



Vol. 1, No. 1, June 2025	Copyright © 2025, is licensed under a CC-BY-SA
Pages: 19-32	Publisher: SCAD Independent
DOI: https://doi.org/10.26811/panteu.v1i1.4	E-ISSN: 0000-0000

Ketergantungan Gadget dan Implikasinya terhadap Interaksi Sosial serta Prestasi Belajar Peserta Didik

Wiwin Rosmawati

Universitas Jendral Soedirman, Indonesia

Correspondence Email: wiwin.rosmawati@mhs.unsoed.ac.id

Received: February 20, 2025	Accepted: March 30, 2025	Published: June 30, 2025
Article Url: https://ejournal.scadindependent.org/index.php/panteu/article/view/4		

Abstract

The rapid advancement of information and communication technology has transformed how individuals, especially students, interact socially and academically. Gadget use has become an integral part of daily life; however, excessive and uncontrolled use often leads to behavioral dependency that affects both social and educational dimensions. This study aims to analyze the implications of gadget addiction on students' social interaction and learning achievement. Employing a quantitative approach, data were collected through structured questionnaires distributed to students of MAN 1 Majalengka and analyzed using Structural Equation Modeling (SEM) with AMOS 24.0 and SPSS 26.0. The findings demonstrate that gadget addiction has a significant negative effect on both social interaction and learning performance. Students who excessively use gadgets tend to show decreased engagement in face-to-face communication, introverted attitudes, and reduced collaboration with peers. Academically, prolonged gadget use lowers focus, motivation, and cognitive effort, resulting in diminished academic outcomes. Nevertheless, appropriate and moderate use of gadgets can serve as an effective medium to support learning activities and improve digital literacy. The study highlights the importance of integrating digital discipline, parental guidance, and school-based awareness programs to optimize gadget use while mitigating its adverse impacts on students' social and academic development.

Keywords: *Gadget Addiction; Social Interaction; Learning Achievement*

A. Introduction

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan dan interaksi sosial. Kemajuan teknologi yang begitu cepat memungkinkan manusia memperoleh informasi secara instan, berkomunikasi tanpa batas ruang dan waktu, serta melakukan berbagai aktivitas dengan bantuan perangkat digital (Mulyati & NRH, 2018). Salah satu wujud nyata dari kemajuan tersebut adalah munculnya *gadget* – perangkat elektronik yang kini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga telah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak dan remaja (Indriyani dkk., 2018). Gadget yang awalnya diciptakan untuk mempermudah aktivitas manusia, kini justru berpotensi menimbulkan ketergantungan yang memengaruhi pola pikir, perilaku, serta hubungan sosial individu, terutama di kalangan peserta didik.

Fenomena ketergantungan gadget menjadi salah satu isu penting yang dihadapi masyarakat modern. Hampir di setiap lapisan sosial, dapat ditemui individu yang tidak bisa terlepas dari penggunaan gadget, bahkan dalam situasi-situasi yang seharusnya menuntut interaksi langsung antar manusia. Ramanda (2018) mengungkapkan bahwa anak-anak dan remaja memiliki ketertarikan yang sangat tinggi terhadap gadget karena fitur hiburan dan komunikasi yang ditawarkannya. Fenomena ini juga menunjukkan perubahan gaya hidup masyarakat yang semakin terikat dengan teknologi digital. Di ruang publik maupun ruang privat, ketergantungan ini terlihat nyata, di mana individu cenderung lebih fokus pada layar gawai ketimbang berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Kondisi ini menandakan munculnya pola perilaku baru dalam masyarakat yang cenderung individualistik dan berorientasi pada dunia maya.

Dalam konteks sosial, penggunaan gadget secara berlebihan membawa dampak terhadap kualitas interaksi manusia. Budyatna (2005) menjelaskan bahwa komunikasi ideal seharusnya bersifat transaksional – yakni proses komunikasi yang dinamis dan melibatkan timbal balik antarpihak. Namun, pola komunikasi ini menjadi terganggu ketika individu lebih banyak berinteraksi melalui layar ketimbang bertatap muka secara langsung. Kecenderungan ini menyebabkan melemahnya kemampuan sosial dan empati, terutama di kalangan peserta didik yang masih berada dalam fase pembentukan karakter dan identitas diri. Akibatnya, siswa yang terlalu bergantung pada gadget cenderung mengalami kesulitan dalam

berinteraksi sosial, kehilangan kemampuan untuk berkomunikasi efektif, dan menunjukkan gejala isolasi sosial di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Selain berdampak pada interaksi sosial, ketergantungan terhadap gadget juga berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Dalam proses pendidikan, keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh kualitas interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian dan memahami materi yang diajarkan. Ketika intensitas penggunaan gadget terlalu tinggi, konsentrasi belajar siswa cenderung menurun, waktu belajar menjadi berkurang, dan motivasi belajar melemah (Nurmalasari & Wulandari, 2018). Hal ini disebabkan karena kemudahan yang ditawarkan oleh gadget – seperti akses cepat terhadap informasi dan hiburan – sering kali membuat siswa menjadi pasif dan malas berpikir kritis. Padahal, proses pembelajaran yang bermakna membutuhkan keterlibatan aktif siswa dalam berpikir, berdiskusi, dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa gadget memiliki pengaruh negatif terhadap prestasi belajar dan kemampuan sosial siswa. Kurniawati (2020) menemukan bahwa tingginya intensitas penggunaan gadget berhubungan dengan rendahnya konsentrasi dan motivasi belajar. Kondisi ini pada akhirnya berdampak pada penurunan hasil belajar. Harfiyanto dkk. (2015) juga menyatakan bahwa siswa pengguna gadget secara berlebihan cenderung mengalami penurunan kemampuan interaksi sosial dan lebih nyaman berkomunikasi melalui media digital dibandingkan interaksi langsung. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Beauty Manumpil (2015) menunjukkan adanya hubungan negatif antara penggunaan gadget dan prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado. Hasil penelitian tersebut memperkuat dugaan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan berpotensi mengganggu fungsi kognitif, sosial, dan emosional siswa.

Data empiris juga mendukung fenomena tingginya ketergantungan terhadap gadget. Lembaga *Nielsen Indonesia Consumer Insight* (2013) melaporkan bahwa rata-rata masyarakat Indonesia menggunakan smartphone selama 189 menit per hari. Dari waktu tersebut, 62 menit digunakan untuk berkomunikasi, 45 menit untuk hiburan seperti bermain *game* dan menonton video, 38 menit untuk menjelajahi aplikasi baru, dan 37 menit untuk mengakses internet. Pola penggunaan ini menunjukkan bahwa sebagian besar waktu yang dihabiskan dengan gadget



tidak digunakan untuk tujuan produktif, termasuk dalam konteks belajar. Retalis (2020) mengemukakan bahwa tingginya intensitas penggunaan smartphone menyebabkan penurunan interaksi sosial langsung dan meningkatkan perilaku antisosial di kalangan remaja. Hal ini diperparah dengan meningkatnya kecenderungan remaja untuk menghabiskan waktu sendirian dengan gadget mereka, yang secara perlahan membentuk karakter individualistik dan tertutup terhadap lingkungan sosial.

Selain itu, ketergantungan terhadap gadget juga menimbulkan dampak psikologis seperti stres, gangguan tidur, serta kecemasan sosial. Ana Muttabiah (2021) menjelaskan bahwa siswa yang mengalami kecanduan gadget cenderung mengalami penurunan kemampuan komunikasi interpersonal dan menunjukkan perilaku penarikan diri (*withdrawal*) dari lingkungan sosial. Dalam jangka panjang, hal ini dapat menghambat proses sosialisasi dan perkembangan emosional anak. Sementara itu, Fatkhur (2018) menyoroti bahwa ketergantungan terhadap smartphone menyebabkan siswa kehilangan fokus belajar, sehingga menurunkan kemampuan kognitif dan prestasi akademik. Dampak ini tidak hanya terjadi di tingkat individu, tetapi juga berimplikasi terhadap kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Dalam konteks pendidikan, prestasi belajar didefinisikan sebagai hasil dari proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Hidayat & Erfian Junianto, 2017). Oleh karena itu, setiap faktor yang mengganggu proses pembelajaran – termasuk ketergantungan terhadap gadget – perlu mendapat perhatian khusus. Kurniawati (2019) menambahkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan tidak hanya menurunkan prestasi akademik, tetapi juga mempengaruhi karakter siswa dalam hal tanggung jawab dan disiplin belajar. Dampak ini memperlihatkan bahwa teknologi yang tidak dikelola dengan baik dapat menggeser fungsi pendidikan dari proses humanistik menuju mekanistik, di mana siswa lebih mengandalkan perangkat teknologi ketimbang mengembangkan potensi berpikir dan berinteraksi secara sosial.

Namun demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa gadget juga memiliki sisi positif apabila digunakan secara bijak dan terarah. Gadget dapat berfungsi sebagai sumber belajar digital, media komunikasi antara guru dan siswa, serta alat bantu dalam mengakses materi pembelajaran yang lebih luas. Arif Rifan Hidayat dan Erfian Junianto (2017) menekankan pentingnya kemampuan literasi digital bagi

siswa agar mereka mampu memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan belajar secara efektif. Dengan demikian, permasalahan bukan terletak pada keberadaan gadget itu sendiri, melainkan pada bagaimana penggunaannya dikelola dan diarahkan agar selaras dengan tujuan pendidikan.

Berdasarkan berbagai uraian di atas, dapat dipahami bahwa ketergantungan terhadap gadget merupakan fenomena kompleks yang memiliki implikasi serius terhadap kehidupan sosial dan akademik peserta didik. Ketergantungan ini tidak hanya menurunkan intensitas interaksi sosial dan kemampuan komunikasi tatap muka, tetapi juga berdampak pada prestasi belajar akibat berkurangnya konsentrasi dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis sejauh mana ketergantungan gadget berpengaruh terhadap interaksi sosial dan prestasi belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Structural Equation Modeling* (SEM) menggunakan program AMOS 24.0 dan SPSS 26.0 untuk menganalisis hubungan antarvariabel secara empiris. Melalui hasil penelitian ini, diharapkan diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak penggunaan gadget terhadap aspek sosial dan akademik siswa, sehingga dapat menjadi dasar bagi sekolah, pendidik, dan orang tua dalam merumuskan strategi pembelajaran serta pembinaan karakter digital yang lebih efektif dan seimbang.

B. Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh ketergantungan gadget terhadap interaksi sosial dan prestasi belajar peserta didik. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan pengukuran hubungan antar variabel secara objektif dan dapat dianalisis melalui metode statistik. Menurut Sugiyono (2017), metode penelitian kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan pengumpulan data menggunakan instrumen terukur, serta analisis data bersifat statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Majalengka, dengan populasi penelitian mencakup seluruh siswa di sekolah tersebut. Karena jumlah populasi relatif kecil dan masih dapat dijangkau secara keseluruhan, penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh (total sampling), di mana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik ini dipilih untuk memastikan



data yang diperoleh menggambarkan kondisi populasi secara komprehensif. Mengacu pada Hair et al. (2010), ukuran sampel minimum untuk analisis *Structural Equation Modeling* (SEM) adalah 100 responden, sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria kelayakan.

Data dikumpulkan melalui kuesioner terstruktur yang disusun menggunakan skala Likert lima poin (1 = sangat tidak setuju hingga 5 = sangat setuju) untuk mengukur tiga konstruk utama, yaitu ketergantungan gadget, interaksi sosial, dan prestasi belajar. Setiap indikator dalam kuesioner dikembangkan berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian sebelumnya (Harfiyanto dkk., 2015; Kurniawati, 2019; Retalis, 2020). Sebelum penyebaran, dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan bahwa setiap item pernyataan valid dan reliabel. Uji validitas dilakukan dengan *Confirmatory Factor Analysis* (CFA), sedangkan reliabilitas diukur menggunakan nilai Cronbach's Alpha dengan kriteria $\geq 0,70$ (Hair et al., 2010).

Analisis data dilakukan dengan metode *Structural Equation Modeling* (SEM) menggunakan program AMOS 24.0, serta didukung oleh SPSS 26.0 untuk pengujian data deskriptif dan uji asumsi klasik. SEM dipilih karena mampu menganalisis hubungan kausal antarvariabel laten secara simultan dan memberikan gambaran yang komprehensif tentang model penelitian. Uji kesesuaian model (*goodness of fit*) dilakukan melalui beberapa indikator seperti Chi-Square, CMIN/DF, GFI, TLI, CFI, AGFI, dan RMSEA. Berdasarkan hasil pengujian, model penelitian dinyatakan *fit* karena sebagian besar kriteria kesesuaian model terpenuhi.

Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai *critical ratio* (C.R.) terhadap nilai *t-table* pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), di mana hipotesis diterima apabila *p-value* $< 0,05$. Terdapat dua hipotesis utama yang diuji, yaitu: (1) ketergantungan gadget berpengaruh negatif terhadap interaksi sosial peserta didik, dan (2) ketergantungan gadget berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar. Berdasarkan hasil analisis, kedua hipotesis dinyatakan diterima karena menunjukkan nilai signifikansi yang memenuhi kriteria pengujian statistik.

Dengan demikian, metode penelitian ini disusun secara sistematis mulai dari perancangan instrumen, pengumpulan data, hingga analisis model. Pendekatan ini diharapkan dapat menghasilkan temuan empiris yang valid dan memberikan pemahaman mendalam mengenai bagaimana ketergantungan gadget memengaruhi interaksi sosial serta prestasi belajar peserta didik di lingkungan pendidikan menengah.

C. Results and Discussion

Bagian ini menyajikan hasil analisis data yang diperoleh melalui pengolahan dengan perangkat lunak AMOS 24.0 dan SPSS 26.0, serta pembahasan hasil penelitian berdasarkan teori dan temuan sebelumnya. Analisis dilakukan untuk menguji pengaruh ketergantungan gadget terhadap interaksi sosial dan prestasi belajar peserta didik dengan menggunakan metode *Structural Equation Modeling (SEM)*.

1. Results

Uji Kesesuaian Model

Langkah awal dalam analisis SEM adalah menguji kesesuaian model penelitian (*goodness of fit test*). Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah model konseptual yang dikembangkan sesuai dengan data empiris. Model dinyatakan *fit* apabila memenuhi minimal lima dari delapan kriteria *goodness of fit*, yaitu Chi-Square, Probability, CMIN/DF, GFI, AGFI, TLI, CFI, dan RMSEA (Hair et al., 2010). Berikut disajikan hasil uji kesesuaian model penelitian ini.

Tabel 1. Hasil Uji Kesesuaian Model (*Goodness of Fit Test*)

Indeks Kesesuaian Model	Cut-off Value	Hasil Analisis Model	Keterangan
χ^2 - Chi Square	$< \chi^2$ 47,3999	47,38	Baik
Probability	$> 0,05$	0,058	Baik
CMIN/DF	$< 2,00$	1.353	Baik
RMSEA	$< 0,08$	0.025	Baik
GFI	$> 0,90$	0.958	Baik
AGFI	$> 0,90$	0.830	Marginal
TLI	$> 0,95$	0,875	Marginal
CFI	$> 0,95$	0.937	Marginal

Sumber : Data Primer

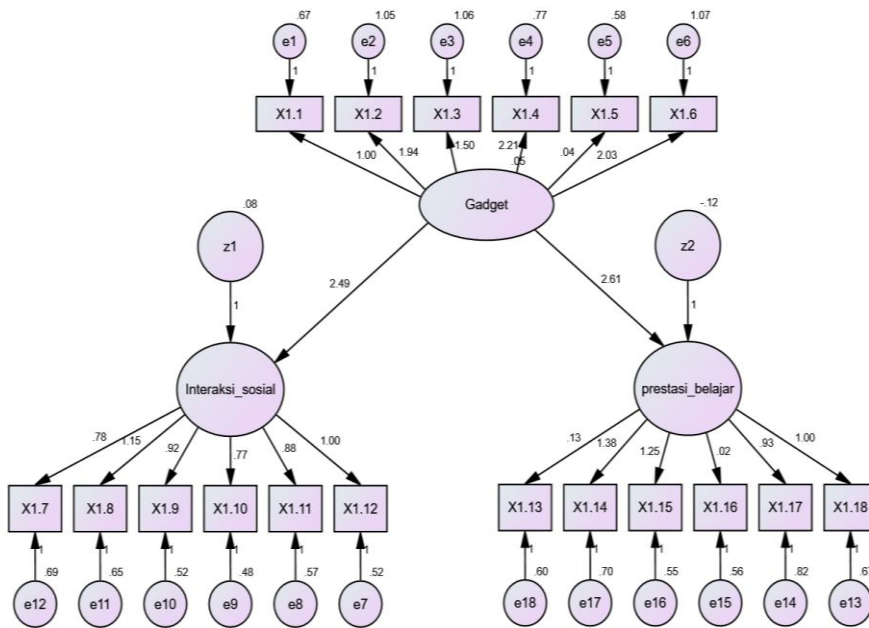
Berdasarkan hasil uji pada Tabel 1, diketahui bahwa lima kriteria berada pada kategori “baik” dan tiga lainnya berada pada kategori “marginal”. Hal ini menunjukkan bahwa model penelitian secara keseluruhan memenuhi kriteria *good fit model*. Dengan demikian, model yang dibangun dapat digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan.

Model Struktural Penelitian

Setelah model dinyatakan sesuai dengan data, langkah berikutnya adalah menilai hubungan antarvariabel laten melalui model struktural. Model yang



dikembangkan menggambarkan hubungan antara variabel ketergantungan gadget (X) terhadap interaksi sosial (Y₁) dan prestasi belajar (Y₂).



Gambar 1. Full Model SEM Pengaruh Ketergantungan Gadget terhadap Interaksi Sosial dan Prestasi Belajar

Hasil estimasi model menunjukkan bahwa hubungan antarvariabel memiliki arah pengaruh negatif yang signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat ketergantungan peserta didik terhadap gadget, semakin rendah kemampuan mereka dalam berinteraksi sosial maupun mempertahankan prestasi akademik.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai *Critical Ratio* (C.R.) terhadap nilai *t-table* pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), serta memperhatikan nilai *p-value*. Hipotesis dinyatakan diterima apabila *p-value* < 0,05.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis Penelitian

Hipotesis	Nilai C.R.	Nilai t_{tabel}	P	Hasil Uji
Penggunaan Interaksi sosial → Gadget	3,886	2,035	0,000	Diterima

Hipotesis		Nilai C.R.	Nilai t_{tabel}	P	Hasil Uji
Penggunaan Prestasi Belajar	→ Gadget	2,446	2,035	0,014	Diterima

Sumber: Data primer

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa ketergantungan gadget berpengaruh negatif signifikan terhadap interaksi sosial dan prestasi belajar peserta didik. Hal ini berarti semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin rendah kualitas interaksi sosial dan prestasi akademik siswa.

2. Discussion

Hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan memiliki dampak negatif terhadap kehidupan sosial dan akademik peserta didik. Ketergantungan gadget tidak hanya memengaruhi perilaku komunikasi dan interaksi sosial, tetapi juga berdampak pada penurunan konsentrasi belajar, motivasi, serta prestasi akademik siswa. Fenomena ini menandakan adanya perubahan pola perilaku remaja akibat pengaruh teknologi digital yang semakin mendominasi kehidupan sehari-hari. Temuan bahwa ketergantungan gadget menurunkan kualitas interaksi sosial sejalan dengan hasil penelitian Nurdin (2005), yang menyebutkan bahwa individu cenderung lebih memilih berkomunikasi melalui pesan digital, bermain *game online*, atau menjelajahi media sosial dibandingkan melakukan komunikasi tatap muka. Akibatnya, proses komunikasi sosial yang seharusnya bersifat langsung dan emosional menjadi tergantikan oleh interaksi virtual yang bersifat cepat namun dangkal.

Dalam konteks pendidikan, penurunan intensitas interaksi sosial memiliki implikasi penting terhadap perkembangan kepribadian dan karakter siswa. Budyatna (2005) menyatakan bahwa komunikasi yang efektif bersifat transaksional, artinya melibatkan proses timbal balik dan interaksi yang dinamis antara individu. Namun, ketika interaksi sosial lebih banyak terjadi secara daring, proses timbal balik ini menjadi terbatas karena komunikasi digital cenderung bersifat satu arah dan minim ekspresi emosional. Ketika siswa lebih nyaman dengan interaksi virtual, kemampuan mereka untuk memahami emosi, membaca ekspresi wajah, dan

membangun empati sosial menjadi terhambat. Kondisi ini secara perlahan mengikis kemampuan sosial siswa untuk beradaptasi dan bekerja sama dalam lingkungan nyata.

Penurunan kualitas interaksi sosial akibat ketergantungan gadget juga berdampak pada meningkatnya kecenderungan individualisme di kalangan remaja. Anak-anak dan remaja yang terlalu sering menggunakan gadget lebih suka menghabiskan waktu sendiri dibandingkan beraktivitas bersama teman sebaya atau keluarga (Ramanda, 2018). Hal ini memperkuat hasil penelitian Ana Muttabiah (2021) yang menemukan bahwa kecanduan gadget dapat mengakibatkan perilaku *withdrawal sosial*, yakni kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial dan lebih memilih interaksi di dunia maya. Fenomena ini sejalan dengan pandangan Fatkhur (2018), yang menyebutkan bahwa ketergantungan terhadap smartphone menyebabkan penurunan interaksi langsung di lingkungan sekolah dan menjadikan siswa kurang responsif terhadap dinamika sosial di sekitarnya. Dengan kata lain, intensitas interaksi sosial berbanding terbalik dengan ketergantungan terhadap gadget.

Selain berdampak pada aspek sosial, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa ketergantungan terhadap gadget memiliki pengaruh negatif terhadap prestasi belajar siswa. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Kurniawati (2020), yang menyimpulkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat menurunkan fokus, motivasi, dan daya tangkap siswa terhadap materi pelajaran. Harfiyanto dkk. (2015) juga mengemukakan bahwa siswa pengguna gadget intensif menunjukkan penurunan kinerja akademik karena waktu belajar mereka tersita untuk bermain *game* dan mengakses media sosial. Sementara itu, penelitian Beauty Manumpil (2015) pada siswa SMA Negeri 9 Manado menemukan bahwa tingginya intensitas penggunaan gadget berkorelasi negatif dengan prestasi akademik siswa. Dengan demikian, semakin tinggi ketergantungan terhadap gadget, semakin rendah capaian akademik yang diperoleh.

Fenomena ini dapat dijelaskan melalui teori belajar perilaku yang menekankan pentingnya perhatian dan motivasi sebagai faktor kunci keberhasilan belajar. Ketika perhatian siswa terbagi antara aktivitas belajar dan penggunaan gadget, proses internalisasi pengetahuan menjadi terganggu. Gadget yang seharusnya berfungsi sebagai media pembelajaran justru berubah menjadi sumber distraksi. Nurmalasari & Wulandari (2018) menegaskan bahwa kemudahan yang

ditawarkan oleh gadget, seperti akses cepat terhadap informasi, justru dapat menurunkan kemampuan berpikir kritis siswa karena mereka cenderung mengandalkan jawaban instan tanpa melalui proses refleksi dan analisis mendalam. Kondisi ini sejalan dengan hasil penelitian Kurniawati (2019), yang menyebutkan bahwa siswa yang tidak mampu mengontrol penggunaan gadget mengalami kesulitan dalam mengelola waktu belajar dan menunjukkan kecenderungan menurunnya daya konsentrasi.

Namun, penting untuk dicatat bahwa hasil penelitian ini juga memberikan perspektif positif mengenai peran gadget apabila digunakan secara bijak dan terarah. Penggunaan gadget tidak selalu bersifat destruktif; dalam konteks tertentu, gadget justru dapat menjadi sarana pembelajaran yang inovatif. Kurniawati (2019) menekankan bahwa gadget dapat dimanfaatkan sebagai media edukatif, misalnya untuk mengakses sumber belajar digital, membaca e-book, mengikuti kelas daring, dan memperluas jaringan akademik. Dengan demikian, masalah utamanya bukan terletak pada keberadaan gadget itu sendiri, melainkan pada cara penggunaannya. Gadget yang digunakan dengan kontrol diri dan kesadaran digital yang baik dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pengendalian diri dan literasi digital merupakan faktor penting dalam membentuk perilaku siswa terhadap teknologi. Penguasaan literasi digital memungkinkan siswa untuk memahami manfaat sekaligus risiko penggunaan gadget, sehingga mereka dapat menentukan prioritas penggunaan yang mendukung kegiatan akademik. Retalis (2020) menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kesadaran digital cenderung menggunakan gadget untuk tujuan positif dan menunjukkan prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan mereka yang menggunakannya tanpa batas. Oleh karena itu, sekolah dan keluarga memiliki peran strategis dalam membentuk kebiasaan penggunaan teknologi yang sehat.

Implikasi dari temuan ini sangat penting bagi dunia pendidikan. Sekolah perlu mengembangkan program pendidikan literasi digital yang tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga menanamkan nilai tanggung jawab dan etika dalam penggunaan teknologi. Guru perlu memberikan contoh nyata dalam penggunaan gadget secara produktif, misalnya dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran interaktif yang mendukung kolaborasi siswa. Sementara itu, peran orang tua juga sangat penting dalam melakukan



pendampingan dan pengawasan terhadap aktivitas anak di dunia digital (Kurniawati, 2020). Pengawasan yang konsisten dapat membantu mencegah perilaku adiktif terhadap gadget sekaligus memperkuat ikatan emosional dalam keluarga.

Dengan demikian, temuan penelitian ini menegaskan bahwa ketergantungan terhadap gadget tidak hanya menjadi isu teknologi, tetapi juga menjadi masalah sosial dan pendidikan yang memerlukan pendekatan komprehensif. Ketika siswa mampu mengelola penggunaan gadget secara seimbang, teknologi dapat menjadi sarana yang memperkaya proses belajar dan memperluas wawasan pengetahuan. Sebaliknya, tanpa pengendalian diri dan bimbingan yang tepat, gadget dapat menghambat perkembangan sosial, emosional, dan intelektual peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan sinergi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat dalam membangun budaya digital yang sehat, di mana teknologi digunakan sebagai alat untuk belajar dan berinteraksi, bukan sebagai pengganti hubungan sosial yang nyata.

D. Conclusion

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ketergantungan terhadap gadget berpengaruh negatif terhadap interaksi sosial dan prestasi belajar peserta didik. Penggunaan gadget yang berlebihan terbukti mengurangi intensitas komunikasi tatap muka, menurunkan kemampuan beradaptasi sosial, serta mendorong munculnya perilaku individualistik di kalangan siswa. Secara akademik, tingginya intensitas penggunaan gadget juga berdampak pada penurunan konsentrasi, motivasi, dan kemampuan berpikir kritis yang pada akhirnya menurunkan capaian prestasi belajar. Temuan ini memperkuat hasil-hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital tanpa kontrol dapat menggeser fungsi sosial pendidikan dan menghambat pembentukan karakter peserta didik secara utuh.

Namun demikian, penelitian ini juga menegaskan bahwa gadget tidak sepenuhnya memberikan dampak negatif apabila digunakan secara bijak dan proporsional. Dalam konteks pendidikan modern, gadget dapat berperan sebagai sarana pembelajaran yang mendukung proses akademik, terutama dalam memperluas akses informasi, meningkatkan interaktivitas, dan mendorong kemampuan literasi digital siswa. Oleh karena itu, yang perlu diperhatikan bukan hanya pembatasan penggunaan, melainkan pembentukan kebiasaan positif melalui pendampingan guru

dan orang tua, serta penerapan kebijakan pendidikan yang menekankan keseimbangan antara kemampuan akademik, sosial, dan moral peserta didik.

Implikasi dari penelitian ini menekankan pentingnya peran sekolah dan keluarga dalam mengarahkan peserta didik agar mampu menggunakan gadget secara bertanggung jawab. Sekolah perlu memperkuat pendidikan literasi digital melalui kegiatan pembelajaran yang terintegrasi dengan nilai-nilai kedisiplinan dan kontrol diri, sementara orang tua diharapkan melakukan pendampingan yang konsisten dalam penggunaan teknologi di rumah. Dengan demikian, gadget dapat difungsikan sebagai alat bantu pembelajaran yang memperkuat kualitas akademik tanpa mengabaikan pembentukan karakter dan hubungan sosial anak.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada lingkup sampel yang masih terbatas di satu lembaga pendidikan, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk dilakukan dengan cakupan yang lebih besar dan melibatkan berbagai jenjang pendidikan serta variabel tambahan seperti faktor psikologis, lingkungan keluarga, dan pola komunikasi digital. Kajian lanjutan juga dapat mengembangkan pendekatan kualitatif atau campuran untuk menggali lebih dalam aspek perilaku dan pengalaman sosial peserta didik dalam menggunakan gadget. Melalui penelitian yang lebih luas dan mendalam, diharapkan dapat ditemukan strategi yang lebih efektif untuk menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan penguatan nilai-nilai sosial dan akademik di lingkungan pendidikan.

Bibliography

- Ana Muttabiah, E. S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial. *Journal of Primary and Children's Education*, 57-58.
- Arif Rifan Hidayat, E. J. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya Dengan Metode TAM. *Jurnal Informatika*, 163-173.
- Beauty Manumpil, Y. I. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, 2-5.
- Budyatna, M. (2005). *Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Cindy Indah Sari Galingging, D. S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa MAN 3 Medan Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal PGSD*, 8-9.



- Dr. Wahidmurni, M. (2017). Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Tarbiyah*.
- Fatkhur, A. M. (2018). Pengaruh Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 8 MTS Walisongo Sugihwaras Bojonegara. *Jurnal Pendidikan*, 1–88.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate Data Analysis* (7th ed.). Pearson Education.
- Harfiyanto, D. U., Nurfadhillah, F., & Rahardjo, A. (2015). Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Educational Social Studies (JESS)*, 3(1), 45–52.
- Hidayat, A. R., & Erfian Junianto. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya dengan Metode TAM. *Jurnal Informatika*, 163–173.
- Indriyani, D., Kurniawati, R., & Dwi Astuti, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 20–25.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar dan Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 115–123.
- Mulyati, S., & NRH, L. (2018). Peran Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 5(1), 34–41.
- Nurdin, S. (2005). Perubahan Pola Komunikasi di Era Teknologi Digital: Studi tentang Gaya Hidup Masyarakat Urban. *Jurnal Komunikasi dan Informasi*, 4(1), 15–23.
- Nurmalasari, R., & Wulandari, E. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa SMP di Jakarta. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 3(2), 112–119.
- Ramanda, R. (2018). Kecanduan Gadget Pada Anak dan Dampaknya terhadap Perilaku Sosial. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 102–110.
- Retalis, S. (2020). Dampak Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial. *Journal of Education, Psychology and Counseling*, 4–6.
- Retalis. (2020). Dampak Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial. *Journal of education, psychology and counseling*, 4–6.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metodologi Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Syahyudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *GUNAHUMAN Jurnal Kehumasan*, 273–282.