

PELAJAR MASA DEPAN KINI: ANTARA GADGET DAN BELAJAR

Muhammad Ali Yusuf¹, Novebri²
STAIN Mandailing Natal
mhdyusuf0086@gmail.com

ABSTRACT

The use of gadgets among students has become an inevitable phenomenon in the current digital era. Gadgets, with all their benefits, are often tools that support learning, but on the other hand, they can interfere with concentration and learning productivity. This research aims to explore the influence of gadget use on student learning patterns, identify the benefits and impacts, and provide recommendations for students, parents and educators. This study uses a qualitative approach with in-depth interview methods and student observations. The research results show that although gadgets can be an effective learning medium, such as accessing digital teaching materials and educational applications, their uncontrolled use can reduce learning focus and increase the risk of addiction. Good gadget usage patterns, such as time management and priorities, have been proven to significantly improve academic results. The conclusion of this research emphasizes the importance of managing the use of gadgets wisely to maximize their benefits for education. The author recommends collaboration between schools and families in monitoring and directing students' use of gadgets, as well as developing more intensive digital literacy programs.

Keywords: *Gadgets, future, students, education*

ABSTRAK

Penggunaan gadget di kalangan pelajar telah menjadi fenomena yang tak terhindarkan di era digital saat ini. Gadget, dengan segala manfaatnya, sering kali menjadi alat yang mendukung pembelajaran, namun di sisi lain, dapat mengganggu konsentrasi dan produktivitas belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan gadget terhadap pola belajar pelajar, mengidentifikasi manfaat serta dampaknya, dan memberikan rekomendasi bagi pelajar, orang tua, dan pendidik. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode wawancara mendalam dan observasi terhadap pelajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun gadget dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, seperti dalam akses bahan ajar digital dan aplikasi edukasi, penggunaannya yang tidak terkendali dapat menurunkan fokus belajar dan meningkatkan risiko kecanduan. Pola penggunaan gadget yang baik, seperti pengaturan waktu dan prioritas, terbukti dapat meningkatkan hasil akademik secara signifikan. Kesimpulan dari penelitian ini menekankan pentingnya pengelolaan penggunaan gadget secara bijak untuk memaksimalkan manfaatnya bagi pendidikan. Penulis merekomendasikan adanya kolaborasi antara pihak sekolah dan keluarga dalam mengawasi dan mengarahkan penggunaan gadget pada pelajar, serta pengembangan program literasi digital yang lebih intensif.

Kata Kunci: Gadget, masa depan, pelajar, Pendidikan

PENDAHULUAN

Teknologi terus berkembang pesat, dan dalam dua dekade terakhir, gadget atau perangkat pintar telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan, yang terjadi di dunia pendidikan. (Lestari, 2018). Di era digital ini, anak-anak hingga orang dewasa hampir tidak dapat terlepas dari pengaruh teknologi, terutama dalam bentuk gadget. Gadget seperti smartphone, tablet, dan komputer bukan lagi barang mewah, melainkan kebutuhan dasar dalam berbagai aktivitas, termasuk pendidikan. Transformasi digital ini menawarkan berbagai kemudahan dan aksesibilitas informasi, tetapi juga menimbulkan tantangan baru, terutama bagi kalangan pelajar.

Menurut (Anshori, 2018), teknologi adalah pengetahuan untuk menciptakan alat, mengolah, dan mengekstrak benda. Setiap orang memahami teknologi dengan cara berbeda. Teknologi membantu menyelesaikan masalah sehari-hari, berupa produk, proses, atau organisasi. Selain itu, teknologi memperluas kemampuan manusia, menjadikan manusia bagian utama dari setiap sistem teknologi. (Budiman, 2017) menyatakan bahwa “teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan apabila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan latihan, dan mempunyai arti yang sangat penting bagi kesejahteraan”. Sedangkan, (Miasari, et al., 2022), menyatakan bahwa teknologi dapat mengubah pengajaran dengan menghubungkan guru dan siswa ke konten, sumber daya, dan sistem profesional untuk meningkatkan pengajaran dan mempersonalisasi pembelajaran.

Di satu sisi, gadget memberikan peluang besar bagi pelajar untuk memperluas wawasan mereka. Dengan akses ke internet, pelajar dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber secara cepat dan mudah. Mereka dapat mengikuti perkembangan terkini, mengakses literatur dan pengetahuan yang mungkin tidak tersedia di perpustakaan sekolah, serta mengembangkan keterampilan baru yang relevan dengan dunia kerja di masa depan. Namun, di sisi lain, gadget juga memiliki dampak negatif yang tidak bisa diabaikan. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan gangguan fokus, penurunan prestasi akademik, serta masalah kesehatan mental dan fisik pada pelajar.

Dampak dari penggunaan gadget terhadap perilaku dan perkembangan anak-anak serta remaja telah menjadi perhatian utama bagi para orang tua, pendidik, dan peneliti. Banyak penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol bisa mengakibatkan ketergantungan dan penurunan kemampuan kognitif. Misalnya, pelajar yang terlalu sering menggunakan gadget untuk bermain gim atau mengakses media sosial cenderung mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi di kelas. Selain itu, adanya akses tanpa batas terhadap hiburan

digital mengurangi minat mereka terhadap kegiatan akademik dan aktivitas belajar yang lebih konvensional.

Penggunaan gadget yang berlebihan bisa membawa dampak yang cukup besar bagi tumbuh kembang anak. (Anggraeni, 2019). Gadget tidak hanya mengubah pola belajar pelajar, tetapi juga menciptakan dinamika sosial yang berbeda di lingkungan sekolah. Beberapa pelajar lebih memilih untuk berinteraksi melalui media sosial atau aplikasi perpesanan dibandingkan berinteraksi secara langsung dengan teman-teman mereka. Hal ini menyebabkan adanya jarak dalam interaksi sosial yang dapat berdampak pada kemampuan komunikasi dan empati mereka. Selain itu, muncul pula kecenderungan untuk berlomba-lomba dalam menunjukkan gaya hidup di media sosial, yang sering kali membuat pelajar merasa tertekan untuk selalu 'eksis' di dunia maya, meskipun itu mengorbankan waktu belajar mereka.

Meskipun gadget menawarkan alat bantu belajar yang sangat bermanfaat, seperti aplikasi edukasi dan platform pembelajaran daring, penggunaan yang berlebihan tetap menjadi ancaman. Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar gadget membuat pelajar terjebak dalam kondisi pasif, tanpa ada kegiatan fisik yang berarti. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberikan dampak yang buruk pada kesehatan dan menurunnya minat belajar. (Haq, Basra, Nasution, & Triana, 2023). Akibatnya, tidak hanya konsentrasi belajar yang terganggu, tetapi juga kesehatan fisik seperti gangguan penglihatan, obesitas, dan masalah tidur. Kondisi ini menjadi permasalahan serius yang membutuhkan perhatian lebih dari berbagai pihak terkait.

Seiring dengan perubahan tersebut, muncul kekhawatiran bahwa pelajar generasi sekarang akan tumbuh dengan keterampilan belajar dan sosial yang berbeda dari generasi sebelumnya. Banyak pihak mengkhawatirkan bahwa ketergantungan pada gadget akan membentuk generasi yang lebih individualis dan kurang mampu mengembangkan keterampilan interpersonal secara efektif. Selain itu, penurunan minat membaca literatur dan bahan pelajaran konvensional juga menjadi sinyal adanya transformasi besar dalam cara belajar yang mungkin tidak selalu mendukung pencapaian akademik yang optimal.

Selain itu, fenomena ini memunculkan pertanyaan tentang bagaimana sekolah dan pendidik dapat menyeimbangkan pemanfaatan gadget dalam proses belajar-mengajar tanpa menimbulkan dampak negatif. Sekolah memiliki peran penting dalam membimbing pelajar agar dapat menggunakan gadget secara bijak. Dengan pendekatan yang tepat, gadget sebenarnya bisa menjadi alat pendukung pembelajaran yang efektif. Namun, kurangnya pengawasan dan kebijakan yang jelas dalam penggunaan gadget di sekolah sering kali membuat pelajar tidak terkendali dalam mengakses perangkat ini, bahkan di saat proses belajar berlangsung.

Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi bagaimana gadget berdampak pada pola belajar pelajar, serta sejauh mana penggunaannya mempengaruhi prestasi akademik dan perkembangan sosial mereka. Penelitian mengenai penggunaan gadget dan pola belajar ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang perubahan dalam proses belajar generasi masa kini. Di samping itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi landasan untuk menyusun strategi atau kebijakan yang efektif dalam mendukung pembelajaran yang seimbang antara pemanfaatan teknologi dan aspek akademik konvensional.

Penelitian kualitatif ini mencoba untuk memahami perspektif pelajar, guru, dan orang tua mengenai penggunaan gadget dalam kegiatan belajar. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan pola, pengalaman, dan tantangan yang dihadapi oleh pelajar dalam menyeimbangkan penggunaan gadget dengan kegiatan belajar mereka. Pendekatan kualitatif dianggap tepat karena memungkinkan peneliti untuk menggali data lebih mendalam mengenai fenomena yang dialami oleh subjek penelitian secara langsung, sehingga hasilnya dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif.

Dengan memahami fenomena ini secara mendalam, penelitian ini bertujuan untuk memberikan rekomendasi yang relevan bagi pihak sekolah, orang tua, serta pelajar itu sendiri dalam menghadapi tantangan era digital. Kesimpulan yang didapatkan nantinya diharapkan bisa menjadi masukan bagi pengembangan kebijakan pendidikan dan pedoman penggunaan gadget yang lebih bijak bagi pelajar. Hanya dengan pendekatan yang holistik, generasi masa depan bisa memanfaatkan teknologi secara optimal tanpa kehilangan fokus pada tujuan utama mereka, yaitu belajar dan berkembang sebagai individu yang seimbang antara kemampuan akademik dan kecerdasan sosial.

METODE

Metode penelitian dalam studi kualitatif ini bertujuan untuk memahami pengaruh penggunaan gadget terhadap proses belajar siswa di era digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologis, yang memungkinkan peneliti untuk menggali pengalaman subjektif dan makna yang diberikan oleh pelajar terhadap penggunaan gadget dalam kegiatan belajar mereka. Data diperoleh melalui wawancara mendalam dengan berbagai siswa pada jenjang pendidikan tertentu, serta observasi partisipatif di lingkungan sekolah. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis tematik, di mana peneliti mengidentifikasi dan mengelompokkan tema-tema yang muncul dari narasi peserta. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh wawasan yang mendalam mengenai bagaimana gadget mempengaruhi motivasi, keterlibatan, dan strategi belajar siswa, serta tantangan yang mereka hadapi dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi

pendidik dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif di tengah perkembangan teknologi yang pesat.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian Gadget

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai “gawai”. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Gadget adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Yang termasuk gadget misalnya tablet, smartphone, notebook, dan sebagainya. (Yumarni, 2022). Gadget adalah perangkat elektronik portabel yang kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia, baik dalam pekerjaan, pendidikan, maupun hiburan. Gadget adalah suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya. (Adam, Hamid, Abdullah, & Diva, 2022).

Gadget dianggap suatu alat yang didesain lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. (Yulsofriend, Anggraini, & Yeni, 2019). Pada dasarnya, gadget memiliki dua karakteristik utama yang membedakannya dari perangkat elektronik biasa. Pertama, gadget umumnya memiliki fitur inovatif yang mendukung multifungsi, seperti kemampuan untuk mengakses internet, menjalankan aplikasi, mengambil gambar, atau bahkan memantau kesehatan. Kedua, gadget dirancang agar mudah dibawa dan digunakan kapan saja, memberikan fleksibilitas yang tinggi bagi penggunanya. Hal ini membuat gadget menjadi alat yang tak terpisahkan dalam era modern yang menuntut mobilitas dan efisiensi.

Seiring perkembangan zaman, fungsi gadget terus berkembang dari sekadar alat komunikasi menjadi sarana penghubung yang lebih luas. Contohnya, smartphone tidak hanya digunakan untuk menelepon atau mengirim pesan, tetapi juga sebagai alat untuk menjelajah internet, bermain game, memotret, merekam video, dan bahkan sebagai asisten pribadi digital. Kemajuan teknologi seperti kecerdasan buatan (AI) dan integrasi *Internet of Things* (IoT) semakin memperluas cakupan penggunaan gadget, menjadikannya perangkat serba guna yang mendukung berbagai aspek kehidupan manusia.

Namun, meskipun memiliki banyak manfaat, penggunaan gadget juga menimbulkan tantangan tersendiri. Salah satunya adalah potensi kecanduan akibat penggunaan berlebihan, terutama di kalangan remaja dan anak-anak. Gadget yang terus terhubung dengan internet dan media sosial sering kali membuat penggunanya sulit untuk melepaskan diri, sehingga

memengaruhi kesehatan mental dan fisik. Oleh karena itu, penggunaan gadget harus diimbangi dengan pengelolaan waktu yang bijak agar manfaatnya dapat dirasakan tanpa mengorbankan keseimbangan hidup. Penggunaan gadget membawa pengaruh yang signifikan, baik positif maupun negatif, tergantung pada bagaimana gadget tersebut dimanfaatkan. Di sisi positif, gadget memberikan kemudahan akses informasi, meningkatkan efektivitas komunikasi, mendukung produktivitas melalui berbagai aplikasi, serta menyediakan sumber hiburan dan pembelajaran daring yang fleksibel.

2. Penyebab Kecanduan Gadget

Menurut Yuwanto dalam penelitiannya mengenai *mobile phone addict* dalam (Firdaus & Marsudi, 2021), mengemukakan beberapa faktor penyebab kecanduan gadget (handphone) yaitu:

a. Faktor Internal

Kontrol diri yang rendah, kebiasaan menggunakan telepon genggam yang tinggi, dan kesenangan pribadi yang tinggi dapat menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan gadget (handphone).

b. Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan gadget (handphone) sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman, seperti pada saat stres, mengalami kesedihan, merasa kesepian, mengalami kecemasan, mengalami kejenuhan belajar, dan leisure boredom (tidak adanya kegiatan saat waktu luang) dapat menjadi penyebab kecanduan gadget (handphone).

c. Faktor Sosial

Terdiri atas faktor penyebab kecanduan handphone sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain.

d. Faktor Eksternal

Yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang handphone dan berbagai fasilitasnya.

3. Dampak Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget yang semakin meluas di kalangan peserta didik memberikan dampak yang signifikan, baik positif maupun negatif. Dalam konteks positif, gadget dapat menjadi alat yang mendukung proses belajar. Dengan adanya akses ke internet, peserta didik dapat memperoleh informasi dengan mudah dan cepat. Aplikasi edukasi, video pembelajaran, dan platform diskusi online memungkinkan mereka untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan secara mandiri. Gadget juga memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa, serta

antar sesama siswa, yang sangat bermanfaat dalam kolaborasi dan penyelesaian tugas. Di sisi lain, gadget menawarkan kenyamanan dalam mengakses sumber belajar yang tidak terbatas pada buku teks saja, melainkan juga melalui berbagai sumber digital lainnya, yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Hubungan penggunaan gadget dengan prestasi akademik siswa dapat dilihat dari dua sisi: positif dan negatif, tergantung pada bagaimana siswa menggunakan gadget. Di satu sisi, gadget membantu meningkatkan prestasi akademik dengan menyediakan akses cepat ke informasi, bahan belajar, dan alat pembelajaran seperti aplikasi pendidikan dan video tutorial, yang memudahkan pemahaman materi. Penggunaan gadget yang tidak terkendali, terutama untuk hiburan seperti bermain game atau mengakses media sosial, dapat menurunkan fokus dan prestasi akademik. Kominfo memaparkan bahwa 98% anak tahu tentang internet dan 79,5% adalah pengguna internet dari Kompas 2016. Banyaknya anak yang sudah menggunakan internet melalui gadget mereka masing-masing tentu dapat memberikan hal positif dan negatif. (Miranti & Putri, 2021).

a. Dampak Positif

Di era digital, gadget telah menjadi kebutuhan primer bagi pelajar. Kehadirannya menawarkan akses cepat ke informasi, menjadikan proses belajar lebih efisien. Selain itu, aplikasi pendidikan yang dapat diakses melalui gadget, seperti kamus digital, kalkulator ilmiah, atau platform pembelajaran daring, memberikan kontribusi besar terhadap perkembangan pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Popularitas gadget ini pun didorong oleh kemampuan multitasking yang sesuai dengan gaya hidup modern. Gadget memengaruhi cara pelajar belajar. Proses belajar yang sebelumnya dilakukan secara konvensional kini dapat dilakukan secara daring, interaktif, dan fleksibel. Dengan aplikasi pembelajaran seperti Google Classroom, pelajar dapat mengakses bahan ajar kapan saja dan di mana saja. Teknologi ini mempermudah kolaborasi antara siswa dan guru, mempercepat penyelesaian tugas, dan meningkatkan minat belajar.

Salah satu pengaruh utama gadget adalah kemudahan akses informasi. Pelajar kini dapat mencari referensi materi dari sumber global hanya dalam hitungan detik. Situs edukasi, jurnal ilmiah, hingga video tutorial tersedia untuk mendukung proses belajar mereka. Hal ini tentu membantu pelajar memperluas wawasan dan memahami konsep dengan lebih baik dibandingkan metode belajar tradisional. Gadget juga mempermudah komunikasi antara pelajar dengan guru, teman, dan komunitas belajar lainnya. Grup diskusi daring di media sosial atau aplikasi pesan instan memungkinkan pelajar untuk bertukar ide, berdiskusi tentang tugas, atau bahkan berbagi informasi terkini. Keterhubungan ini memberikan nilai tambah dalam membangun kolaborasi akademik.

Selain mendukung pendidikan, gadget juga menjadi sarana hiburan bagi pelajar. Fitur seperti game, media sosial, dan video streaming memberikan hiburan yang dapat mengurangi stres setelah belajar. Dengan batasan waktu yang tepat, hiburan dari gadget ini dapat membantu menjaga keseimbangan antara belajar dan relaksasi. Dari sudut pandang positif, gadget berkontribusi pada peningkatan keterampilan teknologi pelajar. Penguasaan aplikasi komputer, coding, hingga desain grafis menjadi kemampuan tambahan yang relevan di era digital. Gadget juga meningkatkan kemandirian dalam belajar karena pelajar dapat mencari solusi atas permasalahan mereka melalui internet.

Aplikasi multimedia dalam gadget seperti pengolah video, editor gambar, dan platform kreatif lainnya memacu pelajar untuk menyalurkan ide-ide mereka secara inovatif. Gadget menjadi alat yang membantu pelajar mengekspresikan diri dengan cara yang sebelumnya tidak mungkin dilakukan. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan dapat membawa dampak negatif. Ketergantungan pada gadget sering kali mengganggu konsentrasi belajar. Pelajar lebih mudah terdistraksi oleh notifikasi media sosial atau permainan online sehingga mengurangi produktivitas mereka.

b. Dampak Negatif

Penggunaan gadget yang tidak terkendali dapat menimbulkan dampak negatif yang serius bagi peserta didik. Salah satu dampak utamanya adalah gangguan terhadap konsentrasi dan kualitas belajar. Ketika siswa terlalu sering bermain game, mengakses media sosial, atau menonton video yang tidak berkaitan dengan materi pembelajaran, perhatian mereka akan teralihkan dari tujuan belajar yang sebenarnya. Ini dapat menyebabkan penurunan prestasi akademik, karena siswa lebih fokus pada aktivitas yang tidak mendukung proses belajar. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga berpotensi menyebabkan ketergantungan atau kecanduan. Siswa yang kecanduan gadget cenderung mengalami kesulitan untuk memprioritaskan kegiatan lainnya, seperti belajar, berinteraksi dengan teman-teman secara langsung, atau bahkan beristirahat dengan cukup.

Dampak lain yang tak kalah penting adalah gangguan terhadap perkembangan sosial dan emosional peserta didik. Ketika siswa lebih sering berinteraksi dengan gadget daripada dengan teman-teman secara langsung, mereka cenderung mengurangi keterampilan sosial mereka, seperti komunikasi verbal, empati, dan kemampuan untuk berkolaborasi dalam kelompok. Interaksi yang terbatas ini dapat menyebabkan perasaan kesepian, isolasi, dan masalah dalam membangun hubungan yang sehat dengan orang lain. Selain itu, penggunaan gadget yang terus-menerus dapat mempengaruhi kesehatan mental siswa, meningkatkan stres, kecemasan, dan depresi, terutama

jika mereka terpapar pada konten negatif atau menjadi korban perundungan daring (*cyberbullying*).

Dari segi kesehatan fisik, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat berdampak buruk. Salah satu masalah kesehatan yang sering muncul adalah gangguan pada penglihatan akibat terlalu lama menatap layar gadget. Selain itu, postur tubuh yang buruk saat menggunakan gadget, seperti membungkuk atau duduk dalam posisi yang tidak ergonomis, dapat menyebabkan masalah pada tulang belakang dan otot, seperti nyeri leher, punggung, dan tangan. Masalah tidur juga sering terjadi, karena paparan cahaya biru dari layar gadget dapat mengganggu produksi hormon melatonin, yang berperan penting dalam siklus tidur. Hal ini dapat mengakibatkan kurang tidur, yang pada gilirannya mempengaruhi konsentrasi, kesehatan mental, dan kualitas belajar peserta didik.

Secara keseluruhan, dampak penggunaan gadget bagi peserta didik dapat sangat bervariasi, tergantung pada cara dan seberapa sering gadget digunakan. Oleh karena itu, penting bagi orang tua, guru, dan masyarakat untuk memberikan pengawasan yang bijaksana dan mendidik siswa tentang penggunaan gadget yang sehat dan seimbang. Pendidikan tentang bagaimana menggunakan teknologi dengan bijak, serta menetapkan batasan waktu penggunaan gadget, akan sangat membantu peserta didik untuk memanfaatkan gadget secara positif tanpa mengorbankan aspek lain dalam kehidupan mereka.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan dinamika yang kompleks antara penggunaan gadget dan proses belajar di kalangan pelajar masa depan. Hasil analisis menunjukkan bahwa gadget, meskipun sering kali dianggap sebagai gangguan, memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas belajar jika digunakan secara bijaksana. Pelajar masa depan kini cenderung lebih terbuka terhadap teknologi dan memanfaatkannya sebagai alat untuk mencari informasi, berkolaborasi, serta mengakses sumber belajar yang beragam. Namun, tantangan dalam hal pengalihan perhatian dan ketergantungan pada gadget juga perlu diatasi melalui pendekatan yang seimbang, melibatkan peran aktif pendidik dan orang tua dalam membimbing penggunaan teknologi. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang memadukan teknologi dan metode pembelajaran konvensional, agar pelajar dapat memaksimalkan potensi gadget dalam mendukung proses pendidikan mereka, serta mempersiapkan diri untuk menghadapi tuntutan dunia yang semakin digital.

REFERENSI

- Adam, A., Hamid, I., Abdullah, P. W., & Diva, F. (2022). Pengaruh Gadget terhadap Akhlak dan Moral Siswa di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate. *Juanga: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 36.
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan terhadap Perilaku Penggunaan Gadget pada Siswa SD N Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehen Health Journal*, 65.
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan Pkn dan Sosial Budaya*, 92.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 33.
- Firdaus, W., & Marsudi, M. S. (2021). Konseling Remaja Kecanduan Gadget. *Studia: Jurnal Hasil Penelitian Mahasiswa*, 21.
- Haq, A., Basra, M. U., Nasution, S. M., & Triana, V. (2023). Edukasi Kesehatan Pegaruh Gadget pada Remaja di SMA Negeri 5 Kota Padang. *Jurnal Abdimas Kesehatan*, 350.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 95.
- Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, Purwoto, Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi Pendidikan sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran di Indonesia Lebih Maju. *Al-Hadi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 54.
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah*, 60.
- Yulsofriend, Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). Dampak Gadget terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 78.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 109.