

## Studi Literatur: Dampak Penggunaan Gadget Pada Minat Siswa Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar

Nurul Nabila<sup>1</sup>, Nadia Febriani<sup>2</sup>, Adrias Adrias<sup>3\*</sup>, Aissy Putri Zulkarnaini<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Negeri Padang

\*Corresponding email: [adrias@fjp.unp.ac.id](mailto:adrias@fjp.unp.ac.id)

**Abstrak** – Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan gadget terhadap minat dan prestasi belajar siswa di Sekolah Dasar. Gadget adalah alat elektronik yang memiliki fungsi spesifik dan dirancang agar mudah digunakan. Metode yang digunakan adalah literatur review, dimana mengkaji literatur yang telah ada. Penggunaan gadget yang berlebihan mengakibatkan peserta didik kehilangan konsentrasi, fokus, dan perhatian terhadap pembelajaran. Berdasarkan hasil tinjauan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan gadget mempunyai dampak pada pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan gadget yang dimaksud yaitu penggunaan yang berlebihan akan menimbulkan dampak buruk pada minat dan nilai akhir belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar.

**Kata kunci:** gadget, minat belajar, hasil belajar

**Abstract** - This research aims to find out the effect of gadget use on the interest and learning results of students in Elementary School. Gadgets are electronic devices that have special functions and are easy to use. The method used is literature review, which examines existing literature. Excessive use of gadgets causes students to lose concentration, focus, and attention to learning. Based on the results of the review, it can be concluded that the use of gadgets has an impact on learning in elementary school. The use of the gadget in question is excessive use will have a bad impact on the interest and learning results of students in elementary school.

**Keywords:** gadgets, learning interest, learning outcomes

### Pendahuluan

Perkembangan zaman membawa banyak tantangan bagi generasi sekarang. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya reformasi pemanfaatan capaian teknologi dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi dapat berdampak beberapa aspek yaitu aspek sosial, aspek budaya, bahkan sampai menyentuh ke aspek pendidikan. Sehingga masyarakat dunia maupun Indonesia di haruskan menguasai dan mengikuti perkembangan kemajuan teknologi. Implementasi ilmu teknologi pada aspek Pendidikan mempunyai dampak yang signifikan sehingga peserta didik perlu untuk menguasai hal tersebut (Fatimah et al., 2023).

Di era modern ini, gadget sudah banyak mempengaruhi dan sangat berpengaruh besar bagi para siswa. Dan juga dalam pemakaian gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi belajar dan juga ada meningkatkan rasa malas untuk belajar. Hal ini dapat bertujuan untuk mengkaji dampak gadget dalam keseriusan dalam belajar siswa melalui metode telaah pustaka. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan menurunnya minat dan hasil belajar. Dengan demikian, diperlukan langkah-langkah untuk mengelola penggunaan gadget sekaligus mendorong semangat belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bermanfaat dalam merancang strategi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa di tengah kemajuan era digital.

Penggunaan gadget dalam Bidang pendidikan merupakan topik yang perlu diteliti secara mendalam, karena banyak orang beranggapan bahwa gadget hanya berfungsi untuk mengirim pesan singkat, mendengarkan lagu, menonton konten audiovisual, dan bermain permainan. (Angga et al., 2020). Pada mulanya, penggunaan gadget hanya berfokus pada alat komunikasi, tetapi seiring waktu alat ini diperluas untuk mencakup beberapa fitur, memungkinkan pengguna untuk melakukan panggilan video, panggilan telepon, Tik-Tok, Email elektronik, foto, dan banyak lagi. Hadirnya inovasi-inovasi dibidang teknologi dan juga dapat membuat kemudahan komunikasi jarak jauh dengan menggunakan android atau biasa di sebut gadget.

Minat belajar Memiliki peran yang krusial dalam memengaruhi pencapaian atau hasil belajar siswa, sebab anak dengan minat belajar yang tinggi. cenderung lebih fokus pada proses pembelajaran. Oleh karena itu, minat yang kuat dapat memberikan dampak signifikan terhadap aktivitas belajar siswa (Arwansyah & Wahyuni, 2020). Siswa yang sangat fokus dalam belajar biasanya akan meraih nilai akhir yang memuaskan. Sebaliknya, siswa dengan minat belajar yang rendah akan menghadapi kendala dalam proses pembelajaran mereka, yang pada akhirnya dapat memengaruhi hasil nilai mereka.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi literatur (library research), yaitu dengan menganalisis berbagai sumber pustaka yang relevan terkait penggunaan gadget, minat belajar, dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Sumber Datanya yaitu: Sumber data diperoleh dari berbagai literatur seperti: Artikel jurnal nasional dan

internasional, Buku akademik dan referensi pendidikan, Skripsi, tesis, dan disertasi, Dokumen dari instansi pendidikan seperti Kemendikbud, UNESCO, atau lembaga riset lainnya. Kriteria sumber yang digunakan: Terbit dalam 5 tahun terakhir (2020–2024) Relevan dengan topik penggunaan gadget dalam konteks pendidikan dasar. Ditinjau dari sisi dampak terhadap minat dan hasil belajar siswa Artikel ini ditulis menggunakan metode tinjauan pustaka, yaitu proses pencarian literatur dari sumber nasional maupun internasional melalui database *Google Scholar*. Pada tahap awal, metode ini melibatkan pengumpulan 5 artikel dari jurnal yang diterbitkan antara tahun 2020 hingga 2024 dengan menggunakan kata kunci seperti "Minat Belajar," "Perkembangan Digital," dan "Pengaruh Gadget Terhadap Pembelajaran." Teknik Analisis Data: Data dianalisis menggunakan metode analisis isi (content analysis), dengan tahapan sebagai berikut: Reduksi data: memilih informasi yang relevan dengan fokus kajian, Kategorisasi: mengelompokkan hasil temuan berdasarkan dampak positif, negatif, dan strategi penggunaan gadget, Interpretasi: menjelaskan hubungan antara penggunaan gadget dengan minat dan hasil belajar siswa berdasarkan bukti dari literatur, dan Simpulan sementara: menarik pola umum atau kecenderungan dari berbagai sumber

## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil dari artikel yang telah dikumpulkan mengenai minat dan hasil belajar siswa, dapat disimpulkan mengenai hasil belajar yang telah ditemukan, sebagai berikut :

Tabel 1. Kesimpulan mengenai hasil belajar yang telah ditemukan:

No	Author dan Judul	Hasil penelitian
1	Damayanti; Nurhalipah ("Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak di Sorowako. Martabat J.	Penggunaan gadget memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa, sebagaimana dibuktikan oleh penelitian sebelumnya yang menggunakan angket. Dalam angket tersebut, sebagian besar siswa setuju dengan pernyataan bahwa penggunaan handphone

	Peremp. Dan Anak”)	membuat mereka malas belajar dan memengaruhi nilai ujian yang diperoleh. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat menyebabkan penurunan motivasi belajar serta berdampak negatif pada hasil ujian siswa.
2	Harahap (“Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh”)	Dalam memakai gadget secara berlebihan dan dalam durasi yang lumayan lama dapat berdampak negatif pada hasil belajar peserta didik, seperti penurunan prestasi akademik. Kebiasaan ini juga dapat memicu ketergantungan terhadap gadget, yang pada akhirnya membawa pengaruh, baik positif maupun negatif, terhadap proses dan nilai siswa.
3	Hudaya (“Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik”)	Gadget banyak memberikan dampak negatif dalam penggunaan gadget dengan keduanya. Jadi dapat disimpulkan yakni gadget banyak memberikan pengaruh negatif terhadap peserta didik.
4	Nikmawati, dkk (“Dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa sekolah dasar”)	Temuan Berdasarkan Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget tidak memiliki pengaruh terhadap pencapaian belajar siswa.. Namun, dari segi minat belajar penggunaan gadget terbukti berpengaruh secara signifikan di sekolah tersebut.
5	Darwin (“Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN 12 Muntei Tahun Ajaran 2022/2023”)	Penggunaan gadget di kalangan siswa dapat memberikan pengaruh yang signifikan, baik dari segi fisik maupun mental. Dampak ini dapat bersifat positif atau negatif terhadap minat belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 12 Muntei. Selain itu, gadget juga memengaruhi berbagai aspek perkembangan siswa, termasuk kemampuan kognitif, sosial-emosional, nilai-nilai agama dan moral, kemampuan berbahasa, serta keterampilan fisik-motorik.

Hasil belajar siswa akan menurun jika dalam penggunaan gadget mereka terlalu lama dan berlebihan dan hal tersebut dapat berpengaruh negatif terhadap hasil belajar peserta didik (Harahap, 2018). Segala sesuatu yang dilakukan secara berlebihan pada hakikatnya tidaklah sesuatu yang baik. Namun jika gadget ini digunakan sesuai kebutuhan, maka akan memberikan kemudahan bagi

penggunanya. Bahkan gadget bias sangat berguna dan bermanfaat jika bias digunakan secara baik dan potif.

Penggunaan gadget di kalangan peserta didik sekolah dasar semakin meningkat seiring perkembangan teknologi informasi. Gadget, seperti smartphone dan tablet, digunakan tidak hanya untuk hiburan tetapi juga untuk kegiatan belajar. Studi literatur menunjukkan bahwa gadget memiliki dua sisi: positif dan negatif terhadap minat serta hasil belajar siswa.

Sisi positif: Gadget memudahkan akses informasi, menyediakan pembelajaran berbasis multimedia, dan membantu siswa belajar mandiri melalui aplikasi edukatif. Sisi negatif: Penggunaan berlebihan dapat menyebabkan distraksi, menurunkan konsentrasi, dan menurunkan kualitas interaksi sosial dan belajar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa gadget dapat meningkatkan minat belajar jika digunakan secara tepat dan dalam pengawasan. Sementara itu, hasil belajar siswa cenderung meningkat apabila penggunaan gadget diarahkan pada konten yang relevan, interaktif, dan edukatif.

Keunggulan Studi Literatur yaitu;

1. Hemat biaya dan waktu karena tidak memerlukan pengumpulan data primer.
2. Menganalisis berbagai sumber ilmiah sehingga mendapatkan pemahaman menyeluruh dari berbagai sudut pandang.
3. Memberi dasar teoritis kuat bagi penelitian lanjutan atau pengembangan kebijakan pendidikan berbasis teknologi.

Kemudian Dampak Positif Penggunaan Gadget yaitu;

- a. Meningkatkan keterampilan digital siswa sejak dini.
- b. Menumbuhkan minat belajar melalui media visual dan interaktif.
- c. Mendorong pembelajaran mandiri dan eksploratif.
- d. Memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi informasi (digital learning).

Selanjutnya Kelebihan Studi Literatur Ini adalah:

- 1) Memberikan gambaran luas mengenai tren penggunaan gadget di pendidikan dasar.
- 2) Menyajikan berbagai temuan ilmiah dari peneliti terdahulu sebagai dasar pembuktian.
- 3) Dapat dijadikan landasan penyusunan kebijakan sekolah dalam penggunaan gadget secara bijak.
- 4) Memberikan masukan kepada guru dan orang tua mengenai strategi optimal dalam memanfaatkan gadget untuk pembelajaran.

- 5) Menjadi referensi bagi pembuat kebijakan pendidikan terkait regulasi penggunaan teknologi digital di sekolah dasar.
- 6) Menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pendampingan dan pengawasan dalam penggunaan gadget oleh siswa.

## Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah di jelaskan yaitu dalam penggunaan gadget bias mempengaruhi terhadap fokus belajar siswa dan juga terhadap hasil nilai Minat belajar siswa. Penggunaan gadget di kalangan siswa sekolah dasar memiliki dampak yang signifikan terhadap konsentrasi belajar mereka. dan juga terhadap nilai hasil mereka. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan masalah pada peserta didik. Distraksi dari media sosial, permainan, dan konten hiburan lainnya dapat mengalihkan perhatian siswa dari proses belajar yang seharusnya. Hal ini berpotensi menurunkan konsentrasi dan hasil akademis siswa.

## Referensi

### Sumber jurnal;

- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan untuk Membentuk Karakter dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>.
- Arwansyah, A., & Wahyuni, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan SMK Al-Wasliyah Pasar Senenmedan TA 2018/2019. *Jurnal Ekodik: Ekonomi Pendidikan*, 7(1), 31–44. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/ekodik/article/view/16446>.
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak di Sorowako. *Martabat J. Peremp. Dan Anak*, 4(1), 1–22. <http://178.128.61.209/index.php/martabat/article/view/2948>.
- Darwin, D. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN 12 Muntei Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 13-16.
- Fatihah, A., Nasution, A. N., & Al Ghifari, M. (2023). PENGARUH GADGET TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*, 3(4), 235-238.

- Harahap, R. S., & Ely, R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. *Elementary Education Research*, 3(1).
- Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254-259.
- Nurhalipah, R., Yustiana, M., Saeni, S., & Muslih, M. (2020). Pengaruh Gadget terhadap Minat Belajar pada Anak-Anak. *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)*, 1(1), 172–177.