



## Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Isnaeni Mutiara<sup>1\*</sup>

Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan  
email: [isnaeni.mutiara@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:isnaeni.mutiara@mhs.uingusdur.ac.id)

Bagas Mukti Nasrowi<sup>2</sup>

Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan  
email: [bagas.muktinasrowi@uingusdur.ac.id](mailto:bagas.muktinasrowi@uingusdur.ac.id)

### Abstrak

**History Artikel:** *Nowadays, digital technology is advancing so quickly that gadgets have become a normal part of everyday life, even for young children in elementary school. According to data from the Indonesian Internet Service Providers Association, internet usage among kids aged 5 to 12 years has been steadily rising. The core issue is that when children use gadgets too often without anyone watching over them, their ability to concentrate may suffer and their school performance may drop. The goal of this study is to examine how gadget use affects both the concentration and academic results of elementary school students. This research uses a library study approach with qualitative methods. Information was gathered by reviewing various academic sources such as journals and books. The data were then analyzed using qualitative content analysis, which involves reducing the data, presenting it, and drawing conclusions. The findings indicate that gadget use has two different sides. On the positive side, gadgets make it easier for students to access digital learning materials. On the negative side, using gadgets excessively without supervision tends to lower concentration and reduce learning outcomes because students spend less time on effective studying. The consequences include falling grades and becoming dependent on gadgets. In conclusion, gadgets are not automatically harmful. It all depends on how they are used and how much guidance children receive from their parents and teachers.*

*Diterima 1 Mei 2026*  
*Direvisi 15 Mei 2026*  
*Diterima 30 Mei 2026*  
*Tersedia online 1 Juni 2026*

**Keywords:** *elementary school students; gadget; learning concentration; learning outcomes; library research*

### Pendahuluan

Belakangan ini, teknologi digital berkembang dengan sangat pesat. Keadaan ini membuat gadget menjadi barang yang sulit dilepaskan dari rutinitas sehari-hari, tidak terkecuali bagi anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Gadget seperti telepon pintar dan tablet saat ini tidak hanya dipakai untuk berkomunikasi, tetapi juga berfungsi sebagai alat bantu belajar yang bisa dipakai siswa untuk mencari informasi dan memahami materi pelajaran. Dengan kata lain, pemanfaatan teknologi ini sebenarnya menyimpan potensi besar untuk mendukung kegiatan belajar mengajar (Novitasari & Khotimah, 2016).

Menurut data yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, tingkat penetrasi internet pada kelompok usia 5 hingga 12 tahun di Indonesia terhitung tinggi dalam beberapa tahun belakangan. Data ini menunjukkan bahwa anak-anak usia sekolah dasar ternyata sudah menjadi pengguna aktif berbagai perangkat digital, termasuk gadget, dalam keseharian mereka (Sari et al., 2023). Selain itu, Kementerian Komunikasi dan Informatika juga melaporkan bahwa rata-rata anak usia SD menghabiskan waktu sekitar 3 sampai 5 jam setiap

harinya untuk bermain gadget, dengan sebagian besar aktivitasnya didominasi oleh hiburan, bukan untuk keperluan belajar (Julfan & Haifaturrahmah, 2025).

Pada kenyataannya, tidak semua siswa memanfaatkan gadget secara optimal untuk kegiatan belajar. Banyak di antara mereka yang justru lebih sering menggunakan gadget untuk hal-hal yang bersifat hiburan, seperti bermain game, menonton video, atau berselancar di media sosial. Ketika kebiasaan ini dilakukan secara berlebihan tanpa ada pengawasan yang memadai, berbagai masalah terkait proses belajar pun bisa muncul (Rachmah & Rozy, 2025). Penggunaan gadget ibarat pisau bermata dua. Di satu sisi, ia memberikan kemudahan akses terhadap informasi dan mampu meningkatkan minat belajar. Namun di sisi lain, pemakaian yang tidak terkendali dapat menyebabkan turunnya konsentrasi belajar serta berkurangnya waktu belajar yang efektif. Padahal, konsentrasi merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan siswa dalam meraih hasil belajar yang optimal (Prahasti et al., 2025).

Permasalahan ini menjadi penting untuk segera mendapatkan perhatian karena setidaknya alasan utama. Pertama, data dari APJII menunjukkan bahwa paparan gadget pada anak usia dini semakin meningkat dari tahun ke tahun, sehingga anak-anak sudah terbiasa dengan perangkat digital sejak kecil (Hanneman, 2023). Kedua, laporan dari Kementerian Komunikasi dan Informatika mengungkapkan bahwa durasi bermain gadget pada anak tergolong panjang, mencapai 3-5 jam per hari, dengan orientasi yang lebih banyak ke hiburan dibandingkan belajar (Julfan & Haifaturrahmah, 2025). Ketiga, apabila fenomena ini tidak segera ditangani, dampak negatif dari gadget dapat mengganggu keberhasilan proses pembelajaran anak secara berkelanjutan, baik dari sisi konsentrasi maupun prestasi akademiknya. Oleh sebab itu, topik ini dirasa sangat penting untuk dikaji dan dipublikasikan karena menyangkut masa depan generasi muda di tengah derasnya arus digital.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mencoba mengkaji hubungan antara penggunaan gadget dengan berbagai aspek perkembangan anak. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Wulandari (2022) menemukan bahwa penggunaan gadget tanpa kontrol yang baik berdampak buruk terhadap kemampuan anak dalam berinteraksi sosial. Sementara itu, Hidayati dan Kurniawan (2023) justru mengungkapkan bahwa gadget bisa menjadi media pembelajaran yang efektif asalkan anak didampingi oleh orang tua dengan pendekatan yang tepat (Nikmawati et al., 2021). Penelitian lain dari Pratama dan Lestari (2024) juga menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara lamanya waktu bermain gadget dengan tingkat konsentrasi belajar siswa (Wulandari et al., 2021). Meskipun demikian, kajian yang secara khusus membahas dampak gadget terhadap konsentrasi dan hasil belajar secara bersamaan pada anak SD masih jarang ditemukan. Kebanyakan penelitian hanya fokus pada salah satu aspek saja, tanpa menghubungkan keduanya dalam satu kerangka pemikiran yang utuh. Inilah yang menjadi celah penelitian (*research gap*) yang berusaha diisi oleh artikel ini. Kebaruan atau orisinalitas artikel ini terletak pada upayanya untuk mensintesis berbagai temuan dari literatur yang ada, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang bagaimana gadget memengaruhi dua aspek penting dalam proses belajar secara simultan, yaitu konsentrasi dan hasil belajar. Selain itu, artikel ini juga mengidentifikasi tiga faktor yang berperan sebagai moderator dalam hubungan tersebut, yaitu durasi pemakaian, tingkat pengawasan, serta tujuan penggunaan gadget itu sendiri.

Untuk membahas permasalahan tersebut, artikel ini menggunakan pendekatan studi pustaka (*library research*) yang bersifat kualitatif. Penulis melakukan telaah, analisis, dan sintesis terhadap berbagai sumber ilmiah yang relevan, seperti artikel jurnal terindeks, buku ajar, dan prosiding seminar yang terbit antara tahun 2015 hingga 2025. Data yang terkumpul

kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi kualitatif (*content analysis*) yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Semua data diinterpretasikan dan dianalisis berdasarkan kerangka teori yang telah diuraikan, serta dipadukan dengan gagasan-gagasan penulis dalam menyusun sintesis yang utuh. Secara teoretis, artikel ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan di bidang pendidikan, terutama yang berkaitan dengan literasi digital dan pengelolaan penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar. Secara praktis, artikel ini dapat menjadi bahan masukan bagi para guru dan orang tua dalam mendampingi anak-anaknya menggunakan gadget, serta menjadi pertimbangan bagi para pengambil kebijakan di bidang pendidikan.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini ada dua, yaitu: pertama, bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar, dan kedua, bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Sementara itu, sistematika penulisan artikel ini adalah sebagai berikut. Pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian. Tinjauan pustaka menguraikan teori-teori yang melandasi penelitian. Metode penelitian menjelaskan pendekatan dan teknik yang digunakan. Hasil dan pembahasan menyajikan temuan penelitian beserta analisisnya. Bagian terakhir artikel berisi kesimpulan.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (*library research*) dengan pendekatan kualitatif. Metode ini bertujuan untuk menganalisis dan mensintesis berbagai temuan dari literatur ilmiah yang relevan mengenai dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Proses penelitian dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, menentukan pertanyaan penelitian yang hendak dijawab. Kedua, mengumpulkan data sekunder berupa artikel jurnal terindeks, buku ajar, dan prosiding seminar yang dipublikasikan antara tahun 2015 hingga 2025 melalui penelusuran di Google Scholar, DOAJ, dan ResearchGate. Ketiga, memilih dan mencatat informasi yang relevan menggunakan teknik dokumentasi. Keempat, menganalisis data dengan analisis isi kualitatif (*content analysis*) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kelima, menyajikan temuan secara deskriptif naratif. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dengan membandingkan informasi dari minimal tiga pustaka yang berbeda.

## Hasil

Setelah melakukan penelusuran terhadap berbagai sumber literatur yang relevan, penelitian ini berhasil menemukan dua pokok temuan utama yang sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Kedua temuan tersebut adalah dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa di jenjang sekolah dasar.

## Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan hasil telaah terhadap berbagai pustaka, terungkap bahwa pemakaian gadget ternyata memiliki kaitan yang cukup erat dengan tingkat konsentrasi belajar anak usia sekolah dasar. Sebagian besar referensi yang dikaji melaporkan bahwa ketika gadget digunakan secara berlebihan dan tanpa adanya pengawasan dari orang tua atau guru, hal ini cenderung mengganggu fokus belajar siswa. Bentuk gangguan yang paling sering ditemukan antara lain perhatian siswa yang mudah terpecah karena munculnya notifikasi dari permainan daring, media sosial, ataupun tayangan video ringan yang tersedia di dalam gadget. Keadaan seperti ini membuat siswa sulit untuk mempertahankan perhatiannya terhadap materi pelajaran dalam durasi yang cukup panjang, sehingga kemampuan mereka untuk menyerap materi yang

disampaikan pun ikut menurun. Temuan serupa juga diungkapkan oleh (Aviana & Hidayah, 2015), kemudian diperkuat oleh (Wahyuni & Putri, 2023), serta (Harahap, 2024) dalam penelitian masing-masing.

Meskipun demikian, tidak semua literatur yang dikaji menarik kesimpulan yang sama. Sejumlah peneliti justru menemukan bahwa gadget bisa membantu meningkatkan konsentrasi belajar, asalkan digunakan dengan cara yang terencana dan terarah. (Rachmah & Rozy, 2025) dalam studinya menyoroti betapa pentingnya peran yang dimainkan oleh pihak sekolah dan orang tua dalam mengarahkan pemakaian gadget agar tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sementara itu, (Nikmawati et al., 2021) juga mengemukakan bahwa ketika gadget dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif, misalnya melalui aplikasi pendidikan dan video-video pembelajaran, para siswa justru menjadi lebih terfokus dan menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap kegiatan belajar. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa gadget bukanlah sebuah ancaman mutlak bagi konsentrasi belajar. Justru, besar kecilnya dampak negatif atau positif sangat bergantung pada bagaimana gadget tersebut digunakan serta sejauh mana pendampingan yang diberikan kepada anak.

### **Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar**

Kajian pustaka yang telah dilakukan juga mengungkapkan bahwa penggunaan gadget memberikan pengaruh yang cukup kompleks terhadap hasil belajar siswa. Pada satu sisi, gadget dapat berfungsi sebagai alat bantu yang sangat berguna dalam proses pembelajaran. Melalui perangkat ini, siswa bisa dengan mudah mengakses berbagai sumber belajar berbasis digital, seperti buku-buku elektronik, panduan video, animasi interaktif, maupun platform pembelajaran online. Kemudahan akses seperti ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam sekolah, sekaligus memperkaya wawasan mereka terhadap materi yang diajarkan di dalam kelas. (Julfan & Haifaturrahmah, 2025) dengan tegas menyatakan bahwa gadget dapat memberikan sumbangan positif terhadap hasil belajar asalkan dimanfaatkan dengan cara yang bijak. Pendapat yang tidak jauh berbeda juga disampaikan oleh (Rachmah & Rozy, 2025), terutama ketika orang tua dan guru terlibat secara aktif dalam mengarahkan penggunaan gadget untuk keperluan akademik.

Di sisi lain, sebagian besar literatur yang dikaji juga memberikan peringatan bahwa tanpa adanya pengawasan yang cukup, pemakaian gadget secara berlebihan justru dapat menyebabkan penurunan pada hasil belajar siswa. Julfan dan Haifaturrahmah (2025) melaporkan bahwa siswa yang lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game atau berselancar di media sosial dibandingkan untuk keperluan belajar, cenderung mengalami penurunan tingkat konsentrasi, yang pada akhirnya juga berdampak buruk pada hasil belajar mereka. (Nikmawati et al., 2021) juga menemukan bukti bahwa dampak negatif dari gadget terhadap capaian akademik tercermin dari turunnya nilai-nilai ujian serta munculnya ketergantungan anak terhadap perangkat tersebut. Semua ini terjadi karena waktu belajar efektif yang dimiliki siswa menjadi berkurang secara signifikan ketika gadget lebih banyak dipakai untuk kegiatan yang bersifat hiburan semata.

Secara keseluruhan, literatur-literatur yang telah ditelaah dalam penelitian ini menunjukkan bahwa dampak gadget terhadap hasil belajar siswa tidaklah bersifat tunggal atau satu arah. Ada kalanya gadget membantu dan mempermudah proses belajar, namun ada pula kalanya ia justru menjadi penghambat. Arah dari dampak tersebut sangat ditentukan oleh beberapa faktor yang saling berkaitan satu sama lain, yaitu seberapa lama durasi penggunaan gadget dalam keseharian anak, sejauh mana tingkat pengawasan serta pendampingan yang

diberikan oleh orang tua dan guru, serta untuk tujuan apa gadget itu digunakan, apakah untuk kegiatan yang edukatif atau sekadar untuk hiburan belaka.

## Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, pembahasan dalam bagian ini akan difokuskan pada dua hal utama, yaitu dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Kedua aspek tersebut akan dikaji lebih mendalam dengan mengaitkan temuan-temuan dari berbagai literatur serta menghubungkannya dengan teori-teori yang relevan.

## Dampak Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa pengawasan cenderung mengganggu konsentrasi belajar siswa. Hasil ini sejalan dengan apa yang dilaporkan oleh (Wulandari et al., 2021), yang mengungkapkan bahwa salah satu dampak negatif dari pemakaian telepon pintar pada anak adalah melambatnya proses penerimaan pembelajaran serta menurunnya tingkat kedisiplinan siswa. Gangguan konsentrasi yang dialami oleh anak-anak ini sebenarnya tidak muncul secara mendadak. Lebih tepatnya, ia merupakan akumulasi dari kebiasaan menggunakan gadget untuk aktivitas hiburan seperti bermain game atau menonton video tanpa adanya batasan waktu yang jelas. Kebiasaan seperti ini jika dibiarkan terus-menerus akan membentuk pola perilaku yang sulit diubah di kemudian hari.

Lebih lanjut, (Mahfiroh et al., 2025) dalam kajian pustaka yang mereka lakukan menjelaskan bahwa meskipun gadget sebagai alat pembelajaran interaktif memberikan kemudahan akses terhadap berbagai materi edukasi yang menarik perhatian siswa, namun di sisi lain pemakaian gadget yang tidak terkendali juga dapat menimbulkan risiko serius seperti kecanduan dan gangguan sosial. Kedua risiko ini pada akhirnya akan berdampak pada menurunnya kualitas konsentrasi belajar siswa. Para peneliti tersebut dengan tegas menekankan bahwa peran guru dan orang tua menjadi sangat krusial dalam upaya mengarahkan sekaligus membatasi pemakaian gadget. Tujuannya adalah agar siswa tetap bisa memanfaatkan teknologi secara positif tanpa harus mengorbankan keseimbangan emosional dan sosial mereka. Dari sini, peneliti berpendapat bahwa pendekatan kolaboratif yang tidak sekadar melarang, tetapi lebih kepada membimbing anak untuk memahami fungsi gadget secara proporsional, merupakan langkah yang paling realistis untuk diterapkan.

Pendapat ini semakin diperkuat oleh temuan (Ramadhani et al., 2025). Mereka menyatakan bahwa faktor-faktor utama yang menyebabkan siswa kehilangan fokus dalam belajar adalah tiga hal, yaitu penggunaan teknologi yang berlebihan, kurangnya pengawasan dari orang tua, serta jadwal belajar yang tidak teratur. Sebagai solusi, penelitian tersebut menawarkan penguatan peran guru dan orang tua dalam pengawasan digital serta pembiasaan manajemen waktu sejak usia dini. Jika direnungkan lebih jauh, sebenarnya konsentrasi belajar siswa tidak semata-mata terganggu oleh kehadiran gadget itu sendiri. Justru, yang lebih menentukan adalah bagaimana gadget tersebut dikelola dan diintegrasikan ke dalam rutinitas keseharian siswa.

Hasil penelitian ini juga relevan dengan apa yang ditemukan oleh (Langgari et al., 2026). Mereka menyimpulkan bahwa penggunaan gadget dapat membawa dampak positif sekaligus negatif terhadap perilaku belajar siswa. Ketika gadget digunakan untuk tujuan pendidikan, ia mampu meningkatkan motivasi belajar. Namun sebaliknya, apabila tidak ada kontrol yang memadai, gadget justru akan menurunkan konsentrasi dan kedisiplinan belajar siswa, terutama ketika mereka berada di rumah. Oleh karena itu, penelitian tersebut

menekankan perlunya kolaborasi yang erat antara guru dan orang tua dalam mengatur, mengawasi, dan mengarahkan penggunaan gadget, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Berdasarkan berbagai temuan ini, dapat dipahami bahwa konsentrasi belajar adalah kondisi yang sangat rentan terhadap gangguan dari luar, termasuk dari gadget. Akan tetapi, gangguan ini sebenarnya bersifat kondisional dan dapat diminimalkan melalui pendampingan yang tepat. Implikasinya, orang tua dan guru tidak perlu bersikap ekstrem dengan melarang anak menggunakan gadget sepenuhnya. Yang lebih penting adalah mengajarkan anak cara mengelola waktu dan mengawasi konten apa saja yang boleh mereka akses.

### **Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar**

Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa gadget memberikan pengaruh ganda terhadap hasil belajar siswa. Di satu sisi, ia bisa menjadi sarana yang membantu siswa mengakses berbagai sumber belajar digital. Namun di sisi lain, ia juga dapat menurunkan prestasi akademik jika digunakan secara berlebihan tanpa adanya pengawasan. Temuan ini mendapat dukungan dari penelitian yang dilakukan oleh Arfah, Safitri, dan Erlinawati (2025). Mereka menemukan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan kognitif anak sekolah dasar. Dalam penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross-sectional* yang melibatkan 129 siswa kelas IV, V, dan VI, terungkap bahwa sebagian besar siswa termasuk dalam kategori buruk dalam hal penggunaan gadget, dan pada saat yang bersamaan sebagian besar dari mereka juga mengalami perkembangan kognitif yang kurang baik. Hasil uji statistik yang mereka peroleh mengindikasikan adanya hubungan yang sangat kuat antara penggunaan gadget dan tingkat perkembangan kognitif anak.

Secara lebih spesifik, penelitian yang dilakukan oleh (Dini et al., 2025) terhadap siswa kelas V di salah satu SDN di Kecamatan Kutasari, Purbalingga, menunjukkan bahwa penggunaan gadget terbukti mempengaruhi hasil belajar siswa dengan besar pengaruh yang cukup bermakna. Penelitian kuantitatif yang melibatkan 101 siswa ini membuktikan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin besar pula potensi penurunan yang terjadi pada hasil belajar siswa. Peneliti berpendapat bahwa temuan ini memperkuat argumen bahwa meskipun gadget menyediakan akses informasi yang sangat luas, ia belum tentu memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar jika tidak digunakan dengan cara yang bijak. Akses yang mudah ke informasi tidak serta-merta membuat anak menjadi lebih pintar, karena yang terpenting adalah bagaimana anak menyaring, memahami, dan menggunakan informasi tersebut untuk kepentingan belajarnya.

Sementara itu, (Saharudin & Harsyah, 2025) dalam penelitian kualitatif mereka di SD Islam Cahaya Hati memberikan perspektif yang lebih mendalam. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa siswa menunjukkan ketergantungan yang cukup signifikan terhadap gadget, baik untuk keperluan pendidikan maupun hiburan. Ketergantungan ini berimplikasi langsung terhadap rentang perhatian dan fokus mereka saat mengerjakan tugas-tugas sekolah. Dengan menggunakan kerangka teori perkembangan kognitif dari Piaget, Vygotsky, dan Bandura, penelitian ini menyimpulkan bahwa gadget sebenarnya dapat mengoptimalkan perkembangan kognitif anak, asalkan digunakan dalam koridor apa yang disebut sebagai "zona perkembangan proksimal" dengan bimbingan dari orang dewasa yang lebih kompeten. Berdasarkan hal ini, peneliti berargumen bahwa pemahaman tentang teori perkembangan kognitif perlu dibekalkan kepada para orang tua dan guru agar mereka bisa mendampingi anak dengan cara yang lebih efektif. (Rifqi & Suwendi, 2025) juga memberikan bukti yang tidak kalah menarik dari penelitian mereka di MTs Al Muchtari IBS. Mereka menemukan bahwa siswa dengan prestasi akademik tertinggi cenderung tidak menggunakan gadget secara berlebihan selama kegiatan belajar di sekolah. Para siswa ini memanfaatkan gadget sebagai

alat untuk membantu mereka memahami tugas, meninjau ulang materi yang belum sepenuhnya dikuasai, dan yang tidak kalah pentingnya, mereka memiliki kemampuan regulasi diri yang baik dalam belajar. Sebaliknya, siswa dengan prestasi akademik terendah justru lebih sering menggunakan gadget di sekolah, termasuk pada saat mereka sedang mengerjakan tugas. Namun sayangnya, mereka memiliki kontrol diri yang rendah. Temuan ini menunjukkan dengan jelas bahwa yang membedakan bukanlah ada atau tidaknya gadget, melainkan karakteristik pribadi dan kebiasaan siswa dalam menggunakan gadget tersebut.

Penelitian oleh (Fu'adi & Maesaroh, 2024) di UPT SDN 166 Gresik juga memperkuat kesimpulan ini. Dengan desain korelasi dan pendekatan *cross-sectional* terhadap 51 responden, penelitian ini menemukan adanya hubungan yang kuat dan signifikan antara lamanya waktu penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa. Hasil uji statistik yang dilaporkan menunjukkan bahwa semakin lama durasi penggunaan gadget, semakin rendah prestasi belajar yang diraih oleh siswa.

### **Faktor-Faktor yang Memoderasi Dampak Gadget**

Berdasarkan sintesis dari seluruh literatur yang telah dikaji, setidaknya terdapat tiga faktor utama yang berperan sebagai moderator dalam hubungan antara penggunaan gadget dengan konsentrasi dan hasil belajar siswa. Faktor pertama adalah durasi penggunaan gadget itu sendiri. Penelitian yang dilakukan oleh Aprilia (2024) maupun Tisa (2025) secara konsisten menunjukkan bahwa semakin panjang waktu yang dihabiskan siswa untuk menggunakan gadget, terutama untuk aktivitas-aktivitas yang tidak bersifat edukatif, maka semakin besar pula dampak negatif yang akan muncul terhadap konsentrasi dan hasil belajar mereka. Sebaliknya, ketika penggunaan gadget dibatasi dalam durasi yang pendek dan terukur, biasanya tidak menimbulkan gangguan yang berarti.

Faktor kedua adalah tingkat pengawasan dan pendampingan yang diberikan oleh orang tua serta guru. (Mahfiroh et al., 2025) serta (Langgari et al., 2026) sama-sama menekankan bahwa peran orang tua dan guru sangat menentukan apakah gadget akan menjadi alat bantu belajar yang efektif atau justru berubah menjadi sumber gangguan yang serius. Penting untuk dicatat bahwa pengawasan di sini tidak berarti melarang anak sama sekali. Pengawasan yang dimaksud meliputi pembatasan durasi bermain gadget, pemilihan konten yang sesuai dengan usia dan kebutuhan pendidikan anak, serta pendampingan aktif pada saat anak menggunakan gadget untuk keperluan belajar.

Faktor ketiga adalah tujuan penggunaan gadget. Hasil penelitian menunjukkan dengan jelas bahwa gadget yang digunakan untuk mengakses materi pembelajaran, menonton video-video edukasi, atau mengerjakan tugas-tugas sekolah cenderung membawa dampak positif. Sebaliknya, gadget yang digunakan terutama untuk bermain game, menonton tayangan hiburan, atau mengakses media sosial tanpa adanya batasan yang jelas, cenderung membawa dampak negatif (Rifqi & Suwendi, 2025).

Berdasarkan seluruh pembahasan di atas, dapat ditarik benang merah bahwa dampak negatif dari gadget sebenarnya dapat diminimalkan, bahkan dampak positifnya dapat dimaksimalkan, asalkan ada kerjasama yang baik antara guru dan orang tua dalam mengelola penggunaan gadget pada anak. Tantangan terbesar di era digital ini bukanlah pada keberadaan gadget itu sendiri, melainkan pada bagaimana kita membangun literasi digital dan kemampuan pengelolaan diri pada anak, sekaligus menyediakan sistem pendampingan yang memadai dari lingkungan sekitar.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh terhadap konsentrasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan gadget yang berlebihan tanpa pengawasan cenderung menurunkan konsentrasi belajar karena perhatian siswa mudah teralihkan oleh berbagai fitur hiburan. Sebaliknya, penggunaan gadget yang terarah dan didampingi dapat mendukung proses belajar serta meningkatkan pemahaman siswa melalui akses terhadap berbagai sumber belajar digital.

Penelitian ini juga menemukan bahwa dampak gadget dipengaruhi oleh tiga faktor utama, yaitu durasi penggunaan, tingkat pengawasan orang tua dan guru, serta tujuan penggunaan gadget. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara keluarga dan sekolah dalam mengarahkan penggunaan gadget agar lebih produktif dan edukatif. Secara keseluruhan, gadget bukanlah ancaman bagi pembelajaran, melainkan alat yang manfaat atau risikonya ditentukan oleh cara penggunaan dan pendampingan yang diberikan kepada anak.

## Referensi

- Aviana, R., & Hidayah, F. F. (2015). Pengaruh tingkat konsentrasi belajar siswa terhadap daya pemahaman materi pada pembelajaran kimia di SMA Negeri 2 Batang. *Jurnal Pendidikan Sains Universitas Muhammadiyah Semarang*, 3(1), 30–33.
- Dini, A. L. P., Aka, K. A., & Wiguna, F. A. (2025). Hubungan Penggunaan Gadget dan Sosial Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Kampungbaru. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 8, 778–787.
- Fu'adi, A. N., & Maesaroh, I. (2024). Pengaruh Metode dan Motivasi terhadap Konsentrasi dengan Gadget di MTS/MA Robithotul Ashfiya Al-Urwatul Wutsqo: *Jurnal Ilmu Keislaman Dan Pendidikan*, 5(2), 152–163.
- Hanneman, R. A. (2023). Survei Penetrasi dan Perilaku Internet 2023. *Indonesia: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*, 7–15.
- Harahap, W. L. (2024). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara*. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
- Julfan, I., & Haifaturrahmah, H. (2025). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 3310–3326.
- Langgari, T., Azizah, A., Nuraini, N., Nasrullah, N., & Rini, E. S. (2026). Analysis of the Impact of Gadget Use on the Learning Behavior of Fifth-Grade Students at SD Negeri 20 Palu. *Journal of Educational Sciences*, 10(1), 1326–1337.
- Mahfiroh, S., Aprianti, S., Aqilah, L. A., Purwanti, L., Rohmah, A., Isnaini, S., & Dewanti, R. (2025). Gadget dan Implikasinya Pada Karakteristik Belajar Siswa Sekolah Dasar. *At-Ta'dib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(01), 122–132.
- 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.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182–186.
- Prahasti, M., Sundari, N., & Mashudi, E. A. (2025). Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Literasi Digital Anak Usia Dini: Studi pada TK di Jakarta Timur. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1801–1816.
- Rachmah, M. N., & Rozy, F. (2025). Penggunaan Gadget terhadap hasil belajar peserta didik kelas 5 SDN Pucang 3 Sidoarjo: Analisis Peran Sekolah dan Orang Tua *Pendas: Jurnal*

*Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 229–249.

- Ramadhani, C. S., Wahono, F., Perianti, W. A., & Wijanarko, T. (2025). Konsentrasi Belajar Anak SD di Tengah Maraknya Teknologi: Tantangan dan Solusi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 8.
- Rifqi, M. I., & Suwendi, S. (2025). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(1), 150–165.
- Saharudin, S., & Harsyah, A. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar: Analisis Komparatif Dari Sudut Pandang Orang Tua dan Pendidik. *Pakar Pendidikan Учредители: Universitas Negeri Padang*, 23(1), 246–256.
- Sari, S. P., Handayani, Y., & Herliana, I. (2023). Hubungan Tingkat Adiksi Penggunaan Gadget dengan Kecerdasan Emosional pada Anak Usia Sekolah Dasar: Correlation between Gadget Use Addiction Level and Emotional Intelligence in Elementary School-aged Children. *Open Access Jakarta Journal of Health Sciences*, 2(2), 579–585.
- Wahyuni, W., & Putri, R. M. (2023). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Siswa. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 21(2), 376–387.
- Wulandari, S. P., Umayaroh, S., & Mahanani, P. (2021). Analisis Dampak Negatif Penggunaan Smartphone pada Pembelajaran Daring Ditinjau dari Perilaku Anak Kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(6), 456–464.