

## Penggunaan Gadget dan Dampaknya terhadap Prestasi Akademik Siswa di SMK Assalam Kabupaten Bandung

Aden Fadhli Wahyu Pratama<sup>1</sup>, Indah Ariyani<sup>2</sup>, Lisfa Indah Arifin<sup>3</sup>, Muhammad Septian<sup>4</sup>, Muhsin<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Islam Nusantara

adenarnepan07@gmail.com<sup>1</sup>, ariyaniindah428@gmail.com<sup>2</sup>,  
lisfaindharifin@gmail.com<sup>3</sup>, septianagustin1933@gmail.com<sup>4</sup>,  
muhsin\_albantani@yahoo.com<sup>5</sup>

### ABSTRACT

*This study is motivated by the problem of Gadget use and its impact on student academic achievement at SMK Assalam Bandung Regency. Nowadays, the use of Gadgets among students has become a common phenomenon, both giving positive and negative impacts on their learning process. This research uses a qualitative approach with descriptive methods and collects data through observation, interviews, and documentation in the field. The results show that the Gadget use policy at SMK Assalam affects students' use patterns in the learning process, with rules that regulate the use of Gadgets only when needed in learning. The positive impacts include wide access to information and easier communication between students and teachers, while the negative impacts include disruption of learning focus, students falling behind on subject matter, and potential addiction to useless applications. This study suggests the need for wise management of Gadget use in schools to maximize its benefits in supporting students' academic achievement.*

**Keywords:** Gadgets, Academic Achievement

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan penggunaan gadget dan dampaknya terhadap prestasi akademik siswa di SMK Assalam Kabupaten Bandung. Saat ini, penggunaan gadget di kalangan siswa telah menjadi fenomena yang umum, baik memberikan dampak positif maupun negatif terhadap proses belajar mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi di lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebijakan penggunaan gadget di SMK Assalam mempengaruhi pola penggunaan siswa dalam proses belajar, dengan aturan yang mengatur penggunaan gadget hanya saat diperlukan dalam pembelajaran. Dampak positifnya termasuk akses informasi yang luas dan komunikasi yang lebih mudah antara siswa dan guru, sementara dampak negatifnya meliputi gangguan fokus belajar, siswa menjadi tertinggal materi pelajaran, dan potensi kecanduan pada aplikasi yang tidak bermanfaat. Studi ini menyarankan perlunya pengelolaan yang bijak terhadap penggunaan gadget di sekolah untuk memaksimalkan manfaatnya dalam mendukung prestasi akademik siswa.

**Kata Kunci:** Gadget, Prestasi Akademik

## PENDAHULUAN

Saat ini kemajuan dibidang ilmu dan teknologi semakin berkembang. Teknologi yang sangat populer di era globalisasi ini adalah *Gadget*. *Gadget* dahulu hanya digunakan oleh kalangan menengah ke atas. Namun, sekarang *Gadget* tidak hanya digunakan oleh orang-orang penting, tetapi juga digunakan anak-anak usia sekolah. *Gadget* saat ini sudah banyak dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan, salah satunya adalah pada dunia pendidikan. Penggunaan *Gadget* dalam dunia pendidikan merupakan sebuah permasalahan yang perlu dikaji secara mendalam karena dalam pikiran sepertinya *Gadget* hanya berguna untuk menyampaikan *Short Message service* (SMS), mendengarkan musik, menonton tayangan audiovisual, dan *game*. Pada hakikatnya *Gadget* merupakan sebuah perangkat atau alat elektronik yang memiliki fungsi khusus dalam penggunaannya yang telah mengubah perilaku komunikasi manusia dengan menembus ruang dan waktu . Kini *Gadget* bukan lagi sekadar alat berkomunikasi, tetapi *Gadget* juga merupakan alat untuk menghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video. Contoh dari *Gadget* yaitu *smartphone*, *handphone*, *computer*, *laptop*, dan *tab*.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dian Kurniawati (2020) yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa* penelitian ini menggunakan metode desain meta analisis, dalam penelitian ini menjelaskan : bahwa penggunaan *Gadget* dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa dan dapat kita lihat pengaruhnya dengan nilai rata-rata sebesar 56%. Siswa yang sering menggunakan *Gadget* akan sering mengalami kecanduan, siswa yang kecanduan pada aplikasi yang ada pada *Gadget* dari *game*, jejaring sosial, internet dan aplikasi lainnya yang sering digunakan akan mengalami penurunan tingkat prestasinya.

*Gadget* dalam pemanfaatannya juga memiliki dampak terhadap prestasi siswa. Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan. Sedangkan dampak dari penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif. Untuk dampak positifnya menurut Mujib (2013). *Gadget* dapat digunakan sebagai media belajar, jika siswa dengan intensitas yang tinggi dalam menggunakan *Gadget*, siswa akan sering menggunakan internet dan siswa akan mendapat hasil belajar yang dicapai.

Dampak positif menggunakan *Gadget* dapat mengembangkan imajinasi dan melatih kecerdasan anak. Melihat gambar, tulisan dan angka akan menumbuhkan daya kreativitas, kecerdasan anak dan mengembangkan kemampuan membaca, menghitung serta rasa ingin tahu untuk menyelesaikan masalah. Akan tetapi, *gadget* selain memberikan manfaat, gadget juga memberikan dampak negatif bagi siswa sehingga akan memberikan masalah dalam proses belajarnya. Menurut pendapat Hasanah & Kumalasari (2015) jika siswa sering menggunakan *Gadget* dengan berlebihan maka akan timbul permasalahan pada proses belajarnya. Dampak yang lain yang akan mempengaruhi terhadap prestasi belajar siswa, siswa dibanding

harus belajar ia lebih memilih mengandalkan *Gadget*. Penggunaan *Gadget* telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan anak-anak. Dengan kemajuan teknologi yang sangat cepat, *Gadget* seperti *smartphone*, tablet, dan laptop telah menjadi alat yang sangat berguna untuk berbagai keperluan, termasuk pendidikan. Namun penggunaan *Gadget* oleh siswa juga telah menimbulkan beberapa permasalahan yang signifikan, terutama terkait dengan prestasi akademik mereka.

Menurut beberapa penelitian, penggunaan *Gadget* oleh siswa dapat berdampak positif dan negatif terhadap prestasi akademik mereka. Dampak positifnya adalah gadget dapat digunakan sebagai media belajar yang efektif, memungkinkan siswa untuk mengakses informasi yang lebih luas dan memperoleh pengetahuan yang lebih baik. Namun penggunaan *Gadget* yang berlebihan juga dapat menimbulkan dampak negatif, seperti mengganggu konsentrasi belajar, mengurangi kemampuan sosialisasi, dan mengakibatkan kecanduan pada aplikasi yang tidak bermanfaat.

Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia mencatat bahwa sekitar 80-100 juta jiwa di Indonesia menggunakan internet, dengan 10% di antaranya adalah anak-anak di bawah usia 15 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Gadget* telah menjadi sangat umum di kalangan anak-anak. Oleh karena itu, penting untuk memahami dampak penggunaan *Gadget* terhadap prestasi akademik siswa, serta mengembangkan strategi yang tepat untuk memanfaatkan *Gadget* sebagai sarana belajar yang efektif.

Dalam beberapa penelitian, ditemukan bahwa penggunaan *Gadget* yang berlebihan dapat mengganggu proses belajar, mengurangi kemampuan konsentrasi, dan menyebabkan kecanduan pada aplikasi yang tidak bermanfaat. Hal ini dapat berdampak negatif pada prestasi akademik siswa, membuat mereka menjadi malas belajar, tidak disiplin waktu, dan tidak memiliki kemampuan sosialisasi yang baik. Sebaliknya, penggunaan *Gadget* yang tepat dan berimbang dapat membantu siswa dalam meningkatkan prestasi akademik mereka. *Gadget* dapat digunakan sebagai sarana untuk mencari informasi yang lebih luas, memperoleh pengetahuan yang lebih baik, dan meningkatkan kemampuan keterampilan interpersonal.

Salah satu sekolah di kabupaten Bandung di mana siswanya banyak menggunakan gadget adalah SMK Assalam. Berdasarkan observasi awal diperoleh informasi, bahwa jumlah siswa di SMK Assalam berjumlah 549 orang, yang mana siswanya diperbolehkan membawa *handphone*. Ada beberapa hal yang menarik untuk diteliti antara lain: *Pertama*, berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan kepada staf kurikulum di SMK Assalam penggunaan gadget diperbolehkan, karena sangat menunjang pembelajaran siswa baik di dalam kelas maupun saat praktik lapangan. *Kedua*, dengan diperbolehkannya siswa membawa *Gadget*, hal ini memberikan dampak positif bagi siswa yaitu siswa dapat mencari informasi belajar yang lebih luas serta mempermudah siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang bersifat *online*. *Ketiga*, dengan diperbolehkannya siswa membawa *Gadget* hal ini juga

memberikan dampak yang negatif kepada siswa antara lain siswa cenderung bermain *game* dan media sosial, yang mengakibatkan siswa kurang fokus terhadap pembelajaran.

Berdasarkan fenomena di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan *Gadget* dan Dampaknya Terhadap Prestasi Akademik Siswa di SMK Assalam Kabupaten Bandung".

## TINJAUAN LITERATUR

### *Gadget*

*Gadget* adalah suatu barang elektronik yang berfungsi untuk komunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah seiring kemajuan jaman. *Gadget* memiliki fitur terbaru yaitu; *games*, internet, video. Pada kemunculannya *Gadget* ialah sebuah istilah kata bahasa Inggris yang berarti suatu barang elektronik kecil yang mempunyai macam fungsi khusus (Chusna, 2017). pendapat lain juga menyebutkan bahwa *Gadget* merupakan suatu bentuk nyata dari adanya perkembangan teknologi pada zaman sekarang ini. Hal ini mempengaruhi pada pola pikir maupun perilaku manusia (Pebriana, 2017).

Secara umum manfaat *Gadget* dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga akan terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Manfaat secara khusus dengan adanya *Gadget* penyampaian materi akan dengan mudah diterima oleh siswa dan mampu meningkatkan kemampuan memahami materi pada siswa. Dengan bantuan *Gadget*, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan kesenjangan informasi antar guru dan siswa maupun siswa dengan siswa di mana pun keberadaannya. *Gadget* juga memiliki manfaat yaitu proses belajar mengajar yang akan berlangsung secara menarik dan materi akan tersampaikan dengan jelas. Dalam dunia pendidikan *Gadget* memungkinkan akses mudah dan cepat ke berbagai sumber belajar *online*, seperti *e-book*, video pembelajaran, situs *web* pendidikan, dan platform *e-learning*. Hal ini membantu siswa mendapatkan informasi tambahan dan memperdalam pemahaman mereka tentang berbagai topik.

### Prestasi belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang dapat dicapai atau diperoleh oleh siswa yang berupa perubahan kemampuan belajar siswa dalam hal penguasaan materi yang telah dipelajari sesuai dengan tujuan pembelajaran yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Prestasi belajar juga dapat diartikan sebagai proses perubahan yang dialami seseorang, baik perubahan kualitas dan kuantitas, seperti perilaku, pengetahuan, dan keterampilan. Prestasi belajar ideal memenuhi tiga aspek sekaligus, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Winkel (dikutip Noor Komari Pratiwi, 2015) Prestasi belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Prestasi belajar adalah hasil maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha-usaha belajar.

a) Prestasi Akademik

Prestasi akademik merupakan gabungan dari dua kata yaitu "prestasi" dan "akademik", prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu "*prestatie*" yang berarti hasil usaha. Menurut Asrori (2020: 105) prestasi berupa potensi kemampuan pada beberapa bidang, seperti intelegensi umum, akademik khusus, berpikir produktif atau kreatif, kepemimpinan, seni dan psikomotor. Sedangkan akademik menurut Susanti (2019: 128) merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan yang bersifat pasti dan dapat diukur kebenarannya.

Parnawi (2020: 138) menjelaskan bahwa prestasi akademik atau prestasi belajar merupakan tingkat keberhasilan yang dicapai dari suatu kegiatan atau usaha yang dapat memberikan kepuasan emosional, dan dapat diukur dengan alat atau tes tertentu. Menurut Puspita dan Rustika (2018: 4) prestasi akademik merupakan tingkat penguasaan materi yang dipelajari berupa nilai rata-rata dari nilai kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (tingkah laku). Sedangkan Sobur dalam Susanti (2019: 128-129) mendefinisikan prestasi akademik tidak hanya sekedar nilai, akan tetapi diartikan sebagai kecakapan, kemampuan dan keahlian seseorang dari waktu ke waktu atas proses belajar yang dilakukan dan hasil belajar yang diperoleh dapat diukur secara pasti. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi akademik merupakan penilaian mengenai perkembangan atau kemajuan peserta didik dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah diperoleh dari pembelajaran.

b) Prestasi non Akademik

Menurut Tawila & Martin (2018) Prestasi siswa non akademik dapat dilihat dari budi pekerti siswa, seperti kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti oleh siswa. Prestasi non akademik tidak hanya dipengaruhi oleh sekolah, tetapi juga oleh orang tua di rumah yang membantu anak dalam mencapai prestasi belajar yang baik.

Widodo (2019:114) mengatakan bahwa prestasi non akademik merupakan prestasi yang diperoleh oleh seorang siswa dari suatu kegiatan yang dilakukan di luar bidang akademik siswa. Maka prestasi non akademik dapat diartikan sebagai kemampuan siswa dalam mengasah serta mengembangkan *soft skill* yang dimilikinya di luar kemampuan akademiknya. Prestasi akademik diperoleh dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa secara resmi di kelas, sedangkan prestasi non akademik diperoleh dari kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran, misalnya keahlian bermain sepak bola, keterampilan menari dan masih banyak lagi yang lain.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif bersifat penelitian lapangan (*field research*) penelitian yang dilakukan di lapangan menggali data sebagai bahan laporan dan analisis kenyataan yang ada, metode kualitatif adalah suatu proses penelitian untuk memahami fenomena-fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar *setting* yang alamiah (Fadli.2021). Penelitian analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono : 2013). Penelitian lapangan yaitu langsung mengadakan penelitian di SMK Assalam Bandung.

Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara:

- a. Observasi, metode yang digunakan penelitian ini adalah observasi secara langsung yang mana penulis mengamati secara langsung terhadap proses dan situasi tentang kondisi di sekolah. Selama observasi penulis melihat dan mengamati secara langsung penggunaan *Gadget* dalam Kegiatan Belajar (KBM) di SMK Assalam Bandung. Selama observasi penulis melihat proses belajar mengajar di SMK Assalam Bandung sudah menggunakan gadget khususnya *Handphone* dan laptop untuk mencari informasi terkait mata pelajaran yang ada di sekolah, dan di saat ujian sekolah juga siswa sudah menggunakan *Gadget* yang berupa *handphone* dan laptop tersebut. Penggunaan *Gadget* juga sangat membantu siswa untuk mendapatkan informasi yang lebih luas terkait mata pelajaran atau praktik lapangan yang ada di sekolah.
- b. Wawancara, Metode ini digunakan oleh penulis untuk memperoleh informasi secara langsung dari subjek penelitian yaitu staff kurikulum dan siswa yaitu dengan cara menggali informasi terkait penggunaan *Gadget* dan pemanfaatannya di SMK Assalam Bandung.
- c. Dokumentasi, Metode dokumentasi digunakan dengan tujuan untuk melengkapi metode observasi (pengamatan) serta *interview* (wawancara). Dokumentasi digunakan sebagai bukti bahwa peneliti telah melakukan observasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi tentang penggunaan *Gadget* di SMK Assalam Kabupaten Bandung merupakan topik yang sangat relevan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh *Gadget* di SMK Assalam. Penggunaan gadget sangat berpengaruh terhadap aktivitas pembelajaran untuk menunjang materi di kelas dan kebutuhan untuk mencari referensi di internet.

1. Kondisi empirik penggunaan gadget di SMK Assalam Kabupaten Bandung

Kondisi empirik penggunaan *Gadget* di SMK Assalam kabupaten Bandung, berdasarkan hasil wawancara yang signifikan terkait kebijakan penggunaan gadget siswa di sekolah tersebut.

a. Pola penggunaan *Gadget* siswa di SMK Assalam kabupaten Bandung

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola penggunaan *Gadget* siswa mengikuti aturan yang ketat. Pola penggunaan *Gadget* di SMK Assalam mempunyai batasan-batasan tertentu, saat di kelas, siswa diperbolehkan mengaplikasikan *Gadget* pada saat guru membutuhkan gadget sebagai media pembelajaran saja, jika guru tidak meminta siswa menggunakan gadget maka siswa diharuskan mengumpulkan *Gadgetnya* di tempat yang sudah ditentukan dan kemudian digunakan kembali pada waktu istirahat atau ketika tidak ada jam pelajaran siswa. Selain itu sekolah juga menyediakan akses *wifi* di setiap kelas dengan tujuan untuk mempermudah siswa mengakses internet pada saat jam pelajaran. Hal ini menunjukkan adanya kebijakan yang bertujuan untuk mengurangi gangguan yang mungkin ditimbulkan oleh penggunaan *Gadget* selama proses belajar mengajar. Dengan demikian, pola penggunaan gadget ini dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih fokus dan efektif bagi siswa.

b. Respons siswa terhadap kebijakan pola penggunaan *Gadget* di SMK Assalam

Berdasarkan hasil wawancara respons siswa terhadap kebijakan ini cenderung positif. Mereka menyadari pentingnya penggunaan *Gadget* dan melihat manfaatnya dalam meningkatkan kualitas belajar. Dalam konteks penggunaan dan manfaat aplikasi *YouTube* bagi siswa sebagai sumber pembelajaran tambahan, hasil wawancara menunjukkan bahwa *YouTube* telah menjadi salah satu *platform* yang sangat populer di kalangan siswa untuk mencari informasi dan belajar secara mandiri. Dengan akses yang luas dan beragam konten pendidikan yang tersedia, aplikasi *YouTube* memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperluas pengetahuan mereka di luar ruangan kelas.

Selain sebagai sumber pembelajaran tambahan penggunaan aplikasi *YouTube* juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan digital dan literasi media. Mereka belajar untuk memilah informasi, mengevaluasi konten, dan mengembangkan kemampuan dalam menggunakan teknologi secara efektif. Dengan demikian, penggunaan aplikasi *YouTube* tidak hanya memberikan manfaat dalam hal pengetahuan akademis, tetapi juga dalam pengembangan keterampilan yang relevan dengan era digital saat ini.

## 2. Kondisi empirik tentang prestasi akademik di SMK Assalam Kabupaten Bandung

Prestasi akademik peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) khususnya di SMK Assalam Kabupaten Bandung dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari internal maupun eksternal. Adapun beberapa kondisi empirik yang umum ditemui terkait dengan prestasi akademik peserta didik SMK, ada enam kondisi empirik yang umum ditemui di SMK Assalam:

- a. Motivasi dan minat belajar: 1) Motivasi Intrinsik yaitu siswa yang memiliki motivasi intrinsik cenderung mencapai prestasi akademik yang lebih tinggi. Mereka biasanya memiliki minat yang tinggi terhadap bidang keahlian yang mereka pilih. 2) Motivasi Ekstrinsik yaitu dukungan dari keluarga, lingkungan, dan penghargaan eksternal juga memainkan peran penting dalam meningkatkan semangat belajar siswa.
- b. Kualitas pengajaran : 1) Kompetensi Guru yaitu guru yang kompeten dan berpengalaman memiliki dampak positif terhadap prestasi siswa. Guru yang mampu mengajarkan materi dengan cara yang menarik dan relevan dengan dunia industri akan lebih mampu memotivasi siswa. 2) Metode Pengajaran yaitu penggunaan metode pengajaran yang interaktif dan berbasis proyek sering kali lebih efektif dalam meningkatkan prestasi akademik siswa SMK Assalam dibandingkan metode konvensional.
- c. Fasilitas dan sumber belajar : 1) Laboratorium dan peralatan yaitu ketersediaan laboratorium dan peralatan praktik yang memadai sangat penting. Siswa SMK Assalam membutuhkan fasilitas yang memungkinkan mereka untuk melakukan praktik sesuai dengan bidang keahlian mereka. 2) Akses terhadap teknologi yaitu sumber daya teknologi seperti komputer, internet, dan perangkat lunak khusus bidang keahlian sangat mendukung proses belajar dan meningkatkan prestasi akademik.
- d. Lingkungan belajar : 1) Sekolah yaitu lingkungan sekolah yang kondusif, aman, dan mendukung proses belajar mengajar akan berpengaruh positif terhadap prestasi siswa. 2) Keluarga yaitu dukungan dan perhatian dari keluarga sangat penting. Siswa yang mendapatkan dukungan moral dan material dari keluarga cenderung lebih berprestasi.
- e. Kurikulum dan program pembelajaran : 1) Kesesuaian kurikulum yaitu kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan industri dan dunia kerja dapat meningkatkan relevansi dan motivasi belajar siswa. 2) Program Magang yaitu program magang dan kerja sama dengan industri memberikan pengalaman nyata yang dapat meningkatkan keterampilan dan prestasi akademik siswa.

- f. Aktivitas Ekstrakurikuler: Partisipasi dalam Ekstrakurikuler yaitu kegiatan ekstrakurikuler yang mendukung keterampilan akademik dan non-akademik dapat membantu dalam pengembangan keterampilan sosial dan akademik siswa.
3. Dampak Positif dan negatif penggunaan *Gadget* terhadap prestasi akademik siswa di SMK Assalam Kabupaten Bandung
    - a. Dampak positif antara lain: 1) Akses dalam Informasi :*Gadget* memungkinkan siswa untuk mengakses informasi dengan cepat melalui internet. Mereka dapat mencari materi tambahan, memeriksa fakta, atau mendapatkan sumber daya pendidikan lainnya. 2) Kemudahan dalam Komunikasi : *Gadget* memungkinkan komunikasi yang lebih mudah antara siswa dan guru. Misalnya, guru dapat mengirim pengumuman tugas, atau mengerjakan quis dalam pembelajaran, dan melalui aplikasi khusus untuk belajar. 3) Pembelajaran Interaktif : *Gadget* digunakan oleh siswa yang membuat presentasi multimedia yang kreatif, memperkuat keterampilan komunikasi teknologi mereka. 4) Siswa dapat memperoleh keterampilan yang berharga seperti pemecahan masalah, kreativitas digital, dan literasi media. Keterampilan ini penting di era digital saat ini dan dapat membantu siswa dalam mempersiapkan diri untuk karier di masa depan. 5) *Gadget* memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel di luar kelas, seperti belajar mandiri, revisi materi, dan berkolaborasi dengan teman sekelas. Siswa dapat menyesuaikan tempo belajar mereka sesuai dengan kebutuhan individu, meningkatkan produktivitas belajar secara keseluruhan. 6) Penggunaan *Gadget* dapat membantu guru dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif.
    - b. Dampak negatif antara lain : 1) *Gadget* bisa menjadi sumber gangguan yang serius, seperti notifikasi media sosial, *game* yang mengganggu fokus belajar. Hal ini dapat mengurangi efektivitas belajar dan kualitas hasil akademik siswa. Siswa mungkin menjadi terlalu bergantung pada *Gadget*, untuk memecahkan masalah atau mencari informasi. Ketergantungan ini dapat menghambat kemampuan siswa untuk mengembangkan keterampilan kritis dan analitis secara mandiri. 2) Penggunaan *Gadget* dalam jangka waktu yang lama dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik seperti gangguan tidur dan masalah postur tubuh. 3) Penggunaan *Gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan siswa tertinggal materi pelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan beberapa hasil sebagai berikut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif terhadap prestasi akademik siswa.

1. Dampak Positif antara lain: 1) Akses informasi: *Gadget* memungkinkan siswa untuk mengakses informasi dengan cepat melalui internet. 2) Kemudahan komunikasi: *Gadget* memungkinkan komunikasi yang lebih mudah antara siswa dan guru. 3) Pembelajaran interaktif: *Gadget* dapat digunakan untuk membuat presentasi multimedia yang kreatif dan memperkuat keterampilan komunikasi teknologi siswa. 4) Pengembangan keterampilan: Siswa dapat memperoleh keterampilan yang berharga seperti pemecahan masalah, kreativitas digital, dan literasi media. 5) Pembelajaran fleksibel: *Gadget* memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel di luar kelas, seperti belajar mandiri, revisi materi, dan berkolaborasi dengan teman sekelas. 6) Membantu guru dalam manajemen kelas: Guru dapat menggunakan *Gadget* untuk membantu dalam manajemen kelas, seperti memberikan pengumuman tugas, mengerjakan kuis, dan memantau aktivitas belajar siswa.
2. Dampak Negatif antara lain: 1) *Gadget* bisa menjadi sumber gangguan yang serius, seperti notifikasi media sosial. 2) *Gadget* menyebabkan masalah kesehatan fisik seperti gangguan tidur dan masalah postur tubuh. 3) Penggunaan *Gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan siswa tertinggal materi pelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. and Widodo, A. (2019). *The effect of company characteristic and auditor characteristic to audit report lag*. *Asian Journal of Accounting Research*, Vol.4 No 1, pp.129-144.
- Abdul Mujib, *strategi pembelajaran*, Bandung: Rosdakarya, 2013
- Afi Parnawi, 2020. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Asrori. 2020. *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. Jawa Tengah: CV. Pena Persada.
- Chusna, Puji, Asmaul, 2017. 'Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak'. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. Volume 17 Nomor 2
- Fadli, M. R. (2021). *Memahami desain metode penelitian kualitatif*. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54
- Hasanah, N., & Kumalasari, D. (2015). *Penggunaan Handphone Dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa SMP Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah*.
- Pebriana, P.H. 2017. *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. *Jurnal obsesi*, 1, pp. 1-11.
- Pratiwi, Noor Komari. (2015). *Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang*. *Jurnal Kependidikan*. 1(2).