

Gadget Use and Academic Achievement in Students with High Learning Achievement

[Penggunaan Gadget dan Prestasi Akademik pada Siswa dengan Capaian Belajar Tinggi]

Laila Zulfah Harirotun Nisa¹⁾, Ida Rindaningsih^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: rindaningsih1@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to determine the relationship between gadget use and academic achievement in students with high learning achievement. Gadgets are used as interactive learning media because they provide broad access to information sources and support learning flexibility. This study used a quantitative approach with data obtained through a gadget use questionnaire and documentation of student academic grades. The research data were analyzed using descriptive statistics and simple linear regression with the help of the SPSS program. The analysis results indicate that the level of student academic achievement is in the high category with relatively uniform value variations. Gadget use shows a tendency for a unidirectional relationship with learning achievement, but the magnitude of the resulting effect is relatively small and not yet a determining factor. These findings indicate that the use of gadgets when done wisely and controlled can support the learning process without having a negative impact on student academic achievement, especially in students with a high level of achievement.*

Keywords - gadget; academic achievement; elementary school students

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dan prestasi akademik pada siswa dengan capaian belajar tinggi. Gadget dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif karena memberikan akses luas terhadap sumber informasi dan mendukung fleksibilitas belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan data yang diperoleh melalui angket penggunaan gadget dan dokumentasi nilai akademik siswa. Data penelitian dianalisis menggunakan pendekatan statistik deskriptif dan regresi linear sederhana dengan bantuan program SPSS. Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat prestasi akademik siswa berada pada kategori tinggi dengan variasi nilai yang relatif seragam. Penggunaan gadget memperlihatkan adanya kecenderungan hubungan searah dengan prestasi belajar, namun besaran pengaruh yang dihasilkan tergolong kecil dan belum menjadi faktor penentu. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan gadget yang dilakukan secara bijak dan terkontrol dapat mendukung proses pembelajaran tanpa memberikan dampak negatif terhadap capaian akademik siswa, khususnya pada siswa dengan tingkat prestasi yang sudah baik.*

Kata kunci - gadget; prestasi akademik; siswa sekolah dasar

I. PENDAHULUAN

Prestasi akademik merupakan salah satu indikator penting dalam mengevaluasi kemampuan kognitif siswa serta efektivitas proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Prestasi akademik adalah hasil evaluasi berupa angka atau nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu, baik melalui ujian, tugas, maupun penilaian sikap dan keterampilan[1]. Prestasi ini mencerminkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan. Pada jenjang pendidikan dasar, pencapaian akademik memegang peranan penting karena menjadi fondasi bagi siswa dalam melanjutkan pendidikan ke tingkat selanjutnya. Prestasi akademik tidak hanya berpengaruh terhadap perkembangan individu siswa, tetapi juga mencerminkan mutu pendidikan suatu negara[2]. Laporan *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO)* menyebutkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi jangka panjang serta pembentukan masyarakat yang lebih produktif dan inklusif[3]. Oleh sebab itu, berbagai kebijakan pendidikan terus diarahkan untuk meningkatkan mutu hasil belajar.

Di Indonesia, pencapaian akademik siswa sekolah dasar umumnya dievaluasi melalui hasil ujian sekolah, nilai rapor, serta asesmen kemampuan literasi dan numerasi. Namun demikian, hasil Asesmen Nasional tahun 2024 yang dipublikasikan oleh kementerian pendidikan dasar dan menengah[4], menunjukkan bahwa lebih dari 35% siswa SD belum mencapai kompetensi minimum pada aspek literasi dan numerasi. Kondisi ini mencerminkan masih adanya kesenjangan dalam proses pembelajaran yang perlu mendapatkan perhatian serius. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan yang menyeluruh, baik dari segi pendekatan pembelajaran, peran guru, maupun pemanfaatan teknologi sebagai pendukung peningkatan kualitas pendidikan dasar. Banyak sekolah mulai mengintegrasikan teknologi sebagai

alat bantu dalam proses pembelajaran. Namun, peningkatan prestasi akademik tetap memerlukan pendekatan yang menyeluruh[5], termasuk motivasi belajar siswa, kualitas pengajaran, lingkungan belajar.

Perkembangan teknologi di era digital saat ini semakin pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi digital membawa dampak positif yang signifikan dapat dimanfaatkan secara efektif. Siswa harus memiliki akses teknologi apapun yang digunakan untuk berkomunikasi di luar kelas dan dirancang untuk pembelajaran di kelas[6]. Salah satu bentuk teknologi yang paling sering digunakan oleh siswa saat ini adalah gadget. Gadget adalah sebutan untuk berbagai perangkat teknologi yang terus berkembang dengan cepat dan dirancang dengan fungsi tertentu, seperti smartphone, tablet, dan komputer[7]. Dengan kemampuannya mengakses informasi secara cepat dan fleksibel, gadget memberikan banyak peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan interaktif. Gadget yang dulunya hanya dianggap sebagai alat komunikasi, kini telah berkembang menjadi hal yang bermanfaat. Gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia, digunakan oleh semua kalangan usia, dari anak-anak hingga orang dewasa dalam aktivitas harian mereka[8]. Saat ini, gadget tidak lagi terbatas sebagai alat komunikasi, tetapi telah berkembang menjadi media pembelajaran, hiburan, sumber informasi, serta sarana interaksi sosial[9].

Dalam proses pembelajaran, gadget dimanfaatkan sebagai sarana untuk membaca buku elektronik, menonton materi pembelajaran berbentuk video, mengerjakan evaluasi secara daring, serta menjalin komunikasi dengan guru melalui media pembelajaran digital. Selain itu, penggunaan gadget turut memberikan kesempatan untuk meningkatkan mutu pembelajaran karena memungkinkan siswa mengakses berbagai referensi belajar secara lebih luas dan fleksibel. Keberadaan gadget juga membuka peluang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran karena memberikan akses yang luas terhadap berbagai sumber belajar. Beragam aplikasi pembelajaran, seperti rumah belajar, quipper, zenius, dan YouTube edukasi, menyajikan materi secara variatif dan menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi pelajaran. Selain itu, dukungan jaringan internet memungkinkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara mandiri dengan lebih fleksibel. Dalam praktik pembelajaran, kondisi ini seringkali berkontribusi pada meningkatnya motivasi belajar siswa. Siswa yang menggunakan gadget untuk belajar memiliki tingkat partisipasi kelas yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang hanya menggunakan buku cetak[10]. Selain itu, keberadaan video pembelajaran dan kuis interaktif membuat proses belajar lebih menyenangkan dan mengurangi rasa bosan.

Namun, penggunaan gadget juga menimbulkan permasalahan baru. Berdasarkan Laporan LLDIKTI5 kemdikbud[11], penggunaan gadget di kalangan siswa SD meningkat sebesar 71,3%. Hal ini menunjukkan bahwa gadget telah menjadi bagian integral dari kehidupan belajar siswa. Akan tetapi, peningkatan penggunaan gadget tersebut tidak selalu sejalan dengan peningkatan prestasi akademik. Masih banyak siswa yang belum mencapai kompetensi minimum nasional, terutama dalam literasi membaca dan numerasi dasar. Indonesia menurut data PISA dan ANBK menunjukkan skor yang bagus, namun tetap berada pada kategori rendah[12]. Penggunaan gadget tanpa pengawasan yang intens dapat menyebabkan tidak terkontrolnya perhatian siswa dan berpotensi mengalihkan perhatian siswa ke konten non edukatif, seperti game, media sosial, dan video hiburan. Hal tersebut dapat berdampak pada menurunnya konsentrasi belajar, kecanduan terhadap gadget, serta penurunan prestasi akademik. Selain itu, penggunaan gadget dalam durasi yang berlebihan beresiko menimbulkan gangguan kesehatan, seperti kelelahan mata, gangguan tidur, dan berkurangnya interaksi sosial[13]. Permasalahan lain yang turut muncul adalah ketimpangan akses. Tidak semua siswa memiliki perangkat yang memadai maupun jaringan internet yang stabil. Akibatnya, siswa dari keluarga dengan kondisi ekonomi menengah ke bawah sering mengalami kendala dalam memanfaatkan gadget sebagai sarana belajar. Sebaliknya, terdapat siswa yang memiliki akses berlebih namun kurang pengawasan, sehingga pengguna gadget lebih dominan untuk hiburan dibandingkan kegiatan edukatif[14].

Sejumlah penelitian terdahulu telah membahas pengaruh penggunaan gadget terhadap capaian akademik siswa. Beberapa peneliti menemukan bahwa penggunaan gadget yang dibatasi dan diarahkan secara edukatif mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Gadget dapat meningkatkan produktivitas dalam pembelajaran dan meningkatkan efektifitas dalam belajar[15]. Sementara itu, beberapa peneliti menyatakan bahwa penggunaan gadget dapat memudahkan interaksi komunikasi, menjadi sarana hiburan bagi anak-anak, mendukung kenyamanan belajar, serta memperluas wawasan dan pengetahuan[16]. Hal serupa juga ditemukan oleh Mahfud dan Wulansari yang menyimpulkan bahwa gadget memberikan efek positif ketika digunakan untuk mengakses materi ajar atau latihan soal[17]. Namun demikian, tidak sedikit pula penelitian yang menunjukkan dampak negatif dari penggunaan gadget. Jenny dan Belinda justru menunjukkan bahwa penggunaan gadget berlebihan dapat berpengaruh negatif terhadap konsentrasi dan hasil belajar[18]. Penelitian lain mengatakan bahwa, penggunaan gadget berdampak pada motivasi belajar siswa, seperti menurunnya minat belajar dan konsentrasi[19].

Walaupun berbagai penelitian telah mengkaji dampak penggunaan gadget, masih ditemukan keterbatasan dalam membedakan pemanfaatan gadget untuk keperluan hiburan dan pembelajaran, khususnya di sekolah berbasis keagamaan seperti SDIT Insan Cendekia Krian. Sekolah tersebut merupakan sekolah dasar Islam terpadu yang telah terakreditasi dan didukung fasilitas pembelajaran yang memadai. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar siswa kelas 5 telah terbiasa menggunakan gadget baik untuk keperluan pelajar maupun hiburan, terutama sejak masa pandemi Covid-19. Namun, para guru mengamati adanya ketimpangan hasil belajar, di mana sebagian siswa

mengalami peningkatan prestasi karena kemudahan akses materi, sementara yang lain justru kehilangan fokus akibat penggunaan gadget yang berlebihan untuk hiburan. Meskipun demikian, capaian belajar siswa cenderung berada pada kategori tinggi dan relatif merata. Kondisi ini menarik untuk dikaji lebih lanjut guna memahami bagaimana penggunaan gadget terjadi pada siswa dengan capaian belajar tinggi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara kuantitatif hubungan penggunaan gadget pada siswa kelas 5 SDIT Insan Cendekia Krian yang memiliki capaian belajar tinggi secara lebih kontekstual dan aplikatif.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif. Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara dua variabel[20], yaitu penggunaan gadget (variabel X) terhadap prestasi akademik siswa (variabel Y). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDIT Insan Cendekia Krian. Jumlah sampel akan ditentukan menggunakan teknik purposive sampling[21], yaitu pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, misalnya siswa yang aktif menggunakan Gadget dan memiliki data nilai rapor lengkap. Jumlah sampel disesuaikan dengan jumlah siswa kelas 5 yang relevan dan bersedia menjadi responden, sekitar 24 siswa.

Pengumpulan data dilakukan dengan dua teknik utama, yaitu angket tertutup yang terdiri dari 25 pertanyaan, disusun berdasarkan tujuh indikator: durasi, frekuensi, tujuan, jenis aplikasi, waktu, lokasi, dan dampak terhadap belajar[22]. Setiap pertanyaan menggunakan skala likert dengan empat pilihan jawaban, yaitu selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah, yang masing-masing memiliki skor dari 1 hingga 4. Dokumentasi untuk memperoleh data prestasi akademik siswa diambil dari nilai rapor atau hasil ujian sekolah pada semester sebelumnya yang mencakup mata pelajaran inti, seperti bahasa Indonesia, bahasa Inggris, Matematika, dan IPA. Nilai-nilai tersebut kemudian dihitung rata-ratanya dan digunakan sebagai indikator prestasi akademik.

Data penelitian dianalisis menggunakan metode statistik dengan bantuan aplikasi SPSS[23]. Tahap awal analisis dilakukan melalui statistik deskriptif untuk menggambarkan nilai rata-rata, nilai minimum, maksimum, dan standar deviasi dari data prestasi akademik siswa[24]. Selanjutnya, dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji validitas dan uji normalitas. Uji validitas bertujuan untuk mengetahui kelayakan butir pernyataan dalam angket dengan menggunakan teknik korelasi pearson product moment, sedangkan uji normalitas digunakan untuk memastikan bahwa data dari angket dan dokumentasi memiliki distribusi normal[25]. Setelah itu, dilakukan uji hipotesis menggunakan analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget (variabel X) terhadap prestasi akademik siswa (variabel Y)[26].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan, yaitu sebelum siswa SDIT Insan Cendekia melaksanakan ujian tengah semester hingga setelah pelaksanaan ujian tengah semester pada semester ganjil. Penyebaran kuisioner dilakukan di ruang kelas 5 SDIT Insan Cendekia. Kuisioner yang digunakan terdiri atas 25 butir pertanyaan dan seluruhnya telah terisi dengan lengkap oleh responden. Hasil pertama yang disajikan berupa tabel analisis deskriptif dari total rata-rata mata pelajaran.

Tabel 1. Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
B. Indonesia	24	90	94	91.04	1.268
B. Inggris	24	90	96	93.96	1.756
Matematika	24	88	93	89.50	1.474
IPA	24	89	94	91.29	1.756
Valid N (listwise)	24				

Berdasarkan tabel 1 diperoleh nilai rata-rata prestasi akademik siswa dari nilai pada mata pelajaran bahasa Indonesia 91.04, bahasa Inggris 93.96, Matematika 89.50 dan IPA 91.29, nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa prestasi akademik siswa kelas 5 SDIT Insan Cendekia berada pada kategori tinggi. Nilai minimum dan maksimum pada masing-masing mata pelajaran menunjukkan rentang nilai yang relatif kecil, dengan standar deviasi 1.268-1.756. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi akademik siswa cenderung merata dan berada pada kategori baik hingga sangat baik. Seluruh data responden dianalisis secara lengkap ditunjukkan oleh nilai valid N sebesar 24.

Pada pengujian terhadap 25 butir pernyataan instrumen penggunaan gadget, diperoleh bahwa tidak seluruh butir pernyataan memenuhi kriteria validitas. Butir pernyataan yang memiliki nilai R hitung lebih besar dari R tabel (0.404) dan nilai signifikansi kurang dari 0.05 dinyatakan valid, sedangkan butir pernyataan yang tidak memenuhi kriteria tersebut dinyatakan tidak valid dan dieliminasi dari analisis selanjutnya.

Uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha terhadap butir pernyataan yang telah dinyatakan valid. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha >0.60 [27]. Hasil Uji reliabilitas menunjukkan hasil Cronbach's Alpha sebesar 0.869 (>0.60), dengan jumlah item sebanyak 16 sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan konsisten.

Tabel 2. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
X_TOTAL	.163	24	.098	.941	24	.169
Y	.109	24	.200*	.952	24	.306

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel 2, uji normalitas data dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel penggunaan gadget (0.169) dan prestasi akademik (0.306) lebih besar dari 0.05. Instrumen penelitian telah memenuhi kriteria valid dan reliabel serta data berdistribusi normal sehingga layak digunakan untuk analisis lebih lanjut.

Tabel 3. Coefficients^a

	Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	91.026	1.678		54.231	.000
	X_TOTAL	.010	.040	.054	.255	.801

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana pada tabel 3 antara penggunaan gadget (x) terhadap prestasi akademik siswa (y), diperoleh nilai konstanta sebesar 91.026 dan koefisien regresi sebesar 0.010 sehingga persamaan regresi yang terbentuk adalah $Y=91.026+0.010X$. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 0.255, sedangkan nilai t tabel sebesar 2.074 ditentukan berdasarkan taraf signifikansi 0.05 dengan derajat kebebasan ($df=n-2=22$). Selain itu diperoleh signifikansi sebesar 0.801 yang lebih besar dari taraf signifikansi 0.05. jika $sig < 0.05$ H_0 ditolak dan sebaliknya. Dengan demikian, t hitung $< t$ tabel dan nilai signifikansi > 0.05 sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget tidak berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi akademik siswa kelas 5 SDIT Insan Cendekia.

B. PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan mengetahui penggunaan gadget dan prestasi akademik pada siswa yang memiliki capaian belajar tinggi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa capaian belajar siswa berada pada kategori tinggi dengan rentang nilai yang relatif homogen. Tingginya capaian belajar siswa kelas 5 SDIT Insan Cendekia Krian tidak hanya ditunjukkan oleh nilai ujian tengah semester, tetapi juga didukung oleh hasil penilaian harian dan mingguan yang konsisten baik. Sistem penilaian yang dilakukan secara berkelanjutan memungkinkan guru memantau perkembangan belajar siswa secara lebih menyeluruh, sehingga capaian belajar yang tinggi mencerminkan proses belajar yang stabil dan berkesinambungan, bukan hasil yang bersifat sesaat[28]. Konsistensi nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memahami materi pembelajaran secara bertahap dan aktif mengikuti kegiatan belajar di kelas. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa capaian akademik siswa sekolah dasar dipengaruhi oleh konsistensi proses belajar, motivasi serta evaluasi berkelanjutan, bukan semata-mata hasil ujian akhir[28]. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah memenuhi kriteria kompetensi yang ditetapkan oleh sekolah. Sehingga, variasi capaian hasil belajar antar siswa relatif kecil dan tidak memperlihatkan perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan hasil dari analisis regresi linear sederhana, penggunaan gadget tidak terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Hubungan yang muncul menunjukkan arah positif. Namun, besarnya pengaruh tersebut sangat kecil dan tidak bermakna secara statistik. Temuan ini sejalan dengan peneliti terdahulu yang menyatakan bahwa intensitas penggunaan gadget tidak selalu berkorelasi dengan prestasi belajar siswa sekolah dasar[29]. Dengan kata lain, penggunaan gadget bukan faktor utama yang membedakan capaian belajar pada kelompok siswa yang secara umum telah memiliki prestasi tinggi. Salah satunya adalah penggunaan gadget oleh siswa yang masih berada dalam batas wajar sehingga tidak mengganggu aktivitas belajar.

Tidak signifikannya pengaruh penggunaan gadget dapat disebabkan oleh karakteristik responden penelitian. Siswa kelas 5 SDIT Insan Cendekia Krian menggunakan gadget dalam durasi dan pola yang relatif seragam, sehingga variasi penggunaan yang muncul tidak cukup kuat untuk mempengaruhi perbedaan capaian belajar. Kondisi tersebut sesuai

dengan temuan yang menyatakan bahwa kebiasaan digital siswa hanya memiliki hubungan terbatas dengan prestasi belajar apabila tidak disertai perbedaan intensitas dan tujuan penggunaan yang jelas[29].

Selain itu, capaian belajar siswa yang tinggi lebih dipengaruhi oleh faktor lain, seperti metode pembelajaran di sekolah, peran guru, dukungan orang tua, dan motivasi belajar siswa[30]. Peran guru dalam mengelola pembelajaran, metode penyampaian materi, dukungan orang tua, serta motivasi belajar siswa memiliki kontribusi yang lebih dominan. Sejalan dengan penelitian terdahulu yang menemukan bahwa motivasi belajar memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap prestasi akademik dibandingkan penggunaan gadget itu sendiri[28]. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran harus memperhatikan aspek pedagogi dan tujuan pembelajaran[29]. Gadget tidak akan berdampak signifikan terhadap capaian belajar apabila hanya digunakan sebagai alat, tanpa integrasi yang tepat dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, beberapa penelitian juga mengingatkan potensi dampak negatif penggunaan gadget apabila tidak terkontrol. Salah satunya menyebutkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menurunkan konsentrasi dan minat belajar siswa sekolah dasar[28]. Namun, dalam konteks penelitian ini, dampak tersebut tidak terlihat secara signifikan karena siswa berada pada lingkungan belajar yang terstruktur dan memiliki pengawasan yang memadai dari sekolah maupun orang tua.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki hubungan positif dengan prestasi akademik pada siswa yang memiliki capaian belajar tinggi, namun hubungan tersebut tidak menunjukkan signifikansi secara statistik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget bukan faktor utama yang menentukan perbedaan prestasi akademik pada kelompok siswa dengan capaian belajar yang relatif seragam. Capaian prestasi akademik siswa berada pada kategori tinggi dengan rentang nilai yang relatif homogen. Tingginya capaian tersebut mencerminkan proses belajar yang stabil dan berkelanjutan, yang didukung oleh sistem penilaian harian dan mingguan serta keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Tidak signifikannya pengaruh penggunaan gadget terhadap capaian belajar dipengaruhi oleh karakteristik siswa yang memiliki pola dan durasi penggunaan gadget yang relatif sama. Variasi penggunaan gadget yang terbatas menyebabkan kontribusinya terhadap perbedaan prestasi akademik menjadi sangat kecil. Dengan demikian, penggunaan gadget tidak berperan sebagai penentu utama prestasi akademik, tetapi dapat berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran apabila digunakan secara terarah, terkontrol, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengecek kesesuaian antar pola, intensitas, dan tujuan penggunaan gadget dengan karakteristik siswa dan capaian belajar. Penelitian selanjutnya juga dapat mempertimbangkan faktor lain yang lebih dominan, seperti motivasi belajar, metode pembelajaran, peran guru, dan dukungan orang tua, agar diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif dan selaras.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penyusunan artikel ini, khususnya Universitas Muhammadiyah Sidoarjo serta SDIT Insan Cendekia Krian atas izin dan kesempatan yang diberikan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian. Tanpa dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak, penelitian ini tidak dapat terlaksana dengan baik. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan dukungan yang telah diberikan. Semoga artikel ini bermanfaat bagi peneliti, kalangan akademik, dan masyarakat.

REFERENSI

- [1] H. U. Luthfia and Triono Ali Mustofa, "Upaya meningkatkan prestasi akademik dan non-akademik peserta didik melalui manajemen kesiswaan di sma al-islam 1 surakarta," *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 13, no. 2, pp. 1609–1616, 2024, doi: 10.58230/27454312.622.
- [2] L. Z. Hulwani and R. R. Aliyyah, "Pentingnya prestasi akademik bagi mahasiswa : Persepsi Mahasiswa Universitas Djuanda Bogor," *Karimah Tauhid*, vol. 3, no. 2, pp. 1985–2011, 2024, doi: 10.30997/karimahtauhid.v3i2.12026.
- [3] UNESCO, Global education monitoring report, 2023, [Online]. Available: <https://www.unesco.org/gem-report/en>
- [4] Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, Asesmen Nasional, 2024. [Online]. Available: <https://pusatinformasi.raporpendidikan.kemendikdasmen.go.id/>
- [5] F. Arisanti, M. Wahyudi, and M. 'Azam Muttaqin, "Pendekatan holistik dalam pendidikan anak

- usia dini” *JOECES V, J. Early Child. Educ. Stud.*, vol. 4, no. 1, pp. 33–72, 2024.
- [6] Y. Findawati, I. Rindaningsih, and W. D. Hastuti, “Development of flipped learning based on android for elementary school,” *Proc. 1st Annu. Int. Conf. Nat. Soc. Sci. Educ. (ICNSSE 2020)*, vol. 547, no. Icnssse 2020, pp. 362–365, 2021, doi: 10.2991/assehr.k.210430.055.
- [7] S. Anggraeni, “Pengaruh pengetahuan tentang dampak gadget pada kesehatan terhadap perilaku penggunaan gadget pada siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin,” *Faletehan Heal. J.*, vol. 6, no. 2, pp. 64–68, 2019, doi: 10.33746/fhj.v6i2.68.
- [8] A. Hidayat and S. S. Maesyaroh, “Penggunaan gadget pada anak usia dini,” *J. Syntax Imp. J. Ilmu Sos. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 5, p. 356, 2022, doi: 10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159.
- [9] A. Jariah, “The Digital Era : Transformation of elementary school students ’ Character through Social Media Interaction,” vol. 11, pp. 200–213, 2024.
- [10] I. H. Abida, A. V. Felita, A. N. F. Cahyanti, R. L. K. Ningrum, and A. Wulandari, “Pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar bahasa indonesia SMPN 29 Gresik,” *J. Inov. Penelit. Ilmu Pendidik. Indones.*, vol. 1, no. 3, pp. 105–114, 2024.
- [11] LLDIKTI Wilayah V, Penyuluhan dampak kecanduan gadget pada anak, 2023. [Online]. Available: <https://lldikti5.kemdikbud.go.id>
- [12] Kementrian Pendidikan, hasil PISA Indonesia 2022, 2023. [Online]. Available: <https://bbgpdid.kemdikbud.go.id>
- [13] S. Abdu, et al., “Dampak penggunaan gadget terhadap penurunan ketajaman penglihatan,” *J. Keperawatan Florence Nightingale*, vol. 4, no. 1, pp. 24–30, 2021, doi: 10.52774/jkfn.v4i1.59.
- [14] R. Hadi and L. Sumardi, “Penggunaan gadget oleh anak usia dini,” *JiIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 2, pp. 1062–1066, 2023, doi: 10.54371/jiip.v6i2.1324.
- [15] D. M. Tam, “Pengaruh gadget terhadap prestasi siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya,” vol. 4, no. 2, pp. 163–173, 2017.
- [16] N. M. Rini, I. A. Pratiwi, and M. N. Ahsin, “Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar,” *J. Educ.*, vol. 7, no. 3, pp. 1236–1241, 2021, doi: 10.31949/educatio.v7i3.1379.
- [17] M. N. Mahfud and A. Wulansari, “Penggunaan gadget untuk menciptakan pembelajaran yang efektif” *Prosiding Seminar Nasional* pp. 58–63, 2018.
- [18] B. Mau and J. Gabriela, “Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan perilaku anak remaja masa kini,” *Excel. Deo J. Teol. Misiologi, dan Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 99–110, 2021.
- [19] I. Kamaruddin, et al., “Dampak penggunaan gadget pada kesehatan mental pada lansia di panti,” *J. Educ.*, vol. 06, no. 01, pp. 307–316, 2023.
- [20] M. I. Syahroni, “Prosedur penelitian kuantitatif,” *Jurnal Metodologi Penelitian*, vol. 2, no. 3, pp. 43–56, 2022.
- [21] G. S. Yoon, Y. H. Kim, and S. J. Lim, “Division technique training tool for problem solving methods of IPR,” *Creat. Educ.*, vol. 03, no. 08, pp. 1404–1408, 2012, doi: 10.4236/ce.2012.38205.
- [22] T. Peni, S. I. Laili, and T. Ratnaningsih, “Gadget use duration and its impact on learning motivation,” *J. Ners dan Kebidanan (Journal Ners Midwifery)*, vol. 9, no. 3, pp. 303–310, 2022, doi: 10.26699/jnk.v9i3.art.p303-310.
- [23] R. Akbar, U. S. Sukmawati, and K. Katsirin, “Analisis data penelitian kuantitatif,” *J. Pelita Nusantara*, vol. 1, no. 3, pp. 430–448, 2024.
- [24] R. R. Anderha and S. Maskar, “Pengaruh kemampuan numerasi terhadap prestasi belajar,” *J. Ilm. Mat. Realis.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2021, doi: 10.33365/ji-mr.v2i1.774.
- [25] Y. Utami, “Uji validitas dan uji reliabilitas instrument penilaian kinerja dosen,” *J. Sains dan Teknol.*, vol. 4, no. 2, pp. 21–24, 2023, doi: 10.55338/saintek.v4i2.730.
- [26] B. Darma, *Statistika penelitian menggunakan SPSS. Jakarta*: Guepedia, 2021.
- [27] F. Dewi, et al., “Reliabilitas instrumen penelitian pendidikan,” *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 6491–6504, 2022.
- [28] U. Latifah, at al, “Implementasi flipped classroom dalam mendukung merdeka belajar,” *Jurnal Pendidikan*, vol. 5, no. 2, pp. 156–166, 2023.
- [29] C. Series, “Development of smart play wheel learning media to improve student learning outcomes”, doi: 10.1088/1742-6596/1779/1/012049.

- [30] Y. I. Agustin, I. Rindaningsih, and U. M. Sidoarjo, "Framework pembelajaran matematika realistik berbasis flipped classroom," vol. 8, no. 4, pp. 1112–1123, 2022.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.