



SISTEMATIC LITERATURE REVIEW

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KONSENTRASI DAN MINAT BELAJAR DI SD

Rika Tamala¹ Rusmala Dewi²Wahyullah
Alannasir³,Chelsy Ayunda Sari⁴Siti Ayudiah Alim⁵ , Ibnu
Sina⁶ ,Irfan⁷

Email: Rika_tamala929@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Islam Makassar

ABSTRACT

This study aims to examine the influence of gadget use on elementary school children's concentration levels and learning interest through a qualitative strategy based on a Systematic Literature Review (SLR). This analysis combines principles of Educational Technology, Educational Psychology, and Developmental Psychology to explore the relationship between digital technology and early childhood learning patterns. Data is sourced from 10 scientific publications from 2020–2026, processed through a gradual process of searching, filtering, critical appraisal, and reorganization. Key findings reveal the dual nature of gadgets' impact: beneficial aspects are seen when these devices are used as interactive teaching aids, capable of stimulating students' motivation, interest, and conceptual mastery. However, detrimental effects arise when uncontrolled use occurs, such as reduced focus, increased distraction, and children's preference for entertainment over schoolwork. Furthermore, excessive use can potentially hinder children's cognitive development and social interaction. Therefore, parents and educators need to play a proactive role in guiding and limiting gadget use to align with educational goals. This study is expected to provide a foundation for developing an intelligent and balanced learning approach at the elementary school level.

Keywords: Systematic literature review Gadgets, learning concentration, learning interest, elementary school students,

ABSTRAK

Studi ini bertujuan mengkaji pengaruh pemanfaatan gadget terhadap tingkat konsentrasi dan ketertarikan belajar anak sekolah dasar melalui strategi kualitatif berbasis *Systematic Literature Review* (SLR). Analisis ini menggabungkan prinsip Teknologi Pendidikan, Psikologi Pendidikan, serta Psikologi Perkembangan guna menelusuri keterkaitan antara teknologi digital dan pola belajar anak usia dini. Data bersumber dari 10 publikasi ilmiah periode 2020–2026, yang diproses melalui tahapan pencarian, penyaringan, penilaian kritis, dan penyusunan ulang secara bertahap. Temuan



utama mengungkap sifat ganda dampak gadget: sisi menguntungkan terlihat saat perangkat ini dijadikan alat bantu pengajaran interaktif, yang mampu membangkitkan motivasi, minat, dan penguasaan konsep siswa. Namun, efek merugikan timbul bila penggunaannya lepas kendali, seperti berkurangnya kemampuan fokus, maraknya pengalihan perhatian, serta preferensi anak terhadap hiburan daripada tugas sekolah. Tak hanya itu, kebiasaan berlebih juga berpotensi menghambat kemajuan kognitif dan interaksi sosial anak. Karenanya, orang tua serta pendidik perlu berperan proaktif dalam membimbing dan membatasi penggunaan gadget supaya selaras dengan tujuan pendidikan. Kajian ini diharapkan memberi landasan bagi pengembangan pendekatan belajar yang cerdas dan berimbang di Tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: Systematic literature Review perangkat gadget, konsentrasi belajar, minat belajar, siswa sekolah dasar,

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan perekonomian yang tangguh dan jumlah penduduk yang terus bertambah, sehingga kebutuhan serta daya beli masyarakatnya ikut meningkat, khususnya terhadap inovasi teknologi, terutama perangkat komunikasi seperti gadget. Penelitian Sari dan Mitsalia (2016) mengungkapkan bahwa seluruh 38 responden dari kelompok kasus maupun kontrol mampu mengoperasikan perangkat elektronik atau gadget. Temuan ini mencerminkan pesatnya kemajuan teknologi digital di kalangan masyarakat Indonesia, yang menandakan adaptasi yang baik terhadap perkembangan teknologi serta membuka peluang luas untuk transformasi digital di berbagai bidang kehidupan. Berkat kemajuan teknologi yang terjadi secara berkelanjutan setiap hari, terjadi perubahan signifikan dalam kehidupan manusia, terutama dalam mempermudah berbagai aktivitas baik bagi anak-anak maupun orang dewasa. Pada era modern ini, kehidupan manusia menjadi semakin praktis dalam memperoleh informasi, sehingga berbagai alat dikembangkan untuk mendukung pekerjaan sehari-hari agar lebih efisien, seperti gadget (Lalahi et al., 2026).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa perubahan signifikan pada banyak aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang paling dekat dengan kehidupan sehari-hari adalah penggunaan gadget seperti smartphone dan tablet. Metode ini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa tetapi juga telah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak, termasuk siswa sekolah dasar. Metode ini berfungsi sebagai alat untuk mempermudah akses informasi, media pembelajaran, dan komunikasi yang cepat dan efisien (Wildah et al., 2026).

Dalam konteks pendidikan, penggunaan gadget memiliki potensi positif, seperti membantu siswa menemukan sumber belajar, meningkatkan keterampilan digital, dan mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menyebabkan beberapa masalah, terutama dalam hal konsentrasi dan minat belajar siswa. Penggunaan gawai yang berlebihan, terutama untuk aktivitas non-akademik seperti bermain game dan media sosial, dapat mengganggu konsentrasi siswa selama waktu belajar dan mengurangi motivasi mereka untuk belajar (Wildah et al., 2026).

Fenomena kecanduan gadget yang semakin marak di kalangan anak usia prasekolah di Indonesia disebabkan oleh perubahan pola pengasuhan orang tua dibandingkan era



sebelumnya. Di masyarakat modern, orang tua cenderung lebih sibuk dengan pekerjaan atau kegiatan di luar rumah, sehingga pengawasan terhadap penggunaan perangkat elektronik seperti gadget oleh anak-anak menjadi berkurang. Penelitian *The Asian Parent Insights* tahun 2014 terhadap 2.714 orang tua di Asia Tenggara mengungkapkan bahwa 98% di antaranya mengizinkan anak usia 3–8 tahun menggunakan gadget dengan alasan pendidikan. Namun, kenyataannya, anak-anak justru memanfaatkannya untuk hiburan, seperti bermain game atau menonton konten di aplikasi tertentu (Fauzan et al., 2024).

Pengamatan lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar mengalami penurunan fokus selama proses belajar. Hal ini ditunjukkan oleh siswa yang mudah teralihkan perhatiannya, kesulitan untuk tetap fokus, dan tidak terlalu memperhatikan apa yang dijelaskan guru. Metode ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin rendah kemampuan konsentrasi belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin rendah kemampuan konsentrasi belajar siswa. Bahkan siswa yang menggunakan gadget lebih dari dua jam sehari cenderung memiliki tingkat fokus yang lebih rendah dibandingkan dengan mereka yang hanya menggunakan gadget dalam waktu terbatas (Marpaung, 2020).

Penggunaan gadget juga dapat memengaruhi minat belajar siswa. Metode ini lebih berfungsi sebagai konten hiburan daripada aktivitas pembelajaran, yang menyebabkan penurunan partisipasi dalam pembelajaran. Studi menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat menurunkan motivasi belajar jika tidak menawarkan manfaat yang baik (Munawwaroh & Kusumah, 2025).

Dalam situasi ideal, siswa sekolah dasar membutuhkan lingkungan belajar yang mendukung dan interaksi langsung selama proses pembelajaran. Metode ini menunjukkan bahwa banyak siswa sering menghabiskan lebih banyak waktu dengan gawai daripada belajar. Situasi ini menunjukkan kesenjangan antara harapan akan pendidikan dan realitas penggunaan teknologi di kalangan siswa (Manan & Aidah, 2024).

Jika masalah ini tidak diselesaikan, hal itu dapat memengaruhi kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Metode ini memiliki konsentrasi rendah dan sulit dipelajari, yang dapat menghambat pencapaian tujuan pendidikan. Oleh karena itu, penting untuk berupaya memahami dampak penggunaan alat bantu belajar agar dapat digunakan dengan cara yang paling bermanfaat tanpa mengganggu proses belajar siswa (Kurniawati et al., 2024).

TEORI

Gadget memiliki banyak manfaat bagi manusia, seperti memberikan hiburan dan membantu dalam mempelajari hal-hal baru. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget juga dapat menimbulkan dampak negatif, terutama bagi anak-anak yang masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat memengaruhi kemampuan motorik, kognitif, serta perkembangan sosial dan emosional anak. Penggunaan gadget dapat meningkatkan risiko penipuan di media, kecanduan pada anak-anak, serta paparan radiasi yang berpotensi mengganggu kesehatan mata. Selain itu, penggunaan gadget dapat memengaruhi kemampuan berbicara anak, perkembangan karakter, kualitas belajar, serta memicu masalah perhatian hingga depresi (Ramadhani et al., 2024).

Salah satu dampak yang cukup signifikan adalah terhambatnya perkembangan bicara



dan bahasa anak. Kemampuan berbicara merupakan keterampilan menggunakan komunikasi verbal untuk berinteraksi dengan orang lain, sedangkan bahasa mencakup keseluruhan sistem komunikasi, baik lisan maupun tulisan. Anak dengan keterlambatan bicara umumnya hanya mampu mengucapkan satu atau dua kata, atau menggunakan kata dan frasa yang sulit dipahami. Padahal, anak belajar berbicara dan berbahasa melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya, terutama dengan orang tua. Jika anak terlalu sering menggunakan gadget, maka waktu interaksi sosialnya akan berkurang sehingga berdampak pada lambatnya perkembangan Bahasa (Ramadhani et al., 2024).

Selain itu, penggunaan gadget tanpa pengawasan orang tua juga dapat memicu gangguan perhatian seperti ADHD (*Attention Deficit/Hyperactivity Disorder*). Kondisi ini ditandai dengan kesulitan fokus, perilaku impulsif, mudah gelisah, serta perubahan emosi yang dapat menghambat proses belajar anak. Anak yang mengalami kecanduan gadget cenderung menjadi lebih mudah cemas dan cepat marah, terutama ketika penggunaan gadget dibatasi atau dihentikan. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pembatasan penggunaan gadget agar tidak mengganggu perkembangan anak secara menyeluruh (Ramadhani et al., 2024).

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif berbasis *Systematic Literature Review* (SLR). Pemilihan strategi ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam temuan-temuan dari studi sebelumnya mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap tingkat konsentrasi dan minat belajar siswa sekolah dasar. Dengan tinjauan literatur yang terstruktur, peneliti mengintegrasikan berbagai hasil penelitian terkini guna membentuk pemahaman holistik tentang isu yang diteliti.

Pencarian sumber literatur dibatasi pada publikasi dalam rentang lima tahun belakangan, yakni 2021–2026, demi menjaga kesesuaian dengan dinamika teknologi dan pendidikan kontemporer. Peneliti memanfaatkan platform seperti *Google Scholar* dan *Google Books* dengan kata kunci utama: penggunaan gadget, konsentrasi belajar, minat belajar, serta siswa sekolah dasar.

Analisis data terpilih dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif, mencakup langkah-langkah identifikasi, reduksi, display data, dan penyimpulan. Seluruh temuan dari artikel-artikel tersebut disintesis untuk menghasilkan wawasan komprehensif tentang dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi dan minat belajar siswa SD, termasuk aspek positif dan negatifnya. Pendekatan ini diharapkan menghasilkan temuan yang obyektif, terorganisir, dan kontekstual dengan masalah penelitian.

Tabel 1. Kriteria Inklusi Pemilihan Artikel

KRITERIA	URAIAN
Inklusi	Berbahasa Indonesia
	Sesuai kata kunci: penggunaan gadget, konsentrasi belajar, minat belajar, siswa SD
	Rentang tahun 2021–2026
	Pendekatan Kualitatif



Adapun Langkah-Langkah Pendekatan Tinjauan Pustaka Sistematis:

1. Menetapkan fokus dan rumusan masalah penelitian mengenai pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap konsentrasi belajar siswa.
2. Menelusuri artikel ilmiah melalui jurnal nasional terakreditasi dan jurnal internasional bereputasi dengan rentang publikasi tahun 2020–2025 menggunakan kata kunci yang relevan.
3. Mengumpulkan seluruh artikel hasil penelusuran awal sebagai bahan kajian.
4. Menyaring artikel berdasarkan judul dan abstrak untuk memilih artikel yang sesuai dengan fokus penelitian.
5. Menerapkan kriteria inklusi dan eksklusi guna menentukan artikel yang layak dianalisis.
6. Menganalisis artikel terpilih dengan menelaah tujuan, metode, dan hasil penelitian.
7. Mensintesis temuan penelitian untuk melihat pola dan kecenderungan hasil kajian.
8. Menarik kesimpulan serta mengidentifikasi celah penelitian sebagai dasar penelitian selanjutnya.





Tabel 2. Alur Tinjauan Pustaka Sistematis



PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pencarian penelitian, didapatkan 10 jurnal dengan metode penelitian yaitu penelitian kualitatif berupa *systematic literatur review*, *library research*, studi kepustakaan dan deskriptif kualitatif. Temuan artikel yang sesuai dengan kriteria penelitian dipaparkan dalam bentuk tabel di bawah ini dengan mencantumkan penulis, judul, tahun publikasi, pembahasan dan hasil penelitian.

No	Penulis dan Tahun	Judul Artikel	Metode yang digunakan	Pembahasan	Hasil Penelitian
1.	(Hadi & Sumardi, 2023)	Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini	Kualitatif	Penggunaan gadget di kalangan anak-anak sekolah dasar telah menjadi kebiasaan umum, dengan durasi yang lama dan beragam aktivitas, mulai dari hiburan hingga media sosial. Metode ini berfungsi sebagai sarana untuk mempermudah akses informasi dan komunikasi. Namun, penggunaan yang berlebihan	Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan (lebih dari 3 hingga 4 jam sehari) dikaitkan dengan penurunan konsentrasi dan kurangnya minat belajar di kalangan siswa. Dampak negatifnya menjadi lebih signifikan jika penggunaan tersebut tidak berlebihan, karena



				dan tidak terkontrol cenderung berdampak negatif, terutama pada konsentrasi, minat belajar, fokus, dan keterlibatan siswa .	ditandai dengan rendahnya disiplin dan kurangnya keterlibatan dalam pembelajaran. Membatasi dan mengarahkan penggunaan gadget untuk tujuan pendidikan sebenarnya dapat membantu proses belajar anak.
2.	(Hidayatuladkia et al., 2021)	Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun	Kualitatif	Metode ini berdampak positif pada anak - anak, terutama dalam mendukung proses pembelajaran dan interaksi sosial. Penggunaan gadget memiliki fungsi yang berdampak positif pada anak - anak, terutama dalam mendukung proses pembelajaran dan interaksi sosial. Gadget memainkan peran penting dalam pembelajaran daring, membantu memperluas akses informasi, dan mempermudah komunikasi	Hasil kajian literatur mengungkapkan bahwa penggunaan gadget secara terarah membantu meningkatkan proses belajar dan keterampilan sosial anak- anak. Siswa yang menggunakan gadget untuk kegiatan pendidikan biasanya memiliki pengetahuan yang lebih luas dan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan gadget dapat meningkatkan keterampilan komunikasi anak- anak dan membantu mereka membangun jaringan sosial yang lebih besar. Studi ini juga menemukan bahwa efektivitas penggunaan gadget sangat bergantung pada pengawasan dan bimbingan dari orang tua atau guru.
3.	(Julfan&Haifaturrahman, 2025)	Dampak Penggunaan		Perangkat gadget memainkan peran ganda	Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan



		n Gadget Pada Konsentras i Belajar Siswa		dalam pembelajaran. Di satu sisi, perangkat tersebut membantu dengan memudahkan akses informasi dan penggunaan media interaktif. Di sisi lain, jika digunakan secara berlebihan, perangkat tersebut dapat menjadi penghalang karena dapat mengurangi fokus.	gadget dalam pembelajaran dapat memberikan efek positif jika digunakan secara terarah, seperti meningkatkan akses siswa terhadap informasi, keterlibatan, dan pemahaman. Metode ini terbukti menurunkan konsentrasi, fokus, dan kualitas pembelajaran karena gangguan dan ketergantungan. Studi ini juga menemukan bahwa konsentrasi merupakan faktor penting dalam keberhasilan akademis. Untungnya, materi pembelajaran sudah cukup tersedia. tetapi masalah sebenarnya adalah penggunaan gadget.
4.	(Hidayatullah et al., 2024)	Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Dasar	Kualitatif	Penggunaan gadget bagi anak-anak sekolah dasar dapat berdampak negatif jika tidak dikelola dengan baik, seperti penurunan keterampilan sosial, masalah emosional, serta masalah kesehatan dan perkembangan. Metode ini berfungsi sebagai bentuk pengawasan dan upaya untuk memastikan bahwa hal tersebut tidak menghambat perkembangan anak secara keseluruhan .	Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa pengawasan oleh anak - anak sekolah dasar berdampak besar pada berbagai aspek perkembangan mereka. Dari perspektif sosial dan emosional, anak - anak sering mengalami penurunan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain, menunjukkan empati yang lebih rendah, dan menampilkan perilaku emosional yang tidak konsisten atau stabil. Metode ini juga

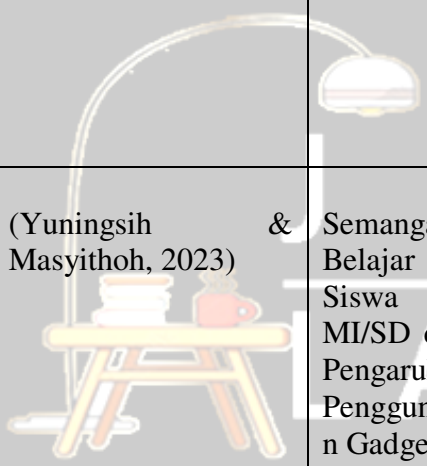


					memiliki fungsi negatif, memengaruhi perilaku anak dan membuat mereka kurang sopan dan mudah dipengaruhi. Dari perspektif kesehatan fisik, penggunaan gadget jangka panjang berkontribusi pada masalah penglihatan, masalah postur tubuh, dan kekurangan gizi.
5.	(Susanti et al., 2025)	Analisis Faktor Penyebab Kecanduan Gadget Pada Anak dan Dampaknya terhadap Dijalan Relasi	Kualitatif	Ketergantungan anak - anak pada gadget disebabkan oleh gabungan faktor internal seperti pengendalian diri, faktor eksternal seperti gaya pengasuhan dan lingkungan, serta daya tarik teknologi. Dampaknya meliputi penurunan konsentrasi, masalah emosional, kurangnya interaksi sosial dan masalah kesehatan, sehingga diperlukan pemantauan dan pengelolaan yang tepat.	Penelitian menjelaskan bahwa ketergantungan anak - anak sekolah dasar pada gadget dipengaruhi oleh faktor internal seperti rendahnya pengendalian diri dan manajemen emosi yang buruk, serta faktor eksternal seperti kurangnya pengawasan orang tua, gaya pengasuhan yang permisif, dan pengaruh lingkungan sosial. Selain itu, fitur menarik dari teknologi digital seperti ketidakseimbangan konten yang tak terbatas, juga memperkuat perilaku penggunaan yang berlebihan. Studi ini juga menemukan bahwa dampak ketergantungan pada gawai sangat luas, termasuk berkurangnya fokus belajar, mengabaikan tanggung jawab, dan munculnya



					masalah emosional seperti mudah marah, cemas, dan impulsif,
6.	(Ramdana et al., 2024)	Gadget dan Anak :Mengukur Dampaknya terhadap Tumbuh Kembang Anak Peserta Didik	Kualitatif	Penggunaan gadget yang berlebihan dapat membahayakan perkembangan bahasa, kognitif, dan motorik anak karena mengurangi interaksi langsung, menurunkan rentang perhatian, dan membatasi aktivitas fisik penting yang sangat penting untuk pertumbuhan anak.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan perangkat genggam dalam jangka waktu lama berpengaruh signifikan terhadap keterlambatan perkembangan anak. Metode ini berfungsi, tetapi anak - anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami keterlambatan bicara dan kesulitan berkomunikasi karena kurangnya interaksi sosial langsung dan paparan bahasa yang tidak memadai. Dari perspektif kognitif, penggunaan gadget yang berlebihan menyebabkan kurangnya kontrol sehingga mengakibatkan kesulitan membaca dan menulis, serta terhambatnya.
7.	(Nugroho et al., 2022)	Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget	Kualitatif	Metode ini memainkan peran penting dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget pada anak-anak melalui pengawasan, tindakan, pendampingan, dan aturan yang konsisten untuk memastikan penggunaan teknologi tetap terarah dan seimbang.	Studi literatur menunjukkan bahwa keterlibatan aktif orang tua secara signifikan mengurangi dampak negatif penggunaan gadget pada anak - anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masalah sebenarnya adalah fondasi dan fondasinya. Orang tua yang memantau



					aktivitas anak - anak mereka, menetapkan batasan waktu penggunaan layar , dan memilih konten yang sesuai terbukti membantu mencegah kecanduan teknologi dan mendorong kearifan digital. Selain itu, penelitian menemukan bahwa penerapan aturan secara konsisten dapat membantu membangun disiplin dan tanggung jawab dalam cara anak-anak menggunakan gadget mereka.
8.	(Yuningsih & Masyithoh, 2023) 	Semangat Belajar Siswa MI/SD dan Pengaruh Penggunaan Gadget	Kualitatif	Gadget memiliki dampak positif dan negatif pada kehidupan . Gadget dapat mempermudah komunikasi, meningkatkan pengetahuan, dan membantu pembelajaran. Namun, jika digunakan tanpa kendali, gadget juga dapat menyebabkan masalah seperti kecanduan, perilaku antisosial, serta masalah sosial dan lingkungan.	Hasil penelitian menjelaskan bahwa gadget memiliki dampak positif seperti mempermudah komunikasi, meningkatkan akses informasi, dan mendukung pembelajaran. Namun, penggunaan yang tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan, perilaku antisosial, serta masalah sosial dan lingkungan. Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu dikelola secara bijak agar manfaatnya lebih optimal.



9.	(Fadhlan et al., 2025)	Hubungan Penggunaa n Gadget Dengan Kebugaran Fisik Siswa SMA	Kualitatif	Gadget memiliki dampak positif dan negatif pada kehidupan. Gadget dapat mempermudah komunikasi,meningkatka n pengetahuan, dan membantu pembelajaran. Namun, jika digunakan tanpa kendali. gadget juga dapat menyebabkan masalah seperti kecanduan, perilaku antisosial, serta masalah sosial dan lingkungan.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget memiliki dampak positif seperti mempermudah komunikasi, meningkatkan akses informasi, dan mendukung pembelajaran. Namun, penggunaan yang tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan, perilaku antisosial, serta masalah sosial dan lingkungan. Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu dikelola secara bijak agar manfaatnya lebih optimal.
10.	(Jalal et al., 2022)	Psikoeduka si Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak	Kualitatif	Upaya mengurangi kecanduan gadget dilakukan melalui peningkatan literasi digital, pengawasan penggunaan, perlindungan data pribadi, serta komunikasi aktif antara orang tua dan anak agar tercipta kebiasaan digital yang aman dan sehat.	Hasil penelitian menjelaskan bahwa strategi berbasis literasi digital efektif dalam menurunkan kecanduan gadget dan membentuk perilaku penggunaan teknologi yang lebih sehat. Penggunaan internet di bawah pengawasan, pembatasan akses pada konten yang tidak sesuai, serta edukasi mengenai keamanan digital terbukti mampu mengurangi risiko penyalahgunaan gadget pada anak.



Berdasarkan hasil penelitian berbasis *Systematic Literature Review* mengungkapkan bahwa keberadaan gadget memainkan peran krusial dalam membentuk pola konsentrasi serta motivasi belajar anak di tingkat sekolah dasar. Secara fungsional, perangkat digital ini berpotensi menjadi instrumen edukasi yang transformatif berkat kemampuannya dalam menyediakan cakrawala informasi yang tak terbatas, platform interaktif, hingga beragam piranti lunak pendidikan yang mampu menghidupkan suasana kelas. Penggunaan gadget oleh siswa sekolah dasar cenderung memiliki efek negatif jika digunakan secara berlebihan dan tanpa pengawasan. Efek utamanya adalah penurunan konsentrasi siswa, minat belajar, dan prestasi akademik karena meningkatnya gangguan dan ketergantungan pada gadget. Selain itu, penggunaan gadget memengaruhi aspek sosial dan emosional, seperti berkurangnya interaksi langsung, melemahnya keterampilan sosial, dan perilaku emosional yang lebih tidak stabil.

Dari perspektif kognitif dan bahasa, anak - anak menghadapi kesulitan dalam berpikir, memahami, dan berkomunikasi. Sedangkan dari aspek keterampilan fisik dan motorik, penggunaan gadget yang berlebihan menyebabkan berkurangnya aktivitas fisik, yang memengaruhi kesehatan dan perkembangan motorik anak. Jadi, dapat dikatakan bahwa efek penggunaan gadget sebagian besar negatif jika tidak dikendalikan, terutama pada pembelajaran dan perkembangan sosial anak.

SIMPULAN

Berdasarkan *Systematic Literature Review* penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kedua aspek tersebut. Penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol cenderung menurunkan konsentrasi belajar siswa karena meningkatkan distraksi dan mengalihkan perhatian dari kegiatan akademik. Selain itu, minat belajar siswa juga mengalami penurunan karena mereka lebih tertarik pada konten hiburan digital dibandingkan aktivitas belajar.

Namun, apabila digunakan secara bijak dan terarah, gadget juga dapat memberikan dampak positif, seperti membantu akses informasi, meningkatkan pemahaman materi, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Dengan demikian, dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi dan minat belajar sangat bergantung pada cara penggunaan, durasi, serta pengawasan dari orang tua dan guru. Pengelolaan yang tepat diperlukan agar manfaat gadget dapat dioptimalkan dan dampak negatifnya dapat diminimalkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Fadhlan, A. R., Subroto, D. E., Lucky, T., Iman, T., Firdaus, A., Sumbayak, G. T., Fikri, A., Bangsa, U. B., Bangsa, U. B., Bangsa, U. B., Bangsa, U. B., Bangsa, U. B., Bangsa, U. B., Bangsa, U. B., Bangsa, U. B. (2025). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kebugaran Fisik Siswa SMA. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(2), 76–81.
- Fauzan, M., Herdiana, P., Santoso, M. B., Studi, P., Kesejahteraan, I., Ilmu, F., Politik, I., Csr, P. S., Sosial, K., & Padjadjaran, U. (2024). Fenomena Kecanduan Gadget pada anak Usia Pra Sekolah Akibat Pergeseran Nilai Budaya dan Faktor Kognitif Sosial. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)*, 5(3).
- Hadi, R., & Sumardi, L. (2023). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini. *JlIP(Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(2), 1062–1066.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363–372.
- Hidayatullah, M. I., Wahyudin, D., & Hamdiana. (2024). Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar. *IJoEd: Indonesian Journal on Education*, 1(2), 130–135.
- Jalal, N. M., Syam, R., Hadjar, S., & Istiqamah, N. (2022). Psikoedukasi Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak. *Pakmas: Jurna Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 420–426.
<https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i2.1311>
- Julfan, I., & Haifaturrahman. (2025). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Action Research Journal Indonesia*, 7(4), 3311–3325.
- Kurniawati, Y., Ananto, G. V., Pracelya, C., & Nofirda, F. A. (2024). Evaluasi Pengaruh Pembelajaran Daring melalui Smartphone terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 26925–26930.
- Lalahi, A., Fitri, S., Putri, F. T., Sari, S. G., Guru, P., Dasar, S., & Hatta, U. B. (2026). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10(1), 1708–1717.
- Manan, & Aidah, W. O. N. (2024). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 10(1), 214–224.
- Marpaung, J. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan. *Jurnal KOPASTA*, 5(2), 55–64.
- Munawwaroh, M. L., & Kusumah, R. (2025). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Pada Materi Iklan Di Kelas IV SDN CIGARUKGAK. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 265–276.



Nugroho, R., Atmaja, I. K., Artha, J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., Yayang, M., & Patrama, P. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425–5436. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2980>

Ramadhani, A. A., Safitri, D., & Sujarwo. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Anak di Era Digital. *The Indonesian Journal of Social Studies*, 7(1), 199–205.

Ramdana, N., Ilyas, S. N., & Razak, A. (2024). Gadget dan Anak : Mengukur Dampaknya Terhadap Tumbuh Kembang Peserta Didik. *SOCIETIES: Journal of Social Sciences and Humanities Vol.4*, 4(1), 19–26.

Susanti, S., Sumah, S. B., Simamora, N., Tambunan, F. M., Ginting, Y. M. B., & Sihaloho, B. L. (2025). Analisis Faktor Penyebab Kecanduan Gadget pada Anak dan Dampaknya terhadap Perilaku Sehari-Hari di Jalan Reli. *Sinergi : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 1165–1177.

Wildah, N., Ardika, B., Meirani, N., Maharani, J. S., Deby, Z., Anatasya, Putra, M. R. K., Setyono, Farisi, O. A., Agung, & Puspito, N. (2026). Edukasi Dampak Penggunaan Gadget pada Generasi Alpha di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 7(2), 659–668.

Yuningsih, I., & Masyithoh, S. (2023). Semangat Belajar Siswa MI/SD dan Pengaruh Penggunaan Gadget. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 6(1), 12–20.