



DAMPAK GADGET TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK – ANAK DI NAGARI CAMPAGO SELATAN

THE IMPACT OF GADGETS ON CHILDREN'S LEARNING INTEREST IN SOUTH CAMPAGO NAGARI

**Syaiful Haq¹, Rhidis Mazhahirul Ardhi², Nayla Putri Afayuni³, Dina Iftiwata Rahmah⁴,
Gusti Rindu⁵**

Universitas Negeri Padang

*Email: syaifulhaq@ft.unp.ac.id¹, rhidism@gmail.com², nailaaafayuni@gmail.com³,
iftiwatarahmah@gmail.com⁴, gustirindu04@gmail.com⁵*

Article Info

Article history :

Received : 14-12-2025

Revised : 15-12-2025

Accepted : 17-12-2025

Published : 19-12-2025

Abstract

Gadget use among children has increased significantly with the development of digital technology. This study aims to examine the impact of gadget use on children's learning interests in South Campago, a region characterized by social characteristics that are increasingly exposed to technological advancements. This study used a descriptive qualitative approach using observation, interviews, and documentation methods with children, with parents serving as supporting informants. The results indicate that excessive gadget use negatively impacts children's learning interests, such as decreased concentration while studying, reluctance to complete schoolwork, and a shift towards passive behavior during the learning process. Most children prefer spending time playing games or watching videos rather than reading books or studying. However, in some cases, gadgets can also have positive impacts when used wisely, such as facilitating access to educational information and online learning. This study also found that the role of parents and teachers is crucial in controlling and guiding healthy gadget use to prevent it from disrupting children's enthusiasm for learning. Therefore, a balanced supervision strategy and appropriate digital education are needed so that technology can be used as a learning aid, rather than a primary distraction. The results of this study are expected to provide input for parents and local governments in formulating policies for learning and childcare in the digital era.

Keywords: Impact of Gadgets, Interest in Learning, Children

Abstrak

Penggunaan gadget di kalangan anak-anak mengalami peningkatan signifikan seiring perkembangan teknologi digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak-anak di Campago Selatan, sebuah wilayah dengan karakteristik sosial masyarakat yang mulai terpapar kemajuan teknologi secara intensif. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap anak-anak, orang tua sebagai informan pendukung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan berdampak negatif terhadap minat belajar anak, seperti menurunnya konsentrasi saat belajar, keengganan untuk mengerjakan tugas sekolah, dan perubahan perilaku ke arah pasif dalam proses pembelajaran. Sebagian besar anak lebih tertarik menghabiskan waktu bermain game atau menonton video dibandingkan membaca buku atau belajar. Namun demikian, dalam beberapa kasus, gadget juga memberikan dampak positif apabila digunakan secara bijak, seperti memudahkan akses terhadap informasi pendidikan dan pembelajaran daring. Penelitian ini juga menemukan bahwa peran orang tua dan guru sangat krusial dalam mengontrol dan mengarahkan penggunaan gadget secara sehat agar tidak mengganggu semangat belajar anak. Dengan demikian, diperlukan strategi pengawasan yang seimbang serta edukasi digital yang tepat agar teknologi dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu belajar, bukan sebagai pengalih perhatian utama. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi



masukan bagi orang tua, dan pemerintah daerah dalam merumuskan kebijakan pembelajaran dan pengasuhan anak di era digital.

Kata Kunci: Dampak Gadget, Minat Belajar, Anak.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang paling signifikan adalah munculnya gadget atau perangkat elektronik portabel seperti smartphone, tablet, dan laptop. Gadget tidak lagi menjadi barang mewah, melainkan sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, termasuk bagi anak-anak. Di berbagai daerah, termasuk wilayah Nagari Campago Selatan, penggunaan gadget telah menyentuh hampir seluruh lapisan masyarakat, tanpa memandang usia dan latar belakang sosial ekonomi. Hal ini tentu membawa perubahan pola perilaku yang cukup signifikan, terutama pada kalangan anak-anak usia sekolah dasar yang berada pada fase perkembangan kognitif dan afektif yang sangat pesat (Kartika, 2024).

Gadget pada dasarnya memiliki fungsi yang positif, terutama dalam mendukung proses pembelajaran dan akses informasi. Berbagai aplikasi pendidikan, video pembelajaran, dan fitur interaktif memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan fleksibel. Dalam konteks pembelajaran daring yang meningkat drastis sejak masa pandemi COVID-19, gadget menjadi alat utama dalam menunjang kegiatan belajar-mengajar dari rumah. Akan tetapi, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan gadget oleh anak-anak lebih banyak digunakan untuk hiburan, seperti bermain game, menonton video di platform seperti YouTube, atau menggunakan media sosial, ketimbang untuk aktivitas pembelajaran yang produktif. Hal ini memunculkan kekhawatiran tersendiri, terutama terkait dengan menurunnya minat belajar anak-anak yang lebih memilih bermain gadget dibandingkan membaca buku atau mengerjakan tugas sekolah (Porang, 2023).

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pendidikan. Minat yang tinggi terhadap belajar akan mendorong anak untuk lebih aktif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam menuntut ilmu. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan anak menjadi malas, pasif, bahkan mengalami penurunan prestasi akademik. Oleh karena itu, segala faktor yang memengaruhi minat belajar anak perlu mendapat perhatian serius, termasuk penggunaan gadget. Dalam konteks ini, Campago Selatan sebagai salah satu kelurahan di Bukittinggi yang mulai berkembang dari sisi infrastruktur digital juga tidak luput dari pengaruh masif penggunaan gadget oleh anak-anak. Banyak orang tua yang mulai memberikan akses gadget kepada anak-anak sejak usia dini, baik karena alasan kebutuhan belajar daring, hiburan, maupun karena tren yang berkembang di Masyarakat (Wati, 2020).

Fenomena ini menimbulkan pertanyaan penting: sejauh mana gadget memengaruhi minat belajar anak-anak di Campago Selatan? Apakah kehadiran gadget menjadi pemicu menurunnya semangat belajar, atau justru dapat diarahkan menjadi media belajar yang efektif? Untuk menjawab pertanyaan ini, penting untuk melihat penggunaan gadget tidak hanya dari sisi kuantitas (berapa lama digunakan), tetapi juga dari sisi kualitas (apa yang diakses dan bagaimana pengaruhnya terhadap perilaku belajar anak). Dalam banyak kasus, anak-anak menggunakan gadget dalam waktu



yang lama tanpa pengawasan orang tua. Mereka bebas mengakses konten yang terkadang tidak sesuai usia, dan menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game atau berselancar di internet tanpa batas. Akibatnya, waktu belajar menjadi terabaikan, tugas sekolah tidak terselesaikan, dan konsentrasi saat belajar menurun drastis.

Selain itu, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menimbulkan efek psikologis dan sosial yang berdampak jangka panjang. Anak-anak menjadi lebih individualis, kurang berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya, serta menunjukkan gejala kecanduan gadget yang berbahaya. Hal ini juga berpotensi mengganggu kemampuan komunikasi, menurunkan motivasi belajar, dan menimbulkan masalah dalam kedisiplinan belajar. Fenomena ini perlu mendapat perhatian khusus dari berbagai pihak, terutama orang tua, guru, dan masyarakat sekitar yang memiliki tanggung jawab terhadap pendidikan dan perkembangan anak (Wati, 2020).

Namun demikian, tidak semua dampak gadget bersifat negatif. Bila digunakan dengan bijak dan dibimbing secara tepat, gadget bisa menjadi sarana yang sangat membantu dalam pembelajaran. Berbagai aplikasi edukatif, permainan interaktif yang melatih logika dan kreativitas, serta akses terhadap sumber belajar daring dapat meningkatkan keterampilan anak dalam bidang teknologi dan literasi digital. Bahkan, beberapa studi menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan gadget dengan kontrol yang tepat memiliki kemampuan problem solving dan berpikir kritis yang lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan sama sekali. Oleh karena itu, kunci utama dalam menghadapi tantangan ini adalah bagaimana mengelola penggunaan gadget dengan pendekatan yang seimbang dan edukatif (Porang, 2023).

Pengaruh gadget terhadap minat belajar anak-anak belum banyak dikaji secara ilmiah. Padahal, kondisi sosial dan budaya masyarakat di wilayah ini memiliki peran penting dalam membentuk pola asuh dan perilaku anak dalam menggunakan teknologi. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian secara sistematis untuk memahami fenomena ini secara lebih mendalam. Penelitian ini tidak hanya akan memberikan gambaran tentang seberapa besar pengaruh gadget terhadap minat belajar anak-anak, tetapi juga menggali faktor-faktor pendukung yang dapat meminimalkan dampak negatif gadget serta memperkuat peran gadget sebagai alat bantu belajar (Wati, 2020).

Tujuan dari artikel ini adalah untuk menganalisis secara menyeluruh dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak-anak di Nagari Campago Selatan. Penelitian ini akan menggali bagaimana perilaku anak dalam menggunakan gadget sehari-hari, bagaimana peran orang tua dan guru dalam mengawasi serta mengarahkan penggunaan gadget, serta bagaimana strategi yang dapat diterapkan untuk mengoptimalkan manfaat gadget dalam meningkatkan minat belajar anak. Dengan memahami dinamika ini, diharapkan dapat ditemukan solusi konkret dan aplikatif yang dapat digunakan oleh berbagai pihak dalam mengelola penggunaan gadget secara sehat dan produktif.

Selain itu, artikel ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi ilmiah terhadap literatur mengenai pendidikan anak di era digital, khususnya dalam konteks masyarakat daerah yang sedang berkembang secara infrastruktur dan sosial budaya. Campago Selatan sebagai lokasi penelitian menjadi contoh representatif dari banyak wilayah lain di Indonesia yang mengalami fenomena serupa. Oleh karena itu, hasil dari kajian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pemerintah daerah, lembaga pendidikan, serta komunitas orang tua dalam menyusun kebijakan dan program edukasi digital yang tepat sasaran (Sari, 2024).



Dalam era globalisasi dan digitalisasi saat ini, tantangan terbesar dalam dunia pendidikan bukan hanya bagaimana menyediakan akses pendidikan yang merata, tetapi juga bagaimana memastikan bahwa teknologi digunakan untuk meningkatkan kualitas belajar, bukan sebaliknya. Anak-anak adalah generasi penerus bangsa yang harus dibekali dengan kemampuan literasi digital yang baik sejak dini. Penggunaan gadget tidak bisa dihindari, tetapi bisa diarahkan. Dengan bimbingan yang tepat, gadget dapat menjadi mitra dalam pendidikan anak, bukan menjadi penghalang. Oleh karena itu, sinergi antara keluarga, sekolah, dan masyarakat sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang sehat dan kondusif bagi anak-anak di era digital (Sari, 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak-anak di Nagari Campago Selatan. Pendekatan kualitatif dipilih karena dianggap paling tepat untuk menggali fenomena sosial dan perilaku individu dalam konteks yang alamiah, serta memungkinkan peneliti mendapatkan informasi yang mendalam, holistik, dan kontekstual dari sudut pandang subjek yang diteliti (Sari, 2024).

1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Nagari Campago Selatan, Kecamatan Kecamatan V Koto Kampung Dalam, Kabupaten Padang Pariaman, Kota Pariaman, Provinsi Sumatera Barat. Lokasi ini dipilih karena merupakan salah satu daerah yang mengalami peningkatan akses terhadap teknologi digital, namun juga menunjukkan fenomena perubahan perilaku belajar anak-anak usia sekolah dasar. Penelitian dilakukan selama satu bulan, yaitu dari 17 Juni hingga 17 Juli 2025.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 7–12 tahun (kelas 1–6 SD) yang tinggal di Campago Selatan dan aktif menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, informan pendukung meliputi orang tua/wali dan guru kelas dari sekolah dasar di wilayah tersebut yang memahami pola perilaku belajar anak dan interaksinya dengan penggunaan gadget.

3. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu:

- Observasi:** Peneliti melakukan observasi langsung terhadap kebiasaan anak-anak dalam menggunakan gadget di rumah maupun saat kegiatan belajar. Observasi dilakukan secara non-partisipatif untuk memperoleh data alami tanpa intervensi.
- Wawancara mendalam (in-depth interview):** Wawancara dilakukan dengan anak-anak, orang tua, dan guru. Wawancara bersifat semi- terstruktur dengan panduan pertanyaan terbuka agar informan dapat menyampaikan pengalaman dan pandangannya secara bebas.
- Dokumentasi:** Peneliti juga mengambil dokumentasi foto atau video terkait kebiasaan belajar anak



4. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis tematik (thematic analysis). Langkah-langkah dalam analisis ini meliputi:

- a. **Reduksi data:** Menyaring dan memilah data penting dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi.
- b. **Penyajian data:** Menyusun data dalam bentuk narasi deskriptif untuk memudahkan interpretasi.
- c. **Penarikan kesimpulan:** Mengidentifikasi pola atau tema utama yang muncul dari data untuk menjawab fokus penelitian, yaitu bagaimana dampak gadget terhadap minat belajar anak-anak (Shalehah, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak-anak di Campago Selatan. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan anak-anak usia 7–12 tahun, serta informan pendukung seperti orang tua dan guru, ditemukan sejumlah temuan penting yang menggambarkan perubahan perilaku belajar anak-anak akibat intensitas penggunaan gadget yang tinggi. Hasil-hasil ini dikelompokkan ke dalam beberapa tema, yaitu pola penggunaan gadget, pengaruh terhadap motivasi belajar, pengaruh terhadap kebiasaan belajar, serta peran orang tua dan guru dalam mengarahkan penggunaan gadget.

1. Pola Penggunaan Gadget oleh Anak-Anak

Sebagian besar anak-anak yang menjadi subjek penelitian memiliki akses terhadap gadget pribadi, baik dalam bentuk smartphone maupun tablet. Rata-rata anak-anak menggunakan gadget selama 3–6 jam per hari, di luar jam sekolah. Aktivitas yang paling dominan dilakukan adalah bermain game online (seperti Free Fire dan Mobile Legends), menonton video di YouTube, serta membuka media sosial seperti TikTok. Hanya sebagian kecil dari mereka yang memanfaatkan gadget untuk mengakses aplikasi atau konten edukatif, dan itupun biasanya terjadi ketika ada tugas dari guru (Gutji, 2024).

Fakta ini mengindikasikan bahwa meskipun gadget memiliki potensi sebagai media pembelajaran, namun pada praktiknya lebih banyak digunakan untuk hiburan. Hanya sekitar 15% anak yang mengatakan mereka menggunakan gadget untuk belajar, dan itupun dalam durasi yang jauh lebih singkat dibandingkan waktu bermain game. Hal ini memperlihatkan adanya dominasi fungsi hiburan dalam penggunaan gadget oleh anak-anak di Campago Selatan (Harsela, 2020).

2. Pengaruh Gadget terhadap Motivasi dan Minat Belajar

Dari hasil wawancara, banyak guru dan orang tua mengungkapkan bahwa anak-anak menunjukkan penurunan minat belajar sejak intens menggunakan gadget. Beberapa gejala yang terlihat antara lain malas mengerjakan tugas, enggan membaca buku, sulit berkonsentrasi saat belajar, dan hanya belajar jika diminta atau ditekan oleh orang tua. Anak-anak lebih antusias saat berbicara tentang game atau video yang mereka tonton daripada tentang pelajaran sekolah.

Salah satu guru kelas 5 di SD Campago Selatan menyampaikan bahwa dalam dua tahun



terakhir terjadi perubahan perilaku yang cukup mencolok. Anak-anak menjadi kurang aktif dalam diskusi kelas, lebih mudah bosan saat belajar, dan sering mengeluh jika tugas dianggap sulit. Mereka juga cenderung ingin hal-hal yang serba cepat dan instan, akibat terbiasa dengan alur cepat dalam game atau video singkat (Harsela, 2020).

Minat belajar, yang semestinya tumbuh dari rasa ingin tahu dan dorongan untuk memahami sesuatu, kini tergeser oleh kecenderungan untuk mencari hiburan. Anak-anak menjadi lebih konsumtif terhadap konten visual dibandingkan dengan kegiatan belajar yang membutuhkan fokus dan ketekunan. Hal ini sesuai dengan teori psikologi perkembangan yang menyatakan bahwa usia anak-anak merupakan masa pembentukan kebiasaan dan motivasi internal. Ketika kebiasaan digital mendominasi, maka motivasi belajar pun cenderung melemah (Kartika, 2024).

3. Dampak Terhadap Kebiasaan Belajar dan Prestasi Akademik

Penurunan minat belajar akibat penggunaan gadget berlebihan juga berdampak langsung terhadap kebiasaan belajar anak. Banyak orang tua mengeluhkan anak-anak yang sulit diajak belajar, bahkan cenderung menolak ketika diminta untuk membuka buku pelajaran. Dalam beberapa kasus, anak-anak hanya bersedia belajar jika diberi imbalan atau setelah gadget mereka disita.

Hasil dokumentasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak yang intens menggunakan gadget memiliki nilai akademik yang cenderung stagnan atau menurun. Misalnya, pada mata pelajaran matematika dan bahasa Indonesia, anak-anak yang kecanduan gadget mengalami kesulitan memahami soal dan menjawab pertanyaan dengan logika yang tepat. Hal ini disebabkan oleh rendahnya daya konsentrasi dan lemahnya kemampuan membaca pemahaman (Kartika, 2024).

Gambar 1: Kegiatan Mengajar Di Posko



Gambar 2: Dokumentasi Bersama Anak-Anak Nagari Campago Selatan





Gambar 3 : Sosialisasi Ke SDN 04 V koto Kp. Dalam



Di sisi lain, terdapat juga anak-anak yang menunjukkan prestasi baik meskipun menggunakan gadget secara rutin. Setelah ditelusuri, anak-anak ini umumnya memiliki pengawasan orang tua yang ketat dan menggunakan gadget untuk kebutuhan pembelajaran seperti menonton video edukatif atau mengakses platform belajar online. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh gadget sangat bergantung pada bagaimana penggunaannya diarahkan oleh lingkungan sekitar.

4. Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget

Orang tua memegang peran penting dalam membentuk perilaku anak terhadap teknologi. Namun, hasil wawancara menunjukkan bahwa banyak orang tua di Campago Selatan yang tidak membatasi penggunaan gadget anak-anak mereka secara efektif. Beberapa alasan yang muncul antara lain karena keterbatasan waktu (orang tua sibuk bekerja), kurangnya pengetahuan tentang aplikasi edukatif, atau anggapan bahwa gadget adalah solusi agar anak “anteng” di rumah (Porang, 2023).

Sebagian orang tua bahkan memberikan gadget kepada anak sebagai hadiah atau bentuk hiburan tanpa menyadari dampaknya terhadap kebiasaan belajar. Ketika ditanya apakah mereka pernah membatasi waktu penggunaan gadget, banyak yang menjawab bahwa mereka membiarkan anak bermain sesuka hati selama anak tidak rewel. Ini memperkuat temuan bahwa kurangnya kontrol dari orang tua menjadi salah satu faktor utama yang memperburuk dampak negatif gadget terhadap minat belajar (Wati, 2020).

Namun demikian, ada pula beberapa orang tua yang menerapkan aturan penggunaan gadget, seperti penggunaan hanya setelah belajar atau hanya di akhir pekan. Anak-anak dari keluarga seperti ini menunjukkan pola belajar yang lebih baik dan masih memiliki minat untuk membaca buku atau mengerjakan tugas tanpa paksaan.

5. Peran Guru dalam Mengarahkan Penggunaan Gadget untuk Pembelajaran

Di sekolah, peran guru menjadi sangat penting untuk mengarahkan penggunaan gadget agar lebih bermanfaat. Namun, berdasarkan hasil wawancara, sebagian guru menyampaikan bahwa mereka belum memiliki strategi khusus dalam memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran karena keterbatasan fasilitas dan pelatihan. Gadget masih dianggap sebagai gangguan, bukan alat bantu.

Sebagian guru mencoba memanfaatkan video pembelajaran atau kuis online, tetapi hanya terbatas pada pelajaran tertentu dan tergantung pada ketersediaan jaringan internet. Selain itu, masih banyak guru yang mengalami kendala dalam penggunaan teknologi sehingga



belum maksimal memanfaatkan potensi gadget untuk meningkatkan minat belajar anak (Wati, 2020).

Meskipun demikian, beberapa guru memberikan contoh penggunaan gadget secara positif, seperti meminta anak-anak membuat tugas berbasis video pendek atau mengerjakan soal melalui aplikasi edukatif. Inisiatif seperti ini dapat membantu menyeimbangkan antara hiburan dan pembelajaran, serta memotivasi anak untuk melihat gadget sebagai alat belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap minat belajar anak-anak di Campago Selatan. Anak-anak lebih tertarik pada konten hiburan daripada kegiatan akademik, dan ini berakibat pada penurunan motivasi belajar, melemahnya kebiasaan belajar, serta turunnya prestasi sekolah.

Namun, temuan ini juga menunjukkan bahwa dampak gadget bersifat kontekstual, bergantung pada pengawasan orang tua dan arahan dari guru. Dengan pendekatan yang tepat, gadget masih memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, diperlukan edukasi digital baik bagi anak, orang tua, maupun guru, agar teknologi digunakan secara bijak dan produktif (Porang, 2023).

Penelitian ini sejalan dengan temuan beberapa studi sebelumnya yang menekankan pentingnya kontrol penggunaan gadget dan keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak-anak berinteraksi dengan teknologi. Dalam konteks Campago Selatan, masih dibutuhkan program sosialisasi dan pelatihan digital parenting untuk membekali keluarga dengan strategi yang tepat dalam menghadapi era digital (Sari, 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Campago Selatan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak signifikan terhadap minat belajar anak-anak usia sekolah dasar. Meskipun pada dasarnya gadget merupakan alat teknologi yang memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa mayoritas anak-anak lebih banyak menggunakan gadget untuk hiburan daripada untuk belajar. Anak-anak di Campago Selatan umumnya menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video, atau mengakses media sosial, dengan durasi penggunaan rata-rata 3 hingga 6 jam per hari. Hal ini menyebabkan terjadinya penurunan minat terhadap kegiatan belajar yang bersifat konvensional, seperti membaca buku, mengerjakan tugas sekolah, atau berdiskusi di kelas.

Hasil wawancara dengan para guru dan orang tua menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih pasif dalam proses pembelajaran, cenderung kehilangan fokus, mudah bosan, dan kurang memiliki motivasi untuk belajar secara mandiri. Beberapa anak bahkan menunjukkan gejala ketergantungan terhadap gadget, seperti rasa gelisah jika tidak menggunakan gadget atau sulit berkonsentrasi ketika sedang belajar. Kebiasaan belajar anak pun berubah menjadi kurang disiplin, hanya belajar jika diperintah, dan menghindari kegiatan yang menuntut pemikiran kritis. Di sisi lain, prestasi akademik anak-anak yang menggunakan gadget secara berlebihan cenderung stagnan bahkan menurun, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan konsentrasi tinggi dan kemampuan membaca pemahaman.



Namun demikian, penggunaan gadget tidak sepenuhnya memberikan dampak negatif. Dalam beberapa kasus, anak-anak yang menggunakan gadget dengan pengawasan orang tua dan guru menunjukkan perilaku belajar yang lebih baik. Mereka memanfaatkan aplikasi edukatif, video pembelajaran, dan platform digital lainnya sebagai penunjang aktivitas akademik. Dengan kata lain, dampak gadget sangat tergantung pada bagaimana anak menggunakannya, seberapa besar peran serta pengawasan dari orang tua dan guru, serta konten apa yang dikonsumsi anak dalam penggunaan gadget sehari-hari.

Peran orang tua menjadi faktor kunci dalam membentuk kebiasaan anak dalam menggunakan gadget. Orang tua yang memberikan aturan tegas, membatasi durasi penggunaan gadget, serta mengarahkan anak untuk menggunakan gadget sebagai media belajar, berhasil meminimalisir dampak negatif teknologi ini. Sebaliknya, orang tua yang menyerahkan gadget kepada anak tanpa pengawasan cenderung menghadapi anak-anak yang kurang termotivasi dalam belajar. Di Campago Selatan, masih banyak orang tua yang belum menyadari pentingnya pengawasan dan pendampingan dalam penggunaan gadget, baik karena kesibukan, kurangnya pengetahuan teknologi, atau anggapan bahwa gadget adalah solusi praktis untuk menenangkan anak.

Selain orang tua, guru juga memiliki tanggung jawab dalam mengarahkan siswa untuk memanfaatkan gadget secara bijak. Namun, sebagian besar guru di Campago Selatan belum maksimal dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar-mengajar. Keterbatasan sarana prasarana, kurangnya pelatihan penggunaan media digital, serta persepsi bahwa gadget hanya menjadi pengganggu pembelajaran, menyebabkan pemanfaatan gadget sebagai alat bantu belajar belum berjalan secara optimal. Padahal, dengan pendekatan pedagogis yang tepat, gadget bisa menjadi sarana pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Oleh karena itu, untuk mengatasi dampak negatif penggunaan gadget terhadap minat belajar anak, diperlukan langkah-langkah strategis yang melibatkan sinergi antara keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pertama, penting bagi orang tua untuk memahami pentingnya literasi digital dan melakukan kontrol yang seimbang terhadap penggunaan gadget oleh anak-anak. Orang tua perlu menyediakan waktu untuk mendampingi anak saat menggunakan gadget, memberikan batasan waktu yang wajar, dan memastikan konten yang dikonsumsi sesuai dengan usia dan kebutuhan pendidikan anak. Selain itu, orang tua juga perlu memberikan contoh penggunaan teknologi yang produktif agar anak dapat meniru pola perilaku positif.

Kedua, sekolah perlu meningkatkan kapasitas guru dalam mengelola pembelajaran berbasis digital. Pemerintah daerah melalui Dinas Pendidikan dapat menyelenggarakan pelatihan rutin bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, penyusunan konten interaktif, dan strategi pedagogis untuk memanfaatkan gadget secara efektif di kelas. Selain itu, sekolah dapat membuat kebijakan internal mengenai penggunaan gadget di lingkungan sekolah, misalnya hanya boleh digunakan saat kegiatan pembelajaran tertentu dan di bawah pengawasan guru.

Ketiga, perlu adanya kampanye literasi digital yang melibatkan tokoh masyarakat, tokoh agama, dan lembaga sosial di Campago Selatan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai manfaat dan risiko penggunaan gadget bagi anak. Kampanye ini bisa dilakukan melalui penyuluhan di posyandu, atau forum orang tua murid di sekolah. Dengan demikian, kesadaran kolektif masyarakat terhadap pentingnya pengawasan penggunaan gadget akan meningkat, dan anak-anak dapat tumbuh dalam lingkungan yang mendukung pembelajaran dan perkembangan



karakter yang sehat.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriahadi, E., & Daryanti, M. S. (2020). Penggunaan Gadget Mempengaruhi Gangguan Pemusatan Perhatian Pada Anak. *Jurnal Kebidanan dan Keperawatan Aisyiyah*.
- Gutji, N., Wahyuni, H., Yusra, A., & Sekonda, F. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Self Regulated Learning terhadap Prestasi Belajar Siswa SMAN 2 Muaro Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3).
- Harsela, F., & Qalbi, Z. (2020). Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu. *Jurnal PENA PAUD*, 1(1).
- Kartika, R., Priyatno, A., & Mawardini, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget di Rumah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Tangkil Kecamatan Ciambar Kabupaten Sukabumi. *Karimah Tauhid*, 3(9), 10712–10724.
- Khoerunnisa, R., & Laeli, S. (2020). Pengaruh Gadget pada Anak Sekolah Dasar mengenai Perkembangan Psikologi terhadap Emosi dan Sosial. *Karimah Tauhid*, 3(7).
- Porang, K. A., & Mulhamah. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Anak di Desa Cucum, Kecamatan Kutabaro, Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 77–83.
- Rahmatia, R., & Azis, A. (2024). Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah (MTs) Waloindi. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 10(1), 1–7.
- Sari, N. F., Rikhayana, N. A., Pramitasuri, N., Yudhistira, A., Fajrie, N., & Ardianti, S. D. (2024). Analisis Dampak Bermain Gadget dalam Hasil Belajar di SDN 2 Kalimulyo, Jakenan, Pati. *PeDaPAUD: Jurnal Pendidikan Dasar dan PAUD*, 2(3).
- Shalehah, Z., Prasetyo, T., & Laeli, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Sekolah Dasar Kelas 5. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 139–148.
- Wati, D. R., Cahyani, B. H., Khosiyono, B. H. C., & Nisa, A. F. (t.t.). Analisis Dampak Penggunaan Gadget pada Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1).