setiap hari. Fakta ini sejalan dengan temuan UNESCO (2022) yang menegaskan bahwa penggunaan perangkat digital di kalangan pelajar terus meningkat dan menjadi bagian penting dalam pembelajaran abad 21. Dalam konteks pendidikan, gadget memiliki potensi besar sebagai alat bantu belajar. Siswa dapat mengakses *e-book*, video pembelajaran, platform edukasi, dan berbagai aplikasi yang mendukung pemahaman konsep. Penelitian oleh Chen dan Nath (2021) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital yang terarah dapat meningkatkan motivasi belajar dan memperkaya akses siswa terhadap sumber informasi. Pemanfaatan *gadget* yang tepat juga membantu siswa belajar secara mandiri dan mengembangkan keterampilan literasi digital yang penting dalam pembelajaran modern.

Namun, penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif terhadap prestasi belajar. Banyak siswa yang lebih tertarik pada media sosial, permainan daring, dan konten hiburan sehingga mengabaikan waktu belajar. Studi yang dilakukan oleh Junco (2012) menemukan bahwa penggunaan media sosial secara berlebihan berdampak pada penurunan fokus belajar dan performa akademik. Kondisi ini memperlihatkan adanya potensi distraksi yang tinggi ketika *gadget* tidak digunakan sesuai tujuan pembelajaran.

Fenomena kontradiktif antara sisi positif dan negatif penggunaan *gadget* menjadikan topik ini menarik untuk dikaji secara ilmiah. Dalam penelitian pendidikan, penting untuk memahami hubungan antara tingkat penggunaan *gadget* (variabel X) dan prestasi belajar siswa (variabel Y). Beberapa penelitian, seperti yang dilaporkan oleh Pratama dan Setyaningsih (2020), menunjukkan adanya hubungan yang variatif tergantung jenis penggunaan dan tingkat kontrol belajar siswa. Oleh karena itu, kajian lebih mendalam sangat diperlukan untuk memberikan gambaran empiris yang lebih akurat.

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa melalui kajian berbagai sumber literatur. Hasil analisis diharapkan dapat memberikan pemahaman komprehensif mengenai pengaruh gadget dalam dunia pendidikan. Selain itu, temuan penelitian ini diharapkan menjadi bahan evaluasi bagi guru, orang tua, dan pemangku kebijakan agar penggunaan *gadget* dapat diarahkan secara tepat sehingga memberikan manfaat maksimal bagi proses belajar siswa.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif yang bertujuan menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat hubungan antara penggunaan gadget dan prestasi belajar siswa. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengukuran variabel secara numerik melalui instrumen penelitian seperti angket atau kuesioner. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena apa adanya berdasarkan data lapangan tanpa memberikan perlakuan atau manipulasi terhadap subjek. Melalui pendekatan ini, peneliti memperoleh gambaran mengenai tingkat penggunaan gadget siswa, intensitas akses konten, serta bagaimana pola tersebut berkaitan dengan prestasi belajar.

Subjek penelitian adalah peserta didik pada tingkat Sekolah Menengah Pertama di SMPN 36 Bulukumba. Kelompok usia ini dipilih karena termasuk pengguna aktif gadget, baik untuk keperluan pribadi maupun pembelajaran. Selain itu, siswa sekolah menengah umumnya telah memiliki *gadget* sendiri sehingga relevan untuk dianalisis dari sisi penggunaan dan dampaknya terhadap prestasi belajar. Objek penelitian terdiri atas dua variabel utama, yaitu (1) penggunaan *gadget*, yang meliputi durasi pemakaian, jenis aplikasi yang diakses, tujuan penggunaan (edukatif atau non-edukatif), serta frekuensi penggunaan harian; dan (2) prestasi belajar siswa, yang diukur melalui nilai rapor, hasil evaluasi akademik, atau dokumen penilaian lain dari sekolah. Kedua variabel ini menjadi dasar untuk menilai bagaimana pola penggunaan *gadget* berpotensi memengaruhi hasil belajar.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu angket, wawancara, dan studi dokumentasi. Angket digunakan untuk memperoleh informasi mengenai tingkat penggunaan *gadget* oleh siswa, termasuk lama penggunaan per hari, jenis aplikasi yang digunakan, tujuan penggunaan, serta intensitas penggunaan dalam aktivitas belajar di rumah maupun sekolah. Wawancara dilakukan pada guru, wali kelas, dan sebagian siswa untuk memperkuat data dari angket serta menggali lebih dalam kebiasaan penggunaan gadget, dampaknya pada konsentrasi dan disiplin belajar, serta pandangan guru mengenai perubahan prestasi siswa. Studi dokumentasi melengkapi data melalui pengumpulan nilai rapor, hasil ulangan, data kehadiran, dan catatan guru terkait perkembangan akademik siswa.

Data yang diperoleh dari ketiga teknik tersebut dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Tahap analisis mencakup reduksi data untuk menyeleksi informasi yang relevan, pengkodean atau coding untuk mengubah jawaban angket menjadi data numerik, serta penyajian data dalam bentuk tabel, grafik, persentase, dan distribusi frekuensi. Perhitungan statistik deskriptif dilakukan untuk menentukan persentase penggunaan *gadget*, rata-rata

durasi penggunaan, kategori intensitas penggunaan, serta rata-rata nilai prestasi belajar siswa. Selain itu, hasil deskriptif digunakan untuk melihat kecenderungan hubungan antara kedua variabel.

Tahap akhir analisis dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah diolah untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Melalui teknik analisis ini, penelitian diharapkan memberikan gambaran objektif mengenai hubungan pola penggunaan *gadget* dan prestasi belajar siswa, serta menjadi dasar bagi interpretasi hasil penelitian secara akurat.

## HASIL DAN DISKUSI

Hasil penelitian ini menjelaskan pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa melalui analisis regresi linear sederhana. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh persamaan regresi:  $\hat{Y} = 83,67 - 2,74X$ , yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit penggunaan gadget menyebabkan penurunan prestasi belajar sebesar 2,74 poin. Koefisien regresi yang bernilai negatif mengindikasikan hubungan berlawanan antara intensitas penggunaan gadget dan prestasi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menurunkan fokus belajar, memperbesar potensi distraksi, dan berdampak negatif terhadap capaian akademik siswa (Rahmawati & Sutrisno, 2020; Pratama & Rachmadtullah, 2021).

Uji signifikansi koefisien regresi menghasilkan nilai  $t = -5.652$  dengan  $p\text{-value} = 0.000$ , menandakan bahwa pengaruh variabel penggunaan gadget terhadap prestasi belajar signifikan secara statistik. Dengan demikian, hipotesis nol ditolak, dan penggunaan gadget terbukti memiliki pengaruh nyata terhadap penurunan prestasi belajar. Temuan ini sejalan dengan studi Ahmad dan Fitriani (2022) yang menyatakan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi berkorelasi dengan penurunan kualitas konsentrasi serta waktu belajar siswa.

Lebih lanjut, hasil uji F menunjukkan bahwa model regresi signifikan ( $F = 31,95$ ;  $p = 0.000$ ), yang berarti penggunaan gadget secara simultan mampu menjelaskan variasi prestasi belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan nilai koefisien determinasi ( $R^2 = 0.533$ ), menunjukkan bahwa 53,3% variasi prestasi belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan gadget. Adapun 46,7% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain seperti motivasi belajar, lingkungan keluarga, metode mengajar, kedisiplinan, dan kesiapan psikologis siswa, sebagaimana dinyatakan dalam literatur sebelumnya (Samosir et al., 2021; Widodo & Kurniawan, 2019).

Secara kontekstual, data penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget oleh siswa memiliki pola yang beragam, baik untuk tujuan edukatif maupun non-edukatif. Pada sisi positif, gadget dapat dimanfaatkan untuk mengakses informasi, mencari materi pelajaran,

mengerjakan tugas, hingga mengikuti pembelajaran daring. Beberapa penelitian mutakhir menegaskan bahwa gadget dapat memberikan dampak positif apabila digunakan secara terarah, terutama dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi digital (Lubis & Ikhsan, 2020; Yunita & Wijaya, 2022). Namun, pada sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol justru meningkatkan risiko kecanduan digital, menurunkan konsentrasi, dan mengurangi durasi belajar efektif, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap penurunan prestasi akademik.

Selain itu, hasil penelitian ini menguatkan peran penting orang tua dan guru dalam mengawasi serta mengarahkan penggunaan *gadget* siswa. Pengawasan yang konsisten, penetapan aturan waktu penggunaan, serta edukasi literasi digital dapat membantu meminimalkan dampak negatif *gadget* terhadap prestasi belajar. Studi Hidayat dan Ramadhani (2023) menunjukkan bahwa pembiasaan disiplin belajar, komunikasi orang tua–anak, dan pengaturan durasi penggunaan *gadget* berkontribusi signifikan dalam menjaga performa akademik siswa. Temuan ini menegaskan bahwa intervensi berbasis keluarga dan sekolah menjadi faktor moderasi yang dapat mengurangi dampak negatif *gadget*.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun *gadget* memiliki potensi positif bagi pembelajaran, penggunaannya yang tidak proporsional dapat memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi penting berupa bukti empiris bahwa pola penggunaan gadget perlu dikelola melalui strategi pengendalian dan edukasi penggunaan yang sehat. Kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan siswa menjadi kunci agar *gadget* dapat dimanfaatkan secara produktif, mendukung pembelajaran, dan tidak menghambat pencapaian akademik.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget oleh siswa memiliki pola yang beragam, mencakup aktivitas edukatif seperti mencari materi pelajaran, mengerjakan tugas, dan mengikuti pembelajaran daring, serta aktivitas non-edukatif seperti bermain game, mengakses media sosial, dan hiburan lainnya. Penggunaan gadget memberikan dampak positif apabila dimanfaatkan secara benar dan terarah, terutama dalam membantu siswa memperoleh informasi secara cepat, meningkatkan motivasi belajar, serta memudahkan akses ke berbagai sumber belajar digital yang dapat mendukung peningkatan prestasi akademik.

Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol cenderung memberikan dampak negatif, seperti menurunnya konsentrasi, meningkatnya distraksi, berkurangnya waktu belajar, serta munculnya kecenderungan kecanduan yang dapat memengaruhi penurunan prestasi belajar siswa. Dampak penggunaan gadget tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik internal maupun eksternal, seperti motivasi belajar, kedisiplinan siswa, lingkungan keluarga, serta pengawasan dari guru dan orang tua terhadap aktivitas digital siswa. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sangat penting dalam mengontrol, membimbing, dan mengarahkan penggunaan gadget agar tetap berada dalam koridor yang positif. Dengan demikian, upaya untuk meminimalisir dampak negatif gadget dapat dilakukan melalui pengaturan waktu penggunaan, peningkatan literasi digital, pembiasaan belajar yang teratur, serta kerjasama antara siswa, keluarga, dan sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung pemanfaatan gadget secara sehat dan produktif.

## REFERENSI

- Ahmad, R., & Fitriani, S. (2022). *Digital device overuse and its impact on students' academic performance*. *Journal of Educational Psychology Studies*, 10(2), 115–128.
- APJII. (2023). *Laporan Survei Internet APJII 2023*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Chen, L., & Nath, R. (2021). The impact of mobile learning on students' academic performance: A meta-analysis. *Journal of Educational Technology & Society*, 24(3), 1–12.
- Hidayat, M., & Ramadhani, T. (2023). *Parental supervision and digital literacy in managing students' gadget use*. *Journal of Child and Education Research*, 8(1), 44–58.
- Junco, R. (2012). Too much face and not enough books: The relationship between multiple indices of Facebook use and academic performance. *Computers in Human Behavior*, 28(1), 187–198.
- Lubis, S., & Ikhsan, M. (2020). *Utilization of mobile learning to improve students' learning outcomes*. *Journal of Instructional Technology*, 7(3), 175–183.
- Pratama, R., & Rachmadtullah, R. (2021). *Impact of gadget addiction on elementary students' concentration levels*. *International Journal of Learning and Teaching*, 14(1), 27–36.
- Pratama, A. R., & Setyaningsih, R. (2020). Gadget usage and its influence on students' learning outcomes in secondary school. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 145–156.
- Rahmawati, D., & Sutrisno, T. (2020). *The influence of smartphone usage on students' academic achievement*. *Journal of Educational Development*, 5(2), 89–98.
- Samosir, P., Hutapea, D., & Gultom, J. (2021). *Learning motivation and academic performance in the digital era*. *Journal of Student Development*, 9(1), 30–42.
- UNESCO. (2022). *Education and digital transformation: Global monitoring report*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Widodo, A., & Kurniawan, A. (2019). *Family environment and its relationship with students' learning achievements*. *Journal of Educational Research*, 13(2), 98–112.
- Yunita, R., & Wijaya, H. (2022). *Digital learning resources and their effect on student engagement*. *Journal of Digital Education*, 4(4), 210–223.